

OMBRES ROUGES

une aventure à jouer adaptée au D6 System,
écrite par Cédric B.

CRÉDITS

Textes : Cédric B., avec la relecture de Côme Feugereux.

Graphismes : Ô Tuphlos.

MENTIONS LÉGALES

Les Néonautes

4bis, rue Girard - 94700 Maisons-Alfort

d6integral@gmail.com

ISBN : 979-10-90599-21-5

Dépôt légal : octobre 2020.

Tous droits réservés.

Imprimé par Bookelis (France).

ANNONCE AU LECTEUR

Si, malgré tous nos soins, vous constatez une coquille, tant sur la version papier que sur la version numérique (lien brisé, par exemple), n'hésitez pas à nous en avvertir par mail : d6integral@gmail.com. Vous recevrez un *goodie* en retour.

INTRODUCTION

Au commencement...



VOTRE SITUATION DE DÉPART

Bienvenue dans l'univers d'*Ombres rouges*.

Vous êtes Edward Jackson, un vétéran de la guerre de Corée (1950-1953). Prisonnier de guerre, vous avez subi dans les camps nord-Coréens des actes de torture physiques et psychologiques. Nous sommes en 1953. Vous voilà revenu à la vie civile. Mais les cauchemars vous hantent. Votre maigre solde de désengagement a été dilapidée dans les bars de New York et vous n'arrivez pas à retrouver d'emploi. Pour vous, c'est bien sûr un coup des communistes, qui noyautent les syndicats régissant le *Closed Shop* et cherchent à se venger d'un ancien combattant du camp occidental. Sans famille, un vieux frère d'armes un peu cinglé, Angus, est votre seule relation.

LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE

Vous êtes un vétéran, formé aux techniques de combat. Certes, l'abus d'alcool et la succession des nuits blanches passées à fuir les spectres de votre esprit vous ont passablement abîmé. Mais vous avez encore de beaux restes. Vous disposez ainsi des capacités de base suivantes (la lettre « D » désignant un dé à six faces) :

- AGILITÉ 2D+2 (Armes blanches : 3D+1 ; Discrétion : 3D+1 ; Esquive : 3D+2)
- COORDINATION 3D (Pistolets : 4D)
- VIGUEUR 3D+2 (Course : 4D ; Lutte : 4D+2, Résistance : 4D)
- PERCEPTION 3D+1 (Intuition : 3D+2 ; Observation : 4D)
- SAVOIR 2D+2
- CHARISME 2D+2 (Bluff : 3D+2)

Notez que la valeur moyenne d'un individu est de 2D pour un Attribut (noté en majuscules) et de 3D pour une Compétence (notée en minuscules). Votre personnage, ancien combattant, possède donc des capacités au-dessus de la moyenne.

Dur à cuire, celui-ci possède 12 Points de Vie (PV). Il dispose également de 3 Points de Personnage. Mais les affres de la vie lui ont ôté tout penchant pour l'héroïsme. Il ne dispose donc pas de Point de Destin (lire plus bas concernant tous ces éléments). Notez que votre personnage ne peut jamais dépasser le nombre de 12 PV.



LES POINTS DE SCHIZOPHRÉNIE

Entre les scènes de combat vécues sur les champs de bataille et votre période passée dans les camps coréens, votre cerveau est encombré de souvenirs traumatisants que vous tentez en vain de refouler. Votre psychologie est fragile, votre personnalité affectée. Votre personnage possède ainsi au départ dix Points de Schizophrénie (P. Sch.). Si à un moment de votre aventure le total des points atteint ou dépasse 16, vous prenez le risque de perdre la partie. En effet, en fonction des circonstances, votre personnage peut alors sombrer dans la folie. Comment risquez-vous de gagner des P. Sch. ? À chaque fois que votre personnage vit une situation de stress,

d'angoisse, à chaque fois qu'il est impliqué dans un combat et à chaque fois qu'il vit une scène susceptible de lui remémorer son passé en Corée, son capital de P. Sch. augmentera d'un nombre de points variable selon les circonstances. Comment perdre des points de P. Sch. ? La seule technique que vous connaissez pour l'instant, ce sont des séances de psychothérapie. Peut-être y a-t-il d'autres manières de procéder, mais, si c'est le cas, ce sera à vous de les découvrir.

LE MATÉRIEL DONT DISPOSE VOTRE PERSONNAGE

Vos finances sont très loin d'être reluisantes. Vous n'avez que deux dollars en poche. C'est maigre, d'autant plus que vous devez 39\$ à votre hôtelier et 8\$ au patron du dernier bar qui accepte encore de vous faire crédit. Au départ, vos seuls biens résident en un uniforme décrépi et une médaille militaire, un couteau, quelques vêtements sales et une bouteille de whisky aux trois quarts vide. Espérons que vous saurez accroître votre patrimoine au fil du temps.

Ressources de départ :

- Uniforme et médaille militaire,
- Couteau (jets en Armes blanches pour attaquer ; inflige 4 PV en cas d'attaque réussie),
- Vieille bouteille de whisky aux trois quarts vide.

Argent disponible : 2\$.

Dettes : 47 \$.

QUEL EST VOTRE OBJECTIF DANS CETTE AVENTURE ?

Survivre.

Oui, si vous parvenez vivant au bout de cette aventure, vous pourrez vous estimer satisfait. Votre personnage n'a à gagner ni honneur, ni gloire, ni richesse, ni amour. Il évolue dans un univers sombre et il devra lutter jusqu'au bout pour sauver sa peau. Mais

bien sûr, il y a différentes fins possibles, plus ou moins positives. Vous pouvez finir la tête haute ou ramper comme un chien chassé à coup de pierres.

QUELLES SONT LES RÈGLES DU JEU ?

Dans *Ombres Rouges*, nous utilisons, avec quelques adaptations, les règles du D6 System. Si vous n'en êtes pas familier, pas d'inquiétude : tout le nécessaire pour jouer vous est ici expliqué. Si vous le connaissez déjà, vous constaterez quelques adaptations, par exemple pour la gestion des combats. Par ailleurs, signalons que si vous gérez les « pips », vous êtes bien évidemment libre de modifier la fiche de votre personnage, pour répartir différemment les 7D de Compétences qui ont été distribués, voire les 18D d'Attributs.

Effectuer un test

Lorsque votre personnage tente une action dont l'issue est incertaine, on réalise un jet pour en évaluer la réussite ou l'échec. Ce jet engage une Compétence ou, plus rarement, un Attribut. La plupart du temps, elle vous est imposée. Parfois, un choix est possible. C'est notamment le cas lors d'une attaque dans un combat. Votre personnage peut, à votre gré et selon l'équipement dont il dispose sur le moment, attaquer à mains nues, à l'arme blanche ou au pistolet.

Une fois déterminées la situation et la compétence engagée, on lance les dés correspondant à la compétence et on leur ajoute les éventuels *pips* (les éléments notés +1 ou +2).

On compare ce résultat au Niveau de Difficulté spécifié.

Si le jet de dés, en leur ajoutant les éventuels *pips*, donne un résultat au moins égal au Niveau de Difficulté, l'action est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Pour information, les Niveaux de Difficulté du D6 System sont les suivants :

- Très facile : de 1 à 5,
- Facile : de 6 à 10,

- Moyen : de 11 à 15,
- Difficile : de 16 à 20,
- Très difficile : de 21 à 25,
- Héroïque : 26 et plus.

Exemple : Votre personnage doit négocier avec le tenancier de son hôtel pour obtenir une rallonge de temps avant de payer le loyer. Le texte précise que vous devez réaliser un jet en Bluff contre un Niveau de Difficulté de 11 (moyen). La compétence Bluff d'Edward Jackson a une valeur de 3D+2. Vous lancez donc 3 dés et vous ajoutez +2 au résultat. Au total, vous obtenez une somme de 11. C'est juste, mais ça passe. Vous avez égalisé, au moins, le Niveau de Difficulté, qui était également de 11. C'est donc une réussite.

Combattre

Un combat est divisé en rounds. Lors de chaque round, vous devez effectuer deux jets.

1. Vous devez d'abord effectuer un jet d'attaque, soit en « Lutte », soit en « Armes blanches », soit en « Pistolet », selon si vous utilisez une arme ou non et, si oui, laquelle. Si vous réussissez ce jet, opposé à un Niveau de Difficulté qui vous est précisé, vous faites perdre un ou plusieurs PV à votre adversaire. Si vous combattez à mains nues (« Luttes »), vous infligez 2 PV par attaque. Si vous disposez d'une arme de contact, comme un couteau, et que vous effectuez donc un jet en « Armes blanches », vous faites perdre 4 PV à votre adversaire en cas de succès à l'attaque. Enfin, si vous avez mis la main sur un Pistolet, une attaque réussie en « Pistolet » permet de diminuer de 6 les PV de votre ennemi. Ces données vous sont rappelées dans le texte de l'aventure. Précisons que, au départ, faute d'équipement, seuls les jets en Lutte sont possibles pour votre personnage pour effectuer des attaques dans un combat.

2. Vous devez ensuite effectuer un jet d'Esquive contre l'attaque de votre adversaire. En cas de réussite, vous évitez tout dégât. En cas d'échec, vous subissez une perte de PV précisée dans le texte de présentation du combat.

Les rounds de combat se succèdent jusqu'à ce qu'un des deux camps soit mis hors d'état, ayant perdu tous ses PV. Ceux des adversaires sont à chaque fois précisés. Pour rappel, votre personnage dispose de 12 PV.

Exemple : suite à une altercation, vous lisez ce texte :

> **Un combat s'engage** (lire règles de combat en pp. 10-12).

Pour vaincre votre adversaire, vous devez lui faire perdre 6 PV.

Pour le toucher, vous devez réussir un jet d'attaque d'un ND de 8 (facile).

Pour ne pas être blessé, vous devez réussir un jet d'Esquive d'un ND de 9 (facile).

Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez 2 PV.

Votre personnage ayant acheté un couteau, il peut utiliser sa compétence « Armes blanches » pour attaquer. Celle-ci a une valeur de 3D+1 et le couteau lui permettrait de faire perdre 4 PV à un ennemi en cas d'attaque réussie. Comme le Niveau de Difficulté pour toucher l'ennemi est de 8, cela semble la bonne option. En combattant à mains nues, vous pourriez utiliser la compétence « Lutte », qui a une valeur supérieure (4D+2), mais vous n'infligeriez qu'une perte de 2 PV en cas d'attaque réussie.

Vous commencez par attaquer et lancez donc 3D+1 (valeur en « Armes blanches »). Vous obtenez un total de 10. Vous touchez donc votre adversaire, qui perd 4 PV. Cela ne suffit pas pour le tuer. Il vous attaque à son tour. Vous lancez les dés pour votre esquive, soit 3D+2, et vous obtenez un total décevant : 8. Vous êtes donc touché, le Niveau de Difficulté pour ce jet étant de 9. Vous perdez à votre tour 2 PV. Vous pouvez à nouveau attaquer. Comme une perte de 2 PV suffira pour mettre l'ennemi au tapis, vous attaquez cette fois à mains nues. En effet, en « Lutte », vous avez 4D+2. Vous avez donc plus de chance de le toucher. Le jet vous donne un total de 16. Vous dépassez largement le Niveau de Difficulté considéré (8). Vous infligez une perte de 2 PV à l'adversaire. C'étaient ses derniers. Il est donc mis hors d'état d'agir et ne peut pas vous attaquer. Vous avez gagné.

Options

Si vous souhaitez compliquer les choses, vous pouvez introduire une règle d'initiative pour savoir si vous attaquez le premier ou non. Faites un jet d'attaque contre le niveau de difficulté de l'attaque adverse. Si vous l'emportez, vous avez l'initiative. Dans le cas contraire, c'est votre adversaire qui frappe le premier.

Vous pouvez également rendre l'aventure plus ardue en prenant en compte des pénalités liées à la perte de PV. Trois PV perdus infligent un malus de -1 à chaque jet. Six PV perdus vous infligent une pénalité de -2. Neuf PV perdus vous font perdre un dé lors d'un jet.

Les Points de Personnage

Votre personnage dispose de trois Points de Personnage en début de partie. En utilisant un Point de Personnage, vous gagnez un dé bonus pour un jet, y compris durant un combat. Vous pouvez utiliser deux ou trois Points de Personnage simultanément pour obtenir deux ou trois dés bonus. Que le jet soit une réussite ou non, dans tous les cas les Points de Personnage engagés sont perdus. Quand vous utilisez un Point de Personnage, mettez votre **fiche de personnage** à jour pour tenir le compte de cette dépense.

Deux règles importantes sont à garder en tête :

1- vous devez décider d'utiliser un Point de Personnage avant de lancer les dés. Il n'est pas possible de dépenser un point après un échec à un jet, pour le transformer en succès. Une fois les dés lancés, il n'est plus possible de revenir en arrière,

2- le texte ne signale pas les moments où il est possible ou non d'utiliser les Points de Personnage. C'est possible à chaque fois qu'un jet vous est demandé et c'est à vous de décider si, oui ou non, vous souhaitez alors dépenser un ou plusieurs Points de Personnage.

Exemple : Edward Jackson doit réussir un jet en Discrétion d'un Niveau de Difficulté de 16 (difficile) pour échapper à des ennemis. Sa valeur dans cette compétence est de 3D+2. Aussi, pour sécuriser l'action, vous décidez d'utiliser deux de vos trois Points de Personnage. Pour ce jet, votre personnage bénéficie donc de 2D

bonus. La valeur de sa compétence passe temporairement à 5D+2. Le jet de dés donne un total de 15. Malgré les Points de Personnage, c'est un échec. Il ne vous reste plus qu'un Point de Personnage.

TENUE DE LA FICHE DE PERSONNAGE

Au fil du jeu, vous aurez à mettre à jour la fiche de votre personnage. Il s'agit d'y inscrire :

- les pertes ou les gains de PV,
- les pertes ou les gains de P. Sch.,
- les pertes ou les gains de votre somme d'argent disponible et de votre dette,
- les pertes et les gains de matériel,
- les pertes de Points de Personnage (aucun gain n'est possible dans ce domaine),
- des « mots-clés », correspondant à des éléments importants obtenus ou subis par votre personnage.

Dans tous les cas, effectuez ces annotations au crayon à papier. En effet, dans *Ombres rouges*, rien n'est jamais acquis...

Pour plus de simplicité, la **fiche de personnage** se trouve en fin d'ouvrage. Mais vous pouvez aussi la télécharger sur notre site (studio09.net ; rubrique : « Téléchargements ») pour l'imprimer et l'avoir en permanence sous les yeux durant votre lecture.

CONVENTIONS

Quand vous avez une opération à effectuer, celle-ci figure en gras dans le texte et elle est précédée du symbole « > ».

Par ailleurs, vous devez garder en tête cette **règle d'or : il est interdit de repasser deux fois par un même paragraphe**. Si vous avez déjà suivi une option, vous ne pouvez pas la suivre une deuxième fois. Chaque situation ne peut être vécue qu'une et une seule fois.

Enfin, il vous sera parfois demandé d'inscrire des mots dans l'encadré « Balises » de votre fiche de personnage. Ils permettent d'authentifier que vous avez débloqué certains éléments.

REJOUER

Si vous avez terminé une première fois cette aventure, rien ne vous empêche de la rejouer, à plusieurs reprises.

D'abord, certaines décisions impactent fortement le destin de votre héros. Des chapitres entiers, ou de larges parties de chapitres, peuvent vous avoir échappé, en fonction de vos décisions.

Ensuite, vous pouvez hausser le niveau pour relever un challenge plus difficile. Vous pouvez ainsi jouer avec les options d'initiatives et les malus dus aux pertes de PV. Si vous voulez aller encore plus loin, vous pouvez commencer l'aventure avec 10 PV, 12 P. Sch. et augmenter tous les ND de 2. Bon courage !

* * *

À présent, installez-vous confortablement. Servez-vous quelque chose de fort. Lancez un vieux jazz crasseux en bande-son. Il est temps de partir. De partir pour l'année 1953, à New York.

PLAYLIST

Même si tous ces titres n'étaient pas sortis en 1953, ils retranscrivent bien l'ambiance de jeu. Vous pouvez vous les passer en fond sonore durant votre lecture.

> Pour les chapitres se déroulant à New York :

- *Death Don't Have No Mercy* (Rev. Gary Davis, 1935)
- *Bring Me My Shotgun* (Lightnin' Hopkins, 1930)
- *Dust My Broom* (Skip James, 1931 ou la version de Robert Johnson, 1936)

- *Call It Stormy Monday (But Tuesday Is Just As Bad)* (T-Bone Walker, 1947)
- *I Can't Keep from Crying Sometimes* (Ten Years After, 1967)
- *The Sky is Crying* (Gary B.B Coleman, 1992)



> Pour les chapitres se déroulant hors de New York :

- *Roadhouse Blues* (The Doors, 1970)
- *Riders On The Storm* (The Doors, 1971)
- *The End* (The Doors, 1967)
- *Summertime* (les versions d'Ella Fitzgerald ou de Janis Joplin, de 1968)
- *At Least I've Got the Blues* (Jordan Officer, 2014)

PROLOGUE

Un cauchemar éveillé



Prologue, 5th Avenue, New York, 18 mars 1953

- Allez-y, racontez-moi tout.

- Ils m'ont... Ils m'ont alors amené dans une petite cabane à l'écart, murmurez-vous. Là... Ils m'ont frappé à coups de bambou. Les plus brutaux étaient deux Coréens aux yeux de fouine. Derrière eux se tenait un Russe. L'homme avait un visage impassible. Parfois, il leur signifiait un ordre d'un geste presque imperceptible. Et les Coréens redoublaient leurs coups, m'inséraient des éclats de bois sous les ongles ou me plongeaient la tête dans une bassine pleine d'excréments de porcs. À ce moment, j'ai souhaité mourir. En finir. Et puis soudain tout s'est arrêté. Le Russe avait juste cligné des yeux et voilà, les Coréens m'ont relâché. Ils m'ont épongé, m'ont rhabillé, m'ont donné une cigarette. Puis ils m'ont mené à une table où étaient disposée une série de plats regorgeant de victuailles : du poisson grillé, des fruits frais, du riz. Ils souriaient et me tapaient dans le dos amicalement. J'étais complètement sonné. Mais je me suis précipité sur la table et j'ai commencé à manger. C'est alors que j'ai vu... Que la table était dressée sur une terrasse au-dessus de la fosse où les prisonniers étaient entassés. Et ils me regardaient tous, à me faire choyer par les Coréens. Certains ont craché vers moi, d'autres ont crié : « salaud ». Alors j'ai vomi et j'ai sombré dans l'inconscience. Quand je me suis réveillé – combien de temps après, je ne sais pas – j'étais étendu sur un lit dans le noir. Le noir complet.

Le psychiatre hoche la tête.

- Et ensuite ?

D'un bond, vous vous relevez du sofa en cuir neuf sur lequel vous vous étiez étendu. Vous voulez parler, mais les mots restent bloqués au fond de votre gorge. Votre bouche s'ouvre, mais elle reste silencieuse.

- Je comprends, dit doucement le médecin sans cesser de griffonner sur son carnet. Ces souvenirs douloureux ne peuvent que s'évoquer peu à peu. Et je sais que la psychiatrie est une technique encore récente et que beaucoup, surtout dans les corps de l'armée,

considèrent que parler de ses traumatismes est faire preuve de... faiblesse.

Vous acquiescez.

- Et puis, j'ajouterai que, comme beaucoup de survivants, vous vivez avec une forme terrible de culpabilité par rapport à vos camarades décédés dans les camps. Mais vous n'y êtes pour rien si vous avez survécu. Et encore moins s'ils sont morts.

Votre visage esquisse l'ombre furtive d'un sourire, qui bien vite s'évanouit. Vous avez le sentiment que cet homme vous comprend. Ce serait bien le premier depuis que vous avez remis les pieds à New York. Le psychiatre se relève de son petit tabouret noir et range son carnet dans un des tiroirs de son grand bureau en bois de merisier. Il se tourne alors vers vous et, pour la première fois, vous adresse la parole en vous regardant dans les yeux.

- J'ai été ému par votre histoire dont m'a parlé un ami aux services médicaux de l'armée. C'est pourquoi je vous ai proposé de vous recevoir ici, aussi souvent que vous le souhaitez, et à titre tout à fait gracieux. Une façon pour moi d'apporter ma contribution patriotique. Et puis... Je dois vous confier un secret.

L'homme s'approche d'une petite armoire et en sort une bouteille de scotch. Il sert deux verres et vous en tend un. Vous vous empressez de le prendre. Vous pensez trop tard que la politesse aurait imposé un geste moins vif, mais vos lèvres goûtent déjà l'amer breuvage. Votre hôte ne semble pas s'en formaliser et poursuit son monologue.

- En réalité, mon nom n'est pas Anthony Brown, mais Anton Bronvitch. Je suis d'origine russe. Mes grands-parents ont fui la Russie en 1919. Enfin du moins ceux qui l'ont pu. Deux ans de vie sous les Soviets leur ont suffi. Depuis, nous nourrissons dans ma famille une haine solide du communisme et de tous ses avatars. C'est aussi pour ça que j'ai souhaité vous aider. Vous avez tant sacrifié pour endiguer la marée rouge. Vous le méritez bien.

L'homme vous tend alors une main franche et amicale que vous serrez :

- Et... Vous auriez cinq dollars ? demandez-vous. Je suis presque arrivé au bout de ce qu'ils m'ont donné...

Anthony Brown vous sourit, gêné.

- Je crois que... Que ce ne serait pas très professionnel. Un médecin ne peut pas offrir de l'argent à un patient. Vous comprenez ? Je suis sûr que vous comprenez. En tout cas, vous avez ma carte et ma porte vous sera toujours ouverte. Revenez quand vous voulez et aussi souvent que vous voulez. La prochaine fois, nous pourrions même essayer une nouvelle technique qui a déjà montré de grands résultats dans le traitement de patients souffrant de pathologie semblable à la vôtre.

D'un geste rapide, vous terminez le verre. Vous aurez au moins gagné ça en venant ici.

- Au revoir, docteur.

> Suite à cette séance, le montant de vos P. Sch. diminue d'un point.

> Pour commencer l'aventure, allez au 1.

CHAPITRE I

Une jungle de béton et d'acier



1. New York, après-midi d'avril 1953

Une sirène stridente vous tire soudainement du sommeil. À moins que ce ne soient ces coups de poing qu'on assène à la porte de votre chambre. Des coups violents et rapides.

- Ouvrez, Jackson. Ouvrez.

Vous vous levez péniblement de votre lit, vous extirpant de vos draps crasseux. Au premier pas posé sur le sol, vous manquez de vous effondrer, les effluves de votre beuverie vous remontant au cerveau. Au second, vous manquez de vous chuter, marchant sur une des nombreuses bouteilles vides jonchant le sol.

En passant devant le miroir ébréché qui pend au mur constellé de taches de moisissures, vous contemplez un instant votre visage. Un visage ravagé par la guerre et l'alcool. Vos cheveux bruns et ternes tombent en mèches grasses sur votre front huileux. Vos yeux gris sont cernés de longues rides, vos joues sont creusées et mangées de plaques de rougeur que votre barbe naissante ne parvient pas à dissimuler.

Soupirant, vous tirez le loquet. Un homme petit et gros fait son entrée, furieux :

- Jackson ! Et votre loyer ? Vous aviez promis pour ce matin ! Ça fait trois semaines que vous me chantez « je paierai demain » !

- J'y peux rien si ces enfoirés de cocos qui tiennent les syndicats empêchent un honnête soldat qui a combattu en Corée contre les Rouges de se faire embaucher, lancez-vous. Putain de merde de *Closed Shop*. Le sénateur Mac Carthy a raison, les communistes sont en train de nous enfiler et on se laisse faire !

Le petit gros hausse les épaules.

- Demain à midi, t'as compris ? Midi dernier délai. Après quoi j'appelle mes cousins siciliens. C'est toi qui joues aux Soviets. Tu t'es cru où, là, à pouvoir dormir *gratis* ? Ah, et j'oubliai : t'as une visite.

Comme l'homme s'efface lourdement, vous découvrez dans l'embrasure de la porte la silhouette fine et gracile d'une jeune

femme blonde aux longs cils et à la peau claire. Votre invitée porte une petite robe bleue et tient fermement contre elle un petit sac à main.

- Vous êtes monsieur Edward Jackson ? demande-t-elle doucement.

- Oui, c'est bien moi. Mais vous, qui êtes vous ?

Déterminée, la jeune femme s'avance dans votre chambre et referme la porte derrière elle.

- Je m'appelle Janet Sullivan et j'ai besoin de vous, M. Jackson. Vous avez combattu en Corée, c'est exact ? questionne-t-elle avec des yeux gourmands.

- C'est exact, madame.

- Vous avez tué ?

- Un peu...

- Vous avez été prisonnier de guerre ?

- Oui, capturé dès le début du conflit. En juillet 1950.

- Torturé ?

La petite semble excitée à l'idée de se retrouver face à un homme qui a connu la guerre et son cortège d'horreurs.

- Oui, madame, torturé, oui. Durant deux ans et demi avant de réussir à m'enfuir.

Janet Sullivan parcourt votre chambre en quelques pas, jetant des regards curieux autour d'elle. Elle s'assoit sur la seule chaise de la pièce et croise les jambes. Sa robe remonte, découvrant un genou.

- Une de mes amies travaille aux services administratifs de l'armée, explique-t-elle. Quand je lui ai dit que je cherchai un homme de... confiance... un ancien de la 7ème armée, elle m'a recopié votre fiche. J'ai eu du mal à vous retrouver, car vous n'avez pas signalé votre dernier changement d'adresse.

Vous grommellez une réponse incompréhensible. Cela n'arrête en rien la jeune femme qui poursuit de sa voix posée.

- J'ai besoin de vous, monsieur. Mon mari me trompe depuis de longs mois avec une femme. Il demande le divorce et nous n'avons pas d'enfant. Vous savez comment sont les juges avec les femmes dans ces cas là. Enfin, vous pouvez l'imaginer. Si je n'apporte pas des

preuves solides de son infidélité, je n'obtiendrai rien de la procédure. Alors j'ai eu une idée. Mon mari garde dans un tiroir de son bureau un carnet comme celui-ci. Le même modèle.

La jeune femme sort un calepin à couverture de cuir noir de son sac.

- Il y note tout un tas de renseignements. Je n'ai jamais pu voir ce qu'il y avait dedans, mais je suis sûr que je pourrais y trouver des preuves de sa relation extra-conjugale. Je vous demande donc de rentrer par effraction dans notre maison ce soir. Il sort au théâtre avec sa... maîtresse. Je serai absente. Vous dérobez le carnet dans son bureau situé à l'étage et vous le remplacez par celui-là. Vous devrez opérer rapidement et être reparti avant 23 heures, sinon il risque de vous tomber dessus. Pour camoufler l'intrusion, vandalisez le bureau. Vous ferez croire à une tentative de cambriolage avortée. Quand ce sera fait, vous me ramenez le carnet à la cafétéria du quartier et vous aurez cinq-cents dollars. De quoi vivre trois ou quatre mois. Qu'en dites-vous ?

Comme vous semblez hésiter, elle ajoute :

- Sullivan. C'est mon nom et celui de mon mari. Sullivan, vous vous souvenez ? Il était colonel dans la 7ème armée. C'est à cause de lui si vous en êtes arrivé là. Et en plus, il a été promu général à la fin de la guerre. Quelle injustice. Je vous offre une bonne occasion de vous venger. Mais bien sûr, peut-être préférez-vous attendre la visite des cousins siciliens de votre charmant propriétaire demain midi ?

Sans attendre votre réponse, la jeune femme se lève. Elle vous sourit en clignant des yeux et laisse éclater un rire léger. Puis elle pose sur la table le carnet noir et deux billets de cinq dollars. Enfin, elle sort en vous lançant un baiser :

- Je compte sur vous, soldat !

> Vous gagnez 10\$ qui s'ajoutent à votre compte.

En attendant la soirée, qu'allez-vous faire ?

> Vous inspectez le carnet : allez au 17.

> Vous descendez immédiatement donner au gérant de votre pension meublée les dix dollars donnés par la femme : allez au 31.

- > Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.
- > Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.
- > Vous préférez vous étendre pour une sieste en attendant la nuit : allez au 45.
- > Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.
- > Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.
- > Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

2. New York, après-midi d'avril 1953

- Je... Je paiera demain, plaidez vous. Je suis sur un bon coup.
- Te fous pas de ma gueule, Edward. « Un bon coup » ? Tu paieras « demain » ? Qui pourrait croire ça ? On te connaît trop bien ici. Allez, dégage. T'auras rien, pas une goutte.
- > Allez au 9.

3. New York, nuit d'avril 1953

Quand vous sortez du métro, la nuit est tombée. Vous marchez un moment dans le quartier indiqué par la femme de Sullivan. Après une vingtaine de minutes, vous repérez la cafétéria où vous devrez retrouver votre cliente pour lui remettre le carnet une fois votre forfait effectué. Puis, au coin d'une rue, vous parvenez à la maison ciblée.

Caché dans l'ombre vous observez les lieux. C'est une demeure cossue constituée d'un rez-de-chaussée et d'un étage supérieur. Le toit en tuiles sombres s'élève en fortes pentes. Devant, un jardin à la pelouse fraîchement coupée s'ouvre sur la rue. Vous patientez quelques minutes : rien ne bouge. Retrouvant vos réflexes de soldat, vous vous glissez furtivement d'ombre en ombre. À pas feutrés, vous faites le tour de la maison : aucun bruit, aucune lumière, tout y est

calme. Une porte sur l'arrière donne sur la cuisine. Le bon endroit pour procéder.

> Si vous avez une trousse à outils, vous pouvez tenter de forcer la serrure. Allez alors au 42.

> Sinon, il ne vous reste plus qu'à briser une vitre pour ouvrir le verrou de l'intérieur. Allez alors au 24.

4. New York, nuit d'avril 1953

Espérant une découverte croustillante, vous furetez dans la petite pièce. Hélas, l'étroite fenêtre ne dispense qu'une maigre lumière et vous peinez à distinguer quoi que ce soit.

> Faites un jet difficile d'un Niveau de Difficulté de 16 (difficile) en Observation.

> En cas de réussite, allez au 12.

> En cas d'échec, vous ne remarquez rien de particulier. Vous pouvez alors prendre le temps d'inspecter le carnet (allez au 27), si ce n'est pas déjà fait, ou quitter les lieux après les avoir vandalisés (allez au 37).

5. New York, matin d'avril 1953

Cette nuit-là, pour la première fois depuis des années, vous avez bien dormi. Malgré votre hygiène douteuse, malgré des draps sales, malgré un sommier expirant, oui, vous avez dormi. Profondément. Longtemps. En fin de matinée, en vous levant, vous vous sentez frais et repos. Vous prenez le temps de vous raser. Vous vous habillez de votre chemise la plus présentable puis vous descendez payer le patron de la pension. L'homme se racle la gorge en recevant votre argent. Il semble presque déçu que vous l'ayez payé.

> Ôtez 45\$ de la somme dont vous disposez sur votre fiche de personnage.

Léger et ragaillardi, vous sortez dans la rue. Qu'allez-vous faire de votre argent ? Changer de pension ? Vous offrir un bon restaurant ? Acheter deux ou trois costumes complets ? Le choix vous enivre et vous vous surprenez à rire en déambulant sur

Broadway. Pour éviter toute dépense inconsidérée, vous décidez de ne pas faire de gros achat avant le lendemain. Mais vous dégustez le midi un énorme burger. Puis un deuxième.

> Ôtez 8\$ de la somme dont vous disposez sur votre fiche de personnage.

En ressortant, il vous reste encore plusieurs heures avant la tombée de la nuit.

> Voulez-vous aller voir votre thérapeute ? Si c'est le cas, allez au 38.

> Voulez-vous dépenser 5\$ pour acheter la presse du jour et voir si votre exploit nocturne fait parler de lui ? Dans ce cas, diminuez de 5\$ le montant de votre argent et allez au 29.

6. New York, nuit d'avril 1953

Vous vous couchez après un bon repas dans un petit restaurant de quartier. Une cuisine peu recherchée, mais roborative.

> Ôtez 5\$ de la somme dont vous disposez sur votre fiche de personnage.

Les effets de la digestion commencent à se faire sentir. Sans chercher à lutter, vous vous laissez tomber sur votre lit et vous vous enfoncez dans un profond sommeil.

Mais cette nuit-là, vos cauchemars reviennent vous hanter. C'est toujours le même protocole. Un disque rouge tourne sur lui-même. Un disque d'abord lointain, mais qui peu à peu s'agrandit jusqu'à vous recouvrir. Vous sortez alors de vous même et vous observez votre corps se lever et avancer de lui-même. Vous criez pour l'appeler, mais en vain. Il s'approche d'une porte. L'ouvre. Et...

Vous vous réveillez soudainement en sursaut.

Rien. Rien ni personne. Ce n'était qu'une frayeur.

L'aube se lève à peine. Depuis votre fenêtre, vous observez les travailleurs du petit matin qui marchent dans la grisaille, tête basse.

* * *

Deux jours passent durant lesquels vous errez comme un spectre dans la ville, vous noyant dans l'anonymat du béton. Deux jours durant lesquels vous n'arrivez pas à vous décider. Qu'allez-vous

faire de votre argent ? Tout vous paraît morne et sans intérêt. Vous vous sentez maussade et sans énergie. En attendant de retrouver un intérêt, une envie quelconque, vous traînez dans les rues dans vos vêtements sales.

> Allez au 54.

7. New York, après-midi d'avril 1953

- New York Herald Tribune ! New York Herald Tribune !

Dans les rues encombrées de la ville, des jeunes gens hèlent les passants pressés pour leur proposer leur journal. Vous, le temps, vous en avez en abondance. Curieux, vous vous approchez des vendeurs de rue pour observer la Une. C'est encore ce Joseph Mac Carthy qui fait parler de lui. Une personne pour laquelle vous avez la plus grande admiration. Vous avez l'impression que lui seul comprend la menace réelle que fait peser le communisme sur votre pays. Vous vous êtes d'ailleurs toujours demandé si les prétendues erreurs stratégiques de vos supérieurs pendant la guerre n'étaient pas plutôt des signes de leur trahison et de leur collusion avec l'ennemi.

> Si vous voulez acheter un journal pour un demi dollar, allez au 32. Déduisez alors ce demi dollar de votre somme totale.

Sinon, vous passez à autre chose. Suivez une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet que Madame Sullivan vous a confié : allez au 17.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

8. New York, après-midi d'avril 1953

Vous composez au hasard un des numéros du carnet. Après une série de sonneries métalliques, une voix masculine vous répond :

- Allô ? Allô ? Qui est à l'appareil ?

> Tentez un jet de Bluff d'un Niveau de Difficulté de 11 (moyen).

> En cas de réussite, allez au 47.

En cas d'échec, votre interlocuteur raccroche après avoir émis un râle d'exaspération. Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez alors tenter de composer le numéro d'un destinataire hors de New York.

> Dans ce cas, allez au 20.

Sinon, vous pouvez aussi reprendre vos activités et suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

9. New York, après-midi d'avril 1953

Vous n'appréciez pas le ton du serveur. Plus jeune, vous lui seriez rentré dedans pour lui donner avec vos poings une petite leçon de respect. Mais vous savez que vos démons peuvent vite prendre possession de votre esprit. Alors vous avez appris à baisser la tête pour éviter les ennuis.

> Allez au 51.

10. New York, nuit d'avril 1953

Discrètement, prenant garde à ne pas diriger la lueur de votre lampe dans une zone visible depuis l'extérieur, vous commencez une fouille méthodique des lieux. Le rez-de-chaussée est composé d'une cuisine, d'une salle à manger et d'une bibliothèque. Nulle trace de poussière ne repose sur les meubles. Aucune tache ne macule les napperons du canapé. Tout n'est que confort, ordre et calme. Devant le spectacle de cet intérieur bourgeois si conformiste, vous peinez à croire qu'il puisse s'agir de la demeure d'un homme qui a envoyé des milliers de soldats à la mort par ses ordres incohérents. Et pourtant, une photographie posée dans un cadre sur une table de basse vous enlève tous vos doutes : Sullivan trône fièrement au centre d'un groupe d'officiers. Mais comme votre regard rôde, aux aguets, vous remarquez soudain une petite armoire aux portes vitrées qui regorge de bouteilles d'alcool. Il y a là bien plus que vous ne pourriez emporter.

> Vous souhaitez boire quelques rasades de whisky ? Allez au 30.

> Vous préférez vous retenir ? Allez au 53.

11. New York, nuit d'avril 1953

Vous avez toujours détesté les animaux de compagnie. Et ce soir plus que jamais. Vaincu par la force de l'animal dressé pour protéger sa maison, vous vous effondrez au sol. Vous sentez une terrible vague de lassitude s'emparer de vous. Vous pensez avec peine que

demain un reporter titrera ironiquement dans le journal local : « Un vétéran tué par un toutou en essayant de cambrioler la résidence de son ancien colonel ».

> **Votre pathétique aventure s'arrête ici.**

12. New York, nuit d'avril 1953

Coincée entre des livres dans la bibliothèque, vous remarquez une petite chemise ocre. Vous la tirez de son étagère et l'auscultez. Elle regorge de coupures de presse. Toutes ont trait à Joseph Mac Carthy. Des dizaines de bouts de papier soigneusement découpés permettent de retracer toute la carrière du sénateur et recensent la moindre de ses déclarations. Au départ, vous pensez avoir affaire à un zélateur du républicain, mais bientôt, lampe de poche entre les dents, tournant fébrilement les pages, vous remarquez que certaines parties sont soulignées, voire commentées. Et il semble finalement que l'homme considère plutôt Mac Carthy comme un ennemi ou une cible que comme un héros.

Vous rangez la chemise avec soin, prenant garde à la reposer exactement à l'endroit où elle se trouvait. À présent, il vous reste deux possibilités.

> **Vous pouvez inspecter le carnet trouvé dans le bureau : allez au 27.**

> **Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux après les avoir vandalisés : allez alors au 37.**

13. New York, nuit d'avril 1953

D'un geste vif, vous ouvrez la porte de la petite cafétéria du quartier. Un jeune garçon au visage perclus d'acné vous inspecte brièvement d'un œil éteint. Des petites tables mélaminées encadrées par des banquettes en cuir s'alignent sagement. Au fond à gauche, trois jeunes gens en costumes de *tweed* discutent devant un *juke-box*. Sur la droite, votre cliente, seule à une table vous salue discrètement du regard.

Vous vous approchez et vous asseyez en face d'elle. Elle vous tend une tasse de café chaud.

- À quelques minutes près, la police me tombait dessus, soupirez-vous.

- Oui, je l'ai appelée.

- Mais... Vous êtes folle ? Et s'ils m'avaient pris ?

- Calmez-vous, susurre la jeune femme en clignant des yeux. J'ai attendu le temps qu'il fallait. Mais je voulais que le carnet que vous avez déposé chez mon mari tombe entre leurs mains.

Interdit, vous buvez une gorgée de café.

- J'ai appelé la police en les prévenant qu'une effraction était en train d'être commise chez moi. Et que mon mari tenait absolument à son carnet à couverture noire. Donc quand ils le trouveront, ils y jetteront forcément un œil. Et là...

La femme rit un court instant.

- Ce sera une pièce intéressante pour le procès, ce carnet rempli de coordonnées de jeunes femmes tarifées...

À son tour, Mrs Sullivan boit une gorgée de café. Vous observez son visage d'ange. Il affiche une telle innocence. Cette femme est pourtant une redoutable stratège et une terrible manipulatrice.

- Tout s'est bien passé sinon ? vous demande-t-elle.

Pour toute réponse, vous hochez la tête.

- Voici votre dû, ajoute votre cliente en faisant glisser une enveloppe sur la table. Nous sommes quittes. Il ne me reste plus qu'à rentrer chez moi à présent. J'ai été vraiment ravie de faire votre connaissance, monsieur Jackson, conclut-elle en déposant un baiser sur votre joue rugueuse.

Vous inspectez rapidement l'enveloppe : le compte est juste. Voilà une affaire rondement menée. Il ne vous reste plus qu'à regagner votre pension.

> **Ajoutez 500\$ à la somme de votre argent.**

> **Allez au 5.**

14. New York, nuit d'avril 1953

Tout est calme. La nuit est sereine et paisible et l'air étonnamment doux. Vous vous sentez comme bercé par une douce ivresse. Rassuré, vous vous dirigez vers la cafétéria.

> Allez au 13.

15. New York, après-midi d'avril 1953

Quand vous ressortez de votre état d'inconscience, vous jetez un regard à votre montre. Une heure a passé. Il est temps de vous éclipser pour ne pas gêner plus avant l'homme dans son activité. Vous saluez donc le médecin et prenez poliment congé.

> **Diminuez de trois points votre jauge de P. Sch.**

Vous avez ensuite deux options :

> **Voulez-vous dépenser 5\$ pour acheter la presse du jour et voir si votre exploit nocturne fait parler de lui ? Dans ce cas, diminuez de 5\$ le montant de votre argent et allez au 29.**

> **Préférez-vous retourner à votre hôtel vous coucher après avoir dîné dans un petit restaurant ? Dans ce cas, allez au 6.**

16. New York, après-midi d'avril 1953

Une voix s'élève, si frêle et si forte.

« Ooh, ooh, ooh,

What a little moonlight can do.

Ooh, ooh, ooh,

What a little moonlight can do to you.

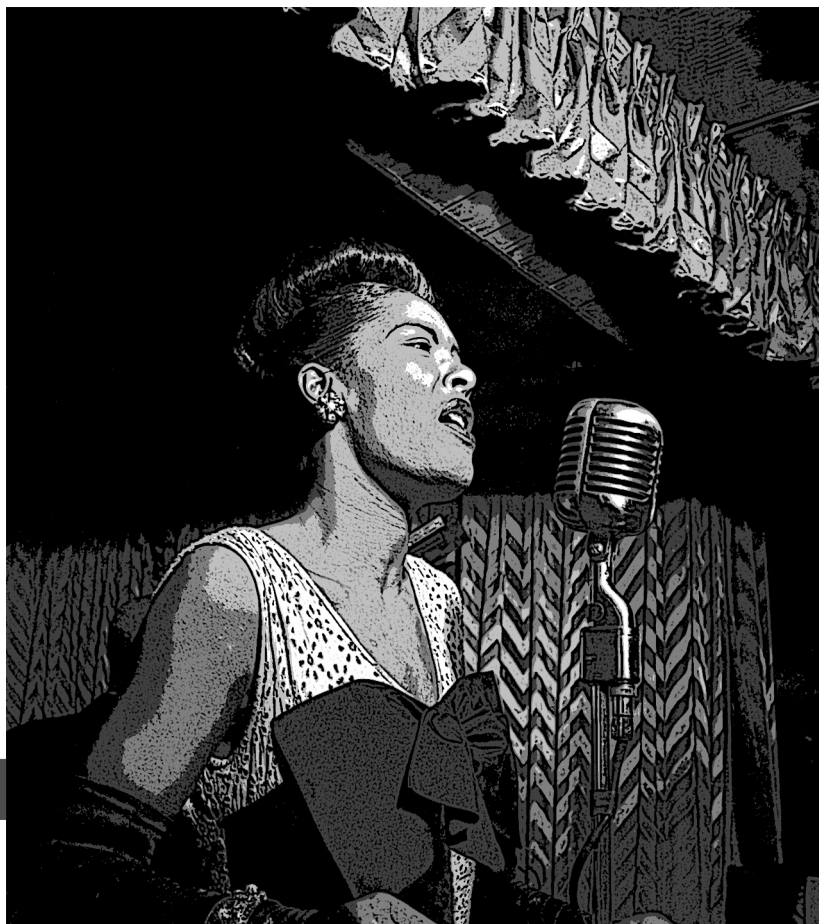
You're in love,

Your heart's fluttering all day long.

You only stutter cause your poor tongue,

Just will not utter the words. »

> **Vous êtes égaré.**



17. New York, après-midi d'avril 1953

Vous passez vos doigts sur l'objet. C'est un carnet en cuir noir fermé par une bande élastique. Vous l'ouvrez délicatement et en tournez les pages. Il s'agit en réalité d'un répertoire. Vous n'êtes pas graphologue, mais l'écriture semble masculine, mais aussi un peu hésitante. Vous parcourez rapidement ses lignes :

« Adelina : Virg. 45-69-93
Bella Vera : Wash. D.C. 77-12-22
Belle de Rive : Mass. 47-87-74
Connie Coquine : NY 74-14-15
Féline : Wash. D.C. 54-22-37
Lazy Lane : Mar. 42-25-68
Yeux de biche : NY 55-48-23
Zen and Karma : Con. 47-88-72 »

Le carnet comporte ainsi en tout une trentaine de pseudonymes accompagnés d'une série de lettres identifiant un État (New York, Virginie, Maryland, Connecticut...) puis un numéro de téléphone. Visiblement, votre cliente joue coup double. Non seulement elle veut récupérer le carnet de son mari pour découvrir l'identité de sa maîtresse, mais, en plus, elle veut que vous déposiez dans son bureau ce qui pourrait constituer une preuve contre lui dans la procédure de divorce.

Qu'allez-vous faire à présent ? Suivez une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> **Vous tentez de téléphoner à un des numéros du carnet : allez au 18.**

> **Vous descendez immédiatement donner au gérant de votre pension meublée les dix dollars donnés par la femme : allez au 31.**

> **Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.**

> **Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.**

> **Vous préférez vous étendre pour une sieste en attendant la nuit : allez au 45.**

> **Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.**

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

18. New York, après-midi d'avril 1953

Vous descendez rapidement dans la rue et jetez quelques *cents* dans la fente d'un téléphone public. Vous n'avez pas trop idée de qui appeler. Tentez-vous un numéro sur New York ou un numéro localisé dans un autre État ?

> Vous appelez sur New York : allez au 8.

> Vous appelez un destinataire hors de New York : allez au 20.

19. New York, après-midi d'avril 1953

Le Madison Club est le dernier bar de New York qui accepte encore de vous faire crédit. Vous y débarquez en plein après-midi. La salle est pratiquement vide. Vos yeux parcourent un moment les murs sombres décorés de trophées de chasse. Plutôt incongru en pleine jungle urbaine new yorkaise. Dans le coin, sur la scène, un Noir nettoie un saxophone avec application. Il vous observe un court instant avant de reprendre sa tâche. Au fond, le barman qui essuie des verres vous interpelle :

- Hey, Edward, vieil ivrogne. Tu viens payer tes dettes ?

- Je viens boire.

- Le patron a dit, « plus rien tant qu'il n'essuie pas son ardoise ».

Vous grimacez. Vous n'avez pas assez pour régler vos dix derniers jours de consommation.

- Alors, mec, tu paies tes seize dollars ou tu te barres ?

> Tentez-vous de payer une partie de la somme pour amadouer le serveur ? Si c'est le cas, allez au 22.

> Préférez-vous ressortir ? Si c'est le cas, allez au 9.

20. New York, après-midi d'avril 1953

- Bonjour ? Qui est à l'appareil ?

Une voix féminine enjouée accueille votre appel. Vous allez devoir la jouer fine.

> **Tentez un jet de Bluff d'un Niveau de Difficulté de 16 (difficile).**

> **En cas de réussite, allez au 23.**

En cas d'échec, votre interlocutrice soupire et raccroche. Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez alors tenter de composer le numéro d'un destinataire dans New York.

> **Dans ce cas, allez au 8.**

Sinon, vous pouvez aussi reprendre vos activités et suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> **Vous descendez immédiatement donner au gérant de votre pension meublée les dix dollars donnés par la femme : allez au 31.**

> **Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.**

> **Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.**

> **Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.**

> **Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.**

> **Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.**

21. New York, fin d'après-midi d'avril 1953

Ce bel après-midi de printemps tire à sa fin. Le soleil commence à décliner et la température à fraîchir. Il est temps de vous mettre en route pour la maison de Sullivan, située en périphérie dans un quartier bourgeois le long de l'Hudson River.

Vous vous engouffrez dans le métro.

> **Allez au 3.**

22. New York, après-midi d'avril 1953

Vous vous accoudez au comptoir et lancez un regard que vous espérez complice au barman. Le saxophoniste tire quelques notes de son instrument. Il semble satisfait et le range dans son étui.

- Écoute, tu sais que je suis réglo, chuchotez-vous à l'oreille de l'employé. Je suis sur un bon coup là et je pourrai tout vous rembourser demain. En attendant, je peux payer une partie de ce que je vous dois. Histoire de vous prouver mes bonnes intentions. Hein, qu'en dis-tu ?

Le serveur reste glacial. Il ne semble guère convaincu.

> **Tentez un jet de Bluff d'un Niveau de Difficulté de 21 (très difficile). Gagnez 1 point de bonus à votre jet par dollar que vous souhaitez payer.**

> Si c'est une réussite, allez au 34.

> Si c'est un échec, allez au 51.

23. New York, après-midi d'avril 1953

- Eh bien ? insiste la voix féminine.

- C'est Sullivan, lancez-vous d'une voix assurée.

- Robert ?

- Oui, qui d'autre, voyons ?

- Mais... Pourquoi appelez-vous ici ? Vous ne devez pas appeler ici, normalement.

- Tu sais bien pourquoi je t'appelle, petite coquine.

- Mais...

- Allez, on se voit quand ? J'ai envie de toi.

La femme raccroche subitement. Vous n'avez pas pu aller aussi loin que vous l'espériez dans cette discussion, mais vous avez tout de même récupéré quelques informations intéressantes. Que voulez-vous faire à présent ? Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez tenter de composer le numéro d'un des destinataires situés hors de New York.

> **Dans ce cas, allez au 8.**

Sinon, vous pouvez aussi reprendre vos activités et suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

24. New York, nuit d'avril 1953

Pas le choix. Vous brisez la vitre de la porte d'un coup de coude puis vous passez la main à l'intérieur pour ouvrir la porte. Mais le bruit a alerté une sentinelle. À peine avez-vous franchi le seuil de l'entrée qu'un chien se précipite sur vous, gueule ouverte. Votre cœur s'emballe.

> **Un combat s'engage** (lire règles de combat en pp. 10-12).

Pour vaincre votre adversaire, vous devez lui faire perdre 4 PV.

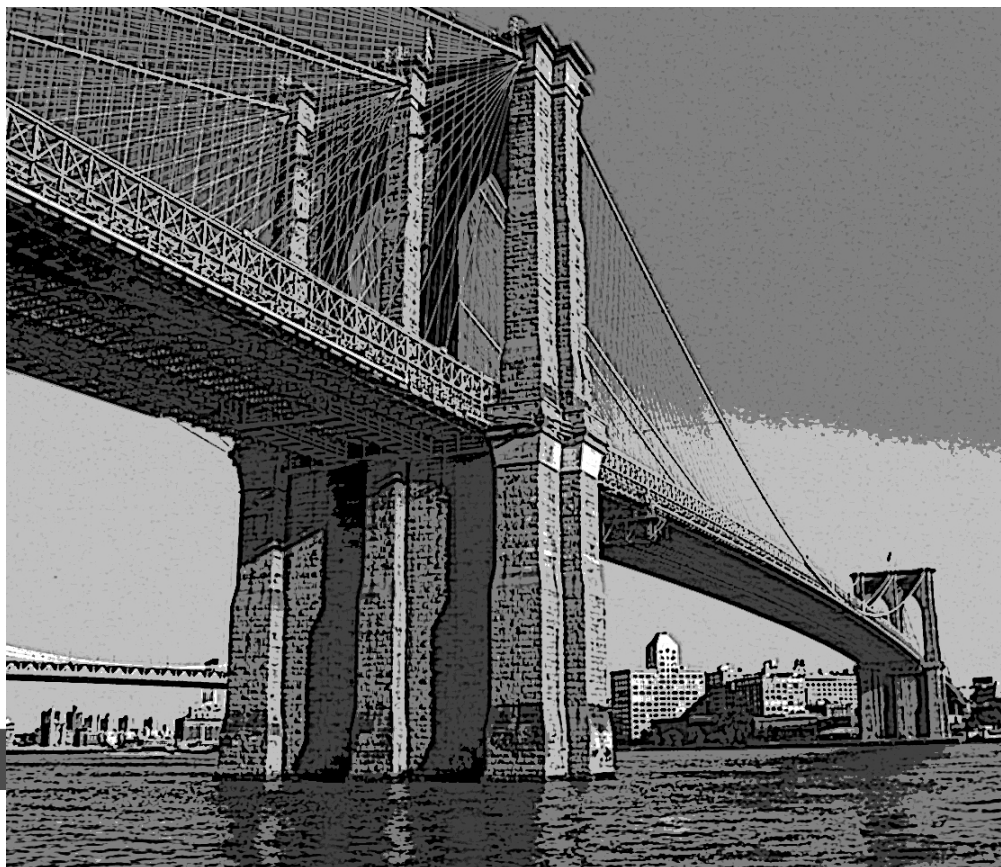
Pour le toucher, vous devez réussir un jet d'attaque d'un ND de 11 (moyen).

Pour ne pas être blessé, vous devez réussir un jet d'Esquive d'un ND de 11 (moyen).

Chaque fois que vous êtes touché, vous encaissez 2 PV.

> **Si vous l'emportez, allez au 25**.

> **Si vous échouez, allez au 11**.



25. New York, nuit d'avril 1953

- Sale clébard, lâchez-vous furieux surtout contre vous-même de vous être ainsi laissé surprendre.

Vous contemplez le corps de l'animal sans vie étendu au sol, puis vous lui donnez un bon coup de pied dans les côtes pour faire bonne mesure. Vous êtes encore sous le coup de l'émotion. Vous sentez vos tempes battre à un rythme endiablé.

> Augmentez de deux points votre jauge de P. Sch. Si le total de vos P. Sch. atteint ou dépasse 16, allez au 330. Sinon, continuez la lecture.

Là, tout de suite, vous auriez envie de repartir. Mais votre mission devrait vous rapporter gros. Alors vous vous ressaisissez pour repartir au combat. Comme vous l'avez toujours fait dans votre vie.

> Si vous avez une lampe-torche, vous pouvez effectuer une fouille approfondie des lieux. Allez alors au 10.

> Si ce n'est pas le cas, vous pouvez tout de même tenter de parcourir les pièces en espérant trouver quelque chose d'intéressant. Allez alors au 35.

> Enfin, si vous le jugez plus prudent, vous pouvez aller directement au bureau de Sullivan échanger les carnets. Allez alors au 48.

26. New York, nuit d'avril 1953

Votre regard rôde, aux aguets. Vous repérez d'abord une photographie posée dans un cadre sur une table de basse : Sullivan trône fièrement au centre d'un groupe d'officiers. Mais comme vous furetez, aux aguets, vous remarquez soudain une petite armoire aux portes vitrées qui regorge de bouteilles d'alcool. Il y a là bien plus que vous ne pourriez emporter.

> Vous souhaitez boire quelques rasades de whisky ? Allez au 30.

> Vous préférez vous retenir ? Allez au 53.

27. New York, nuit d'avril 1953

De l'extérieur, le carnet que vous avez déniché ressemble strictement à celui que vous avez apporté et déposé dans le bureau. Même couverture de cuir, même ruban élastique pour le tenir fermé. Mais à l'intérieur, le contenu est tout autre : il s'agit d'un répertoire qui semble clairement à usage professionnel. Les noms qui s'y alignent, tous masculins renvoient visiblement à des membres de l'armée. Votre cliente risque d'être déçue par son contenu, mais ce n'est pas votre affaire. À présent, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux après les avoir vandalisés.

> Allez au 37.

28. New York, nuit d'avril 1953

Au détour d'un bosquet, vous croisez un homme large d'épaules qui semble faire le guet. Comme vous arrivez dans sa direction, il allume une cigarette et reprend sa marche. Un court instant la flamme de son briquet illumine son visage. L'homme possède deux yeux aux pupilles étonnantes ; l'une est foncée l'autre est claire. Sans un regard vers vous, il marche en direction du Nord. Vous le suivez à distance un instant et l'observez monter dans un bus. Il semble que votre imagination vous ait joué des tours.

Rien ne vous empêche à présent d'entrer dans la cafétéria.

> Allez au 13.

29. New York, après-midi d'avril 1953

Vous gagnez un petit kiosque en bordure de Central Park et achetez toute la presse nationale et locale du jour. Les bras chargés, vous gagnez le parc et vous installez sur un banc dans une allée peu fréquentée. Un à un, vous parcourez les journaux. Les titres habituels se succèdent : les activités de Mac Carthy qui tente de débusquer les communistes qui noyautent l'administration fédérale, l'agitation dans les États du Sud autour de la question raciale ou encore la

montée en puissance de l'URSS qui, après les sombres années staliniennes, repart de l'avant sous la houlette de Khrouchtchev.

Dans le *New York Talks*, un petit journal de mauvaise réputation, votre affaire est cependant évoquée.

« Un cambriolage a eu lieu hier au domicile du général Sullivan. Son bureau a été retourné de fond en comble par un voleur reparti bredouille. Le coffre du général a tenu bon ! L'homme, durement affecté par la mort de sa femme il y a une semaine à peine, a appris la nouvelle avec le flegme qui sied à un patriote qui fit face aux Coréens comme le firent tous les Américains : avec vaillance ».

Vos sourcils se froncent. La femme de Sullivan ? Morte la semaine dernière ? Mais qui est alors votre cliente ? Et que cherchait-elle si ce n'était une affaire de divorce ? Vous sentez comme un goût âcre au fond de la gorge. Il semble qu'on se soit joué de vous. Et, pire encore, vous ne savez pas pourquoi. Hélas, vous n'avez aucun moyen de remonter la piste de la fausse madame Sullivan. Vous vous levez de votre banc en soupirant. L'après-midi est bien entamé. Que souhaitez-vous faire à présent ?

Vous pouvez suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> **Voulez-vous aller voir votre thérapeute ? Si c'est le cas, allez au 38.**

> **Préférez-vous retourner à votre hôtel vous coucher après avoir dîné dans un petit restaurant ? Dans ce cas, allez au 6.**

30. New York, nuit du 7 avril 1953

Le breuvage coule dans votre gorge comme une douce, mais dangereuse médecine.

> **Vous perdez 1 PV. Si vous tombez à 0 PV, allez au 698. Sinon, poursuivez la lecture.**

> **Diminuez votre jauge de P. Sch. d'un point.**

Satisfait, vous refermez la bouteille et la rangez dans une poche de votre blouson.

> **Ajoutez une « Bouteille de whisky pleine » à votre inventaire.**

Voilà déjà une première découverte intéressante. Que pourraient encore receler les lieux ?

> **Faites un jet en Observation d'un Niveau de Difficulté de 11 (moyen).**

> En cas de réussite, allez au 43.

> En cas d'échec, il ne vous reste plus qu'à monter à l'étage, inspecter le bureau de votre ancien colonel : allez alors au 48.

31. New York, après-midi d'avril 1953

- Hep, patron.

L'Italien relève la tête de son journal et vous regarde descendre les dernières marches de l'escalier intérieur de sa sinistre pension. Il se gratte le ventre en grimaçant.

- Tu veux quoi, Jackson ?

- Je voulais vous donner une petite avance par rapport à demain. J'ai dix dollars sur moi.

L'homme rit.

- Tu me dois 39\$, coco. Sans compter la nuit de ce soir. Alors tes dix dollars... Tu m'as compris. Donc demain, tu me donnes 45\$ sinon...

Vous hochez la tête. Vous ne connaissez pas l'hôtelier depuis très longtemps, mais suffisamment pour savoir qu'il préférera mourir étouffé par des spaghettis plutôt que de montrer le moindre signe de compréhension envers ses clients.

Il vous reste donc à suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> **Vous tentez de proposer 12\$ à l'hôtelier en donnant tout ce que vous avez sur vous : allez au 50.**

> **Vous inspectez le carnet : allez au 17.**

> **Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.**

> **Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.**

> **Vous faites une sieste en attendant la nuit : allez au 45.**

> **Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.**

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

32. New York, après-midi d'avril 1953

- Hep petit !

Vous jetez à l'adolescent une pièce de *fifty cents* et récupérez en retour une liasse de papier à l'encre grasse. Vous vous asseyez sur un banc dans un petit parc et commencez à feuilleter le journal. Les premières pages sont consacrées à Mac Carthy. L'homme a du courage. Après s'en être pris aux communistes qui noyautent Hollywood pour déverser leur propagande fielleuse dans le pays, voilà qu'il entreprend de purger l'armée de tous les traîtres qui y pullulent. Quelques articles économiques présentent les conséquences vivaces de la guerre de Corée sur le pays, avec ses poussées de chômage et d'inflation et le début d'une récession. Un entrefilet évoque aussi des actes racistes dans le Sud. Un Noir aurait été lynché pour avoir eu une liaison avec une Blanche.

Votre lecture est terminée à présent. Il est temps de passer à autre chose. Vous pouvez suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

33. New York, après-midi d'avril 1953

Que s'est-il passé exactement ? Vous auriez du mal à le dire. Vous vous souvenez avoir suivi des yeux un pendule en argent qui se balançait devant vous tandis que le docteur Brown vous murmurait des paroles apaisantes. Ensuite ? C'est comme si vous vous étiez endormi. Vous avez sombré dans un état comateux, bercé par des bribes de rêves entremêlés de cauchemars lointains.

À votre réveil, vous vous sentez bien mieux.

> **Diminuez de trois points votre jauge de P. Sch.**

- Je crois que cette séance vous aura été très bénéfique, lance, jovial, le thérapeute. Revenez quand vous voulez, mon ami. Vous serez toujours le bienvenu.

Vous remerciez le docteur et prenez congé, passant devant la dame au tailleur fuchsia qui vous lance du regard des éclairs qu'elle aimerait mortels. À présent, qu'allez-vous faire ?

Vous pouvez suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

34. New York, après-midi d'avril 1953

Le serveur soupire et vous tend la main.

> **Diminuez votre somme d'argent du montant dépensé lors de votre jet en Bluff.**

Sans dire un mot, l'homme vous sert un verre de whisky. Après vous avoir jeté un long regard méprisant, il lance d'un ton péremptoire :

- Ce sera le seul.

- Merci, ça fait du bien, lâchez-vous en lapant quelques gorgées du breuvage. »

> **Vous perdez 1 PV. Si vous tombez à 0 PV, allez au 698. Sinon, poursuivez la lecture.**

> **Diminuez d'un point votre niveau de P. Sch.**

Vous terminez votre verre en le savourant longuement. Mais les plaisirs et les douceurs n'ont qu'un temps. Il vous faut à présent reprendre la route. Où allez-vous diriger vos pas ?

Vous pouvez suivre l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> **Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.**

> **Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.**

> **Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.**

> **Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.**

> **Vous faites une sieste en attendant la nuit : allez au 45.**

> **Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.**

> **Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.**

35. New York, nuit d'avril 1953

Dans la pénombre, vous peinez à distinguer quoi que ce soit. Vous avancez à tâtons, de peur de trébucher ou de renverser un

objet. Après la cuisine, vous parvenez à une salle à manger. Au fond, vous découvrez une bibliothèque.

> **Faites un jet en Observation d'un Niveau de Difficulté de 16 (difficile).**

> En cas de réussite, allez au 26.

> En cas d'échec, il ne vous reste plus qu'à monter à l'étage, inspecter le bureau de votre ancien colonel : allez alors au 48.

36. New York, nuit d'avril 1953

Espérant une découverte croustillante, vous faites jouer le pinceau lumineux de votre lampe sur les murs de la petite pièce. Vous remarquez alors en effet, coincée entre des livres dans la bibliothèque, une petite chemise ocre. Vous la tirez de son étagère et l'auscultez. Elle regorge de coupures de presse. Toutes ont trait à Joseph Mac Carthy. Des dizaines de bouts de papier soigneusement découpés permettent de retracer toute la carrière du sénateur, recensent la moindre de ses déclarations. Au départ, vous pensez avoir affaire à un zélateur du républicain, mais bientôt, lampe de poche entre les dents, tournant fébrilement les pages, vous remarquez que certaines parties sont soulignées, voire commentées. Et il semble finalement que l'homme considère plutôt Mac Carthy comme un ennemi ou une cible que comme un héros.

Vous rangez la chemise avec soin, prenant garde à la reposer exactement à l'endroit où elle se trouvait.

> **Faites un jet en Observation d'un Niveau de Difficulté de 11 (moyen).**

> En cas de réussite, allez au 25.

> En cas d'échec, vous ne remarquez rien de particulier. Vous pouvez alors prendre le temps d'inspecter le carnet (allez au 27) ou quitter les lieux (allez au 37).

37. New York, nuit d'avril 1953

Votre mission est presque achevée. Il n'en reste plus qu'une partie : la plus plaisante. C'est en effet avec une certaine jouissance

que vous jetez à bas les livres de la bibliothèque et retournez les tiroirs du bureau de votre ancien supérieur. L'idée d'uriner sur l'un des murs vous titille un peu, mais vous vous en absteniez. Avant de quitter les lieux, vous prenez le temps de frapper sur le mécanisme d'ouverture du coffre avec la chaise. Bien sûr, cela ne l'ouvrira pas, mais cela renforcera les policiers dans la conviction qu'il s'est bien déroulé une tentative de *hold up*.

Euphorique, vous devez vous contrôler pour vous empêcher de fredonner en regagnant le rez-de-chaussée. Le calme et l'ordre qui y règnent contrastent avec l'état de délabrement dans lequel vous avez laissé la pièce à l'étage.

Quelques minutes plus tard, vous êtes dans la rue. Vous battez le trottoir d'un pas léger. Tout s'est bien passé. Si bien que vous en êtes surpris. Cela fait combien de temps que, dans votre vie de chien, vous avez réussi quelque chose ? Vous préférez ne pas donner de réponse à cette question. Tandis que vous approchez de la cafétéria qui tient lieu de rendez-vous, trois voitures de police foncent, sirènes hurlantes en sens inverse. Vous tournez la tête pour suivre leur trajectoire : elles tournent à l'angle en direction de la maison de Sullivan. Vous en éclateriez presque de rire. Vous avez presque envie de crier : « C'est moi ! » pour cracher de fierté au visage du monde.

Les lumières de la cafétéria, ses néons clignotants, semblent alors dessiner le feu d'artifice de votre triomphe.

> **Vous entrez dans la cafétéria à la recherche de votre cliente : allez au 13.**

> **Vous préférez d'abord faire un tour discret des lieux : allez au 44.**

38. New York, après-midi d'avril 1953

- Monsieur Jackson !

Votre psychologue vous accueille avec chaleur et sollicitude. Cela vous rassure un peu, car vous aviez peur de le déranger. Sa générosité détonne en effet avec tout ce que vous avez pu connaître des hommes depuis votre jeunesse. Vous pensiez que l'aide qu'il

vous apportait était une façon pour lui de se racheter une conscience et qu'il se lasserait vite de vous. Il n'en est rien et cela vous touche.

Durant plus d'une heure, vous poursuivez à votre médecin le récit de vos années d'internement en Corée.

> Diminuez d'un point votre jauge de P. Sch.

À nouveau, l'homme vous propose une séance complémentaire d'hypnose.

> Si vous acceptez, allez au 15.

Dans le cas contraire, vous saluez le médecin et prenez poliment congé. Il vous reste alors deux possibilités :

> Voulez-vous dépenser 5\$ pour acheter la presse du jour et voir si votre exploit nocturne fait parler de lui ? Dans ce cas, diminuez de 5\$ le montant de votre argent et allez au 29.

> Préférez-vous retourner à votre hôtel vous coucher après avoir dîné dans un petit restaurant ? Dans ce cas, allez au 6.

39. New York, après-midi d'avril 1953

C'est avec une forte appréhension que vous poussez la porte du *building* rutilant dans lequel votre psychiatre a installé son cabinet. Le gardien, posté derrière son guichet dans le *hall*, vous regarde avec un œil suspicieux. Il faut dire que vos vêtements sales et chiffonnés jurent avec sa livrée rutilante et le marbre éclatant que quelques Noirs en salopette sont occupés à briquer. Sans ralentir, vous vous avancez jusqu'aux ascenseurs. Un *groom* vous accueille, un sourire narquois aux lèvres, et vous monte au neuvième étage.

Quelques pas sur une moquette rouge immaculée vous mènent alors au bureau de votre thérapeute. Svetlana, sa secrétaire, vous accueille, mielleuse.

- Monsieur Jackson ! J'appelle immédiatement le docteur. Docteur ? interpelle-t-elle par l'interphone de son bureau. Monsieur Jackson est là. Oui. Bien. D'accord, je lui dis que vous le prenez immédiatement.

Assise sur le côté, une vieille femme dans un tailleur fuchsia et accompagnée de son petit émet un « oh » d'indignation.

- Mais j'ai rendez-vous !

- Monsieur, aussi, ment la secrétaire en vous adressant un clin d'œil complice. Le docteur Brown est en retard. Il pourra vous prendre dès qu'il aura vu ce patient.

Quelques minutes s'écoulaient. De longues minutes pendant lesquelles Mme Rose grogne autant que son chien qui vous mordille le bas du pantalon. Enfin, un homme livide sort du cabinet du docteur. Ce dernier, sur le pas de la porte, vous accueille chaleureusement :

- Entrez, soldat ! J'attendais votre venue avec impatience.

L'homme referme la porte derrière vous et vous sert sans attendre un verre de whisky. Vous vous dites qu'il vous a bien cerné. Un bon point pour lui.

- Je pense que vous risquez de perdre une cliente à cause de moi, vous excusez-vous. La dame dans la salle d'attente n'a pas apprécié de se faire passer devant.

- C'est sans importance, répond le psychiatre en vous tendant le verre. Cette vieille rombière s'invente elle-même ses problèmes. Aider un patriote comme vous est un devoir sacré dont je m'acquitte volontiers.

Vous videz votre verre d'un trait et vous vous allongez sur le sofa en cuir disposé à côté d'une immense baie vitrée.

- Alors, demande le docteur en s'asseyant carnet en main. Je vous écoute. De quoi voulez-vous me parler aujourd'hui ?

- Je... Je ne sais pas trop...

- La dernière fois, nous en étions restés aux tortures.

- Oui.

- Après vous avoir malmené, vos geôliers vous avaient enfermé dans le noir complet. Une tactique de déstabilisation classique pour vous faire perdre toute notion du temps et vous désorienter. Et ensuite ?

Tandis que votre regard se porte au-delà de la vitre et descend sur les allées fleuries de Central Park qui s'étend en contrebas, vous reprenez votre récit.

- Des voix. Ils me parlaient sans cesse. En coréen parfois, en russe aussi. Je ne comprenais rien à ce qu'ils me disaient. Mais pendant des

jours... Enfin, des jours, je ne sais pas... Pendant un temps qui m'a paru infiniment long en tous cas, ils me parlaient. Encore. Encore. Toujours. Sans cesse. Et puis le Russe m'a fait sortir. Il m'a fait rasseoir à la table avec un bon repas. Cette table disposée au vu de tous les autres prisonniers. Je le savais cette fois. Mais j'ai mangé. J'ai mangé et j'ai bu sous les cris et les crachats de mes camarades. Pendant ce temps, le Russe, dans un anglais parfait, me posait tout un tas de questions. Visiblement, il pensait que je possédais des informations sensibles.

- C'était le cas ?

- Non, pas du tout. Je n'étais qu'un simple homme de troupe. Même pas un sous-officier. Et j'ai aucune idée de ce qui pouvait leur faire croire le contraire. Je ne savais rien, rien, sinon que j'étais dans la merde. Si j'avais été malin, j'aurais inventé quelque chose pour les calmer. Mais sur le moment, rien m'est venu. Alors ils m'ont remis dans la cellule noire. Et ils ont recommencé à me parler.

Pendant un long moment, observant les marcheurs dans le parc depuis votre hauteur, vous racontez ainsi les semaines d'enfermement. Puis, comme vidé de mots, vous vous levez.

> Enlevez 1 P. Sch. de votre total.

- Bien, bien, bien, répète le docteur qui semble satisfait. Ce fut une séance très intéressante. Mais, si vous le permettez, j'aurais quelque chose à vous proposer. J'expérimente depuis quelque temps une technique très efficace basée sur l'hypnose. C'est sans risque. Vous accéderez grâce à elle à des souvenirs profondément enfouis sans avoir conscience de ce retour et donc sans séquelle. Et bien sûr, c'est toujours gratuit pour vous. Seriez-vous disposé à l'essayer dès maintenant ?

> Si vous acceptez cette proposition, allez au 33.

Sinon, vous saluez votre psychiatre et quittez l'immeuble. Il vous reste alors différentes options. Choisissez l'une d'elles, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet que vous a remis la femme de Sullivan : allez au 17.

- > Vous allez payer le patron de votre hôtel : allez au 31.
- > Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.
- > Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.
- > Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.
- > Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.
- > Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

40. New York, après-midi d'avril 1953

Vous rejoignez le port de New York, les mains dans vos poches crevées. C'est une longue marche jusqu'à South Street Seaport, au sud de Manhattan. Là, vous contournez les quais hérissés de grues où les dockers s'agitent fiévreusement. Vous dépassez les embarcadères où se sont amarrés les paquebots de luxe débarquant leurs passagers venus d'Europe. Après des hangars sordides où s'empilent des caisses de toutes tailles et des ballots de marchandises, vous parvenez à une partie du port encombrée de vieux rafiots en bois. Vous descendez prudemment sur une passerelle branlante et, une fois arrivée au bout, vous enjambez les filières distendues d'un navire décati.

- Angus ? Angus ?

- J'suis là, gars, vous interpelle votre vieux camarade.

L'homme est assis à l'avant, canne à pêche en main et bière posées sur le teck desséché.

- Comment ça va, vieux ? demandez-vous.

Angus se contente d'émettre un grognement pour seule réponse, puis il est pris d'une violente quinte de toux.

- Toujours tes poumons, hein ?

Angus hoche la tête.

- Oui, répond-il d'une voix brisée, expirante.

Il semble à bout de souffle, comme s'il venait de produire un terrible effort.

- Et... Le pire... explique-t-il avec peine... C'est qu'il me manque quatre dollars pour me... Racheter une bouteille d'oxygène.

> Si vous avez quatre dollars et que vous souhaitez les donner à Angus, allez au 41.

Si vous n'avez pas quatre dollars ou que vous ne souhaitez pas donner d'argent à Angus, vous profitez un moment de son hospitalité et de sa bière avant de le saluer et de tourner les talons.

- Reviens quand tu veux, camarade, vous lance-t-il.

À présent, vous avez plusieurs possibilités. Choisissez l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

41. New York, après-midi d'avril 1953

- Tiens, frère.

Vous tendez deux billets fripés de deux dollars à Angus. Son visage s'éclaire soudainement. Ses yeux se brouillent et vous pourriez presque apercevoir une larme perler le long de ses rides orbitales.

- Tu... Tu me sauves... ajoute-t-il.

- De rien, de rien, répondez-vous gêné.

Durant un petit moment, vous poursuivez votre petite partie de pêche en sirotant quelques bières. Comme vous vous levez pour repartir, Angus pose sa main sur votre avant-bras.

- Attends... D'abord mon gars, dis-toi que t'es ici chez toi. Tu reviens quand tu veux hein. Et puis... J'ai... J'ai quelque chose pour toi.

L'homme vous tend une petite clé.

- Tiens, prends ça. Si je calte, et ça va pas tarder, débrouille-toi pour récupérer un petit coffret caché derrière le bardage dans la soute à voile à l'avant. Ouvre-le et puis... Et puis garde ce que tu trouveras.

> Ajoutez « Clé d'Angus » à la liste de votre matériel.

Vous avez vos habitudes avec Angus. Et vous n'aimez pas rallonger les conversations ni vous éterniser dans de longues embrassades sentimentales. Vous saluez donc votre hôte et vous éclipez.

À présent, vous avez plusieurs possibilités. Choisissez l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

42. New York, nuit d'avril 1953

Vous n'avez jamais appris à crocheter correctement une serrure, mais après quelques minutes à vous arc-bouter contre la pêne et la têtère avec un tournevis, vous parvenez à faire céder le mécanisme.

La porte s'ouvre sans un bruit. Prudemment, vous mettez le pied dans la cuisine. Une cuisine bien rangée et d'une parfaite propreté, du moins pour ce que vous pouvez en voir dans la pénombre.

Au sol, un gros chien étendu sur une vieille couverture lève la tête. Vous le caressez et lui versez des croquettes depuis une boîte posée contre un placard. Reconnaisant, l'animal laisse échapper un soupir d'aise. Vous avez le champ libre à présent.

> **Si vous avez une lampe-torche, vous pouvez effectuer une fouille approfondie des lieux. Allez alors au 10.**

> **Si ce n'est pas le cas, vous pouvez tout de même tenter de parcourir les pièces en espérant trouver quelque chose d'intéressant. Allez alors au 35.**

> **Enfin, si vous le jugez plus prudent, vous pouvez aller directement au bureau de Sullivan échanger les carnets. Allez alors au 48.**

43. New York, nuit d'avril 1953

Votre attention est soudain attirée par un petit pot en terre représentant un cochon rieur. Une tirelire ! Vous vous empressiez de l'ouvrir par un petit clapet et d'en retirer son contenu. Voile une belle prise de guerre !

> **Ajoutez 12\$ à la somme de votre argent.**

À présent, il ne vous reste plus qu'à monter à l'étage, échanger les carnets dans le bureau de Sullivan.

> **Allez au 48.**

44. New York, nuit d'avril 1953

Vous avez appris à ne jamais entrer sur un site sans auparavant en avoir évalué la dangerosité. Vous effectuez donc un large passage tout autour de la cafétéria. Feignant de passer, vous scrutez les environs à la recherche d'un signe suspect.

> **Faites un jet en Observation d'un Niveau de Difficulté de 11 (moyen).**

> **En cas de réussite, allez au 28.**

> En cas d'échec, allez au 14.

45. New York, après-midi d'avril 1953

S'il y a une chose que vous avez apprise en Corée, c'est qu'un bon soldat est un soldat reposé. Vous vous allongez sur votre lit et finissez votre bouteille de whisky tranquillement. Puis vous finissez par vous endormir dans une molle torpeur.

> Allez au 52.

46. New York, après-midi d'avril 1953

Après une petite marche, vous arrivez au « Magasin général d'équipement » du vieux Mac Gregor, sur la 57th. Un ancien de l'armée lui aussi, mais un petit-fils d'Écossais qui ne fait jamais crédit. Il faudra payer comptant. Vous errez dans les rayons mal éclairés en essayant de réfléchir à ce qui pourrait vous être utile pour votre coup de ce soir. Les marchandises sont disposées sans ordre dans des casiers métalliques.

Vous pouvez acheter les objets suivants :

- Corde : 2\$,
- Paire de gants : 1\$,
- Lampe de poche : 1\$,
- Cadenas et clés : 2\$,
- Pantalon de chantier : 3\$,
- Trousse à outils : 4\$,
- Couteau de combat (jets en Armes blanches pour attaquer ; inflige 5 PV en cas d'attaque réussie) : 4\$.

Faites votre choix.

> **Pour chaque objet acheté, mettez à jour votre liste d'équipement et déduisez la somme de votre montant d'argent disponible.** Bien sûr, celui-ci ne peut descendre en dessous de zéro. Une fois que vous avez effectué vos achats, vous pouvez reprendre votre route. Choisissez l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

47. New York, après-midi d'avril 1953

- Allô ? répète la voix.

Vous vous raclez la gorge.

- C'est... Sullivan.

- Sullivan ?

- Oui.

- Tu... Tu es dans la rue ? J'entends du bruit derrière toi.

- Euh, oui. Je t'appelle en urgence.

- Mais... La ligne ? La ligne est sécurisée ?

- Je me méfie des lignes au bureau.

L'homme garde le silence un instant.

- Bon, mais... Tu veux quoi ? demande-t-il gêné.

- Tu... Tu sais bien. Tu sais bien de quoi je parle.

L'homme raccroche soudain. Inutile de rappeler, c'est clair qu'il fera le mort. Mais si la conversation fut courte, elle fut riche en enseignements... Que voulez-vous faire à présent ? Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez tenter de composer le numéro d'un des destinataires situés hors de New York.

> **Dans ce cas, allez au 20**.

Vous pouvez aussi reprendre vos autres activités. Choisissez l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.

> Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

48. New York, nuit d'avril 1953

Sans plus attendre, vous montez à l'étage de la maison. C'est là que se trouve le bureau de Sullivan, d'après les indications de votre cliente. Les marches grincent sous votre poids, lâchant comme de longues plaintes. Vous arrêtez votre montée, aux aguets : aucun bruit. La maison semble vraiment vide. Rassuré, vous gagnez le palier en quelques longues et souples enjambées. Quatre portes se présentent à vous. Vous les ouvrez une à une, précautionneusement. Vous découvrez d'abord une salle de bain. Sans intérêt pour vous, compte tenu de votre amour de l'hygiène. La seconde porte donne sur une chambre d'enfant. Contrairement aux autres pièces de la maison, les meubles sont recouverts d'une épaisse couche de poussière. Les affiches aux murs sont jaunies. L'une d'elles pend mollement et commence à se déchirer sous son poids. C'est comme si personne n'avait pénétré ici depuis des années. Frissonnant, vous refermez la porte derrière vous et passez à la pièce suivante : la chambre des parents. Une chambre virginale. Il est temps de passer aux choses sérieuses : le bureau au fond du couloir.

Vous tournez la poignée de la porte et pénétrez dans l'antre de Sullivan. L'espace y est réduit. Trois mètres de long pour autant de large. Le mobilier est dépouillé, purement fonctionnel, et se compose

d'un petit bureau encombré de papier, d'une bibliothèque garnie d'ouvrages militaires et d'une chaise. Dans un coin, vous repérez un petit coffre encastré dans le mur. Vous n'avez, hélas, ni le temps ni le matériel pour tenter de l'ouvrir ou de le sceller. Vous vous hâtez d'ouvrir l'unique tiroir du bureau. Vous y trouvez un petit carnet, similaire en apparence à celui qu'on vous a remis et vous procédez à l'échange.

Anxieux, vous regardez votre montre : il vous reste encore une bonne demi-heure avant le retour de Sullivan.

> Voulez-vous en profiter pour inspecter le carnet que vous venez de récupérer ? Allez alors au 27.

Voulez-vous fouiller le reste du bureau ?

> Si c'est le cas et que vous possédez une lampe-torche, allez au 36.

> Si c'est le cas et que vous ne possédez pas une lampe-torche, allez au 4.

Enfin, vous pouvez aussi préférer sortir au plus vite de la maison.

> Dans ce cas, allez alors au 37.

49. New York, nuit d'avril 1953

En vous courbant, vous remarquez une boîte cartonnée scotchée sous le bureau. Fiévreux, vous l'arrachez. Elle pèse son poids. Et pour cause ! En l'ouvrant, vous découvrez un pistolet Walter P.38 et deux chargeurs complets ! Sûrement un souvenir ramené par Sullivan de sa campagne d'Allemagne en 1945. L'arme émet des reflets sinistres sous la lueur de votre lampe. Une trouvaille inespérée dont vous vous empressiez de vous emparer.

> Ajoutez « Pistolet » à votre inventaire (jet en « Pistolets » nécessaire pour attaquer ; inflige 6 PV en cas d'attaque réussie).

À présent, il vous reste deux possibilités.

> Vous pouvez inspecter le carnet trouvé dans le bureau : allez au 27.

> Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux après les avoir vandalisés : allez alors au 37.

50. New York, après-midi d'avril 1953

- Attendez ! lancez-vous en fouillant vos poches. J'ai aussi deux dollars ici, ce qui fait douze en tout.

L'Italien se lève l'œil noir.

- Dégage, *capisce* ? Va te trouver un boulot et ramène-moi 45\$.
Sinon...

Vous aimeriez bien clouer le bec à ce paquet de graisse, mais il a la loi pour lui et vous savez que vous énerver est mauvais pour votre santé. Vous sentez déjà votre sang bouillir dans vos veines et un voile rouge passer devant vos yeux.

> Vous gagnez 1 P. Sch. Si le total de vos P. Sch. atteint ou dépasse 16, allez au 330. Sinon, continuez la lecture.

Vous réfrénez vos pulsions, tant que vous le pouvez encore, et tournez les talons en maugréant.

Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Choisissez l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

> Vous inspectez le carnet que vous a remis la femme : allez au 17.

> Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.

> Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.

> Vous vous rendez au Madison Club, le bar où vous avez vos habitudes : allez au 19.

> Vous faites une sieste en attendant la nuit : allez au 45.

> Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.

> Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.

> Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

51. New York, après-midi d'avril 1953

Rien à faire. Votre baratin comme vos dollars sont inutiles. Votre gosier restera sec. Comme vous sortez du Madison, vous retrouvez le saxophoniste, son étui à la main. L'homme porte un costume et un chapeau d'un blanc impeccable. Il vous emboîte le pas.

- Pas d'argent, pas d'ami, lance-t-il en riant.

Vous hochez la tête, la mine sinistre.

- Écoute, gars. Si à l'occasion tu cherches à boire un verre, viens au *Black Notes*. Tu dis au barman que c'est Cab qui t'as rencardé et qu'il mette ton verre sur sa note, ok ? Par contre, c'est ouvert que la nuit. »

Après un temps de pause, il ajoute : « T'as rien contre les Noirs au fait ? »

Sans attendre votre réponse, l'homme vous tend un jeton en plastique orné des initiales « BN » et de notes de musique.

> Ajoutez « Jeton du Black Notes » dans la liste de votre matériel.

Les « Noirs » ? À vrai dire, on ne peut pas dire qu'auparavant vous les portiez dans votre cœur. Enfant, vous aviez trop entendu d'histoires dans lesquelles des Noirs violaient des jeunes femmes blanches avant de les faire disparaître. Mais vous avez connu plusieurs combattants noirs en Corée et vous devez reconnaître que vos préjugés n'étaient pas tout à fait fondés. Alors...

- Mais pourquoi vous faites ça, demandez-vous suspicieux ?

Cab rit à nouveau tout en continuant à marcher à vos côtés.

- Ça te paraît bizarre un geste de générosité gratuite ? Cab est comme ça, mec, faut pas chercher. Et puis j'ai cru comprendre que le patron du Madison t'avait pas à la bonne. Et moi, ce connard, je l'emmerde. Tu sais que, juste parce que je suis noir, j'ai jamais le droit de rentrer et de sortir que par la porte de service ?

Vous faites la moue.

- Je prends le métro ici. Je te laisse. Mais n'hésite pas un soir. Viens au club. La musique est bonne et le whisky aussi.

Vous saluez mollement votre interlocuteur de la main tandis qu'il disparaît en sautant par les marches de la station de métro.

À présent, qu'allez-vous faire ? Choisissez l'une de ces options, parmi celles que vous n'avez pas encore réalisées :

- > Vous inspectez le carnet remis par Mrs Sullivan : allez au 17.
- > Vous allez donner un peu d'argent au propriétaire de votre hôtel pour essayer de l'apaiser : allez au 31.
- > Vous sortez faire un tour dans la rue : allez au 7.
- > Vous souhaitez retourner voir le psychiatre qui s'est proposé pour vous suivre : allez au 39.
- > Vous passez voir Angus, votre vieux frère d'armes : allez au 40.
- > Vous vous rendez dans un magasin acheter un peu d'équipement en prévision de votre visite nocturne chez le général Sullivan : allez au 46.
- > Vous flânez sans but pour laisser passer le temps en attendant la nuit pour passer à l'action : allez au 21.

52. New York, fin d'après-midi d'avril 1953

Vous vous réveillez après quelques heures d'un sommeil réparateur. D'un pas léger, vous vous relevez et descendez dans la rue. Ce bel après-midi de printemps tire à sa fin. Le soleil commence à décliner et la température à fléchir. Il est temps de vous mettre en route pour la maison de Sullivan, située en périphérie, dans un quartier bourgeois le long de l'Hudson River.

Vous vous engouffrez dans le métro.

- > Allez au 3.

53. New York, nuit du 7 avril 1953

Vous soupirez et reposez la bouteille dans l'armoire. Vos démons vous harcèlent, mais vous devez leur résister. Vous reprenez votre marche en avant. Que pourraient encore receler les lieux ?

- > **Faites un jet en Observation d'un Niveau de Difficulté de 11 (moyen).**

- > En cas de réussite, allez au 43.

> En cas d'échec, il ne vous reste plus qu'à monter à l'étage, inspecter le bureau de votre ancien colonel : allez alors au 48.



CHAPITRE II

La traque



54. New York, soirée d'avril 1953

Quelques jours plus tard, en début de soirée, après un tour en ville, vous rentrez les mains dans les poches dans votre pension. Le tenancier qui lit à l'entrée le journal, affalé sur un fauteuil vous interpelle :

- Hey, Jackson, y a du courrier pour toi.

Étonné, vous restez un moment interdit. Est-ce que l'homme ne se moquerait pas de vous ? Mais non, il vous tend une enveloppe. Vous la saisissez.

- Hé, hé, rigole l'homme avant de partir d'un rire gras. Jackson va bien s'amuser ce soir.

Vous jetez un œil rapide au document. Il s'orne d'une écriture de femme aux lettres arrondies : « À l'attention de M. Jackson ». Le cœur battant, vous gagnez le pied de l'escalier, pour ouvrir l'enveloppe dans un minimum d'intimité. Elle contient un petit feuillet rabattu en quatre, que vous dépliez aussitôt :

Ne montez surtout pas dans votre chambre.

Fuyez, monsieur Jackson. Fuyez immédiatement.

Quittez votre pension et rejoignez-moi au Blue Rose, chambre 23, au plus vite.

Je suis désolée.

Mrs Sullivan.

Votre cœur bat encore plus vite. Mais pour d'autres raisons à présent. La peur a succédé à l'excitation. Les mots résonnent en vous comme un gong funèbre.

> Vous gagnez 1 P. Sch. Si le total de vos P. Sch. atteint ou dépasse 16, allez au 330. Sinon, continuez la lecture.

Mais l'heure n'est pas de céder à la panique. Qu'allez-vous faire ?

> Vous regagnez votre chambre en courant en vous disant que si quelqu'un vous y attend vous allez le prendre par surprise : allez au 62.

> Vous montez avec la plus grande prudence, décidé à évaluer la situation allez au 72.

> Vous quittez immédiatement la pension et partez en courant vous réfugier :

- chez votre thérapeute : allez au 102,
- chez Angus, votre vieil ami : allez au 89,
- au club du « Black Notes », si vous avez reçu un jeton du « Black Notes » : allez au 103,
- au Blue Rose, rejoindre Mrs Sullivan : allez au 115,
- sous un pont : allez au 73,
- auprès des autorités : allez au 64.

55. New York, soirée d'avril 1953

- Que faites-vous ici ?

L'homme bredouille quelques mots dans une langue qui ressemble vaguement au russe puis se jette sur vous. La lutte s'engage immédiatement.

> **Augmentez votre jauge de P. Sch. d'un point. Si le total de vos P. Sch. atteint ou dépasse 16, allez au 330. Sinon, continuez la lecture.**

> **Un combat s'engage** (lire règles de combat en pp. 10-12).

Pour vaincre votre adversaire, vous devez lui faire perdre 4 PV.

Pour le toucher, vous devez réussir un jet d'attaque d'un ND de 5 (très facile).

Pour ne pas être blessé, vous devez réussir un jet d'Esquive d'un ND de 5 (très facile).

Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez 2 PV.

> **En cas de réussite, allez au 104.**

> **En cas d'échec, allez au 74.**

56. New York, soirée d'avril 1953

Une voix s'élève, si frêle et si forte.

« Ooh, ooh, ooh,

What a little moonlight can do.

Ooh, ooh, ooh,

What a little moonlight can do to you.

You're in love,
Your heart's fluttering all day long.
You only stutter cause your poor tongue,
Just will not utter the words. »

> **Vous êtes égaré.**

57. New York, soirée du 12 avril 1953

Vous savourez avec délectation la musique. Elle vous réchauffe le cœur et l'âme.

> **Vous perdez 1 PV. Si vous tombez à 0 PV, allez au 698. Sinon, poursuivez la lecture.**

> **Diminuez votre jauge de P. Sch. d'un point.**

Vous vous êtes rarement senti aussi bien dans votre vie. Mais un fracas interrompt soudain le groupe. La porte du club vient d'être poussée avec violence et quatre policiers prennent position dans l'entrée, matraques en main. Ils s'écartent légèrement pour laisser passer un homme corpulent aux cheveux roux :

- Bonjour les singes, voilà votre bon vieux sergent Mac Caldwon. Oh, mais je vois qu'on a aussi ici quelques sodomites, raille-t-il en désignant deux Blancs attablés au fond de la salle. Une infraction à la loi du Seigneur et à celle de l'État de New York. Allez, on vous embarque.

Personne ne bouge ni ne prononce le moindre mot tandis que les policiers menotent les deux clients pointés du doigt par leur supérieur. Vous lisez sur les visages dans la salle les ombres de la résignation et de la fatalité.

- Oh, mais toi, je te connais pas, vous lance Mac Caldwon. Un petit nouveau on dirait. Toi aussi, tu préfères les hommes ? À moins que tu ne sois une de ces pourritures communistes qui fraie avec les nègres ?

En tant que vétéran de la guerre de Corée, vous faire traiter de communiste c'est comme si l'homme venait de baisser son pantalon pour vous pisser dessus. Mais vous n'avez pas le temps de réagir que Cab, droit comme un i, enveloppé dans sa dignité, lance :

- Cet homme est mon invité. Et donc sous ma protection.

Surpris, Caldwon écarquille les yeux.

- Sous ta protection ? Vous entendez ça, les gars, sous la protection de Cab !

Le sergent part d'un rire gras, mais ses subordonnés se contentent de sourire, gênés. Ils sentent qu'un rien pourrait embraser la salle.

- Oui, sous ma protection, reprend Cab. Si vous le touchez...

À petit pas, le sergent approche de vous et sort des menottes.

- C'est ce qu'on va voir, lâche-t-il comme un défi.

> **Vous appelez au calme et vous laissez emmener sans résister allez au 94.**

> **Vous tentez de fuir allez au 80.**

58. New York, soirée d'avril 1953

« Crac ». Le plancher émet un craquement sonore sous votre poids au moment même où vous entrez dans la chambre. Un homme aux épaules massives se retourne vers vous. À ses pieds se trouvent étalées vos maigres affaires personnelles. Instinctivement, il porte la main vers la poche intérieure de sa veste.

Vous allez devoir vous décider au plus vite.

> **Vous fuyez par la fenêtre ? Allez au 117.**

> **Vous sautez sur lui ? Allez au 104.**

59. New York, nuit d'avril 1953

Vous courez à en perdre haleine, le souffle court, le front recouvert d'une sueur froide. Et vos efforts ne sont pas vains. Au carrefour, vous plongez derrière un abribus et l'homme vous perd de vue. Hélas, il semble motivé et, à coups de sifflet, il rameute les policiers du quartier.

> **Faites un jet en Discrétion d'un Niveau de difficulté de 11 (moyen).**

> **En cas de réussite, allez au 126.**

> **En cas d'échec, allez au 88.**

60. New York, soirée d'avril 1953

Rien ne bouge. Tout semble calme. Vous avancez et collez l'oreille à la porte de votre chambre. Pas de bruit. Confiant, vous ouvrez. Un courant d'air frais vous balaie le visage. Vous auriez laissé la fenêtre ouverte ? Vous n'avez pas le temps d'y réfléchir plus avant, qu'une ombre surgit de derrière votre lit et saute sur vous. La lutte s'engage.

> **Augmentez votre jauge de P. Sch. d'un point. Si le total de vos P. Sch. atteint ou dépasse 16, allez au 330.** Sinon, continuez la lecture.

> **Un combat s'engage** (lire règles de combat en pp. 10-12).

Pour vaincre votre adversaire, vous devez lui faire perdre 4 PV.

Pour le toucher, vous devez réussir un jet d'attaque d'un ND de 5 (très facile).

Pour ne pas être blessé, vous devez réussir un jet d'Esquive d'un ND de 5 (très facile).

Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez 2 PV.

> **En cas de succès, vous sautez sur lui. Allez au 104.**

> **En cas d'échec, allez au 74.**

61. New York, nuit d'avril 1953

- D'accord... Pourquoi pas... lâche l'homme après un long silence durant lequel il semble avoir réfléchi intensément.

Le policier se lève et fait quelques pas pour poursuivre ses spéculations.

- Je vous propose de vous offrir une cellule pour cette nuit. Bien sûr, vous êtes libre. Mais je n'ai malheureusement rien d'autre à vous offrir pour le moment. Demain matin, j'appellerai le juge du district, il pourra statuer. Qu'en dites-vous ?

> **Vous acceptez cette proposition ? Dans ce cas, allez au 70.**

> **Vous refusez et préférez reprendre votre route. Vous pouvez alors vous rendre dans un lieu que vous n'auriez pas encore visité :**

- **chez votre thérapeute : allez au 102,**

- **chez Angus, votre vieil ami : allez au 89,**

- **au club du « Black Notes », si vous avez reçu un jeton du « Black Notes » : allez au 103,**