

L    EEE    CCC    AAA    SSS    III    N    N    OOOO  
L    E        C        A A    S        I    NN    N    O    O  
L    EEE    C        AAA    SSS    I    N N N    O    O  
L    E        C        A A    S        I    N    NN    O    O  
LLL   EEE    CCC    A A    SSS    III    N    N    OOOO

DD ' H H EEE RRR MMMMM EEE SSS  
D D ' H H E    R R    M M M E    S  
D D HHH EEE RRR M M M EEE SSS  
D D H H E    RR    M M M E    S  
DD    H H EEE R R    M M M EEE SSS

Tutoriel :

### 1) Matériel

Vous avez juste besoin d'un dé à 6 faces et d'une feuille de papier et d'un crayon si vous n'arrivez pas à retenir de tête les objets que vous possédez.

### 2) Déplacements

Le livre est écrit sous forme de chapitres classés en ordre alphanumérique.

Quant il est écrit "Allez au 666" , vous devez vous diriger vers la page 666 obligatoirement.

Si il est écrit "Si vous voulez" devant la phrase , cela indique une proposition , dans ce cas vous pouvez faire un choix entre les propositions cités.

Si il est écrit "Sinon" devant la phrase , vous devez faire ce qui est dit sauf si vous avez fait un choix précédemment.

Si il est écrit "Vous ne pouvez plus aller au 31415" , vous ne pouvez plus choisir d'aller au 31415 même si on vous le propose.

### 3) Objets

Durant l'histoire , vous recevrez des objets.

Quant il est marqué "Le tutoriel est dans votre inventaire et sa lettre I.P. est le T." , cela veut dire que vous pourrez utiliser plus tard le tutoriel.

Vous pouvez utiliser un objet que lorsque le chapitre commence par une lettre (Ex : Γ).

Dans ce cas , pour utiliser un objet , vous devez aller à la lettre du chapitre plus la lettre I.P. de l'objet à utiliser (Ex : ΓT).

Si le chapitre comporte un chiffre après la lettre , vous devez l'ignorez ( $\Psi 1 \rightarrow \Psi T$ ).

## 1

Bienvenue au casino d'Hermès ! L'un des casinos les plus réputés de la région !

Habitué des jeux de hasards , vous faisiez vos parties de Black Jack habituelles.

Vous avez misé la moitié de vos 1000\$ quotidiens mais malheureusement , vous perdez cette manche.

Dégouté , vous regardez vos jetons pour vous changer les idées et vous remarquez que vous n'avez que 400\$ en jetons ...

Vous êtes sûr qu'il ne s'agit pas d'une erreur de comptage de votre part.

Vous sortez deux secondes de la table pour observer les alentours.

Allez au 2.

## 2

Si vous voulez aller voir sur la table quasi-vide à votre gauche , allez au 3.

Si vous voulez aller près de la salle de vidéo-surveillance , allez au 5.

Si vous voulez aller dehors , allez au 12.

Si vous voulez retourner à la table où vous étiez , allez au 17.

**3**

Sur la table quasi-vide , vous apercevez une petite fille qui pleure la perte d'un doudou.  
Il n'y a personne à côté d'elle.  
Si vous voulez essayer de la consoler , allez au 4.  
Sinon , retournez au 2.

**4**

Vous essayez de la consoler mais il n'y a rien à faire.  
Plus vous vous approchez d'elle , plus elle pleure.  
Retournez au 2.

**5**

La salle de vidéo-surveillance est gardé par un vigile.  
Si vous voulez demander gentiment au vigile si vous pouvez consultez les vidéos , allez au 6.  
Si vous voulez attendre que le vigile prenne sa pose , allez au 7.

**6**

Quand vous demandez au vigile si vous pouvez regarder les vidéos , il vous en demande la raison.  
Vous lui dites honnêtement que vous soupçonnez quelqu'un d'avoir triché.  
Suite à cela , le vigile appelle la sécurité car il est très mal vu dans le casino de soupçonner quelqu'un de tricherie.  
La sécurité vous oblige à aller dans votre voiture et de partir.  
Vous venez de perdre à jamais ces 100\$ et aussi votre crédibilité dans ce casino et n'importe quelle autre.  
Mauvaise fin !

**7**

Vous attendez que le vigile prenne sa pose et vous entrez par chance dans la salle de vidéo-surveillance.  
Il y a des clés U.S.B. et un fichier pour chaque partie de chaque jeu au casino.  
Vous arrivez à repérez votre fichier mais avant que vous n'ayez le temps de regarder la vidéo , le vigile revient.  
Si vous voulez prendre le risque de prendre une clé U.S.B. et de télétransférer le fichier vidéo , allez au 8.  
Si vous voulez sortir en toute hâte pour être sûr de ne pas vous faire prendre , allez au 11.

**8**

Vous essayez rapidement de prendre la clé , obtenir le fichier et sortir de la pièce pendant que le vigile tourne le dos.  
Vous devez lancer un dé , si le résultat est 3 ou plus , allez au 9.  
Sinon , allez au 10.

**9**

Vous arrivez à sortir de la pièce sans vous faire remarquez.  
Le fichier vidéo est désormais dans la clé U.S.B. dans votre main.  
La vidéo est dans votre inventaire et sa lettre I.P. est le V.  
Vous ne pouvez plus aller au 5.  
Retournez au 2.

**10**

Vous essayez de sortir de la pièce mais le vigile vous a vu.

Vous êtes éjectés du casino avec pour obligation de partir et de ne plus jamais revenir.  
Vous venez de perdre à jamais ces 100\$ et aussi votre crédibilité dans ce casino et n'importe quelle autre.  
Mauvaise fin !

### **11**

Vous sortez rapidement de la pièce sans qu'on vous repère.  
Malheureusement , cela veut aussi dire que vous avez risqué de vous faire prendre pour rien.  
Vous ne pouvez plus aller au 5.  
Retournez au 2.

### **12**

Dehors , il n'y a quasiment rien à part un voiturier et votre voiture garée avec d'autres.  
Si vous voulez rentrer chez vous , allez au 13.  
Si vous voulez parler au voiturier , allez au 14.  
Si vous voulez revenir dans le bâtiment , allez au 2.

### **13**

Vous décidez que cela ne sert à rien de chercher ces 100\$ , que cela n'en vaut pas la peine.  
De plus , vous doutez de votre mise , étai-ce 500\$ ou 600\$ ?  
Vous décidez de rentrer chez vous et de ne plus venir dans ce casino.  
Au moins , vous n'avez perdu que 100\$.  
Fin d'esquive.

### **14**

Vous allez voir le voiturier et vous le saluez.  
Il vous dit :  
"Bonjour monsieur. Si vous le voulez je peux garer votre voiture. Je peux aussi vous prêter un pisteur pour ne pas perdre vos clés."  
Si vous voulez garer votre voiture , allez au 15.  
Si vous voulez récupérer un pisteur , allez au 16.  
Sinon , vous pouvez toujours retourner au 12.

### **15**

En voyant que votre voiture est déjà garée , il vous demande ce qu'il doit faire.  
Vous lui dites qu'il doit mettre la voiture à un autre endroit.  
Le voiturier s'exécute et votre voiture est à un autre endroit.  
Vous ne pouvez plus aller au 15.  
Retournez au 12.

### **16**

Le voiturier vous donne l'un de ses pisteurs.  
Ce pisteur est lié à votre téléphone et permet de retrouver son emplacement.  
Le pisteur est dans votre inventaire et sa lettre I.P. est le P.  
Vous ne pouvez plus aller au 16.  
Retournez au 12.

### **17**

La table est composée du croupier et de 2 joueurs.  
Si vous voulez interroger le croupier , allez au 18.  
Si vous voulez interroger le joueur de gauche , allez au 19.  
Si vous voulez interroger le joueur de droite , allez au 20.

Si vous voulez jouer une partie pour juste jouer une partie , allez au 21.  
Si vous voulez jouer une partie en surveillant le croupier et les joueurs , allez au A.

### **18**

Après avoir dit que vous soupçonnez un joueur de tricher , le croupier a appuyé sur le bouton appelant la sécurité.

Dans un casino , il est très mal vu de soupçonner quelqu'un de tricherie.

Suite à cela , la sécurité vous sort de l'établissement et vous demande de partir ... à jamais !

Vous venez de perdre à jamais ces 100\$ et aussi votre crédibilité dans ce casino et n'importe quelle autre.

Mauvaise fin !

### **19**

Le joueur de gauche vous dit :

"Vous pensez avoir été volé ... HAHHAHA ! C'est sûrement votre cerveau qui essaye de vous convaincre que vous n'êtes pas un nul ! Les tricheurs ici sont tout droit envoyé dans une pièce sombre en attendant la police ! Si tu te fais chopper , tu as tout perdu , alors à part un adepte du quitte ou double , personne n'aurait le cran de tricher. Maintenant , tais-toi car c'est l'heure de jouer."

Si vous voulez interroger le croupier , allez au 18.

Si vous voulez interroger le joueur de droite , allez au 20.

Si vous voulez jouer une partie pour juste jouer une partie , allez au 21.

Si vous voulez jouer une partie en surveillant le croupier et les joueurs , allez au A.

### **20**

Le joueur de droite vous dit :

"Personnellement , je ne pense pas que quelqu'un à cette table triche , mais j'ai pu remarquer que le joueur de gauche tapait souvent du pied , cela montre peut-être une forme de nervosité"

Si vous voulez interroger le croupier , allez au 18.

Si vous voulez interroger le joueur de gauche , allez au 19.

Si vous voulez jouer une partie pour juste jouer une partie , allez au 21.

Si vous voulez jouer une partie en surveillant le croupier et les joueurs , allez au A.

### **21**

Vous décidez de jouer pour juste jouer ... Après tout , c'est pour cela que vous êtes venu à la base , jouer ... Vous décidez donc d'abandonner et de jouer ... Le problème , c'est que vous avez perdu tout votre argent suite à la seconde partie. Vous aviez décidé de miser 350\$ pour en garder 50 mais ces 50\$ ont disparus eux aussi.

Ne pouvant prouver la tricherie , puisque vous ne pouvez plus jouer , vous êtes obligé de rentrer sans un sou ... C'était pas votre jour de chance.

Fin d'esquive.

### **22**

Vous décidez de sortir votre téléphone et d'activer la fonction "Microphone" pour enregistrer les conversations.

L'enregistrement auditif est dans votre inventaire et sa lettre I.P. est le A.

Vous remarquez aussi que vous ne pouvez choisir que de surveiller soit le croupier soit les joueurs.

Pour surveiller le croupier , aller au B1.

Pour surveiller les joueurs , aller au B2.

### **23**

Vous décidez de ne pas sortir votre téléphone pour vous concentrer durant la partie.

Veuillez lancer un dé et retenir le résultat.

Vous remarquez aussi que vous ne pouvez choisir que de surveiller soit le croupier soit les joueurs pour ne pas avoir trop à gérer.

Pour surveiller le croupier , aller au B1.

Pour surveiller les joueurs , aller au B2.

## 24

Vous poursuivez le croupier jusqu'à une porte , et derrière cette porte se trouve bel et bien une cuisine.

A ce moment-là , un membre de la sécurité vous repère et vous éjecte du bâtiment.

Ne sachant pas où se trouve le joueur , vous partez sans avoir le fin mot de l'histoire et vous perdez votre crédibilité dans ce casino et n'importe quelle autre.

Mauvaise fin !

## 25

Vous suivez le joueur dehors.

Il va jusqu'à une porte encastrée dans le bâtiment.

Vous arrivez à l'entrouvrir sans vous faire remarquer et vous voyez le joueur et une autre personne en train de parler.

Il y a aussi un ourson en peluche près de la porte.

Si vous voulez entendre la discussion , allez au 26.

Si vous voulez appeler la police , allez au 27.

Si vous voulez récupérer l'ourson en peluche , allez au 28.

## 26

Vous essayez d'espionner la discussion du joueur.

Vous entendez :

"- C'est bon , j'ai récupéré environ 25000\$ aujourd'hui. Je les ai déplacés dans la cave.

- Très bien , j'espère qu'il va bientôt arrivé

- Je suis arrivé ! Il ne faut pas trop s'impatienter dans la vie !"

Cette personne ressemble au cliché du patron , costard-cravate , voix grave , etc...

- Bastien a terminé le logiciel de modification des vidéos-surveillance , qui cache les jetons enlevés , au cas où l'on nous soupçonnerait.

- Parfait ! Bientôt , le casino d'Hercule sera le plus fréquenté !

- Bon , une nouvelle partie va co... EH , VOUS !"

Les 3 compères vous repèrent.

L'une des trois personnes prend un téléphone et appelle la police.

Allez au C.

## 27

Vous essayez de prendre votre ordiphone pour appeler la police.

Malheureusement , trois personnes vous repèrent à cause de votre téléphone qui n'est pas en mode silencieux. L'un d'entre eux le prend et appelle la police.

Allez au D.

## 28

Vous essayez de récupérer l'ourson près de la porte.

Mais cette fois-ci , vous vous faites repérer par 3 personnes.

L'une des trois personnes prend un téléphone et appelle la police.

Allez au 29.

## 29

On vous emmène dans une pièce éclairée avec une pauvre lumière , un bureau et 4 chaises , une sur laquelle vous vous asseyez , 3 autres à l'autre bout du bureau.

Vous patientez quelques minutes jusqu'à ce que la police arrive.

Dès que la police arrive , les 3 personnes vous accusent de vol , en mentionnant le vol tenté de cette peluche avec preuve des caméras vidéos.

La police ne vous laisse pas le temps d'accuser le casino. Vous êtes emmené en garde à vue. N'ayant plus aucune preuve pour affirmer le vol d'argent et comme vous avez effectivement essayé de voler la peluche , vous êtes accusé coupable et prenez 6 mois de prison et 2000\$ d'amandes , ce qui vous laissera une lourde dette.

Les gérants du casino se sont barrés dans un pays où la juridiction les protège tout en sirotant des cocktails devant les pauvres en vacances.

Vous ne trouverez pas d'emploi , avec une dette invivable sur les bras , en plus des 6 mois de prison. Mauvaise fin.

## 30

Vous racontez toute la discussion que vous avez entendu.

La police vous emmène tous en garde à vue. Comme vous n'avez pas de preuves de cette discussion , vous êtes coupable et eux innocents. Vous prenez un an de prison et 4500\$ d'amandes

Les gérants du casino se sont barrés dans un pays où la juridiction les protège tout en sirotant des cocktails devant les pauvres en vacances.

À cause de votre dette que vous ne pouvez rembourser et à cause du fait que vous n'avez pas de travail et que vous n'en trouverez pas , vous avez juste assez d'argent pour vous nourrir , et avec les dettes qui s'entassent , vous vous suicidez à l'âge de 32 ans.

Mauvaise fin !

## 31

N'ayant aucune réelle preuve de leur culpabilité , vous êtes emmené en garde à vue en demandant la raison de votre espionnage.

En voyant que vous tenez votre position , on vous met sur surveillance psychiatrique , ayant des séquelles de cette affaire.

Les gérants du casino se sont barrés dans un pays où la juridiction les protège tout en sirotant des cocktails devant les pauvres en vacances.

Vous êtes sur surveillance , limite considéré comme un fou , n'ayant plus aucun ami !

Mauvaise fin.

## 32

Suite à l'arrestation du gérant , les policiers éjectent tous les joueurs hors du casino.

On vous apprend que le gérant était un criminel recherché depuis longtemps par la police.

Vous gagnez 10000

Vous avez récupéré votre pisteur (Lettre I.P. : P).

Si vous voulez parler à la petite fille , allez au E.

Si vous voulez parler au joueur de votre table , allez au 33.

Si vous voulez parler au voiturier , allez au 34.

Si vous voulez retourner là où vous avez espionné , allez au 35.

Si vous voulez parler à un joueur situé à votre droite , allez au 38.

Si vous voulez retourner chez vous grâce à votre voiture , allez au F.

## 33

Le joueur de votre table vous dit :

"Ouah ! Tu as eu un simple soupçon de triche et on en arrive jusque-là ... Je n'en revient toujours pas !"

Vous ne pouvez plus aller au 33.  
Retournez à la case précédente.

### 34

Vous venez voir le voiturier et vous lui rendez son pisteur :  
"Merci de me l'avoir rendu ! J'ai pu remarquer durant votre absence que votre voiture avait un problème au niveau du sac à air. Permettez-moi de vous donner ceci !"  
Vous recevez des outils de réparations pour sacs à air.  
Les outils de réparations sont dans votre inventaire et leur lettre I.P. est O.  
Vous ne pouvez plus aller au 34.  
Retournez à la case précédente.

### 35

Vous retournez à l'endroit où vous avez été.  
La pièce est quasiment vide.  
Vous revoyez le doudou de toute à l'heure.  
Si vous voulez prendre le doudou , allez au 36.  
Si vous voulez fouiller la pièce , allez au 37.  
Sinon , retournez à la case précédente.

### 36

Vous récupérez le doudou situé près de la porte.  
Le doudou est dans votre inventaire et sa lettre I.P. est D.  
Vous ne pouvez plus aller au 36.  
Retournez à la case précédente.

### 37

Vous fouillez toute la pièce de fond en comble sans rien trouver.  
Retournez à la case précédente.

### 38

Vous allez voir le joueur de droite.  
Celui-ci lit un livre. Vous l'observez et vous remarquer des chapitres extrêmement court et ... mais qu'est-ce qu'il fait ce con ? Il va au chapitre 25 , puis 81 , puis 17 , puis M , PUIS  $\Delta$  ?  
Bon , autant ne pas chercher , revenez à la case précédente et ne revenez pas ici.

### 39

Vous prenez votre voiture et vous roulez vers la direction de votre habitation.  
Puis , d'un coup , d'un seul , une voiture percute votre voiture de front.  
Puisque vous n'avez pas réparé votre sac à air , vous mourrez dans "l'accident".  
Mauvaise fin !

### 40

Après les réparations faites , vous roulez vers la direction de votre habitation.  
Peu de temps après avoir démarré la voiture , vous apercevez une voiture en train de vous foncer dessus.  
Vous essayez d'activer votre sac à air manuellement.  
Vous devez lancer un dé , si le résultat est 4 ou plus , allez au 41.  
Sinon , allez au 42.

**41**

Vous arrivez de justesse à activer votre sac à air.

Vous résistez au choc et le conducteur s'évanouit.

La police finit par arriver ayant entendu l'impact des 2 véhicules.

Le conducteur est un ancien employé du casino qui s'était enfuit avant que la police vienne l'interroger.

Après un tour au poste , vous finissez par rentrer chez vous , épuisé après cette journée bien chargée.

Bonne fin !

**42**

Vous n'avez malheureusement pas réussi à activer le sac à air.

Lors du choc , vous prenez des dégâts monstrueux au niveau du crâne et vous mourrez juste après.

Mauvaise fin !

**43**

Après ces réparations , vous roulez vers la direction de votre habitation.

Peu de temps après avoir démarré la voiture , vous apercevez une voiture en train de vous foncer dessus.

Heureusement , votre sac à air s'active et vous survivez au choc.

La police finit par arriver ayant entendu l'impact des 2 véhicules.

Le conducteur est un ancien employé du casino qui s'était enfuit avant que la police vienne l'interroger.

Après un tour au poste , vous finissez par rentrer chez vous , épuisé après cette journée bien chargée.

Bonne fin !

**A**

Vous allez commencer à miser.

Puisque vous n'avez plus que 400\$ , vous décidez de miser le minimum soit 100\$.

Vous pouvez utiliser un objet.

Si vous n'utilisez pas d'objet :

Si vous voulez allumer votre téléphone pour enregistrer l'audio , allez au 22.

Si vous ne le voulez pas pour vous concentrez durant le jeu , allez au 23.

**AP**

Avant de mettre votre mise , vous vous souvenez avoir reçu ce pisteur de clé.

Vous décidez de le cacher avec vos piles de jetons restants. Si un jeton est pris , il est sûr que le traceur soit pris avec.

À partir de maintenant , vous pouvez grâce à votre téléphone , géolocaliser le pisteur.

La géolocalisation du pisteur est dans votre inventaire et sa lettre I.P. est le G.

Vous n'avez plus le pisteur dans votre inventaire.

Si vous voulez allumer votre téléphone pour enregistrer l'audio , allez au 22.

Si vous ne le voulez pas pour vous concentrez durant le jeu , allez au 23.

**B1**

Vous surveillez durant la partie le croupier.

Si vous n'avez pas tiré de dé , vous perdez automatiquement votre mise.

Si vous avez tiré un dé , dans le cas où le résultat du dé est supérieur ou égal à 4 , vous gagnez le double de votre mise , dans le cas contraire , vous perdez votre mise.

Vous n'avez pas remarqué de choses pouvant conduire à une tricherie de la part du croupier.

Vous avez encore une fois perdu 50\$ de votre mise.



Le croupier vous dit "Messieurs , c'est l'heure pour moi de ranger la cuisine. La prochaine manche démarrera dans 5 minutes".

Le joueur de gauche part dehors sans rien dire.

Vous pouvez utiliser un objet.

Dans le cas où vous n'utiliser pas d'objets :

Si vous voulez poursuivre le croupier , allez au 24.

Si vous voulez poursuivre le joueur , allez au 25.

## **B2**

Vous surveillez durant la partie les joueurs.

Si vous n'avez pas tiré de dé , vous perdez automatiquement votre mise.

Si vous avez tiré un dé , dans le cas où le résultat du dé est supérieur ou égal à 4 , vous gagnez le double de votre mise , dans le cas contraire , vous perdez votre mise.

Vous avez encore une fois perdu 50\$ de votre mise.

Vous avez pu remarquer que le joueur de gauche tape souvent du pied mais que , une fois , il a tapé vers un autre endroit et après cela , les jetons n'étaient plus là.

Le croupier vous dit "Messieurs , c'est l'heure pour moi de ranger la cuisine. La prochaine manche démarrera dans 5 minutes".

Le joueur de gauche part dehors sans rien dire.

Vous pouvez utiliser un objet.

Dans le cas où vous n'utiliser pas d'objets :

Si vous voulez poursuivre le croupier , allez au 24.

Si vous voulez poursuivre le joueur , allez au 25.

## **BA**

L'enregistrement audio ne révèle rien d'intéressant ...

Vous réactivez l'enregistrement audio , au cas où ...

Retournez à la case précédente.

## **BG**

La géolocalisation indique que votre jeton ... est toujours au même endroit !

Retournez à la case précédente.

## **C**

On vous emmène dans une pièce éclairée avec une pauvre lumière , un bureau et 4 chaises , une sur laquelle vous vous asseyez , 3 autres à l'autre bout du bureau.

Vous patientez quelques minutes jusqu'à ce que la police arrive.

Dès que la police arrive , les 3 personnes vous accusent de les avoir espionnés , vous expliquez à la police que vous avez la preuve qu'ils ont trichés.

La police vous demande cette preuve.

Vous pouvez utiliser un objet.

Dans le cas où vous n'utiliser pas d'objets :

Si vous voulez raconter la discussion que vous avez entendu , allez au 30.

Sinon , allez au 31.

## **CA**

Vous vous souvenez que l'enregistrement est toujours allumé , et donc vous l'arrêtez et passez le fichier audio.

À partir d'un moment , la discussion que vous avez entendu passe et la police arrête les 3 compères , et il y a de grandes chances pour qu'ils aillent en prison.

Aller au 32

## **CG**

Vous vous souvenez avoir posté ce pisteur sur l'un de vos jetons en expliquant que ce jeton n'a pas été joué et que c'est vérifiable par les vidéos.

Vous passez votre téléphone à un des policiers qui suit l'indication du téléphone jusqu'à la salle des gains , prouvant que le pisteur a été récupéré , ce qui serait impossible car le croupier aurait vérifié la mise.

Les 3 personnes sont emmenées au poste de police , et vont sûrement être mis sous barreaux.

Allez au 32.

## **CV**

Vous montrez à la police la vidéosurveillance que vous avez récupéré.

Mais cette vidéo ne prouve absolument pas qu'ils ont trichés.

La police vous emmène en garde à vue. Vous essayez de leur dire que vous êtes sûr qu'ils trichent , mais votre vol de vidéos ne les ont pas convaincus.

Vous êtes coupable de vol de vidéo et vous prenez un an de prison et 4500\$.

Les gérants du casino se sont barrés dans un pays où la juridiction les protège tout en sirotant des cocktails devant les pauvres en vacances.

À cause de votre dette que vous ne pouvez rembourser et à cause du fait que vous n'avez pas de travail et que vous n'en trouverez pas , vous avez juste assez d'argent pour vous nourrir , et avec les dettes qui s'entassent , vous vous suicidez à l'âge de 32 ans.

Mauvaise fin !

## **D**

On vous emmène dans une pièce éclairée avec une pauvre lumière , un bureau et 4 chaises , une sur laquelle vous vous asseyez , 3 autres à l'autre bout du bureau.

Vous patientez quelques minutes jusqu'à ce que la police arrive.

Dès que la police arrive , les 3 personnes vous accusent de les avoir espionnés , vous expliquez à la police que vous avez la preuve qu'ils ont trichés.

La police vous demande cette preuve.

Vous pouvez utiliser un objet.

Dans le cas où vous n'utilisez pas d'objets :

Si vous voulez raconter la discussion que vous avez entendu , allez au 30.

Sinon , allez au 31.

## **DA**

Vous vous souvenez que l'enregistrement est toujours allumé , et donc vous l'arrêtez et passez le fichier audio.

À partir d'un moment , la discussion que vous avez entendu passe mais à cause de votre tentative d'appeler la police , le son est incompréhensible.

Néanmoins , la police vous laisse une autre chance de prouver le vol de jetons.

Vous ne pouvez plus aller au DA.

Retournez à la case précédente.

## **DG**

Vous vous souvenez avoir posté ce pisteur sur l'un de vos jetons en expliquant que ce jeton n'a pas été joué et que c'est vérifiable par les vidéos.

L'un des policiers reprend votre téléphone de la main d'un des compères et suit l'indication du téléphone jusqu'à la salle des gains , prouvant que le pisteur a été récupéré , ce qui serait impossible car le croupier aurait vérifié la mise.

Les 3 personnes sont emmenées au poste de police , et vont sûrement être mis sous barreaux.

Allez au 32.

**DV**

Vous montrez à la police la vidéosurveillance que vous avez récupéré.

Mais cette vidéo ne prouve absolument pas qu'ils ont trichés.

La police vous emmène en garde à vue. Vous essayez de leur dire que vous êtes sûr qu'ils trichent , mais votre vol de vidéos ne les ont pas convaincus.

Vous êtes coupable de vol de vidéo et vous prenez un an de prison et 4500\$.

Les gérants du casino se sont barrés dans un pays où la juridiction les protège tout en sirotant des cocktails devant les pauvres en vacances.

À cause de votre dette que vous ne pouvez rembourser et à cause du fait que vous n'avez pas de travail et que vous n'en trouverez pas , vous avez juste assez d'argent pour vous nourrir , et avec les dettes qui s'entassent , vous vous suicidez à l'âge de 32 ans.

Mauvaise fin !

**E**

La petite fille pleure et dit des choses incompréhensibles près de sa mère.

Vous pouvez utiliser un objet.

Sinon , retournez à la case précédente.

**ED**

Vous donnez à l'enfant la peluche que vous avez trouvé.

La petite fille sourit puis pleure de joie en voyant son doudou.

Sa mère vous dit :

"Ah ! Merci beaucoup ! Je n'en pouvais plus d'entendre ses cris. Pour la peine , laissez-moi vous offrir ceci.

Vous recevez des outils de réparations pour sacs à air.

Les outils de réparations sont dans votre inventaire et leur lettre I.P. est O.

"Je l'ai reçu gratuitement quand je suis allé faire réparer ma voiture. Cela pourra vous servir la prochaine fois que votre voiture a un problème de sacs d'air !"

Vous ne pouvez plus aller au E et au ED.

Retournez au 32.

**F**

Vous allez dans votre voiture.

Vous remarquez que le sac d'air de votre voiture ne fonctionne plus correctement.

Vous pouvez utiliser un objet.

Si vous n'en utilisez pas , allez au 39.

**FO**

Vous utilisez les outils de réparation qu'on vous a donné précédemment.

Vous essayez de réparer le sac d'air du mieux que vous pouvez.

Malgré certains outils qui manquent , vous arrivez à faire une réparation plutôt correcte. Mais l'activation du sac à air devra se faire manuellement

Vous pouvez utiliser un autre objet.

Si vous n'en utilisez pas , allez au 40.

**FOO**

Vous utilisez les autres outils qu'on vous a donné.

Avec ces autres outils , vous arrivez à réparer totalement le sac d'air de la voiture.

Allez au 43.