



La Dèche

Une aventure dont VOUS êtes le héros
écrite par Norman Granet, 2015.

LA DÈCHE

Une Aventure dont VOUS êtes le Héros

dans le cadre du concours Mini-Yaz 2015
sur le thème de l'année : La Déchéance

Écrit par Norman Granet
membre de Litteraction.fr

--- --- ---

PLAN DE LA ROCHELLE.....	4
FEUILLE D'AVENTURE.....	5
RÈGLES DU JEU.....	6
LA MENDICITÉ.....	8
L'AVENTURE COMMENCE.....	9

RÈGLES DU JEU

La feuille d'aventure & le matériel

Munissez-vous d'un crayon, d'une gomme et d'un dé à six faces, et utilisez la feuille d'aventure qui se trouve à la page précédente. Vous pouvez la photocopier ou la reproduire sur une feuille vierge si vous ne souhaitez pas abîmer le livre. Si la feuille d'aventure est au format PDF, vous pouvez également l'imprimer chez vous. Vous saurez comment l'utiliser en lisant les lignes ci-dessous.

L'écoulement du temps dans le jeu

Les journées se déroulent en unité de Temps. 3 unités de Temps composent la journée pendant lesquelles vous pourrez effectuer des choix pour l'occuper. Lorsque les 3 unités de Temps se seront écoulées, la nuit tombera. Il vous sera indiqué à quel paragraphe vous rendre lorsque vous aurez écoulé vos unités de Temps.

L'équipement de départ et le calcul de l'argent

Vous possédez un sac à dos contenant quelques affaires de rechange, de grands sacs poubelle, des bouts de carton ainsi qu'un porte-monnaie. Pour connaître l'argent disponible en début d'aventure, lancez deux dés : le résultat représente votre monnaie en possession (en Euros). Si vous êtes fumeur, notez dans l'inventaire un paquet de cigarettes et un briquet. Sinon, notez 30€ supplémentaires. Notez également si vous possédez – dans la vraie vie – un instrument de musique portatif (guitare, percussions...).

Le choix des lieux

Vous allez souvent vous rendre d'un point à un autre de la ville, et comme vous êtes à pieds cela vous demandera du temps. Il y a aussi plusieurs lieux secrets que vous pourrez visiter, à la condition de les avoir noté sur la feuille d'aventure (ce sera clairement indiqué pendant la partie).

Votre état de santé (Blessures)

Elle se traduit en nombre de Blessures comme autant de cases à cocher sur la feuille d'aventure. Pour l'instant, vous allez bien (zéro Blessures). Par exemple, si vous vous blessez, vous cocherez une case Blessure (à condition que ce soit clairement exprimé dans l'aventure).

Certains objets en jeu peuvent être utilisés afin de retirer des points de Blessure. Vous pouvez les utiliser n'importe quand, sauf en combat. Lorsque vous aurez noté 3 Blessures, vous mourrez et la partie s'achève.

La Justice, et la Faim

Comme pour l'état de santé, l'une et l'autre possèdent 3 cases à cocher lorsqu'il vous le sera indiqué dans l'aventure. Attention car dans certaines situation il sera important de savoir si vous avez mangé, ou bien si vous possédez un certain nombre de points de Justice.

Les combats

Dans un *Livre dont Vous êtes le Héros* classique, vous possédez une caractéristique de combat (comme l'*Habilité* par exemple) qu'il vous faut comparer avec celle de votre ennemi.

Ici, les combats se déroulent simplement à coups de lancer de dé. Les détails de l'ennemi vous seront donnés, et un tableau sera présent au moment du combat.

Pour chaque lancé, il vous suffira de regarder le chiffre du dé et de lire la ligne s'y référant. Attention, vous ne pourrez pas utiliser d'objets de soin pendant un combat. **Si vous possédez trois Blessures, vous mourrez inévitablement et vous devrez recommencer l'aventure.**

LA MENDICITÉ

Dans certains moments de l'aventure, vous aurez la possibilité de mendier dans la rue. Voici comment se déroule une séance de mendicité :

Vous pouvez mendier soit **en déroulant un discours devant le public**, soit en **jouant d'un instrument de musique**. C'est à vous de choisir l'une ou l'autre méthode.

- Pour la première, vous devrez rédiger un bref discours d'une dizaine de mots ou plus.

- Pour la seconde, vous devez préalablement posséder un instrument de musique, et composer un air original chez vous.

(NdA : Vous n'êtes pas obligé de prononcer votre discours à voix haute, ni de jouer de la musique, néanmoins cela participe au rôleplay)

Vous allez **lancer un dé à chaque essai**, et vous référer au tableau pour connaître le gain acquis.

Important : si vous possédez un gros feutre noir, vous pouvez écrire un message sur un bout de carton et augmenter ainsi vos gains à chaque essai de cinquante centimes d'Euros... (0.5€)

Une séance de mendicité **dure 10 essais**, au prix d'**une unité de Temps**. Aidez-vous des cases prévues sur la feuille d'aventure afin de noter votre gain à chaque essai.

Bon jeu, et bonne galère.

L'AVENTURE COMMENCE

On pense que ça n'arrive qu'aux autres. Tant que nous sommes épargnés du besoin, on ne se soucie pas du sort des sans-abris... jusqu'au jour où c'est NOTRE tour de faire partie du lot.

VOUS incarnez Jean Bilboquet, ex-cadre dynamique dans la force de l'âge. Vous étiez Consultant en Relations Publiques pour une grande boîte de Comm' que vous aviez occupé pendant quelques mois environ. Salaire net de quarante-huit mille euros par an pour à peine quinze heures de boulot par semaine, avec les avantages sociaux qu'incluent la prestation d'une planque professionnelle : voiture de fonction, entrées dans les restaurants et les discothèques les plus branchées de la ville, et le temps libre nécessaire pour pouvoir en profiter à outrance. "L'orgie à la sauce Rochelaise", comme disent les locaux.

C'était pour vous une forme d'euphorie indescriptible, de libération ; cela vous a transformé, à tel point que ça vous a fait couper les ponts avec votre famille et que vous avez remplacé vos amis actuels par les collègues de travail, des gens qui partageaient d'avantage votre délire corporatiste, et bien plus abordable (sur tous les points de vue). Vous aviez d'ailleurs commencé un ménage avec l'une d'entre elles, ce qui était interdit par le contrat de travail mais le secret tenait bon (techniquement vous aviez déjà couché avec la majorité du personnel de l'entreprise). Le couple ainsi formé d'intérêts personnels s'apercevait qu'il vivait mieux en partageant les frais qui devenaient de plus en plus gourmands.

Un petit grain de sel s'est immiscé dans les rouages de la fortune et le patron vous a accusé d'avoir fait échouer les objectifs de la boîte... Ce n'était pas très grave si ce n'est qu'il vous a pris comme bouc-émissaire, et qu'il a annoncé devant le personnel de vous avoir supprimé les primes diverses pour vous punir. C'était le parcours de dominos... pièces après pièces, la situation chutait. Tous les collègues ont commencé à vous considérer avec mépris, votre "copine" a trouvé un meilleur intérêt à se dénoncer au patron (ou à flirter avec, vous ne savez pas trop), vous avez perdu votre job et votre domicile, et la précarité soudaine vous a conduit à l'Agence pour l'Emploi.

Vous auriez pu retrouver assez facilement un de ces postes aux termes volontairement alambiqués... seulement, les employeurs ne prennent personne en-dessous de deux ans d'expérience ferme. Vous avez tout de même démarché sur place autant que possible, et vous vous êtes autant de fois confronté aux mêmes phrases pré-fabriquées : "Vous comprenez Monsieur, ici nous sommes une jeune entreprise dynamique, et nous n'avons pas de place pour un employé Senior avec si peu d'expérience...", "Excusez-moi mais dans quoi étiez-vous avant d'occuper ce poste ? [...] Hum, d'accord. Et bien, merci pour votre visite..."

Le monde des affaires ne vous était plus accessible... vous êtes passé de la stratosphère à la terre battue en quelques jours. Sans famille et sans amis, vous vous êtes morfondu dans un Novotel, bouteille en main, jusqu'à ce que votre compte en banque soit dans le rouge. Quitte à sombrer dans la misère, autant y mettre du sien...

Ensuite, vous ne vous souvenez plus très bien ce qui s'est passé... la police est entré dans votre chambre en aboyant, vous étiez en colère. Les bribes de souvenirs restant ne sont que sensations, la douleur des bleus sur votre corps, le béton froid, le ventre creux et le besoin de boire.

Trois semaines se sont écoulées pendant lesquelles vous vous êtes contenté de déambuler dans la rue, tel un cadavre puant, grappillant quelques pièces par-ci par-là pour les noyer dans l'alcool. Vous ressentiez le besoin de maintenir cet état comateux ; en ne pensant plus à rien, il ne vous restait plus qu'à attendre la mort. Mais elle ne vint pas, et dans vos rares moments de lucidité, vous éprouviez le remord de ne pas avoir cherché de solution pour vous sortir de la dèche.

Aujourd'hui vous voilà assis sur le quai du Vieux Port, les jambes ballantes, par une grise matinée d'automne. Vous prenez le temps d'apprécier le calme ambiant et le piaillage des mouettes. Pendant cet instant de méditation, quelque chose tourne dans votre esprit et ne souhaite pas en sortir. Une myriade de questions frappent votre rétine comme autant de visions de l'avenir : N'avez-vous pas fait preuve d'égoïsme pendant ces derniers mois ? Votre misère n'est-elle pas une conséquence de vos actes passés ? Y a-t-il

encore une véritable place pour vous dans ce monde ?

Pour l'instant vous n'avez pas eu de graves problèmes, dans la rue. Vous êtes passé à-peu-près inaperçu de la communauté des sans-abris, puisque vous avez toujours cherché à rester seul. Vous aviez entendu dire que de cohabiter en petits groupes aidait à survivre. Mais si votre survie dépendait d'autrui, risqueriez-vous d'aller vers ces marginaux, ces déviants, avec qui vous n'avez rien en commun ?

C'est à ce moment qu'une jeune fille marche sur le passage piéton accompagnée de sa mère. Elle doit avoir environ cinq ans. "T'as vu le monsieur maman ? On dirait le père fouettard." Vous regardez intensément ces deux personnes comme s'il s'agissait de fantômes. La maman retient le bras de la jeune fille alors qu'elle semble attirée par votre présence, mue par sa naïveté enfantine. "Oh il sent mauvais le monsieur !" s'exclame-t-elle. Sa mère la tire en direction du chemin et lui intime de continuer à marcher. "Ne t'approche pas des clochards, Paula. Ils sont pleins de maladies."

Vous restez ébahi alors qu'elles s'éloignent à grand pas. Paula et sa mère sont respectivement votre nièce et votre sœur, et ni l'une ni l'autre ne vous a reconnu. Cela vous fait l'effet d'un fer chaud... mais aussi contradictoire que cela puisse paraître, cette rencontre vous donne un élan de courage pour changer un peu votre quotidien.

À vous de voir ce que vous comptez faire des prochains jours qui composeront un ersatz du restant de votre vie.

Rendez-vous au paragraphe 1.

1

Vous marchez dans la rue pour vous aider à réfléchir. La fin de semaine est proche, et il n'est pas trop tard pour aller voir les administrations. Que pourriez-vous faire aujourd'hui ?

- Vous rendre à l'Agence pour l'Emploi, rendez-vous au 2
- Allez voir une assistante sociale, rendez-vous au 3
- Faire des achats au centre commercial, rendez-vous au 4
- Vous rendre au parc afin de mendier, rendez-vous au 5

N'oubliez pas que chaque moment que vous consacrez à faire quelque chose fait progresser le temps écoulé. Notez une unité de Temps écoulée lorsque ce sera précisé.

2

Situé au Nord-Ouest, un peu après le parc, l'Agence pour l'Emploi est à quelques dizaines de minutes d'ici. Vous vous y rendez, le sac à l'épaule. Au fil du chemin, vous commencez à vous rappeler – non sans dégoût – de la manière dont on vous avait expédié le projet de réinsertion professionnelle. Cette fois-ci, vous n'avez pas l'intention de laisser passer un contrat sous le nez. Vous avez besoin d'argent pour vivre...

Vous voici à la rue des Corsaires, l'agence se trouve tout près. Vous sentez votre rythme cardiaque s'accélérer un peu... serait-ce à cause de l'image que vous portez de vous-même ? Est-ce que les sans-abris ont le droit de chercher un travail comme tout le monde ?

Une fois arrivé à l'agence, vous ne pouvez vous empêcher de lâcher un soupir de déception : il y a déjà une longue file d'attente qui déborde par-delà l'entrée. Vous pouvez encore décider de ne pas perdre de temps et faire immédiatement demi-tour (rendez-vous au 1), sinon lisez ce qui suit.

Vous décidez donc de faire la queue derrière la file de prolétaires qui se regardent entre eux de façon subtile, dans un silence gêné. Vous tentez d'aborder la personne à côté de vous histoire de passer le temps, mais elle fait mine de vous ignorer aussitôt qu'elle vous voit.

Un temps interminable semble s'être écoulé depuis votre arrivée ; néanmoins, la file s'engouffre paisiblement à l'intérieur du bâtiment, et vous parvenez à entrer. Une employée de l'agence vous aperçoit presque aussitôt et vous interpelle : "Désolé monsieur, mais les machines à café sont réservées aux demandeurs d'emploi." Vous lui expliquez alors votre situation, et que vous étiez déjà inscrit chez eux il y a un mois ou deux environ. Elle vous explique alors qu'à l'heure actuelle vous devez être certainement radié de la liste des demandeurs d'emploi, et qu'elle ne peut rien faire pour vous si vous ne vous êtes pas actualisé depuis.

Néanmoins, elle rajoute qu'il va vous falloir l'aide d'une assistante sociale afin de régulariser votre situation et vous permettre d'avoir un entretien ici. Si vous l'aviez su avant, vous n'auriez pas perdu de temps à poireauter ici...

En franchissant la sortie, votre attention se porte sur un homme habillé d'un survêtement bariolé, la casquette vissée sous la capuche, la clope au bec. Il a une carrure assez imposante, et vous jugez – de la façon dont il est posé contre le mur – qu'il semble attendre quelqu'un... soudain, le mec vous regarde et s'approche de vous d'un pas assuré.

"Hé, toi t'as l'air d'avoir besoin de blé.", vous lance-t-il alors qu'il empiète votre zone personnelle sans aucune gêne. Vous l'écoutez attentivement tout en restant sur vos gardes. "Il se trouve que j'ai un combat organisé ce soir et j'ai besoin d'un remplaçant tout de suite. T'as qu'à passer faire un tour sur le quai ce soir, on sera à l'Espace Encan dans le hangar N°10 ; demande à voir Dylan, ils comprendront." Vous pouvez noter ces informations et vous rendre au paragraphe 10 lorsque la nuit tombera.

Notez maintenant une unité de Temps écoulée. Si vous avez noté 3 unités de Temps, rendez-vous au 6. Sinon, vous pouvez vous rendre au 1 pour faire un autre choix.

3

Vous savez que le cabinet d'assistante sociale se trouve quelque part vers le Carré Amelot. Vous faites le tour des petites rues alentours, mais sans pour

autant trouver l'endroit. Vous demandez votre chemin autour de vous, mais sans succès puisque la plupart des gens préfèrent ne pas vous parler. Un passant finit par vous indiquer que le cabinet se trouve dans le CCAS. Bien que l'adresse postale est à la rue Amelot, l'entrée se trouve à l'écart dans une petite rue. Vous finissez par trouver la rue en question et effectivement, le CCAS est à peine perceptible, coincé entre deux bâtiments. Seul un étroit portail permet d'entrer.

Vous voilà dans le couloir d'entrée. Sur la droite se trouve une petite salle d'attente. À gauche se trouve le bureau de la secrétaire, dont l'intérieur est visible grâce à une grande vitre. Vous vous approchez de la vitre et demandez à parler à la secrétaire. Une dame aux formes plus que généreuses vous accueille : "Oui bonjour, c'est pour...?" Vous lui demandez à voir une assistante sociale. La secrétaire hausse les sourcils. "Est-ce que vous avez pris un rendez-vous ?" Vous secouez la tête. "Ben oui, il faut prendre un rendez-vous, quoi... Bon, je vais voir ce que je peux faire. Vous pouvez patienter un peu s'il-vous-plaît."

À vous de choisir si vous préférez quitter le CCAS sans plus attendre, et trouver autre chose à faire (rendez-vous au **1**), sinon lisez ce qui suit.

Vous franchissez la porte. À l'intérieur, une volée de chaises et de magazines sans intérêt constitue la salle d'attente. Quelques personnes sont déjà présentes, méditant en silence. Vous recevez quelques brefs "bonjour", puis le comité demeure à nouveau silencieux, en dehors de quelques raclements de gorge maladroits. On se croirait chez le médecin...

Vous patientez alors, et la compagnie se raréfie au fil du temps. Vous en profitez pour jeter un œil aux prospectus disposés avec le plus grand soin sur la table basse. "Dépistage du cancer du côlon"... "SOS enfants battus"...

"Logements sociaux d'urgence"... ah, celui-ci a l'air intéressant. Vous dépliez le prospectus, et en parcourant le contenu vous constatez avec déception que les tarifs ne vous sont pas accessibles. Et puis qui aurait envie d'habiter au dixième étage d'un quartier chaud ? Vous trouvez finalement une information qui peut se révéler intéressante, en échange de quelques moyens: "Auberge de Jeunesse Les minimes, 16€ la nuit, repas sur place à partir de 6€". C'est certainement un

peu cher, mais vous aurez l'assurance de dormir dans un endroit tranquille. Vous pouvez noter ces informations et vous rendre au paragraphe 11 lorsque la nuit tombera.

L'assistante sociale entre enfin dans la salle alors qu'il ne reste plus qu'une seule personne. Vous lui demandez si elle peut vous prendre après, mais elle vous répond qu'elle est surbookée et que ce sera impossible pour aujourd'hui. Vous insistez en expliquant que vous êtes à la rue depuis peu de temps, et que vous ne voulez pas y rester toute votre vie. "D'accord, répond-elle, exceptionnellement je vous mets un rendez-vous pour demain matin dès 9 heures. J'espère que vous serez là." N'oubliez pas de le noter sur votre feuille d'aventure, car il vous faudra vous rendre au CCAS en début de journée, et pas après.

Vous pouvez maintenant noter une unité de Temps écoulée. Si vous avez atteint 3 unités de Temps, rendez-vous au **6** ; sinon, vous pouvez vous rendre au **1** et faire un autre choix.

4

Le meilleur endroit où vous pouvez acheter à peu près tout ce dont vous avez besoin est la Zone Commerciale située à Beaulieu. L'endroit est relativement éloigné du centre-ville, mais il rassemble plusieurs magasins et quelques hard-discounts.

Vous pouvez dépenser 2€ dans un ticket de bus aller-retour pour vous y rendre plus vite. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un ticket, vous pouvez vous y rendre à pieds (*et notez dans ce cas une unité de Temps écoulée à la fin de vos achats*). Autrement, vous pouvez vous raviser et revenir au **1** pour faire un autre choix.

Vous voici enfin dans la grande Zone Commerciale, à l'entrée du complexe Carrefour. La première chose qui vous choque, c'est la présence d'une poignée mendiante d'origine étrangère qui exhibent leurs progénitures estropiées au nez des passants. À leurs pieds sont posées des pancartes en carton avec un message écrit dans un français amputé lui aussi. Chacun sa méthode...

La plupart des habitants de La Rochelle se rendent ici pour effectuer leurs courses, acheter des meubles, ou simplement manger chinois ou américain... sauf vous. Vous préféreriez vous faire livrer à domicile, évitant ainsi de vous mêler au prolétariat. À première vue, les magasins sont très espacés les uns aux autres, ce qui n'est clairement pas adapté pour les piétons. Vous allez devoir faire vite si vous ne voulez pas y passer la journée.

Après avoir comparé quelques prix entre les discounts et le Carrefour, voici la liste d'articles intéressants au plus bas prix :

Une bouteille de Cognac à bas prix (quitte à boire, autant ne pas se priver)	10.3€
Un pack de bière (l'alcool des pauvres)	4€
Un nécessaire pour faire sa toilette	8.1€
Un gros feutre noir indélébile	3.2€
Un sac de couchage	14.9€
Une toile de tente 1 place	20€
Une trousse de premiers soins (pour soigner une Blessure)	9.4€
Une lampe de poche (avec piles)	10.2€
Un couteau pliant	7.2€
Un repas (de quoi manger et boire pour la journée)	3.2€
Un paquet de cigarettes	5.9€
Une chaufferette réutilisable	7.5€
Un médicament pour soulager les maux de ventre	4.7€
Des chaussures de randonnée	35.5€
Une veste imperméable	19.9€
Un briquet	1€
Barbecue en alu, portable (la portion de charbon est incluse)	5.7€
Un instrument de musique de petite taille (harmonica, petites percussions...)	22.5€
Un instrument de musique de grande taille (guitare, djembé...)	59.9€

Vous pouvez également prendre une petite heure pour vous rendre chez un coiffeur afin de vous ôter la barbe et passer un coup de "débroussailleuse" sur la tête --> 15€

Une fois vos achats terminés, n'oubliez pas d'ajouter une unité de Temps écoulée si vous n'avez pas pris le bus pour venir. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **6** ; sinon, rendez-vous au **1** pour faire un autre choix.

5

Vous décidez qu'il est temps de trouver un endroit pour "faire la quête". Ça fait longtemps que vous ne vous êtes pas rendu à la cathédrale Saint Louis de la place Verdun, et le temps – bien que grisâtre – est suffisamment agréable pour vous permettre de faire la manche dehors. Si l'envie vous prends, vous pourriez même faire un tour à l'intérieur pour vous recueillir.

Nous sommes encore en semaine et il n'y a pas foule dehors. Une envie vous prend de pénétrer dans le lieu saint, et vous constatez qu'il n'y a pas foule dedans non plus. Tant mieux pour vous. Vous en profitez pour vous asseoir sur un banc, vous accorder un peu de répit, et mettre en place – mentalement – une stratégie pour parvenir à récolter un maximum d'argent du contribuable. Vous savez par expérience qu'en restant assis vous n'allez pas gagner grand chose. Il vous faut donc procéder d'une façon plus "avenante". Ce raisonnement vous fait sourire... Les stratégies de communication sont bien présentes à toutes les strates de la société.

(voir les tableaux en page suivante)

À la fin de votre séance de mendicité, vous pouvez rester ici et continuer de mendier (*10 essais pour 1 unité de Temps*), ou bien retourner au **1** pour faire un autre choix. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, vous devrez vous rendre au **6**.

Tableau des résultats pour le discours

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	0.7€
6	1€

Tableau des résultats pour la musique

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	1€
6	2€

6

Le temps commence à se rafraîchir alors que la nuit tombe, et que les lampadaires se réveillent ; le temps est passé plus vite que prévu, à tel point que vous en avez oublié de consommer votre ration d'alcool quotidienne.

Maintenant qu'il fait nuit, les commerces sont fermés et il ne reste plus grand chose à faire... si ce n'est trouver un endroit isolé pour passer la nuit. Pendant les beaux jours, vous aviez l'habitude de vous cacher derrière un buisson dans le parc Charruyer.

Que souhaitez-vous faire cette nuit ?

- En profiter pour picoler (nécessite d'avoir de l'alcool), rendez-vous au 7
- Rejoindre votre cachette au parc, rendez-vous au 8
- Rencontrer des sans-abris au centre-ville, rendez-vous au 9

Si vous avez un autre endroit où dormir, ou bien quelque chose à faire pendant la nuit, vous pouvez vous rendre au numéro du paragraphe qu'on vous a fourni.

7

Vous estimez que vous méritez de vous détendre un peu... et puis ça ne fait pas de mal de boire un peu. Vous vous posez au bord du quai et sirotez lentement votre boisson. Le liquide vous réchauffe et vous incite, sur le moment, à boire beaucoup plus. Vous buvez donc de tout votre saoul, et avec les heures qui passent, vous vous sentez moins misérable (quelle ironie).

(Déduisez de votre feuille d'aventure une bouteille d'alcool, ou un pack de bières)

L'activité nocturne commence à prendre son essor, et c'est en toute logique (d'ivrogne) que vous commencez à emmerder les passants et surtout les jeunes femmes à qui vous faites des propositions explicites.

L'une d'elles est accompagnée de quelques copains, eux aussi imbibés ; après quelques échanges d'insultes s'ensuit un début de bagarre, vite arrêté par quelques coups bien placés dans votre abdomen. Vous vomissez par terre, et deux gars vous maintiennent au sol, s'assurant que vous ne vous enfuirez pas tandis que l'un d'eux appelle la police.

Les agents arrivent toutes sirènes dehors, et vous emmènent au poste sans ménagement. Votre mémoire devient floue ; de ce que vous vous souvenez ensuite, c'est que vous êtes resté en salle de dégrisement toute la nuit, recroquevillé de douleur.

Au petit matin, un officier vous réveille pour vous remettre un sandwich (le repas obligatoire des gardes-à-vues), que vous vous empressez d'avalier. On

vous remet ensuite votre sac à dos et vos affaires personnelles. Vous quittez le poste de police avec un mal de tête effroyable et des bleus sur le corps ; si vous possédiez une arme potentielle (couteau, etc.) elle vous est confisquée et vous pouvez l'effacer de votre feuille d'aventure. Le reste de vos affaires est intact.

N'oubliez pas de remettre à zéro le compteur d'unités de Temps. Cochez également une case de Justice.

Vous voici sur la place de Verdun. Rendez-vous au **12**.

8

Vous décidez de passer la nuit dans le grand parc Charruyer, comme à votre habitude jusqu'à maintenant. À cette période de l'année le parc n'est pas très fréquenté (en dehors de quelques sans-abris comme vous), et il est donc facile de trouver un endroit isolé pour dormir en paix.

Après avoir marché un peu, vous finissez par retrouver votre cachette : il s'agit d'un trou laissé derrière un buisson bien épais qui possède suffisamment de place pour laisser entrer un homme en position allongée. L'endroit est invisible depuis le sentier puisqu'il faut sauter par-dessus un cours d'eau pour l'atteindre. Vous vous nichez dans le trou de verdure tout en déblayant les cailloux et les racines.

Déduisez un repas pour cette journée si vous n'avez rien encore mangé afin de remettre à zéro le compteur de Faim ; si vous ne pouvez pas le faire, cochez une case de Faim.

Vous prenez ce que vous avez pour vous couvrir, et après vous être roulé en boule plusieurs fois et tourné dans toutes les positions possibles, vos yeux se ferment enfin...

Mais pas pour longtemps... Vous entendez quelques bruits de brindilles craquant sous les pas. C'est une chose assez commune, puisque le parc est ouvert et qu'il arrive que des gens l'emprunte pour rentrer chez eux, même en pleine nuit. Mais ce ne sont pas ces bruits qui attirent votre attention : il s'agit plutôt de l'absence des conversations. Personne n'ose s'aventurer au parc

Charruyer seul, à moins d'y être contraint, ou d'y trouver un intérêt qui se trouve au dépens d'autrui. Cette réflexion s'avère juste, puisque vous sentez maintenant une main vous palper le mollet ; vous bondissez de surprise ce qui a pour effet de surprendre le propriétaire de cette main.

Vous tentez de vous extraire rapidement de votre cachette, et alors que vous êtes sur le point de vous redresser vous prenez un coup de poing dans la figure. L'agresseur qui vous fait face est un vieux clochard dans la soixantaine, le regard sauvage, visiblement dans un état de manque qu'il essaie de résoudre par la filouterie. Vous allez devoir le convaincre – physiquement – de vous laisser tranquille.

Lancez un dé à chaque tour et référez-vous au tableau de combat ci-dessous. Ajoutez 1 à tous vos jets de combat si vous possédez un couteau.

(Attention : si vous n'avez rien mangé ce jour-ci, déduisez 1 de votre premier jet de combat.)

VIEUX CLOCHARD

1	Le clochard prend le dessus, et vous assène un violent coup de poing, qui vous provoque une Blessure.
2 ou 3	Vous parvenez à repousser l'agresseur après un échange de coups sans conséquence.
4 à 6	Vous envoyez un coup bien placé au clochard qui reçoit une Blessure.

Vous sortez victorieux du combat si vous parvenez à asséner une Blessure au vieux clochard. Il s'enfuit en titubant sans demander son reste... Maintenant que le calme est revenu, vous allez pouvoir dormir tranquille.

La matinée se célèbre au son des merles piaillants, et des joggeurs écoutant leurs musiques sur haut parleur... Encore un peu rouillé des péripéties de la veille, vous vous faites un brin de toilette matinal dans le cours d'eau qui passe à proximité. Maintenant que vous êtes réveillé, vous rejoignez le centre-ville en attendant que germent les idées. Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **12**.

9

Vous faites une promenade nocturne dans les petites rues proches de la place du Marché afin de rencontrer un peu de nouveau monde. D'habitude vous n'aimez pas trop la compagnie, mais en vérité vous n'avez jamais essayé de rejoindre un groupe de peur qu'il n'arrive quelque chose.

Il ne vous faut pas longtemps pour entendre ce qui ressemble – de loin – à de la musique expérimentale. Vous longez les arcades de la rue Chaudrier en direction de la place. La musique technoïde s'intensifie alors que vous bifurquez dans une rue piétonne ; vous pouvez clairement distinguer le rire décomplexé d'une femme ainsi qu'un homme vociférant après ses chiens.

Vous tombez sur des gars portant des vêtements bariolés avec les cheveux hauts en couleurs, bières à la main, écoutant du hardcore sur un boombox tout droit sorti des années 90. Deux gros chiens tenus en laisse – un berger allemand aux yeux vairons et un croisé husky et bouvier – aboient furieusement en vous voyant mais se taisent aussitôt au son de leur maître.

"Salut mec! T'as pas des clopes ou une petite bouteille ?" crie une des femmes du groupe ; elle paraît la cinquantaine, la mine ramassée par la dureté de la vie.

Un des gars rappelle les chiens. "Fais pas attention, ils sont pas méchants. T'as un truc à nous filer ? S'teu plaît..." S'ensuit un sourire sans dents qui vous met mal à l'aise.

(Si vous souhaitez les rejoindre, *déduisez au choix un pack de bière ou une bouteille, un repas ou bien un paquet de cigarettes*, sinon vous pouvez décider de refuser poliment leur offre, et passer votre chemin en vous rendant au 6).

Vous papotez une partie de la nuit et faites connaissance ; Annabelle et Jimmy, accompagnés par leurs potes, sont à la rue depuis quelques années, mais ils ne se plaignent pas de leur situation. Pour eux, il vaut mieux vivre pauvre et libre que riche et enchaîné. Cette réflexion vous aurait fait sourire à l'époque...

Au fil des rythmes électroniques et des bières, ils en apprennent un peu sur vous et comprennent que n'avez jamais eu de stratégie pour survivre "dans la

jungle urbaine". Rodés par l'expérience et fiers de leur débrouillardise, ils sont prêts à vous filer quelques tuyaux. Vous écoutez avec beaucoup d'attention :

"Déjà, pour commencer les services sociaux ne feront rien pour toi ; au mieux, tu pourras peut-être toucher un RSA mais ça va te demander du temps. Ils te feront patienter en te donnant des adresses de refuges pour SDF ou de soupes populaires, mais évite-les si possible, car tu peux tomber sur des mecs vraiment barrés."

"Nous, quand on veut manger on demande de la bouffe aux gens plutôt que de l'argent ; et si on doit en acheter on va dans les discounts, c'est le moins cher mais il faut se déplacer pour y aller car ils sont pas au centre-ville."

"Évite de faire la manche près des commerces, sinon la mafia russe va venir te chercher des noises. C'est leur territoire, ils vivent en bandes organisées et n'aiment pas la concurrence. Vaut mieux se poser n'importe où ailleurs..."

(Notez que pour demain, vous aurez le choix d'aller au paragraphe 19 lorsque vous voudrez faire la manche.)

"... d'ailleurs le mieux c'est de jouer de la musique ; ça rapporte mieux quand tu souris et que tu fais comme si t'étais heureux. Tu vois, les gens n'aiment pas les clodos tristes qui pleurent pour avoir leur pièce."

Il commence à faire tard et vous ne savez pas où dormir pour la nuit, ce qui vous amène à leur demander s'ils ont un endroit particulier où passer la nuit.

"On a un squat vers le parc du Mail, répond Jimmy ; c'est à vingt minutes d'ici. T'as l'air d'un gars sympa, tu peux venir dormir avec nous, mais ramène un truc à manger ou à boire en échange la prochaine fois, tu comprends?"

Vous longez le port en passant à proximité de la tour de l'horloge ; puis vous marchez tranquillement sur la plage jusqu'au Mail, et donc le parc d'Orbigny. Vous connaissez bien ces lieux pour être souvent allé jouer au poker dans le casino du coin. Vos hôtes vous font signe de les suivre tandis qu'ils pénètrent dans les fourrés du parc, à l'abri des regards.

Déduisez un repas pour cette journée si vous n'avez rien encore mangé afin de remettre à zéro le compteur de Faim ; si vous ne pouvez pas le faire, cochez une case de Faim.

Vous installez vos couchettes respectives, et les chiens – qui semblent maintenant vous avoir adopté – décident de dormir à côté de vous. Bien qu'ils sentent franchement mauvais, cette compagnie animale vous rassure et vous fait le plus grand bien.

Au petit matin, tout le monde plie bagage et après avoir un peu joué avec les chiens, vous décidez de séparer vos routes. Décidément, cette rencontre inattendue vous a remonté le moral. Notez le paragraphe 22 si vous souhaitez les rencontrer de nouveau cette nuit.

Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **12**.

10

Vous partez pour l'Espace Encan tel que l'homme au survêtement vous l'a suggéré... Vous n'auriez pas imaginé avant aujourd'hui qu'on puisse organiser des combats clandestins dans un bâtiment réservé à d'autres types de célébrations, tels des congrès... mais en y repensant, c'est plutôt ingénieux. Les locaux que composent l'Espace Encan ne sont ouverts que de jour, et sont suffisamment à l'écart de la circulation pour que personne ne puisse voir quoi que ce soit de louche.

Vous longez donc le quai Louis Prunier, en posant prudemment vos pieds sur le pavé difforme. L'endroit est naturellement désert à cette heure de la nuit. Hangar N°10... à cette heure, ce doit être le seul hangar éclairé. Pas manqué, le rai de lumière passant par les interstices de la porte est si peu perceptible que vous avez failli passer à côté sans le voir.

Sans hésitation, vous touchez au N°10.

"Dégage, c'est complet !", clame une voix de baryton à travers la porte. Vous répondez que c'est Dylan qui vous envoie. La porte s'ouvre en grinçant. "Putain grouille-toi, t'es en retard." Le portier ressemble fortement à un videur de boîte

que vous avez connu. Il vous fait signe de rentrer...

Le hangar doit faire dans les vingt mètres carrés, tout au plus, et pourtant il accueille une cinquantaine de personnes formant un cercle autour d'une arène composée d'une bâche de piscine posée à même le sol, certainement une méthode pour ranger rapidement les locaux après le combat sans avoir à nettoyer les tâches de sang. Les spectateurs ont les yeux rivés sur la scène, et participent à leur manière au combat en encourageant les combattants à grands cris. Soudain, la foule se met à huer l'issue du combat. Depuis votre point de vue, vous ne savez pas ce qui s'est passé, mais il semble que le combat qui tenait lieu vient de se terminer.

Le portier envoie un sifflement bref et Dylan se détache de la foule en marchant dans votre direction. "Je savais que t'allais venir. Bon, on n'est pas en avance alors je ne vais pas te laisser le temps de t'échauffer. Tu vas m'enlever tout ça, dit-il en désignant le haut du corps, les pompes aussi, et tu vas mettre ce dentier. T'as déjà combattu ?" Vous lui répondez par la négative. "Ok, je t'explique comment ça marche avec moi. Un combat de débutant c'est 150€. Le premier combat avec moi c'est 100€, je garde les cinquante comme garantie et je te les donne avec le gain du deuxième combat." Vous écoutez attentivement les directives de Dylan pendant qu'il vous fait mine d'ouvrir la bouche pour insérer le protège-dents. "On ne fait pas de piques dans les yeux, pas de coups en-dessous de la ceinture. Tous les autres coup sont permis. Si t'as la gueule en vrac ne viens pas te plaindre. C'est bon t'as compris ?" Vous hochez la tête en guise d'approbation.

Dylan vous pose une serviette sur les épaules histoire d'ajouter un peu de show, et il vous accompagne sur le devant de la scène. Vous sentez monter l'adrénaline pendant que les spectateurs vous observent de long en large. Vous osez même effectuer quelques moulinets avec vos poignets. Dylan vous souhaite bonne chance et se rétracte. Vous voilà enfin sur le ring, encerclé par la sueur et la fumée de tabac. La bâche – que vous sentez maintenant sous vos pieds nus – est couverte d'anciennes tâches de sang à peine essuyées. Dans un coin de la salle vous entendez une femme demandant le silence général. "Le combat qui va suivre opposera un nouveau venu à Bastien, gagnant de la semaine dernière, pratiquant de Karaté. On démarre les mises à 3 contre 1."

Un bonhomme au crâne bien rasé et au corps menu mais musculeux entre dans le ring. La speakerine frappe une clochette, signalant que le combat commence !

Lancez un dé à chaque tour et référez-vous au tableau de combat ci-dessous. (*Attention : si vous n'avez rien mangé ce jour-ci, déduisez 1 de votre premier jet de combat.*)

BASTIEN LE KARATEKA

1	Bastien feinte votre attaque et envoie un méchant bourre-pif qui vous vaut une Blessure.
2 à 4	Personne n'arrive à prendre l'avantage malgré les échange de coups.
5 ou 6	Vous parvenez à placer un coup de toutes vos forces, et Bastien reçoit une Blessure.

Si vous parvenez à asséner deux Blessures à l'adversaire, ce dernier ne se relèvera pas et vous serez victorieux.

Dylan vous tend une serviette, le sourire aux lèvres. "Je savais que je pouvais compter sur toi. Tiens, voilà les 100 dollars." Il vous donne un billet supplémentaire, ce qui vous fait hausser les sourcils. "Va te payer un hôtel avec, fais-toi plaisir. Tu sais, y a des mecs qui sont capables de vivre assez facilement en faisant un combat ou deux par semaine. Ils se prennent un petit apart, ou dorment à l'hôtel. Comme t'as bien géré ce soir, j'aimerais t'inviter à regarder les matchs de demain histoire que tu vois un peu comment on se bat dans le free fight."

Notez 100€ sur votre feuille d'aventure, ainsi que le paragraphe 26, auquel vous pourrez accéder demain à la tombée de la nuit. Dylan vous indique l'endroit du rendez-vous : il s'agit du parking souterrain d'un immeuble situé à l'impasse Jean Guiton. Vous connaissez bien les environs puisque c'est situé juste après le parc Charruyer.

Vous n'oubliez pas de remercier Dylan avant de quitter les quais pour rejoindre l'hôtel le plus proche. Pelotonné au chaud dans des draps propres, le sommeil vous arrive en pleine face tel un coup de poing somnifère.

Le jour se lève enfin, et vous profitez du confort de l'hôtel pour vous prendre une douche avant de quitter les lieux. Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **12**.

11

Vous n'avez jamais eu l'occasion de dormir dans une auberge de jeunesse, vous qui avez plutôt l'habitude des hôtels de luxe ; cependant l'hiver arrive, et les nuits se feront de plus en plus fraîches, ce qui vous motive d'avantage à explorer cette solution. Vous vous rendez alors à l'auberge de jeunesse. C'est une bâtisse carrée toute peinte de blanc, dont la façade extérieure menant à l'entrée est composée de grandes vitres aux couleurs primaires jusqu'à l'étage. La moyenne d'âge est assez jeune comparée à vous, soit environ 20 - 25 ans. Un petit groupe de jeunes en train de fumer dehors vous accueille d'un bonjour courtois – un geste civique que vous n'avez pas l'habitude d'entendre.

La tenancière est une petite demoiselle à l'allure sympathique, pleine de tâches de rousseurs. Elle parle dans un français à l'accent germanique. Vous lui demandez s'il reste une chambre pour la nuit, mais elle vous répond qu'il faut normalement réserver une place. Néanmoins, elle réfléchit et consulte son logiciel de réservations et vous demande de patienter.

"Oui monsieur, pour ce soir c'est ok car il reste un lit de disponible, vous dit-elle les yeux rivés sur l'écran en tortillant ses nattes autour des doigts ; Vous payez 16€ le nuit, et vous pouvez mettre le *luggages* dans le casier pour le sécurité. Il y a le douches à l'étage, et il y a aussi le repas pour 6€ si vous avez faim."

Vous pouvez encore décider de refuser de prendre le lit, et revenir au **6** pour effectuer un autre choix. Sinon, déduisez 16€ de votre feuille d'aventure, et lisez ce qui suit.

Vous remettez l'argent à la tenancière. "*Thank you*, merci beaucoup et bon soirée !" Vous faites un tour dans le salon avant d'aller vous coucher. L'endroit est très propre, plutôt cosy si on en juge les canapés cuir modernes et l'écran plat grand format qui trône contre le mur. Plusieurs jeunes regardent la télé, ou font un billard tandis que plusieurs autres se réunissent pour débattre de ce

qu'ils feront de leur soirée.

Un groupe de gens réunis à une table attirent votre attention. Ils jouent à la Belote et vous demandent si vous voulez vous joindre à eux, ce que vous acceptez de faire avec plaisir. Pendant la partie, vous vous présentez et expliquez que vous êtes à la rue depuis peu de temps. Ils semblent peinéés mais n'étant pas d'ici, ils ne savent pas trop quoi vous conseiller pour vous aider.

Néanmoins, à votre grande surprise ils proposent de vous donner de quoi manger pour ce soir, et quelques provisions pour le lendemain (*notez un repas supplémentaire dans votre inventaire, et remettez le compteur de Faim à zéro*).

La soirée se termine, et vous quittez la tablée en expliquant que vous avez des choses à faire demain. Tout le monde vous souhaite une bonne chance pour la suite, et vous en profitez pour aller vous doucher, et ranger vos affaires dans l'un des grands casiers indiqués par la fille à l'accueil.

Les lits de l'auberge de jeunesse sont plutôt étroits et rigides, et chaque chambre réunit six personnes à la fois. Heureusement pour vous, vous êtes le premier à vous coucher et pendant votre sommeil vous ne serez pas réveillé.

Le lendemain matin, vous ouvrez le casier et constatez avec horreur qu'on a fouillé dans votre sac ! Lancez un dé et retirez dans l'inventaire, l'objet correspondant à la ligne du numéro indiqué (par exemple : « 3 » --> *retirer le troisième objet de la liste*).

Vous cherchez en vain la petite rouquine qui n'est évidemment pas présente pour surveiller les casiers ; ce n'est pas comme si vous alliez porter plainte... Vous repartez mécontent de votre expérience ici.

Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **12**.

12

Le vent se lève et la pluie s'abat sur la ville. Cela ne vous plaît guère puisque la température a encore chuté aujourd'hui. Les citoyens de La Rochelle restent

imperturbables face à ce spectacle, vaquant à leurs occupations quotidiennes. Et vous, qu'allez-vous faire de votre journée ?

- Rendre visite à l'assistante sociale, rendez-vous au **14**
- Faire des achats au centre commercial, rendez-vous au **15**
- Trouver un endroit abrité pour mendier, rendez-vous au **16**

Si vous avez connaissance d'un endroit particulier à visiter dans la journée, vous pouvez vous rendre au numéro du paragraphe qu'on vous a fourni.

13

"Toi, tu comprends notre langue ?"

Vous répondez que oui, puis vous lui demandez ce qu'il vous veut. Il se colle à vous, bras sur l'épaule, comme si vous étiez de vieux copains. Son halène empeste l'alcool...

"Tu viens chez nous, et tu crois qu'on va te laisser prendre notre pain durement gagné ? Tu sais quoi, je suis sympa et je vois que tu as besoin d'aide. On va faire un marché : tu vas travailler pour moi, et tu n'auras plus de problèmes."

Vous commencez à articuler un mot, mais il vous donne une grande frappe (amicale?) sur la joue, et enchaîne son monologue en faisant tourner le revolver contre votre poitrine.

"Toi tu as l'air passe-partout, alors tu vas faire le tour des allées piétonnes et prendre quelques sacs à mains pour moi. Tu commences demain. Si t'es à la hauteur, je te présenterai à « бацька »... tu verras il est très conciliant, tu auras une nouvelle famille, un logement, des vêtements de luxe. Tu comprends ce que je dis ?"

Vous acquiescez, de force.

"Bien... très très bien. Prends garde à toi, on te surveille. Et si tu déconnes (il vous montre le canon de l'arme), je te plante ça dans le cul. Allez, file et à

demain soir. On viendra te chercher!"

Veillez noter le paragraphe 35 sur votre feuille d'aventure. Vous pourrez y accéder le lendemain dans la journée lorsque vous souhaiterez faire du vol à la tire. Veillez noter également le code "*Big brother*".

Les mendiants ricanent en vous regardant filer le long des arcades, haletant et manquant de glisser sur le pavé humide. Il s'agit manifestement d'une bande organisée, voire d'une mafia ! Si le chef de bande semble vouloir vous intégrer à la "famille", que se passera-t-il si vous refusez son offre ? Il vous reste jusqu'à demain soir pour le découvrir...

Rendez-vous au **12** pour faire un autre choix si le Temps vous l'accorde. Si vous avez déjà noté 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **21**.

14

Vous déambulez dans les rues piétonnes du centre-ville en direction du CCAS. La pluie redouble de violence et vos pas se font de plus en plus mesurés afin d'éviter de glisser sur le chemin pavé.

À la vue du bâtiment, vous vous ruez dans les derniers mètres jusqu'à l'étroit portail d'entrée, puis vous courez jusqu'au couloir d'entrée, enfin à l'abri et au chaud.

Vous voilà à l'accueil. La secrétaire n'est pas à son poste, ce qui vous laisse quelques minutes pour souffler un peu et essuyer vos guêtres aussi mal que possible. L'endroit est étrangement vide de monde, et les murs blancs ornés de croûtes impressionnistes que composent le CCAS sont des plus déprimants... Quitte à choisir vous préféreriez rester dehors à vous mouiller la face si ça peut vous faire voir un peu d'animation plutôt que de rester ici. Une réflexion que les deux plantes en pot ratatinées semblent approuver.

Vous patientez encore pendant quelques longues minutes à vous demander si quelqu'un travaille aujourd'hui, mais il vous suffit de consulter les horaires pour vous en persuader.

Il est encore temps pour vous de quitter les lieux si vous le souhaitez (et retournez au **12**) afin de faire un nouveau choix. Sinon, lisez ce qui suit.

Vous prenez alors l'initiative de ne pas vous présenter à la secrétaire, et ouvrez la porte de la salle d'attente. La pièce est également vide, et vous vous installez sur l'une des chaises vaguement confortables tout en consultant les prospectus proprement rangés sur la table basse.

"Comment remédier à l'addiction des jeux vidéos"... "SOS Alcoolisme"...

"Soupe Populaire". Voici un sujet qui vous parle. La ville organiserait des distributions de repas sur la place de Verdun à certaines heures de la journée. Vous pouvez noter ces informations et vous rendre au paragraphe 20 au cours de cette journée si vous le souhaitez. Vous lisez le dos du prospectus, et là vous vous rendez compte avec déception que les repas sont distribués en échange de tickets à récupérer auprès de la Mairie... qui est fermée en ce moment puisqu'on est en week-end. Libre à vous d'y aller ou non. Comme dit l'adage, "Qui ne tente rien n'a rien".

Soudain, les bruits de pas talonnés de la secrétaire viennent perturber le silence ambiant ; vous sortez donc de la salle pour aller à sa rencontre. "Oui bonjour c'est pour quoi ?", vous demande la dame aux formes dégoulinantes. Vous lui demandez où se trouve l'assistance sociale car vous aimeriez lui parler. "Ah, vous êtes là pour voir l'assistante sociale... désolé mais elle ne travaille pas aujourd'hui."

La nouvelle vous laisse perplexe puisque les horaires démontrent le contraire de ce qu'elle dit. "Non mais elle n'est pas là exceptionnellement, vous rétorque la secrétaire d'un air désagréable, puisqu'elle est en arrêt de travail." À ces mots, vous osez lui demander – non sans une pointe d'agacement – ce qui a bien pu lui arriver pour justifier son absence. "Elle m'a téléphoné et m'a dit qu'elle a eu un accident de voiture hier soir. Elle est donc à l'hôpital et a dû annuler tous ses rendez-vous. Moi j'ai appelé tous les rendez-vous d'aujourd'hui alors si vous aviez un rendez-vous je vous aurais prévenu... Vous avez bien un téléphone, non ?"

Justement, non. Et cette mauvaise nouvelle ne va pas vous aider pour autant.

"Vous n'avez qu'à prendre un rendez-vous pour dans deux semaines, comme tout le monde..."

Vous partez du CCAS avec un goût amer dans la bouche. Vous pouvez vous rendre au **12** et faire un autre choix.

15

La Zone Commerciale avec ses hard discounts reste encore le meilleur endroit pour trouver tout ce que vous désirez au plus bas prix, si vous vous prenez la peine d'aller jusqu'à Beaulieu. Vous pouvez dépenser 2€ dans un ticket de bus aller-retour pour vous y rendre plus vite. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un ticket, vous pouvez vous y rendre à pieds (*et notez dans ce cas une unité de Temps écoulée à la fin de vos achats*). Autrement, vous pouvez vous raviser et revenir au **12** pour faire un autre choix.

Il tombe des cordes ici, au moins tout autant que dans le centre-ville. Les riverains s'extirpent des magasins à toute vitesse – les caddies remplis de courses – en direction des parkings, et ça klaxonne à tout va pour qui souhaite rentrer chez lui le plus rapidement possible. Le spectacle est assez divertissant, et vous vous imaginez que la pluie serait soudainement devenue acide et brûlait tous ces gens à petit feu. Une fois revenu à la réalité, vous trouvez qu'il fait quand même bien froid et qu'il ne fait pas bon traîner dehors.

Après avoir comparé quelques prix entre les discounts et le Carrefour, voici la liste d'articles intéressants au plus bas prix :

Une bouteille de Cognac à bas prix (quitte à boire, autant ne pas se priver)	10.3€
Un pack de bière (l'alcool des pauvres)	4€
Un nécessaire pour faire sa toilette	8.1€
Un gros feutre noir indélébile	3.2€
Un sac de couchage	14.9€
Une toile de tente 1 place	20€
Une trousse de premiers soins (pour soigner une Blessure)	9.4€

Une lampe de poche (avec piles)	10.2€
Un couteau pliant	7.2€
Un repas (de quoi manger et boire pour la journée)	3.2€
Un paquet de cigarettes	5.9€
Une chaufferette réutilisable	7.5€
Un médicament pour soulager les maux de ventre	4.7€
Des chaussures de randonnée	35.5€
Une veste imperméable	19.9€
Un briquet	1€
Barbecue en alu, portable (la portion de charbon est incluse)	5.7€
Un instrument de musique de petite taille (harmonica, petites percussions...)	22.5€
Un instrument de musique de grande taille (guitare, djembé...)	59.9€

Vous pouvez également prendre une petite heure pour vous rendre chez un coiffeur afin de vous ôter la barbe et passer un coup de "débroussailleuse" sur la tête --> 15€

Une fois vos achats terminés, n'oubliez pas d'ajouter une unité de Temps écoulée si vous n'avez pas pris le bus pour venir. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **21** ; sinon, rendez-vous au **12** pour faire un autre choix.

16

Vu le temps qu'il fait, la plupart des piétons se masseront sous les arcades, ce qui constitue l'endroit idéal pour mendier à l'heure actuelle.

Tout en parcourant les rues couvertes grouillant de boutiques (et de monde), vous cherchez un endroit qui ne soit pas déjà occupé par un de ces mendiants étranger ; ce n'est pas une question de racisme, mais plutôt une volonté de ne pas subir de concurrence directe (vous pensez à tort ou à raison que ces gens sont très doués pour cela). Vous pouvez encore décider – si vous le souhaitez – de vous rendre au **12** pour faire un autre choix. Sinon lisez ce qui suit.

Après avoir repéré une zone inoccupée, vous posez quelques cartons au sol pour vous mettre un peu plus au sec, et préparez votre séance de mendicité :

À la fin de votre séance de mendicité, vous pouvez rester ici et continuer de mendier (*10 essais pour 1 unité de Temps*). Lorsque vous estimez avoir fini, ou que vous aurez noté 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **17**.

Tableau des résultats pour le discours

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	0.7€
6	1€

Tableau des résultats pour la musique

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	1€
6	2€

17

Vous remballez vos affaires et marchez dans les rues piétonnes afin de vous mettre à l'écart des passants ; vous arrivez dans une petite impasse résidentielle possédant une cour et décidez de vous mettre à l'abri sous un préau pour faire le compte de votre argent.

Un petit groupe d'homme arrive dans votre direction. Vous pensez tout d'abord qu'il s'agit de personnes habitant ici ; l'un d'entre eux reste à l'entrée de l'impasse pour faire le guet tandis que les trois autres foncent vers vous, armés de coup-de-poings et de couteaux, comme des voyous. Vous ressentez alors un malaise bien justifié au moment où ils vous interpellent et vous ordonne de ne plus bouger.

Ces membres de gang sont habillés de la même façon, santiags sur blue jeans et bomber noir, avec des lunettes de soleil vissées sur leur crâne chauve ; à en juger par leur accent, ils sont certainement d'origine slave, peut-être russe. Le plus gros d'entre eux (celui qui arbore une coupe de cheveux à l'italienne bien grasse et une montre en or) se détache du groupe et braque un revolver dans votre direction !

Si vous parlez couramment (ou comprenez) une langue originaire des pays de l'Est (Pologne, Roumanie, etc...), rendez-vous au **13**.

Sinon, le gros chef vous demande votre pécule de la journée (déduisez la somme que vous venez de gagner en mendiant), et quitte les lieux prestement tandis que ses larbins d'infortune se préparent à vous tabasser. Vous devez vous défendre contre deux agresseurs à la fois !

Lancez le dé et suivez le résultat. Ajoutez 1 au score si vous possédez un couteau.

(Attention : Si vous avez coché des cases de Faim, déduisez 1 sur les premiers jets de combat, pour autant de jets de combat que cases de Faim cochées.)

MAFIEUX AU CRÂNE CHAUVÉ

1 ou 2	Vous vous faites larder de coups par les agresseurs, et vous recevez une Blessure.
3 à 5	Vous maintenez tant bien que mal les deux voyous à distance.
6	Vous envoyez un coup bien placé sur le voyou le plus proche qui reçoit une Blessure.
7	Vous enchaînez les attaques toutes "griffes" dehors et parvenez à taillader les deux individus, assénant une Blessure à chacun.

Poursuivez jusqu'à ce qu'ils totalisent 2 Blessures chacun. Si l'un d'entre eux a reçu 2 Blessures, il s'enfuira et vous devrez vous battre contre le dernier voyou. Reportez-vous au tableau suivant :

1	Votre tête rencontre un mur, ce qui vous vaut une Blessure.
2 à 4	Vous vous frappez mutuellement, sans grave conséquence.
5 ou 6	Vous envoyez un puissant coup à l'agresseur qui reçoit une Blessure.

Si vous survivez, le dernier agresseur abandonne le combat avec la gueule en sang.

Notez à présent le paragraphe 19, auquel vous pouvez accéder si vous désirez encore faire la manche aujourd'hui. Vous pouvez maintenant filer à toute vitesse avant que d'éventuels renforts arrivent. Si vous totalisez 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **21**, sinon rendez-vous au **12** pour faire un autre choix.

18

C'est une chance pour vous, puisque nous sommes un jour férié, et que le Centre Commercial est donc ouvert exceptionnellement.

Vous pouvez dépenser 2€ dans un ticket de bus aller-retour pour vous y rendre plus vite. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un ticket, vous pouvez vous y rendre à pieds (et notez dans ce cas une unité de Temps écoulée à la fin de vos achats). Autrement, vous pouvez vous raviser et revenir au **30** pour faire

un autre choix.

Après avoir comparé quelques prix entre les discounts et le Carrefour, voici la liste d'articles intéressants au plus bas prix. Vous remarquerez que certains articles viennent d'arriver dans les rayons :

Une bouteille de Cognac à bas prix	10.3€
Un pack de bière	4€
Un nécessaire pour faire sa toilette	8.1€
Un gros feutre noir indélébile	3.2€
Un sac de couchage	14.9€
Une toile de tente 1 place	20€
Une trousse de premiers soins (pour soigner une Blessure)	9.4€
Une lampe de poche (avec piles)	10.2€
Un couteau pliant	7.2€
Un repas (de quoi manger et boire pour la journée)	3.2€
Un paquet de cigarettes	5.9€
Une chaufferette réutilisable	7.5€
Un médicament pour soulager les maux de ventre	4.7€
Des chaussures de randonnée	35.5€
Une veste imperméable	19.9€
Un briquet	1€
Barbecue en alu, portable (la portion de charbon est incluse)	5.7€
Un instrument de musique de petite taille (harmonica, petites percussions...)	22.5€
Un instrument de musique de grande taille (guitare, djembé...)	59.9€
De la corde résistante (le mètre)	5.5€
Une bâche légère (4m2)	11€
Un livre sur les gestes de premier secours	3.4€
Un sachet de Quick Clot (pour soigner une Blessure)	8.3€

Un livre sur les bases de la forge	6.5€
Du chatterton (le meilleur scotch au monde)	6.2€
Un livre sur les bases de la survie	7€

Vous pouvez également prendre une petite heure pour vous rendre chez un coiffeur afin de vous ôter la barbe et passer un coup de "débroussailleuse" sur la tête --> 15€

Une fois vos achats terminés, n'oubliez pas d'ajouter une unité de Temps écoulée si vous n'avez pas pris le bus pour venir. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **36** ; sinon, rendez-vous au **30**.

19

Vous décidez de chercher un endroit isolé des grand axes afin de vous y installer, puisque la mafia russe guette aux abords des zones marchandes. Vu le temps qu'il fait, la plupart des piétons se masseront sous les arcades, ce qui constitue l'endroit idéal pour mendier à l'heure actuelle.

Tout en réfléchissant, vous passez sous l'arche que constitue la Porte de la Grosse Horloge. Et là, surprise : ce bâtiment offre une petite zone suffisamment bien orientée pour vous protéger des éléments. Vous jetez un coup d'œil aux environs : il n'y a aucun autre mendiant ici. Vous pouvez encore décider – si vous le souhaitez – de vous rendre au **12** pour faire un autre choix. Sinon lisez ce qui suit.

Vous posez quelques cartons au sol pour vous mettre un peu plus au sec, et préparez votre séance de mendicité.

À la fin de votre séance de mendicité, vous pouvez rester ici et continuer de mendier (*10 essais pour 1 unité de Temps*), ou bien retourner au **12** pour faire un autre choix. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, vous devrez vous rendre au **21**.

Tableau des résultats pour le discours

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	0.7€
6	1€

Tableau des résultats pour la musique

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	1€
6	2€

20

Vous arrivez sur la grande place de Verdun, grisonnante et abattue par un mauvais temps que seuls les bus et les voitures osent braver. D'après la photo sur le prospectus, les bénévoles de la soupe populaire officient sous une grande tonnelle rouge et blanche. Vous n'avez pas à chercher bien longtemps puisque que la grande tonnelle se trouve juste à côté de la cathédrale. D'ici vous pouvez observer tout le gratin des SDF locaux ; en estimant les vieilles loques qui composent leurs vêtements vous vous estimez relativement chanceux de posséder ce que vous portez actuellement... bien que cette chance soit toute relative puisque vous allez très certainement leur ressembler dans un futur proche.

La plupart des sans-abris présents attendent leur tour sous la pluie, transits par le froid et éternuant avec fracas, et pourtant le désir de manger chaud

l'emporte sur le besoin de s'abriter des éléments. Une idée vous vient alors en tête : puisque vous aurez besoin de présenter un ticket repas vous pouvez demander à l'une des personnes présentes de vous l'échanger en échange d'un peu de monnaie, ou d'un objet de faible valeur.

Vous pouvez dès à présent, si vous le souhaitez, vous rendre au **12** et formuler un autre choix, sinon vous faites la queue. Lisez ce qui suit.

"Hé ! t'es nouveau ici. Je parie que t'as pas de ticket? Ah... ouais c'est ça, je le vois à ton air que t'as pas de ticket." Vous vous retournez et voyez un petit clochard, pas plus haut qu'un mètre cinquante, tout grisonnant et arborant un fier sourire plein de rides. Il vous montre son ticket repas avec fierté. "Il faut aller s'enregistrer à la mairie, et au bout de quelques jours on a trois tickets par semaine. Moi il m'en reste encore deux."

Vous lui répondez que vous êtes au courant et que malheureusement, vous n'avez pas eu l'occasion de vous présenter à la mairie. Vous demandez au petit vieux si ces tickets sont nominatifs. Il vous répond que non. C'est alors qu'une idée machiavélique pénètre votre esprit...

Vous pouvez tenter de discuter avec lui et l'emmener dans une ruelle afin de lui voler ses tickets (rendez-vous au **28**). Si vous ne le faites pas, lisez ce qui suit.

"Dis-moi cher compère, puisqu'on est dans la même galère tout les deux, je veux bien t'échanger un ticket contre 2 euros, ou n'importe quoi d'utile." Vous pouvez décider de vous débarrasser d'un objet de votre inventaire (au choix), ou bien de 2€ afin de posséder ce précieux ticket repas. Si cela vous est impossible, vous pouvez vous raviser et tenter de le voler (rendez-vous au **28**), ou bien quitter les lieux immédiatement (rendez-vous au **12**).

Le petit vieux vous tend un de ses tickets repas, pour votre plus grand plaisir. Vous passez les minutes qui suivent à discuter de tout et de rien, du temps qui passe et de la bêtise humaine. Il vous raconte qu'il était autrefois pilote de chasse sur des Mirage III, mais que certains épisodes traumatisants de sa carrière l'ont conduit à quitter l'armée ; il n'avait alors aucune attache familiale et fut contraint de survivre de petits boulots ingrats. À son âge il

n'est plus capable de travailler.

C'est à ce moment qu'un bénévole souriant vous accueille et vous demande votre ticket. Le temps que vous récupérez votre repas, vous discutez un peu avec lui sur le contenu de votre journée (si vous avez coché une case de Blessure, le bénévole constatera que vous êtes mal en point et vous apportera une compresse enduite d'eau oxygénée ; vous pourrez alors retirer un point de Blessure). Puis vous récupérez votre bol de soupe bien épais, avec un fruit mûr et un petit pain. Le bénévole vous dit que vous pouvez vous abriter sous la tonnelle accueillant plusieurs bancs et tables, et finit pas préciser qu'il n'y aura pas de soupe populaire demain puisqu'on sera dimanche.

Le vieux clochard vous accompagne et vous mangez ensemble un peu à l'écart des autres sans-abris. Il vous raconte ses nombreuses interventions en Afrique dans les années soixante lorsqu'il était dans l'armée de l'Air, à coups d'anecdotes à la limite du crédible ; que ce soit des rencontres avec des élus politiques, des missions top secrètes, ou – bien entendu – les combats aériens à grand renfort de loopings... Cette personne a l'air un peu mythomane, mais une fois que vous l'écoutez parler c'est comme si vous suiviez des aventures extraordinaires... alors vous vous contentez d'écouter sans vous soucier de la véracité des faits.

(Remettez le compteur de Faim à zéro)

Vous décidez d'écourter votre repas lorsque vous commencez à entendre une conversation dégénérer entre plusieurs SDF. Toutes les bonnes choses ont une fin. Vous laissez les bols sur place et vous vous éloignez de la tonnelle qui s'agite au cri des ivrognes et des désaxés. La police (dont le poste se situe tout près) arrive en grand pompe et tente de calmer le jeu. Vous êtes déjà parti, disant au revoir au petit vieux ex-pilote de chasse.

Notez une unité de Temps écoulée. Si vous avez atteint 3 unités de Temps, rendez-vous au **21**. Sinon, vous pouvez encore vous rendre au **12** et poursuivre votre journée.

21

La nuit tombe enfin, alors que la pluie semble se calmer un peu, contrairement au vent qui souffle de plus en plus fort. Vous commencez à ressentir de sérieuses douleurs articulaires et cela vous inquiète énormément... Que décidez-vous de faire cette nuit ?

- Trouver un abri et picoler afin de vous réchauffer (nécessite une source d'alcool), rendez-vous au **23**
- Vous installer quelque part et dormir seul, rendez-vous au **24**
- Errer dans la ville à la recherche de personnes à rencontrer, rendez-vous au **25**

Si vous avez un autre endroit où dormir, ou bien quelque chose à faire pendant la nuit, vous pouvez vous rendre au numéro du paragraphe qu'on vous a fourni.

22

Vous retournez voir vos amis roots hauts en couleurs avec lesquels vous aviez bien sympathisé. Vous parcourez quelques rues piétonnes, puis vous finissez par les trouver, abrités sous les arcades en train de faire la fête avec la binouze à la main. Les chiens vous accueillent en aboyant.

"Hé, mais c'est notre pote monsieur Bil-bo-quet !" s'écrie Jimmy, qui semble avoir changé de couleur de cheveux (ou alors vous vous trompez de personne). Annabelle s'approche de vous pour faire la bise, et vous prenez le temps de saluer le reste du groupe comme il se doit.

Si vous possédez quelque chose à échanger (*un repas ou un ticket restaurant, une bouteille ou un pack de bières, ou bien un paquet de cigarettes*), vous pouvez rester avec eux pour la nuit. Si vous changez d'avis, vous pouvez retourner au **21** pour passer votre chemin et faire un autre choix.

Déduisez un repas pour cette journée si vous n'avez rien encore mangé afin de remettre à zéro le compteur de Faim ; si vous ne pouvez pas le faire, cochez une case de Faim.

Au rythme déchaîné des compositions industrielles, vous sifflez plusieurs bières en leur compagnie. Vous parlez des problèmes de la société moderne, de goûts musicaux, du respect de la nature et de diverses autres choses. Les sujets s'enchaînent sans temps mort et les heures passent relativement vite. Quelques riverains de passage jettent parfois une ou deux pièces dans le gobelet que les roots ont laissé par terre pour l'occasion, ce qui semble plaire à Annabelle. "On va bientôt avoir assez d'argent pour ce soir", fait-elle remarquer avec satisfaction.

Vous profitez d'un moment de pause dans la conversation pour faire comprendre subtilement qu'il se fait tard (et éventuellement qu'il serait l'heure de se coucher), mais à votre grande surprise, personne ne semble se soucier de l'heure qu'il est...

C'est en observant le vent se calmer un peu que Jimmy décide qu'il est temps d'aller chercher "de quoi se défoncer". Vous commencez tout juste à comprendre que les roots ne vont pas dormir ce soir. Jimmy se relève péniblement et boit sa dernière bière cul-sec avant de fracasser le contenant contre le macadam. Les chiens réagissent en aboyant furieusement mais le propriétaire des chiens se met à les biffer immédiatement, puis hurle après eux.

Jimmy s'approche de vous en titubant : "Dis-moi, mon bon Bil-bo, c'est quoi le truc qui te fait planer, hein ? Le speed, la meth, l'héro ? Vas-y, dis-moi ce qui te fait plaisir. Ce soir on va célébrer notre amitié et je t'offre ma dose."

Vous êtes coincé avec des ivrognes, et vous voilà désormais le centre de leur attention. Deux choix s'offrent à vous :

- Leur avouer que cela ne vous intéresse pas, rendez-vous au **29**
- Accepter leur offre, rendez-vous au **47**

23

(Déduisez de votre feuille d'aventure une bouteille d'alcool, ou un pack de bières)

Pour cette nuit, vous préférez éviter le centre-ville qui constitue la solution de facilité pour s'abriter en cas de pluie. La plage semble être une idée intéressante, pour peu qu'on ait de quoi s'abriter des éléments.

Si vous possédez une toile de tente ainsi qu'un moyen pour vous réchauffer (chaufferette ou sac de couchage, etc.), vous décidez de dormir à la plage, là où personne ne viendra vous déranger avec le temps qu'il fait. Autrement, il ne vous reste plus qu'à aller dans un abri-bus et subir les assauts du froid (*cochez donc une Blessure*).

Déduisez un repas pour cette journée si vous n'avez rien encore mangé afin de remettre à zéro le compteur de Faim ; si vous ne pouvez pas le faire, cochez une case de Faim.

Vous buvez jusqu'à ce que vous soyez dans un état de béatitude ; trop de questions se posent encore dans votre tête, et l'éventualité d'un avenir meilleur semble incertain. Vous pensez à votre nièce Paula que vous avez rencontré récemment, et vous donneriez n'importe quoi pour qu'elle vous reconnaisse de nouveau. Mais comment faire ?

Tout en songeant à une solution, vous vous endormez sur vos larmes...

Vous vous réveillez avec un gros mal de tête. Le jour s'est déjà levé. Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **30**.

24

Pour cette nuit, vous préférez éviter le centre-ville qui constitue la solution de facilité pour s'abriter en cas de pluie. La plage semble être une idée intéressante, pour peu qu'on ait de quoi s'abriter des éléments.

Si vous possédez une toile de tente ainsi qu'un moyen pour vous réchauffer (chaufferette ou sac de couchage, etc.), vous décidez de dormir à la plage, là

où personne ne viendra vous déranger avec le temps qu'il fait. Autrement, il ne vous reste plus qu'à aller dans un abri-bus et subir les assauts du froid (*cochez donc une Blessure*).

Déduisez un repas pour cette journée si vous n'avez rien encore mangé afin de remettre à zéro le compteur de Faim ; si vous ne pouvez pas le faire, cochez une case de Faim.

Trop de questions se posent encore dans votre tête, et l'éventualité d'un avenir meilleur semble incertain. Vous pensez à votre nièce Paula que vous avez rencontré récemment, et vous donneriez n'importe quoi pour qu'elle vous reconnaisse de nouveau. Mais comment faire ?

Tout en songeant à une solution, vous vous endormez sur vos larmes...

Le jour s'est déjà levé. Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **30**.

25

Vous aimeriez bien rencontrer du nouveau monde ce soir... Vous pensez à changer un peu de quartier pour cette fois – qui sait, cela pourrait peut-être vous changer les idées également ?

Sur un coup de tête vous pensez à longer la côte Sud Ouest, le long des quais, jusqu'à la plage des Minimés. Vous n'y êtes jamais trop allé, sauf une fois ou deux pour partir en yacht avec une (ou plusieurs) de vos collègues de travail. En dehors de cela vous ne connaissez pas vraiment les environs.

Vous marchez dans la nuit sans rencontrer grand monde. C'est un quartier étudiant, et à l'heure qu'il est les étudiants sont soit rentrés chez eux, soit dans les clubs ou n'importe où ailleurs en train de faire la bringue au lieu de rester dans leur chambre. Qu'importe, le vent redevient peu-à-peu une brise supportable, et les nuages se sont levés, dévoilant la beauté du ciel nocturne. Vous appréciez particulièrement ces instants de communion avec la nature lorsque personne ne vient la perturber...

Vous arrivez enfin à la plage des Minimes. Visiblement, certaines personnes profitent également de l'occasion pour s'installer dehors et profiter de l'air pur, puisque vous voyez en ce moment même un petit groupe – deux ou trois personnes tout au plus – réunis autour d'un feu de camp. Vous vous dites que c'est l'occasion idéale pour aller discuter avec eux.

Vous vous présentez devant les deux hommes qui sont assis près du feu. À votre grande surprise, vous reconnaissez l'un d'eux ; il s'agit d'un ancien pote de lycée, Marc, qui était dans la même classe que vous il y a longtemps. La deuxième surprise – et non des moindres – c'est que ces personnes sont toutes les deux SDF depuis quatre mois environ, soit à-peu-près en même temps que vous. Ce que vous avez pris à tort pour une troisième personne se trouve être une sorte de barrière de bois étrange, plantée à même le sol et posée à l'arrière du feu de camp.

Marc (et son pote Michel) vous invite à vous asseoir avec eux pour manger un morceau et parler du bon vieux temps.

(Vous n'aurez pas besoin de déduire un repas pour aujourd'hui, et vous pouvez remettre à zéro le compteur de Faim.)

Après avoir résumé de façon assez concise les dernières années de votre vie, Marc en fait de même : "... et c'est comme ça que je suis devenu *survivaliste*."

Vous haussez les sourcils. Ce terme saugrenu, dérivé du mot "survie", vous l'avez déjà entendu dans des reportages à la télé comme étant une pratique réservée à des déviants de la société. C'est en toute logique que vous demandez si ce "loisir" n'est pas dangereux d'une certaine façon. Michel vous explique cela en détail : "Le survivalisme a été très mal présenté au grand public, étant dénoncé comme une activité de malades mentaux armés jusqu'au dents qui se préparent à la fin du monde ; mais ce n'est pas ce que nous faisons. Nous on ne possède pas d'arme à feu, on ne vit pas dans un bunker avec le masque à gaz, et tout... par ailleurs, le survivalisme n'a rien à voir avec la peur de vivre !"

Marc approuve d'un hochement de tête. Vous restez muet par cette réponse, et du coup vous souhaitez en apprendre plus. Michel prépare quelques

brochettes de viande achetée en promo et les distribue pour que chacun ait sa part, et propose de l'eau à boire. Puis il poursuit : "Le survivalisme représente l'inverse de ce que les médias en disent. C'est une activité qui réapprend l'homme à vivre. Par l'apprentissage de la survie, d'abord ; savoir fabriquer un abri, faire du feu, purifier l'eau. Tu vois, l'eau que je t'ai proposé c'est de l'eau de pluie qui a été d'abord récupérée, puis ensuite filtrée et purifiée par ébullition. Le truc qu'on a placé derrière notre feu s'appelle un réflecteur de chaleur, ça permet de faire revenir la chaleur vers nous."

"On essaye d'être capable de vivre de façon autonome, sans avoir besoin d'une assistance extérieure, reprend Marc. Aujourd'hui on est à la rue, et on risque nos vies chaque jour. C'est pour cela qu'il est important de savoir réapprendre à vivre. Savoir faire un feu c'est une étape, ensuite on doit apprendre à trouver de la nourriture ou la cultiver, connaître les plantes médicinales afin de se soigner, etc..." Visiblement, Marc a parcouru un long chemin depuis le lycée.

"La vie est plus simple quand on dispose d'argent, répond Michel entre deux bouchées ; mais une fois qu'on n'y a plus accès, ce qui nous reste pour vivre c'est nous-même."

Le temps passe, et Marc vous apprend qu'il a l'intention de trouver un endroit à l'état sauvage afin de tenter de vivre en pleine nature avec Michel pendant une durée indéterminée. "De toute façon ce ne sera pas forcément plus dangereux qu'ici", vous dit-il. Et puis il souhaite mettre en place un potager et serait bien heureux d'avoir une personne supplémentaire à ses côtés.

Vous lui dites avec honnêteté que pour l'instant vous ne savez pas trop quelle décision vous allez prendre, ce qui ne semble pas le choquer pour autant. "Pas de problème, vous répond-il. Je serai au même endroit demain soir. On partira à la tombée de la nuit faire du stop. Si jamais tu veux nous rejoindre dans l'aventure, il te faudra un certain nombre d'objets indispensables. Je pourrai fournir les gamelles pour préparer à manger, mais c'est tout. Essaie d'avoir tout ce que tu peux sur cette liste." Il vous tend alors un bout de papier avec la liste en question.

Lorsque la journée du lendemain sera passée, vous pourrez retourner à la plage des Minimes si vous souhaitez quitter la ville avec Marc, en vous

rendant au paragraphe 37. Voici la liste d'objets à obtenir (aussi précis que cela puisse être), que vous lisez avec étonnement :

- *De quoi se couvrir.*
- *De quoi faire un feu.*
- *De quoi manger et boire pour plusieurs jours.*
- *De quoi se soigner.*
- *De quoi couper du bois.*
- *De quoi s'instruire.*

Il se fait tard, et vous commencez à avoir sommeil. Après le repas, Marc jette un œil aux alentours et après avoir constaté que tout est paisible, vous propose de monter les toiles de tente.

Vous pouvez monter la vôtre si vous en avez une, ou bien dormir en compagnie de votre vieux copain (au choix).

Le jour se lève enfin, et Marc (qui est déjà réveillé depuis un moment) s'assure que le feu de camp est bien éteint, puis il récupère le réflecteur de chaleur pour le cacher derrière un buisson afin de s'en resservir plus tard. La courte nuit vous décroche un bâillement ; mais ce n'est pas le moment de traîner, puisque la journée s'annonce déjà remplie.

Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps écoulées, puis rendez-vous au **30**.

26

Vous marchez dans les rues sombres en direction du quartier La Pallice ; au bout de plusieurs minutes, vous apercevez les vieux HLM caractéristiques de tout quartier "populaire"... autrement dit le genre d'endroits où vous souhaitez vous trouver le moins souvent possible.

Vous retrouvez sans peine le parking dont Dylan vous a parlé, grâce aux diverses indications ainsi que le plan détaillé présent à l'entrée du quartier. Et vous êtes un peu en avance sur l'heure cette fois-ci : inutile d'attirer à nouveau l'attention comme vous l'avez fait hier.

Dylan est présent à l'entrée du parking, ainsi que l'organisatrice de l'événement. Il vous accueille en vous proposant une clope : "Salut Jean. Bon alors, tu t'es bien remis du combat de la veille ? Ce soir on va pouvoir se poser tranquille dans le public, et tu vas observer les combats pour te faire une idée des techniques utilisées. Il y aura un pratiquant de Muai Thaï, et aussi un ancien champion de Boxe... ça va être du grand spectacle."

Vous lui demandez si vous pouvez faire des paris. "Bien sûr mon gars, répond-il en rigolant, si tu ne te bats pas tu peux parier ce que tu veux. Les mises démarrent à 100€, et ce soir c'est quitte ou double. Si tu parie sur le bon cheval, tu gagnes le double."

Pendant l'heure qui suit, l'aire de combat est installée : vous retrouvez la bâche faisant office de tapis. Il y a aussi plusieurs véhicules disposés en demi-cercle par les gens du public qui souhaitent regarder les combats depuis leur habitacle... une façon de retrouver le confort d'un cinéma de parking à l'américaine. Non loin de l'entrée du parking se trouve la petite table réservée au Bookie.

Vous en profitez pour manger un morceau si ce n'est pas déjà fait. *Déduisez un repas pour cette journée si vous n'avez rien encore mangé afin de remettre à zéro le compteur de Faim ; si vous ne pouvez pas le faire, cochez une case de Faim.*

Le reste du public arrive enfin à l'heure, puis les combattants arrivent à leur tour. D'une côté, la speakerine présente Chow, pratiquant de Muai Thaï depuis six ans ; de l'autre côté se trouve Bernard, ancien champion de Boxe Française. Les deux combattants s'échauffent et se préparent à s'affronter.

Vous pouvez miser un minimum de 100€ sur l'un ou l'autre combattant. Lancez un dé : vous devez faire un 5 ou un 6 pour remporter le double de la mise. Sinon, vous perdez la somme d'argent mise.

La cloche retentit et le combat commence dans un déluge de coups sans merci. En effet, en ayant un point de vue extérieur à la scène, on peut déceler facilement les forces et faiblesses de chaque combattant ; Chow est très doué pour l'esquive et les coups de genoux, tandis que Bernard préfère bloquer les

coups et diversifier les jabs afin de déstabiliser l'adversaire. Le combat prend fin à la grande clameur de la foule, et la speakerine annonce le combat qui va suivre.

"Mesdames et messieurs ! Le prochain combat opposera un nouveau combattant à Abdel, pratiquant de Lutte depuis quatre ans. Prenez vos paris, le combat va bientôt commencer !"

Vous discutez avec Dylan de ce que vous avez vu dans le précédent combat. Soudain, alors que vous étiez sur le point de vous intéresser au combat suivant, la douce voix féminine fait interruption : "Votre attention mesdames et messieurs. Je viens d'apprendre à l'instant que notre nouveau combattant ne pourra pas venir ce soir. J'ai besoin d'un remplaçant immédiatement, si quelqu'un veut bien entrer dans le ring !"

Dylan rehausse sa casquette et vous regarde droit dans les yeux : "Tu vois, ça c'est pour nous, man. C'est l'occasion pour toi de gagner un peu plus de blé." Vous avez comme l'impression que c'était prévu depuis le départ... et comme le regard de votre coach se fait de plus en plus insistant, vous finissez par accepter de vous battre.

Après une poignée de minutes passées à vous échauffer, vous voilà sur le ring ; vos yeux s'écarrissent comme des ballons lorsque vous jaugez la masse corporelle qui vous fait face : à vue de nez l'adversaire doit mesurer deux mètres de haut et peser sa centaine de kilos... Dylan, quel connard... La cloche retentit, les phares de voiture déchirent soudainement l'obscurité, et Abdel profite de votre bref instant de cécité pour foncer sur vous sans aucune retenue !

Lancez le dé et référez-vous au tableau pour connaître le résultat.

(Attention : Si vous avez coché des cases de Faim, déduisez 1 sur les premiers jets de combat, pour autant de jets de combat que cases de Faim cochées.)

ABDEL LE LUTTEUR

1	Abdel vous attrape et vous envoie valser contre un capot de voiture, ce qui vous vaut une Blessure.
2 à 4	Vous envoyez des séries de coups mais l'adversaire les bloque sans aucun problème.
5 ou 6	Vous parvenez à viser la tête d'Abdel, et l'affligez d'un méchant coup. Il reçoit une Blessure.

Si vous parvenez à asséner trois Blessures à l'adversaire, ce dernier ne se relèvera pas et vous serez victorieux.

La foule applaudit votre victoire ; Dylan vous récupère enfin et vous félicite : "Bravo champion ! Tiens, voici les 150€ du match et les 50€ du match précédent, et ça c'est pour ton hôtel."

Vous lui demandez si oui ou non le combat était prévu à l'avance... Dylan tente de se dérober, mais vous parvenez à lui faire cracher le morceau : "Bon ok, j'avais tout organisé mais c'était pour la bonne cause. Si je t'avais dit d'avance que tu te battais contre un molosse, je t'aurais plus jamais vu, vrai ou pas ?" À vrai dire, il n'a pas tort sur ce coup-là...

"Là ma technique de coach, c'était de te rendre chaud en observant un combat, et puis de te prévenir au dernier moment qu'il y avait un combat pour toi afin que tu sois dans les meilleures conditions. Et la preuve, tu l'as rétamé comme un Boss !", dit-il en souriant.

Il vous annonce sans détours qu'il n'a plus personne pour entrer dans les combats de classe supérieure, et qu'il aimerait entraîner un type dans votre genre qui soit motivé pour monter assez vite en classement ; Dylan enchaîne en vous donnant l'adresse du prochain combat, qui se situe non pas à La Rochelle, mais quelque part sur l'île de Ré.

"Normalement je ne devrais pas te laisser combattre trois jours de suite, mais j'ai confiance en toi ; fais pas le con jusqu'à demain soir et je te promets que ta vie va changer du tout au tout. Ce sera le match qui te donnera un nom. Et puis tu verras, sur l'île de Ré y a pleins de nénettes qui ne demandent qu'à rencontrer les boxeurs dans ton genre."

Il passera vous chercher en voiture à la nuit tombée, sur le parking de la gare. En attendant, il vous souhaite un bon rétablissement.

Notez 200€ sur votre feuille d'aventure, ainsi que le paragraphe 27, auquel vous pourrez accéder demain à la tombée de la nuit.

Arrivé à l'hôtel, vous n'avez pas perdu de temps à compter les ématomes et vous vous êtes contenté de nettoyer les plaies au plus vite. La nuit s'avère courte mais reposante.

Le jour se lève, et vous profitez encore quelques instants du confort de l'hôtel avant d'affronter la journée qui s'annonce. Remettez à zéro le compteur d'unités de Temps, et rendez-vous au **30**.

27

Vous êtes fin prêt pour le combat qui va se dérouler ce soir.

Dylan arrive à l'heure prévue, et vous salue chaleureusement. La voiture démarre en trombe, entraînée par une musique Rap qui vous donne un peu de motivation supplémentaire.

Le coach vous fait le topo sur la route : "C'est le match de ta vie, mon gars. Le mec que tu vas affronter ce soir est un caïd. Il est déjà allé en prison plusieurs fois, il s'est déjà pris des coups, tu vois ? Mais j'ai convaincu le Bookie que tu étais capable de le battre." Son raisonnement vous surprend.

"Ce soir, c'est toi le favori ! Tu vas lui montrer qui est le patron. Si tu remportes ce match, je t'assures que tu auras de quoi vivre décemment, parce que je crois que tu as du potentiel, man." On ne vous avait jamais témoigné autant de confiance auparavant...

Vous arrivez enfin à l'adresse prévue. Il s'agit d'une grande cabane ostréicole, et plusieurs voitures sont déjà garées pour l'événement. Le public est habillé très différemment de celui de La Rochelle : ici, les dames portent des tenues de soirées élégantes, enrobées de manteaux de fourrure, et les hommes sont

en costume chic. Vous vous doutez alors que le match qui va suivre ne va pas vous rapporter la même somme d'argent.

Le ring est composé d'épaisses cagettes vides, empêchant ainsi les combattants d'être en contact avec la foule. Vous vous préparez et vous échauffez avant que l'on annonce votre venue.

"Mesdames et messieurs, annonce la speakerine. Le prochain combat opposera Jean, combattant de rue, le favori de ce soir, à Damien, combattant de rue et ex-détenu. Prenez vos paris, le combat va bientôt commencer !"

Dylan vous masse les épaules et glisse un "bonne chance" avant de vous laisser entrer dans le ring. Votre adversaire pénètre le cercle à son tour. Vous remarquez que son torse arbore une quantité impressionnante de tatouages à moitié effacés, et des cicatrices le fendant de part en part. Dylan avait bien raison : ce mec n'est pas un rigolo.

La foule somme de faire commencer le combat... Vous ouvrez grand les yeux pour mieux les plonger dans ceux de votre adversaire. Vous sentez d'ici sa transpiration. Vos poings sont crispés, les jambes souples, la position stable et l'échine tendu vers l'avant.

Ceci est le combat qui changera à jamais le cours de votre vie. À vous maintenant de prouver que vous avez l'étoffe d'un combattant de free fight...

À la vie comme à la mort !

FIN

28

Vous parvenez à convaincre le sympathique clochard que vous pourriez faire un tour ensemble tous les deux, et que vous pourriez lui payer un verre dans un coin "tranquille" en attendant qu'il y ait moins de monde sous la tonnelle, ce qu'il accepte sans broncher.

Une fois parvenu dans une petite impasse (que vous connaissez bien pour son côté "tranquille"), vous profitez de son inattention pour lui mettre un coup en

marteau sur le sommet du crâne... l'effet est immédiat et le petit vieux s'écroule par terre, tel un animal d'abattoir surpris par le choc d'une matraque inévitable.

Mettant de côté votre état d'âme, vous en profitez pour lui faire les poches : notez deux tickets repas, 5€ en espèces, une flasque de spiritueux, et un livre sur la survie en forêt.

Vous revenez rapidement – mais de façon calme – à la tonnelle de la soupe populaire. Un bénévole souriant vous accueille et vous demande votre ticket. Le temps que vous récupériez votre repas, vous discutez un peu avec lui sur le contenu de votre journée (si vous avez coché une case de Blessure, le bénévole constatera que vous êtes mal en point et vous apportera une compresse enduite d'eau oxygénée ; vous pourrez alors retirer un point de Blessure). Puis vous récupérez votre bol de soupe bien épais, avec un fruit mûr et un petit pain. Le bénévole vous dit que vous pouvez vous abriter sous la tonnelle accueillant plusieurs bancs et tables, et finit par préciser qu'il n'y aura pas de soupe populaire demain puisqu'on sera dimanche.

(Remettez le compteur de Faim à zéro)

Vous mangez à l'écart des autres SDF et vous engloutissez votre déjeuner sans attendre ; lorsque vous quittez les lieux, vous pouvez entre une bagarre éclater derrière vous. Cela ne vous motive pas réellement à y retourner.

Notez une unité de Temps écoulée. Si vous avez atteint 3 unités de Temps, rendez-vous au **21**. Sinon, vous pouvez encore vous rendre au **12** et poursuivre votre journée.

29

Jimmy vous regarde d'un œil de travers. Il semble très mécontent, bien plus préoccupé qu'il est par le refus de son offre plutôt que par votre abstinence face aux drogues dures. Il retire son t-shirt en guise de menace :

"Sale fils de pute ! Je t'offre mon amitié et toi tu me crache à la gueule ! Tu sais ce que tu mérites ? ..."

Il esquisse une droite en direction de votre visage, mais le coup est trop lent et vous parvenez à l'esquiver. Les compères ne réagissent pas immédiatement, ralentis par l'alcool qu'ils ont consommé toute la soirée. Jimmy, emporté par l'élan de son propre coup de poing, trébuche en s'écorchant les coudes. Annabelle et les autres analysent enfin la situation et sans pour autant comprendre le sujet de la dispute, prennent parti pour Jimmy et se lèvent d'un bloc en vous insultant :

"Vas-y barre toi connard, avant qu'on lâche les chiens !"

Mieux vaut ne pas rester ici... rendez-vous au **21** pour quitter immédiatement les lieux et faire un autre choix.

30

La tempête est passé, et le ciel – à l'image de votre esprit – s'éclaircit et laisse paraître une vision plus précise de votre avenir. Vous avez eu un aperçu de la société et de ses acteurs, et vous avez exploré diverses pistes plus ou moins glorieuses. Maintenant, vous estimez avoir suffisamment réfléchi et vous allez décider de prendre votre vie en main. Qu'allez vous faire de cette journée ?

- Faire quelques derniers achats, rendez-vous au **18**
- Errer dans la rue en attendant que le temps passe, rendez-vous au **33**
- Trouver un endroit agréable pour mendier, rendez-vous au **34**

Si vous avez connaissance d'un endroit particulier à visiter dans la journée, vous pouvez vous rendre au numéro du paragraphe qu'on vous a fourni.

33

Vous décidez de profiter du beau temps – qui plus est un Dimanche – afin de déambuler dans les rues de La Rochelle, un peu à la manière d'un touriste (mais pauvre).

Par hasard, votre parcours vous guide vers un endroit naturellement agréable à visiter : le parc Charruyer. Vous y allez d'un pas décontracté, vous surprenant à siffloter gaiement quelques airs musicaux.

Une fois arrivé sur place, c'est sans surprise que vous constatez qu'il y a du monde, ce qui n'est pas pour vous déplaire et cette animation humaine participe au plaisir de ne rien faire de votre temps – c'est un peu comme si vous étiez vous aussi une de ces personnes "normales".

Vous demandez à une personne âgée si elle peut vous prêter son journal, ce qu'elle accepte de faire sans aucun problème.

Vous pouvez décider de passer plus ou moins de temps à lire. Si vous ne restez pas plus de quelques minutes, vous quittez le parc, et rendez-vous au **30** pour faire un nouveau choix. Si vous souhaitez rester plus longtemps, lisez ce qui suit.

Tout en parcourant les lignes, vous vous rendez compte que le sujet de la lecture n'est pas très intéressant, ce qui vous pousse à l'abandonner pour ainsi vous concentrer sur ce qui se passe dehors. Vous observez avec amusement les enfants qui jouent sans aucune idée de ce que le lendemain leur réservera. Vous regardez les amants qui se bécotent sur l'herbe, profitant d'un instant de bohème pour ajouter une touche de romance et prouver à eux-mêmes comme au monde qu'ils sont heureux. Vous tournez la tête et appréciez l'insouciance des oiseaux et des chiens jouant avec leur maître : ceux-là n'ont pas beaucoup de soucis dans leur vie.

Vous tournez la tête dans l'autre sens, et vous voyez... Paula en train de se promener avec sa mère. Votre cœur bat la chamade, et alors qu'elles approchent vous ne savez même pas quoi faire. Elles ont l'air tellement heureuses...

Voulez-vous les appeler, et ainsi raviver dans le cœur de votre sœur les souvenirs de l'époque où vous avez traité votre famille comme des moins que rien ? Ou bien ne ressentez-vous pas le désir de vouloir vous réconcilier avec elle, et ainsi tenter une ouverture pour obtenir un peu d'aide – et vous permettre un jour, peut-être – de retrouver une vie plus confortable, à l'image de tous ces gens qui ont l'air de manquer de soucis.

Les deux demoiselles vous passent évidemment sous le nez sans que l'une ni

l'autre ne fasse attention à vous, ce qui vous prouve (du moins d'après vous) que votre sœur a tourné la page. Tout ceci vous perturbe à nouveau...

Vous remarquez qu'elles viennent de se poser sur l'herbe près du lac ; à votre avis elles vont passer la journée au parc. Notez le code "*Child*" sur votre feuille d'aventure.

Ajoutez une unité de Temps écoulée. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, rendez-vous au **36** ; sinon, rendez-vous au **30** pour faire un autre choix.

34

Vous vous dites que le parc Charruyer serait idéal pour aller mendier. En un Dimanche de jour férié, il y aura un maximum de monde et vous pouvez en profiter d'une part pour le côté agréable que possède cet endroit les jours de beau temps, et d'autre part pour la générosité des gens lorsqu'ils sont en vacances.

À la fin de votre séance de mendicité, vous pouvez rester ici et continuer de mendier (*10 essais pour 1 unité de Temps*), ou bien retourner au **30** pour faire un autre choix. Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, vous devrez vous rendre au **36**.

Si vous avez noté le code "*Child*", veuillez vous rendre au paragraphe **44** à la place des paragraphes cités.

Tableau des résultats pour le discours

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	0.7€
6	1€

Tableau des résultats pour la musique

Lancer de dé	gain
1	0€
2	0.1€
3	0.3€
4	0.5€
5	1€
6	2€

35

Vous êtes encore abasourdi par cette rencontre avec le chef de bande mafieux, et vous n'osez pas imaginer ce qui pourrait vous arriver s'il tombe sur vous à nouveau et que vous décidez de lui désobéir.

Si néanmoins vous souhaitez ne pas obéir aux ordres du chef de bande, vous pouvez encore vous rendre au **30** et faire un autre choix. Sinon, lisez ce qui suit.

Vous déambulez donc dans les rues piétonnes du centre-ville à la recherche de sacs à mains à dérober. Par-delà votre appréhension de la chose, vous savez consciemment qu'aujourd'hui est un jour férié, et que vous aurez plus de facilité à trouver des proies. Après tout, ça ne doit pas être si compliqué que ça de voler des trucs... et puis vous connaissez suffisamment bien les environs pour pouvoir vous faufiler aisément sans qu'on puisse vous poursuivre. Il faut juste ne pas se faire repérer par la police...

Voici comment se déroule une séance de vol à la tire :

Vous allez lancer un dé à chaque essai, et vous référer au tableau en fonction de la méthode choisie. *Une séance de vol à la tire dure 10 essais, au prix d'une unité de Temps.* Aidez-vous des cases prévues sur la feuille d'aventure afin de noter votre gain à chaque essai.

À la fin de votre séance, vous pouvez rester ici et continuer de dérober les passants (*10 essais pour 1 unité de Temps*). Si vous avez noté 3 unités de Temps écoulées, ou que vous souhaitez tout simplement vous arrêter, vous devrez vous rendre au **39**. Si jamais vous avez noté **3 points de Justice**, la police finit par vous pincer et vous devrez vous rendre au **49**.

Tableau des résultats :

1	Vous vous faites repérer, et courez à toute vitesse pour vous échapper ! Notez un point de Justice.
2	Vous dérobez un sac vide: 0€
3	Vous dérobez un porte-monnaie: 15€
4	Vous dérobez un téléphone: 50€
5	Vous dérobez un sac à main de luxe: 100€
6	Vous dérobez une personne à la sortie d'un distributeur de billets ! 150€

36

La nuit dévoile ses étoiles, alors que la ville retrouve à nouveau son calme. Vous voilà à nouveau assis sur le quai du Vieux Port comme au premier jour, et vous repensez à ce que vous avez vécu jusque-là sur La Rochelle, tout en pesant les "pour" et les "contre" ; vous jetez un dernier regard sur l'horizon comme une façon de lui demander de vous prêter un peu de sa sagesse. En ce moment-même, vous avez pour seules témoins les deux Tours.

Elles non plus n'apportent pas plus de solutions à vos questionnements. Elles existent depuis des centaines d'années et ont certainement vu passer des centaines de personnes telles que vous. Après tout, qu'est-ce qui vous rend si unique, si indispensable aux yeux d'autrui ? Si vous aviez une dernière chose à faire avant que reprenne le flot de la mélancolie, qu'est-ce que ce serait ?

- Tenter d'oublier cette aventure et retourner dormir au parc, rendez-vous au **45**

Si vous avez noté le code "*Big brother*", veuillez vous rendre immédiatement au paragraphe **38**.

Si vous avez un choix alternatif, vous pouvez bien entendu vous rendre au numéro du paragraphe qu'on vous a fourni.

37

Pour vous c'est le grand soir. Vous voilà enfin arrivé à la plage des Minimes, après une marche qui vous a semblé très longue... Vous avez dit adieu à La Rochelle, et vous vous sentez impatient de démarrer une toute nouvelle vie en compagnie de Marc et Michel.

Vous patientez tranquillement sur le sable, à l'endroit même où vous les avez rencontré hier. Vous ne pouvez vous empêcher d'ouvrir votre sac à dos nerveusement afin de faire l'inventaire de ce que Marc vous a recommandé d'apporter.

En tout cas, d'après vous, tout est bon. Dans le doute, vous revérifiez tout une dernière fois.

Le temps passe et pourtant personne ne vient à votre rencontre... Ce n'est pas normal. Serait-il possible qu'il leur soit arrivé un pépin dans la journée ? Ou bien vous auraient-ils oubliés ? Non, non... vous n'êtes pas en état d'imaginer une chose pareille.

Et pourtant, la nuit fait son chemin et vous parcourez la plage en long et en travers sans rencontrer âme qui vive. Votre anxiété vous pousse même à étendre d'avantage votre périmètre de recherche, allant et courant dans les rues avoisinantes tant que vous ne perdez pas la plage de vue.

Un petit groupe de passant marche tranquillement et vous salue. Vous en profitez pour leur demander l'heure : il est 4h45. Déçu par cette nouvelle, vous êtes maintenant convaincu que vos amis survivalistes ne viendront pas.

Vous entreprenez alors de vous poser sur la plage, le cœur lourd et l'œil perlant... passé un certain temps, une idée vous vient à l'esprit ; puisque vous possédez déjà le matériel nécessaire, pourquoi ne pas vous essayer vous-même au survivalisme ? Vous décidez alors d'aller récupérer le réflecteur de chaleur

qui se trouve encore au même endroit où Marc l'avait laissé.

Puis vous récupérez du bois sec afin de confectionner un feu de camp semblable à celui que vous avez vu.

Une fois installé et bien au chaud, vous éprouvez une certaine fierté : celle d'avoir enfin la possibilité de prendre soin de votre vie. Après tout, vous êtes maintenant convaincu que vous avez la capacité de survivre dans cette jungle urbaine. Vous avez la connaissance du terrain, et vous savez ce qu'il faut utiliser pour vous maintenir à l'abri et au chaud.

Vous installez alors votre couchage, et vous vous endormez paisiblement.

Pendant les jours qui suivront, vous passerez du temps à consulter des livres de connaissances et qui sait, un jour vous quitterez cet enfer urbain et vous partirez à l'aventure. Ce n'est plus qu'une question de temps.

FIN

38

Alors que vous levez les yeux vers le ciel, vous vous faites brutalement assommer par derrière...

Vous reprenez doucement conscience, avec une terrible douleur à la tête, et la sensation d'être comprimé dans un espace clos et en mouvement.

C'est le vrombissement d'un moteur que vous entendez là ! Vous réalisez avec horreur que vous vous trouvez dans le coffre d'une voiture ! Ce doit être un coup des russes !! Alors ce que disait leur chef est donc vrai : ils vous surveillaient de loin, et il ne plaisantait pas lorsqu'il disait qu'il allait vous faire disparaître.

Vous passez plusieurs minutes à hurler de tous vos poumons, mais le son est étouffé par votre bâillon, et vos membres sont ligotés à grand renforts de chatterton...

S'il vous reste une dernière volonté, ce serait de vous évanouir afin de ne pas

assister à votre exécution.

Votre aventure s'achève ici.

39

Vous parcourez les rues de la ville en haletant, vif qu'un chat sauvage ; vous vous êtes littéralement surpris de vous sentir autant à l'aise dans la tâche ! Si on vous avait dit qu'il était si facile de voler les biens d'autrui, vous n'auriez certainement pas attendu la mafia pour vous lancer dans une carrière de criminel.

Allez... encore quelques zigzags dans les petites ruelles histoire de s'assurer que personne ne vous retrouvera. Vous en profitez enfin pour souffler un peu... ce n'est pas comme si vous aviez la vitalité d'un jeune homme de dix-huit ans. Vous faites le compte de votre larcin, assez satisfait de vous-même.

C'est sans surprise que les russes vous retrouvent, quelques minutes plus tard. Ils sont à bord d'une Mercedes noire flambant neuve, ce qui vous fait immédiatement penser à eux. La porte de passager arrière s'ouvre et le chef de bande s'extirpe du véhicule pour aller à votre rencontre. Vous vous rendez compte que c'est la deuxième fois que vous vous retrouvez dans une impasse avec lui. Vous espérez qu'il ne va pas essayer de vous faire du mal...

"Allez, montre-moi ton sac !", vous dit-il sans s'encombrer des politesses communes.

Vous lui tendez alors le butin, et tandis que le chef de bande se gratte nerveusement la tête tout en faisant l'inventaire des biens volés, vous réalisez qu'il ne vous a jamais demandé de dérober un montant bien précis.

Vous levez alors les yeux au ciel, en espérant qu'il soit satisfait du résultat. Votre cœur bat la chamade...

- Si vous avez dérobé 500€ de biens ou plus, rendez-vous au **48**
- Si la valeur des biens ne dépasse pas 500€, rendez-vous au **38**

44

Avez-vous :

- coupé vos cheveux dernièrement ?
- joué de la musique dans le parc ?

Si vous ne remplissez pas ces conditions, le soleil disparaît doucement derrière les arbres, et vous terminez votre séance de mendicité (rendez-vous au **36**) ; sinon, rendez-vous au **46**.

45

Certes, ce que vous avez vécu était plutôt hors du commun. Mais combien de fois avez-vous risqué inutilement votre vie ?

Vous n'êtes pas suffisamment téméraire pour oser changer ce quotidien. Car certes, avec le recul vous avez compris que vous ne souhaitez pas réellement mettre fin à vos jours – pour cela vous vous remémorez les événements qui se sont passés dernièrement ; cependant, vous n'avez pas encore trouvé de bonnes opportunités de changer de vie.

Tout le monde possède ses forces et ses faiblesses, pensez-vous alors que vous pénétrez dans le parc à la recherche de votre cachette habituelle. Vous avez conscience que vous n'êtes pas particulièrement doué, ni fait pour vivre en compagnie de SDF. Et si vous ne voulez pas exposer vos faiblesses au point de vous mettre en danger, il vaut mieux patienter encore un peu, comme vous l'avez fait jusqu'à lors.

Vous êtes convaincu maintenant qu'attendre la mort est une expérience douloureuse... désormais vous préférez plutôt attendre que passe le cours de votre vie. C'est une vision moins pessimiste, dirons-nous.

Vous vous endormez sur cette dernière pensée.

FIN

46

Petit à petit, comme vous vous y attendiez, un cercle de spectateurs commence à se former autour de vous. Vous jouez avec entrain, vous souriez à la foule et jouez de tout votre cœur tout en posant le timbre de votre voix au rythme de la musique. En cette fin de journée, peu importe le montant de la cagnotte au fond du bonnet : vous venez de réaliser que vous avez une passion pour la musique et que vous pouvez la réaliser librement.

Soudain, vous apercevez deux silhouettes familières se rapprocher du centre du cercle : il s'agit de votre nièce, Paula. Elle est accompagnée par sa mère, qui semble vous reconnaître enfin, à en croire son visage emplit d'émotions. Elle relâche délicatement la main de Paula qui vient dans votre direction en courant :

"Tonton !"

Votre nièce se loge dans le creux de vos bras, à la vue des vacanciers qui applaudissent de bon cœur, réalisant ce qui se passent sous leurs yeux.

Un peu plus tard, vous vous retrouvez sur un banc avec votre nièce sur vos genoux. Stéphanie – votre sœur – semble à fois heureuse et confuse de vous revoir après tant de temps. Elle ne sait pas trop quoi vous dire, mais vous échangez quand même quelques mots afin de vous mettre au courant de vos situations respectives.

Avant de rentrer chez elle, vous recevez de sa part une note contenant son numéro de téléphone. Stéphanie n'a pas clairement exprimé l'envie de vous accueillir chez elle ; néanmoins, vous reconnaissez que c'est un premier contact et que le seul le temps sera témoin du reste.

D'ici là, vous repartez à la recherche d'un endroit où dormir, et le lendemain vous ferez ce qui vous rend heureux, par-delà le revêtement de misère qui vous caractérise.

FIN

Jimmy semble ravi par votre réponse, et vous prend par les épaules en témoignage de sa reconnaissance : "Allez, viens mon poto ! Toi et moi on va planer comme des soucoupes volantes ! Yahouu !!"

Tout le monde quitte les arcades en laissant les cadavres de bière sur place. Vous marchez tous ensemble vers le Mail avec la musique techno à fond, ce qui vous vaut quelques vociférations de riverains hurlant aux fenêtres. Après quelques minutes, vous voici devant le casino. Jimmy donne quelques billets à l'un des punks, et lui demande d'appeler son "copain". Le gars se détache du groupe et s'engouffre dans l'obscurité, en direction de l'arrière du bâtiment. Vous attendez plusieurs minutes, puis le voilà qui revient avec un petit sac plastique en main.

Vous continuez votre chemin et vous vous arrêtez dans une petite maison désaffectée près de la zone portuaire, un endroit idéal pour se shooter sans attirer l'attention d'éventuels passants. Les punks s'assurent que toutes les issues sont verrouillées, et les volets clos. Brisant l'obscurité, Annabelle allume quelques bougies plates pendant que Jimmy prépare "la sauce" ; avec une cuiller et un briquet, il fait chauffer une substance colorée que vous ne connaissez pas, et vous le lui faite remarquer.

"T'inquiètes, Bilbo mon poto, cette petite bombe tu vas l'adorer. C'est un truc qui vient des pays de l'Est – une vraie tuerie. Considère que je te fais un cadeau, parce que ça coûte cher. Alors si tu me dis que t'en veux pas, je te défonce..."

Ce n'est pas pour vous déplaire – et admettons qu'il fut possible que ce ne soit pas dangereux d'essayer cette drogue inconnue – mais une chose particulière vous fait grimacer d'horreur : toutes les personnes ici présentes se font piquer à tour de rôle avec la même seringue ; combien d'entre eux sont porteurs de maladies ? Dans quoi vous êtes-vous embarqué ?

Aussi étrange que cela puisse paraître, Jimmy perçoit votre mal-être et fronce les sourcils avec sévérité... La musique techno se transforme en capharnaüm de l'Enfer. Quel choix serait plus judicieux d'après vous, entre tenter de

s'enfuir et se faire battre à mort par une demi-douzaine de camés, ou accepter de se faire transfuser un poison inconnu avec une seringue souillée ?

Vous avez entre dix secondes et dix ans pour y réfléchir.

48

Le chef de bande tourne le regard vers vous ; vous sentez que quelque chose va se passer... mais finalement, il éclate de rire et vous envoie une grande claque sur la figure en guise de reconnaissance.

"Ah oui, je suis content, tu travailles bien !"

Vous avez frisé l'infarctus. Le chef donne le sac à un de ses larbins qui s'empresse de ranger tout cela dans la voiture. Le chef vous enrobe de son bras et vous invite à monter avec lui : "Tu écoutes tout ce que je dis ! Je pense que tu feras un bon membre de la famille. Demain on va t'aider à trouver le logement et les aides sociales. Après tu vas pas voler pour nous, ça c'était un test pour savoir si tu peux travailler avec détermination !"

Vous vous installez dans la Mercedes avec le reste de la bande, qui se présente à vous en souriant. "Voici Piotr, et lui c'est Igor. Ils vont être comme des frères pour toi. Tu vas écouter ce qu'ils te disent, et faire ce qu'ils font..."

Vous n'avez pas beaucoup de mal à imaginer ce que fait la Mafia : prostitution, passage de drogue, et autres occupations de bandes organisées.

Tel un examen d'embauche, il vous a suffi de réussir un test afin que les membres de cette société-là vous accueillent. Et puisque les membres de "l'autre société" (celle qui dirige les occupations légales) ne veut pas de vous, alors rien ne vous retient de faire partie de la Mafia russe. Considérez que c'est une nouvelle carrière qui s'offre à vous.

FIN

49

Les sirènes de la police retentissent alors qu'on vous passe les menottes aux poignets...

De combien de temps allez-vous écoper en prison ? Vous ne le savez pas encore. Mais ce qui est certain, c'est qu'en réfléchissant un peu, la prison n'est pas pire comparée à une vie de sans-abri.

Surtout en hiver.

Là-bas au moins, vous aurez un toit et de la nourriture. Reste à savoir si vous supporterez la violence carcérale, car il paraît que le taux de suicide est très élevé parmi les détenus. Bonne chance, et bonne galère...

FIN