

# DANS L'ENFER DE LA JUNGLE

## Habilité et Endurance

Vous avez 7 points à répartir entre ces 2 caractéristiques, en sachant qu'aucun des deux totaux ne peut être supérieur à 5.

L'*Habilité* symbolise votre agilité et votre adresse et l'*Endurance* reflète votre forme physique.

## Testez votre Habilité

Il pourra vous être demandé à certains moments de *tester votre Habilité*. Pour ce faire, lancez simplement un dé. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'*Habilité*, vous aurez réussi le test. Si ce même total est supérieur à votre total d'*Habilité*, vous aurez raté le test et devrez en assumer les conséquences.

## Evolution de l'Endurance

Si votre total d'*Endurance* atteint 0 à un quelconque moment de l'aventure, vous devrez aussitôt vous rendre au 25.

## Combats

Au cours de cette aventure, vous pourrez être emmené à livrer des combats. Pour ce faire suivez les étapes suivantes :

- 1) Lancez un dé pour vous-même et ajoutez vos points d'*Habilité* au total obtenu. Le résultat vous donne votre *Force d'Attaque*.
- 2) Lancez un dé pour votre adversaire et ajoutez ses points d'*Habilité* au total obtenu. Le résultat vous donne la *Force d'Attaque* de votre adversaire.
- 3) Si votre *Force d'attaque* est supérieure ou égale à celle de votre adversaire, passez à l'étape 4. Si elle est inférieure, passez à l'étape 5.
- 4) Vous avez blessé votre adversaire. Otez un point à son total d'*Endurance* puis passez à l'étape 6.
- 5) Votre adversaire vous a blessé. Otez un point à votre total d'*Endurance* et passez à l'étape 6.
- 6) Reprenez le combat à l'étape 1 jusqu'à ce que le total d'*Endurance* d'un des deux protagonistes descende à 0.

## Temps écoulé

Le *Temps écoulé* aura une importance cruciale dans cette aventure aussi vous devrez tenir un compte précis de son évolution. Au départ, votre total de *Temps écoulé* est égal à 0 et il augmentera au fur et à mesure de l'aventure.

## Introduction

L'attente est insoutenable. Les yeux braqués sur votre montre, vous contemplez le cœur battant la trotteuse achever son ultime tour de cadran. Le temps semble défilier au ralenti et vous avez la sensation que chaque minute s'étire telle une heure. Il reste cinquante secondes. Quarante. Plus que vingt à présent. Tout autour de vous, vous entendez le souffle lourd de vos innombrables concurrents. Tout sont là pour le Grand Evénement et certains sans nul doute pour trouver le même artefact que vous. Mais vous avez un avantage conséquent sur tous ces minables : des semaines, voire des mois, de préparation et d'entraînement intensif. Vous avez conditionné votre esprit, renforcé votre corps et vous vous êtes forgé un mental à toute épreuve. Aujourd'hui, vous triompherez ou vous mourrez (enfin presque) sur le champ de bataille.

Un froid glacial vous balaie le visage et les heures d'attente fébrile commencent à vous peser dans les jambes. Mais il est hors de question de céder maintenant, pas après tous les efforts consentis ! Et si vous êtes fatigué, vous vous consolez en vous disant que vos adversaires doivent l'être infiniment plus étant donné leur apparence : beaucoup de femmes et de personnes souffrant de surpoids plus ou moins caractérisé. Un sourire mauvais vous déforme le visage : vous allez les piler !

Ca y est ! Les dix dernières secondes. Une rumeur enfle sur le parking encore sombre, les muscles se contractent, les visages se crispent et chacun se tient prêt à s'élancer. Cinq, quatre, trois, deux un... C'EST PARTI ! Devant vous, le rideau de fer est en train de remonter centimètre après centimètre ! Vous allez pouvoir vous mêler à la plus incroyable, la plus sauvage et la plus trépidante des luttes modernes. Plus fort que l'Epreuve des Champions, puis diabolique que le Labyrinthe de Krarth, plus machiavélique que le Tombeau de Grott le Gredin. Mais oui, vous ne rêvez pas, il s'agit bien...DES SOLDES ! Pas une seconde à perdre, rendez-vous au 1 !

## 1

Evidemment, vous avez pris soin de venir dès l'aube et vous êtes en première ligne pour pénétrer dans l'immense galerie. Vous entendez la foule surexcitée pousser des glapissements de colère dans votre dos et vous souriez largement. Les imbéciles ! Gouverner c'est prévoir mais ces crânes de piaf sont incapables d'égaliser votre intelligence diabolique. Qui d'autre que vous aurait pu terminer la Créature venue du chaos en moins de vingt tentatives ? Qui aurait pu deviner l'existence du TRAITRE des Sceaux de la Destruction ? Qui aurait pu terminer Frankenstein le maudit sans se suicider ? Le rideau en tout cas se relève avec une lenteur désespérante. Vous n'en pouvez plus d'attendre et l'interstice est justement assez grand pour que vous puissiez vous y faufiler.

Si vous voulez vous glisser sous le rideau pour pénétrer au plus vite dans la galerie, rendez-vous au **35**.

Si vous préférez attendre comme le commun des mortels, rendez-vous au **18**.

Enfin si vous fracassez la grille à grands coups de pieds, parce que le conformisme ça vous emmerde, rendez-vous au **11**.

## 2

Votre coup fuse et vous percutez l'homme en pleine mâchoire. Il vacille sous le choc et vous ressentez dans le même temps une douleur cuisante enflammer votre main. Vous auriez heurté un mur de briques que cela n'aurait pas été pire ! L'homme vous dévisage d'un air stupéfait, un mince filet de sang dégoulinant de sa bouche. Puis il dit d'une voix sourde :

- Très bien, si vous cherchez la bagarre, vous allez me trouver.

Et sans plus de tergiversation, il se jette sur vous ! Vous avez provoqué cet affrontement, il va falloir assumer maintenant !

**BRUTE EPAISSE**    **Habilité : 3**    **Endurance : 5**

Le rayon étant désert, puisque pillé, personne ne viendra interrompre l'affrontement. Si vous l'emportez, rendez-vous au **40**. Si vous êtes battu, le barbu pousse un ultime grognement avant de vous expédier au tapis. Le coup est d'une violence telle que vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

## 3

L'homme hausse les épaules puis vous balance un coup de poing en pleine poire. Tout devient noir. Rendez-vous au **25**.

## 4

L'hypermarché, vers lequel converge le troupeau, se situe au sous-sol, c'est-à-dire à un étage en dessous. Il faut donc descendre jusque là et pour cela il existe plusieurs moyens, plus ou moins risqués et plus ou moins discutables du point de vue moral. Votre cerveau machiavélique tourne à plein régime pour déterminer lequel sera le plus apte à vous donner un avantage conséquent.

Si vous empruntez l'escalator, rendez-vous au **37**.

Si vous choisissez plutôt l'escalier ordinaire, rendez-vous au **6**.

Si vous empruntez l'ascenseur pour les handicapés, rendez-vous au **36**.

Enfin si vous descendez en surfant élégamment sur la rampe de l'escalier, rendez-vous au **28**.

## 5

La femme souffle comme un phoque et vous regarde avec des yeux de merlan frit (oui vous aimez les métaphores marines). D'un ton aimable, vous dites :

« Excusez-moi madame, savez-vous où se trouve le rayon audiovisuel ?

- Au fond du magasin, vous dit-elle en vous indiquant la direction de son bras droit. Je l'avais demandé vendredi dernier.

Vous remerciez votre interlocutrice et vous vous éloignez d'elle. *Sois polie si t'es pas jolie* dis le dicton et si la femme est excessivement laide, elle vous a du moins rendu un fier service. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et filez à toute allure au **26**.

## 6

Vous avez peut-être agi intelligemment après tout. Certes l'escalier est probablement le chemin d'accès le plus lent, mais aussi le plus tranquille. Seules quelques personnes l'empruntent en même temps que vous, l'immense majorité s'étant bêtement ruée vers l'escalator. Vous pouvez donc dévaler les marches sans bousculade et vous parvenez sans encombre au sous-sol. L'entrée de l'hypermarché est là, toute proche ! Ajoutez trois points à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **39**.

## 7

Vous sentez que quelque chose coince. Votre reptation ferait pourtant pâlir d'envie un authentique serpent mais rien à faire, vous n'avancez pas d'un pouce. Vous jetez un coup d'œil en arrière et vous constatez avec horreur que votre pantalon s'est malencontreusement coincé dans la grille. Vous tentez de vous dégager ; sans succès.

Mais une emmerde n'arrivant jamais seule, la grille est en train d'entraîner votre jambe à la verticale. Vous faites pression de toutes vos forces dans le sens inverse et vous parvenez finalement à vous arracher à la grille. Vous perdez alors l'équilibre et vous vous écroulez lourdement sur le sol. Vous perdez un point d'*Endurance*. Vous relevez la tête, légèrement étourdi, et un spectacle d'apocalypse se révèle à vous. Tel un troupeau de gnous en quête d'un point d'eau, la foule des consommateurs pathologiques s'est mise en mouvement et charge en direction de l'entrée de l'hypermarché. Le léger souci, c'est que vous êtes au beau milieu du passage. Vite, testez votre *Habilité*. Si c'est une réussite, rendez-vous au **29**. Si vous ratez le test (gros nul !), rendez-vous au **25**.

## 8

Vous sentez tout à coup votre pantalon vous tirailler quelque peu au contact de la grille. Vous vous dégagez d'un geste brusque et vous reprenez votre reptation. Une fois entièrement passé de l'autre côté, vous vous relevez et vous vous mettez à courir. Derrière-vous, les gens vous imitent maintenant mais vous êtes désormais bien calé dans le peloton de tête. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé*. Souriant de votre écrasante supériorité, vous vous rendez au **4**.

## 9

Vous interpelez l'homme assez rudement :

- Eh grand-père, où se trouve le rayon audiovisuel ?

Le vieux schnock vous regarde d'un air furibard et répond en serrant les dents :

- Eh bien c'est du joli ! De mon temps, on ne parlait pas sur ce ton aux personnes âgées, Monsieur ! Moi j'ai fait l'Algérie et j'y ai laissé une jambe, Monsieur ! Ah elle est belle la jeunesse, je vous le dis ! Si le Général était encore parmi nous...

Inutile d'insister avec ce vieux fossile, c'est peine perdue. Vous vous éloignez, non sans lâcher un retentissant « La jeunesse elle vous emmerde », puis vous décidez de changer de stratégie. Ajoutez auparavant un point à votre total de *Temps écoulé*. Vous pouvez à présent demander conseil à un vigile (rendez-vous au **20**) ou faire confiance à votre sens aigu de l'orientation (rendez-vous au **33**)

## 10

Vous tournez les talons et vous vous mettez à courir le plus rapidement que vous le pouvez, en tenant compte du poids non négligeable du carton. Vous entendez l'homme rugir tel un grizzly dans votre dos puis il se lance à votre poursuite, ses pas résonnant presque aussi forts que ceux du T-Rex de Jurassic Park. Pour savoir si vous allez réussir

à atteindre les caisses avant que l'homme ne vous rattrape, lancez successivement un dé pour vous même puis un pour l'homme. Répétez la procédure jusqu'à ce que l'un de vous deux atteigne les 20. Comme vous disposez d'un mètre d'avance, vous pouvez ajouter un point à votre premier lancer de dé mais vous devrez ensuite ôter un à tous les suivants pour tenir compte du poids du carton.

Si vous êtes le premier à obtenir les 20 points, vous atteignez la caisse et vous payez fébrilement votre achat. L'homme ne peut plus rien faire pour vous en empêcher. Rendez-vous au **40**.

Si c'est l'homme qui atteint d'abord les 20, il parvient à vous rattraper in extremis. L'affrontement est alors inévitable :

**BRUTE EPAISSE    Habileté : 3    Endurance : 5**

Le rayon étant désert, puisque pillé, personne ne viendra interrompre l'affrontement. Si vous l'emportez, rendez-vous au **40**. Si vous êtes battu, le barbu pousse un ultime grognement avant de vous expédier au tapis. Le coup est d'une violence telle que vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

## 11

Vous donnez un vigoureux coup de pied dans la grille et une douleur non moins vigoureuse vous vrille aussitôt la jambe. Vous perdez un point d'*Endurance* et vous boitez désormais sévèrement. Votre *Habileté* diminue également d'un point. Pestant contre le monde entier, vous voyez la marée humaine vous submerger. Des gens vous dépassent et franchissent la grille sans vous accorder un regard, une lueur presque démente dans les yeux. Vous entendez même une femme hurler alors qu'elle manque de trébucher sur votre jambe meurtrie :

- Que quelqu'un l'achève, bordel !

Cette fois c'en est trop. Vous attendez ce jour depuis une éternité et rien ni personne ne pourra vous empêcher d'atteindre votre objectif ! Vous serrez les dents et en grognant, vous vous engagez dans le supermarché. Augmentez votre total de *Temps écoulé* de trois points et rendez-vous au **4**.

## 12

Malgré la rapidité dont vous avez fait preuve, il ne reste plus qu'un seul lecteur dans tout le rayon... et un homme a déjà mis la main dessus ! Une véritable montagne de muscles, dont la grosse tête chauve est mangée par une épaisse barbe noire. Il semble fort satisfait de son coup mais vous n'avez pas encore dit votre dernier mot. Vous vous

avancez et d'une voix forte vous criez :

- Eh le Yéti, ce lecteur est à moi !

L'homme vous jette un coup d'œil et en souriant dit :

- Eh bien viens le chercher si tu y tiens tant, tête d'œuf.

Par les sept pierres de la Sagesse, s'il cherche la bagarre, il va trouver à qui parler. Vous poussez un rugissement pour vous donner de l'élan (et un peu pour oublier votre peur, l'homme fait deux têtes de plus que vous) et vous vous jetez sur lui. L'heure de l'Ultime Affrontement a sonné. Autour de vous, le rayon dévasté a un air d'un monde ravagé par le Jugement Dernier. De l'issue de ce combat dépendra la survie de l'Allansie... euh du monde... plutôt de la ville... enfin merde de vos soirées ciné quoi ! Fightez-vous nom d'une pipe !

**BRUTE EPAISSE    Habileté : 3    Endurance : 5**

Le rayon étant désert, puisque pillé, personne ne viendra interrompre l'affrontement. Si vous l'emportez, rendez-vous au **40**. Si vous êtes battu, le barbu pousse un ultime grognement avant de vous expédier au tapis. Le coup est d'une violence telle que vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

## 13

Au prix d'efforts surhumains, vous parvenez à vous intercaler entre une vieille harpie et un homme obèse. Vous descendez ainsi l'escalator à la limite de l'étouffement mais vous parvenez finalement en bas. Vous perdez néanmoins un point d'*Endurance* dans la violence de la descente. L'entrée de l'hypermarché est maintenant à portée de vue ! Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **39**.

## 14

Vous vous approchez du vigile et d'un ton mielleux, vous demandez :

- Excusez-moi monsieur l'agent, pourriez-vous me dire où se trouve le rayon audiovisuel ?

Il vous regarde d'un air méprisant et répond d'une voix sèche :

- Je n'en sais rien, j'ai jamais eu le sens de l'orientation. Dans le doute prenez à droite. Il faut toujours prendre à droite vous savez pas ça ?

Puis, voyant que vous ne bougez pas, il dit :

- Vous voulez ma photo ou quoi ? Dégagez d'ici en vitesse.

Ce ton agressif vous fait monter la moutarde au nez. Décidément les flics sont bien des abrutis ! (pour vous un vigile est un flic au rabais) Si vous voulez donner une petite

leçon de civisme à ce malotru, rendez-vous au **34**. Dans le cas contraire, vous vous éloignez en maugréant dans votre barbe. Ajoutez auparavant un point à votre total de *Temps*. Vous pouvez à présent demander conseil à l'autre vigile (rendez-vous au **17**) ou vous en remettre à votre sens de l'orientation (rendez-vous au **33**)

## 15

Vous avez triché ! Parfaitement ! Pardon, vous dites ? Comment je le sais ? Parce que ce combat est injouable avec votre total d'Habilité (réviser vos cours de probas ça ne vous fera pas de mal) ! Et pourquoi vous êtes vous senti obligé de le provoquer, je vous le demande ? Vous avez voulu vous venger des innombrables souffrances engendrées par la lecture des œuvres de Livingstone (qui n'a pas du réviser souvent ses cours de probas non plus je vous le concède) ? Prendre votre revanche pour toutes les morts injustes et stupides infligées dans ses livres ? Lui coller une raclée virtuelle pour le traumatisme de la lecture de la Crypte du Sorcier ? Mais comme vous savez d'expérience qu'on ne triomphe pas à la loyale d'un combat final Livingstonien, vous avez naturellement triché pour arriver jusqu'ici ? Vous avez certes toute ma sympathie mais il faut quand même que je vous inflige un PFA. Cette AVH-ci est jouable dans les règles de l'art alors retournez au début et ne laissez-pas votre anti-livingstonisme primaire prendre le dessus !

## 16

Vous piquez un sprint effréné et pendant une fraction de secondes, vous croyez avoir remporté la partie. Mais votre adversaire parvient à vous griller la politesse à l'ultime seconde. Vous voyez les portes de l'ascenseur se refermer impitoyablement à votre nez et à votre barbe sur le sourire insolent de l'homme. Vous rugissez de frustration et faites demi-tour en toute hâte, percutant au passage un malheureux handicapé qui se dirigeait péniblement vers l'ascenseur. Vous vous relevez et houspillez l'infortuné avant de vous diriger à toute vitesse vers un des autres moyens d'accès au niveau inférieur. Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et faites un nouveau choix.

Si vous empruntez l'escalator, rendez-vous au **37**.

Si vous choisissez plutôt l'escalier ordinaire, rendez-vous au **6**.

Enfin si vous descendez en surfant élégamment sur la rampe de l'escalier, rendez-vous au **28**.

## 17

Vous vous approchez du vigile et d'un ton respectueux, vous demandez :

- Excusez-moi monsieur l'agent, pourriez-vous me dire où se trouve le rayon audiovisuel ?

Il vous dévisage d'un air interrogateur mais répond finalement :

- Je crois que c'est vers le fond du magasin. Par là, ajoute-t-il en accompagnant la démonstration d'un geste de la main.

Vous le remerciez chaleureusement Morris et sans perdre de temps vous galopez dans la direction indiquée. Finalement les flics (pour vous un vigile n'est rien de moins qu'un flic au rabais) ne sont pas tous des abrutis. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au 26.

## 18

Sage décision. Comme le dit votre idole Maître Yoda, patient il faudra être. Vous attendez donc que la grille soit remontée jusqu'à environ vos épaules et vous vous glissez dessous, imité par plusieurs dizaines de personnes. Pour le moment vous restez au même niveau que vos adversaires mais vous ne manquerez pas d'occasions de leur prouver votre supériorité naturelle. Rien ne sert de courir, il faut partir à point. Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et, en attendant d'imiter la tortue de la fable, dépêchez-vous d'aller au 4.

## 19

La vision qui est la votre alors sera la dernière qu'il vous sera donné d'avoir. Car la fatigue que vous avez accumulée ainsi que l'épouvantable saccage du rayon dépassent ce que vous pouvez endurer. Il n'y a plus de lecteurs Blu-Ray. L'aspect habituel du rayon a disparu et il se tient maintenant devant vous sous un aspect insoutenable : un vide terrifiant, noyé dans les restes de carton et une épaisse couche de saletés.

Alors que vous vous écroulez moribond, vous voyez un autre consommateur s'avancer vers vous pour vous piétiner de ses chaussures en poils de bouc. Vous êtes, certes, parvenu jusqu'au rayon mais vous n'avez pas emporté LE LECTEUR...

## 20

Vous cherchez désespérément des yeux un agent de sécurité et, ô coup de chance, vous en repérez finalement deux. Mais lequel choisir là est la question ? Si vous interpellez le plus âgé (qui s'intitule d'après le porte-nom fixé à sa poitrine

I.Livingstone) rendez-vous au **14**. Si vous optez pour le plus jeune (qui s'appelle D.Morris) rendez-vous au **17**.

## 21

Votre sens de l'orientation n'est décidément plus ce qu'il était. Vous voici au rayon poissonnerie et vous battez en retraite devant le froid glacial qui règne ici. Bigre ! Se diriger dans ce fichu magasin est plus compliqué que prévu Vous partez explorer au hasard un autre rayon. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* puis lancez à nouveau un dé pour tenter de vous extirper de ce labyrinthe Livingstonien. (ou Lekhorien pour les plus connaisseurs)

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **27**.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au **38**.

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

## 22

Vous tendez le carton et l'homme vous l'arrache des mains. Sans un mot il s'éloigne en direction des caisses, vous laissant comme une andouille planté en plein milieu du rayon. Après tant de souffrance, tant de sacrifice, des semaines de préparation, vous abandonnez l'objet de votre quête à la première embuche venue ? Vous n'irez pas loin dans la vie en vous faisant marcher dessus de la sorte, c'est moi qui vous le dis. Vous vous êtes conduit comme le dernier des froussards, vous me donnez presque envie de vomir tellement vous êtes méprisable ! Si je m'écoutais je vous insulterais. D'ailleurs je vais le faire, vous le méritez bien ! Lâche ! Poltron ! Trouillard ! Votre aventure s'achève là et si un PFA a jamais été mérité c'est bien celui-là !

## 23

Vous vous approchez du jeune loubard à vive allure mais lui aussi semble également vouloir vous parler. Avant que vous n'ayez pu prononcer un mot, il vous dit assez rudement :

- Eh l'ancêtre, où se trouve le rayon musique ?

Estomaqué dans un premier temps, vous sentez bientôt votre sang s'échauffer ; s'il y a bien une sorte que vous ne supportez pas, c'est le manque de respect. Enfin, surtout le manque de respect envers vous-même car pour le cas inverse, vous ne voyez pas pourquoi vous devriez manifester de l'estime à des gens aussi inutiles que moches.

- Ecoute petit con, répliquez-vous du tac au tac, tu as déjà entendu parler d'un truc qu'on appelle le respect ? Bravo la jeunesse actuelle, ça fait plaisir ! Où est l'éducation

hein ? Si j'avais été ton père, je peux te dire qu'il y en aurait eu des raclées mon petit !

- Va prendre ta goutte papa et fous-moi la paix tu veux ?

Inutile d'insister avec ce piètre exemple de la jeunesse actuelle. Vous vous éloignez, non sans lâcher un retentissant « Papa, il t'emmerde », puis vous décidez de changer de stratégie. Ajoutez auparavant un point à votre total de *Temps écoulé*. Vous pouvez à présent demander conseil à un vigile (rendez-vous au **20**) ou faire confiance à votre sens aigu de l'orientation (rendez-vous au **33**)

## 24

Malgré votre rapidité extrême, il ne reste plus qu'un seul lecteur dans tout le rayon. Vous vous en saisissez donc, appréciant le poids respectable de l'engin, et encore plus la grosse étiquette avec un - 30 % indiqué dessus. Votre aventure touche à sa fin ; vous n'avez plus qu'à vous rendre à la caisse et à rejoindre votre voiture. Là vous pourrez sabrer le champagne pour fêter votre succès éclatant. Bref une simple formalité qui ne devra... mais quel est donc l'importun qui vous tape sur l'épaule ? Vous vous retournez et vous tombez sur une montagne de muscles, surmontée d'une épaisse barbe noire. D'une voix sourde et parfaitement calme, le géant dit :

- Je veux ce lecteur.

Allons bon ! Et puis quoi encore ? Vous n'avez pas fait tous ces efforts pour céder votre bien au premier venu ! Quoique justement le problème est bien là, l'homme est loin d'être le premier venu. Il vous rappelle un peu certains gorilles que vous avez pu voir au zoo. S'opposer à lui pourrait se révéler un tantinet risqué. Pourtant, il vous faut prendre une décision et vite.

Si vous cédez et donnez le lecteur à l'homme, rendez-vous au **22**

Si vous refusez poliment mais fermement sa proposition, rendez-vous au **3**.

Si vous partez en courant vers les caisses, rendez-vous au **10**.

Enfin si vous alignez une droite dont vous avez le secret, rendez-vous au **2**.

## 25

Vous avez un mal de tête épouvantable. Il vous semble entendre de grosses cloches s'entrechoquer en permanence dans votre crâne et ce tintamarre vous assourdit. Vous ouvrez les yeux et vous dévisagez un regard qui semble osciller entre la pitié et l'incompréhension. Vous entendez une voix lointaine dire :

- Enfin, se retrouver à l'hosto en faisant les soldes, il faut être con quand même !

Vous entrouvrez la bouche et vous poussez un hurlement de frustration, qui se résume au final en un gémissement pathétique. Vous avez échoué dans votre mission et perdu le but ultime de votre vie. Vous êtes un raté. Un minable. Un moins que rien. Que dis-je

un incapable ! Votre aventure s'achève là. (mais dans six mois vous reviendrez mouah ah ah !)

## 26

Vous voilà presque en terre promise. Vous voyez le panneau AUDIOVISUEL illuminé comme un sapin de Noël et vous n'avez jamais rien contemplé d'aussi beau. Vous débouchez dans le rayon des lecteurs Blue-Ray, tel un rhinocéros furieux. Consultez votre total de *Temps écoulé* pour savoir à quel point vous avez été rapide pour arriver jusqu'ici.

S'il est égal à 3, rendez-vous au **40**.

S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au **24**.

S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **12**.

S'il est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au **19**.

## 27

Décidément c'est de mal en pis ; vous voilà maintenant au rayon des jouets. Des enfants courent un peu partout et vous manquez de trébucher sur l'un de ces sales mioches. Vous le sermonnez vigoureusement puis vous reprenez votre quête frénétique. On n'échappe pas si facilement à Livingstone comme vous êtes en train de le découvrir. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et lancez à nouveau un dé.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **21**.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au **38**.

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

## 28

Vous esquissez un sourire dédaigneux en voyant les gens se disperser vers les différents moyens d'accès au sous-sol, tels une volée de moineaux affolés. Vous allez leur montrer ce qu'est un Warrior ! Vous vous ruez vers l'escalier et vous vous hissez sur la rampe. Vous voyez quelques personnes vous regarder avec des yeux ronds, se demandant sans doute si vous n'avez pas un sérieux problème psychologique. Mais vous n'avez cure du jugement de ces bouseux. Vous vous élancez en écartant les bras et en criant :

- Je suis le maître du mondeeeeeeeeeeeeeee !

Vous avez beau crâner, vous n'avez pas non plus la souplesse et la pratique d'un Patrick Swayze dans Point Break. Pour savoir si vous allez réussir votre pari stupide, *testez votre Habileté en ajoutant un point au chiffre dévoilé par le dé*. Si vous êtes réussissez le test (veinard !), rendez-vous au **30**. Si vous êtes échouez, rendez-vous au **25**.

## 29

Vous ne vous en sortez pas trop mal. Par pas trop mal, vous entendez que vous évitez avec célérité un agréable séjour aux Urgences les plus proches. Vous parvenez à vous relever mais vous avez des marques noires de chaussures imprégnées dans votre blouson et votre dos vous fait un mal de chien. Vous perdez deux points d'*Endurance*. Les immondes cloportes en ont en outre profité pour vous dépasser allègrement et vous entendez même quelques impudents rire de votre infortune. Les fous ! Car vous êtes encore en course et comme vous l'a appris Conrad McLeod, il ne peut en rester qu'un ! Ajoutez trois points à votre total de *Temps écoulé* et dépêchez-vous de courir au 4.

## 30

Décidément votre supériorité ne fait plus aucun doute. Vous restez fermement arqué sur vos jambes tandis que vos chaussures glissent parfaitement sur la rampe crasseuse. Tout irait donc pour le mieux si un craquement suspect ne se faisait pas tout à coup entendre. Interloqué, vous n'avez pas le temps de comprendre ce qui vous arrive que vos pieds ne rencontrent plus que le vide. La rampe vient de se briser sous votre poids ! Il est vrai que vous avez quelques kilos en trop ces derniers temps... voilà ce que c'est que d'avoir différé votre régime ! La chute est maintenant inévitable et vous tombez sur le sol glacé de la galerie. Heureusement, vous étiez déjà arrivé en bas, ce qui vous évite de vous fracasser le crâne contre les marches. Votre chute vous coûte tout de même un point d'*Endurance*. Vous vous relevez en laissant échapper une diatribe sur le mauvais entretien des rampes d'escalier dans les lieux publics. Vous voyez alors que nombre de gens sont en train de vous rattraper et vous remettez à plus tard votre sermon, pour vous diriger vers l'entrée de l'hypermarché. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au 39.

## 31

Paniqué, vous regardez les gens qui semblent déferler par vagues tout autour de vous. Vous n'avez pas de temps à perdre et vous devez donc aborder quelqu'un au hasard. Mais qui au juste ? Le choix n'est guère brillant mais vous devez pourtant vous décider entre :

- Un vieux tout rabougri ? Rendez-vous au 9.
- Une femme avec un léger surpoids ? Rendez-vous au 5.
- Un jeune à l'allure décontractée ? Rendez-vous au 23.

## 32

Vous piquez un sprint et vous parvenez à griller la politesse à votre concurrent. Vous pressez aussitôt le bouton d'appel et les portes de l'ascenseur se referment impitoyablement au nez et à la barbe de l'homme furibard. Vous avez tout juste le temps de le voir glisser en tentant de s'introduire dans l'interstice et de s'écrouler sur le fauteuil d'un infortuné handicapé qui venait vers la cabine. L'ascenseur atteint le niveau inférieur en une poignée de secondes et vous jaillissez tel un diable de sa boîte dès que les portes coulissent. L'entrée de l'hypermarché est enfin en vue ! Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au 39.

## 33

Demander aux autres c'est bon pour les femmelettes ! Vous avez l'œil du tigre et la ruse du renard. Aussi vous n'avez cure de la foule qui vous entoure et vous suivez avec une confiance aveugle votre inégalable instinct. Mais où vous mène-t-il exactement ? Pour le savoir, lancez un dé.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au 21.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au 38

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au 26.

## 34

Celui qui pourra se permettre de vous insulter et qui vivra pour le raconter n'est pas encore né. Vous serrez les poings et vous avancez vers le vigile. Il vous dévisage d'un air stupide puis un sourire grimaçant déforme son visage :

- Très bien, si c'est ce que tu veux.

Il n'a pas le temps d'en dire plus, préférant esquiver le coup de poing que vous expédiez en direction de sa figure. Il vous rend aussitôt la pareille et c'est un véritable pugilat qui s'engage bientôt au beau milieu du supermarché.

**VIGILE LIVINGSTONE    Habileté : 12    Endurance : 20**

Si vous l'emportez, rendez-vous au 15. Si vous êtes battu, le dernier coup de poing du vigile vous fait voir mille chandelles. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au 25.

## 35

Vous n'êtes certes pas du genre à faire comme tout le monde. Vous n'avez jamais fait la queue au cinéma, vous ne vous souvenez pas avoir payé une place de parking et vous mettez un point d'honneur à ne pas laisser votre place aux personnes âgées dans le bus. Alors au lieu de patienter tels les moutons qui vous entourent, vous vous jetez à plat ventre et vous rampez sous la grille, tel ce bon vieux Sylvester dans Rambo. Vous entendez des gens protester avec véhémence dans votre dos mais vous n'en avez cure : c'est la loi du plus fort et le plus fort, sans le moindre doute, c'est vous. Soudain, votre jambe droite effleure la grille. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **8**. Si vous échouez, rendez-vous au **7**.

## 36

Vous avez bien évidemment déjà repéré les lieux et vous savez donc précisément où vous rendre. Vous vous ruez donc vers l'ascenseur sans plus attendre, un sourire mauvais aux lèvres. Mais il disparaît rapidement lorsque vous découvrez ce qui vous attend. Un être aussi peu scrupuleux que vous (si si ça existe !) a eu exactement la même idée et se dirige en toute hâte vers la cabine ! Enfer ! On ne peut plus se fier aux gens de nos jours ! fulminez-vous ! Quelle époque mais quelle époque ! Il va falloir vous montrer plus rapide que votre adversaire. *Testez votre Habileté* sans plus attendre ! Si vous réussissez le test, rendez-vous au **32**. Si vous échouez, rendez-vous au **16**.

## 37

L'escalator est plus rapide ; par conséquent vous arriverez plus rapidement en bas en l'empruntant. Le seul problème dans ce plan parfait, c'est que l'immense majorité des êtres pourtant inférieurs qui vous entourent a tout de même suffisamment de cervelle pour suivre le même raisonnement. Du coup une cohue monstre se masse désespérément dans l'étroite entrée de l'appareil. Les gens se poussent, vocifèrent, s'invectivent, et sont même à la limite de se battre. Il va falloir faire preuve d'ingéniosité et de force. *Testez votre Habileté en ôtant un point au chiffre dévoilé par le dé*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **13**. Si vous échouez, rendez-vous au **25**.

## 38

Vous pensiez que c'était impossible et pourtant vous devez regarder la vérité en face : vous êtes complètement perdu. Vous êtes arrivé vous ne savez comment au rayon des vêtements, où deux jeunes femmes en petite tenue sont en train de se battre pour une

jupe au rabais. Un spectacle qui aurait pu être agréable en d'autres circonstances mais que vous n'avez hélas pas le temps de contempler plus longuement. Vous repartez sans plus attendre, de la sueur perlant à votre front, la pression de votre quête vous pesant lourdement sur les épaules. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et lancez à nouveau un dé pour tenter de vous extirper de ce labyrinthe Livingstonien.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **21**.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au **27**.

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

## 39

Vous courez à toute allure vers l'entrée de l'hypermarché, imité en cela par des dizaines, voire des centaines de personnes surexcitées. Vous avez presque l'impression que le sol tremble sous le martellement des innombrables chaussures. Vous franchissez bientôt les portiques de sécurité et vous posez enfin le pied dans l'hypermarché. Un sourire mauvais vous étire les lèvres tandis que vous distinguez le rayon DVD à votre droite, le rayon des sacs à dos scolaires à votre gauche et... une minute ! Les sacs à dos près de l'entrée ? Mais ils étaient à l'autre bout du magasin lors de votre dernière visite vendredi dernier, c'est à dire il y a à peine trois jours ! L'insoutenable vérité vous apparaît alors dans toute son ampleur : il y a eu un réagencement des rayons pendant le week-end ! Horreur ! Un frisson d'effroi vous saisit et vous sentez un filet de sueur froide dégouliner dans votre dos. Il faut pourtant réagir à cet imprévu et vite car la foule continue de déferler tout autour de vous.

Si vous demandez à une des personnes qui vous entoure la direction à suivre, rendez-vous au **31**.

Si vous avisez un vigile, rendez-vous au **20**.

Enfin si vous vous fiez à votre légendaire instinct, rendez-vous au **33**.

## 40

Vous avez triomphé ! Le lecteur Blu-Ray est en votre possession ! Une fois de plus vous avez prouvé votre écrasante supériorité sur les insectes qui vous entourent ! Vous n'avez pas d'égal sur cette Terre, à part peut-être Dieu lui-même. Vous êtes le Loup Solitaire des supermarchés, le Loup\* Ardent des lecteurs Blu-Ray, l'Astre d'Or des bonnes affaires ! Seule votre ruse, votre sang-froid et votre absence de sens moral pouvaient vous permettre de survivre à la plus dangereuse des aventures qui soit : LES SOLDES !