

Le Criminel de pique

Fiche d'aventure

Force

Précision

Chance

Santé

Objets

Notes

Règles du jeu

Ce livre ne se lit pas comme vous en avez l'habitude. Vous commencez tout d'abord à lire le paragraphe 1 ,puis il vous sera proposé différents paragraphes auxquels vous devrez vous rendre. Il vous sera toutefois possible de perdre soit lorsque vous ne pouvez vous rendre à aucun paragraphe (sauf s'il est mentionné que vous avez gagné), soit lorsque votre santé tombe à zéro (expliqué plus loin).

Force , précision , chance et santé

Vous avez quatre compétences auxquelles vous aurez recours tout au long de votre aventure.

- **La force** représente votre capacité physique. Vous en aurez besoin lors des combats et des tests de force.

- **La précision** représente votre capacité à savoir manier les armes à feu. Vous en aurez besoin lors des tests de précision.

- **La Chance** est une compétence que vous pouvez utiliser lors des tests, des combats et de certaines circonstances.

- **La santé** représente votre capacité à surmonter les blessures et à rester en vie. Si elle tombe à zéro, vous êtes mort et votre aventure est terminée.

Vous commencez l'aventure avec :

-Une chance de 10.

-Une force et une précision, au choix, dont la somme des deux font 19 et chacun supérieur à 7 et inférieur à 12.

-Une santé égale à 30 plus le résultat de deux dé.

Les tests

Lorsqu'il vous sera demandé d'effectuer un test (de force ou de précision), vous devrez choisir le nombre de points de chance que vous voulez sacrifier lors de ce test (vous avez le droit de ne pas en dépenser). Vous soustrairez ce total de vos points de chance. Ensuite, vous devrez lancer deux dés et ajouter ce résultat au nombre de point de chance que vous avez dépensé pour ce test plus votre force (si c'est un test de force) ou votre précision (si c'est un test de précision). Si cette somme est supérieure ou égale à la valeur de difficulté du test (inscrite entre parenthèses), vous avez réussi le test et votre valeur de réussite est égale à la différence entre la valeur de difficulté et la somme que vous avez obtenu. Si cette somme est inférieure à la valeur de difficulté, vous avez échoué au test et votre valeur d'échec est égale à la différence entre la valeur de difficulté et la somme que vous avez obtenu.

Les valeurs de réussite et d'échec ne sont utiles que dans certains cas.

Les combats

Pendant cette aventure, vous serez amené à vous battre. Vos ennemis auront une valeur de force et de santé. Lors de ce combat, vous menerez plusieurs assauts. Un assaut se déroule comme ceci :

1. Effectuez un test de force dont la difficulté est égale à la valeur de force de votre ennemi. Si vous avez réussi le test, passez à l'étape 2 si la valeur de réussite est d'au moins un ou à l'étape 3 si ce n'est pas le cas. Sinon, passez à l'étape 4.
2. Votre adversaire perd un nombre de points de santé égal à la valeur de réussite de ce test (notez les points perdus par votre adversaire sur votre fiche d'aventure). Si votre adversaire n'a plus aucun point de santé, passez à l'étape 5. Sinon, retournez à l'étape 1 pour un nouvel assaut.
3. Ni vous ni votre ennemi n'est touché. Retournez à l'étape 1 pour un nouvel assaut.

4. Vous perdez un nombre de points de santé égal à la valeur d'echec de ce test (retranchez les points de santé que vous avez perdu à votre valeur de santé. Si vous n'avez plus aucun point de santé, vous êtes mort et votre aventure est terminée. Sinon, retournez à l'étape 1 pour un nouvel assaut.

5. Vous êtes vainqueur de ce combat. Appliquez les effets dus à cette victoire et continuez votre aventure.

Objets et notes

Au cours de votre aventure, il vous sera possible de trouver des objets ou de devoir noter des mots. Inscrivez l'objet ou le mot dans la case correspondante.

A présent que vous avez lu les règles du jeu, allez au **1**.

1

Vous montez dans votre voiture et partez comme tous les samedis soir au casino qui se trouve à l'autre bout de la ville. Vous gagnez la plus grande partie de votre argent en jouant aux jeux. Vous avez une grande réputation dans ce casino car vous gagnez presque tout le temps, que ce soit aux dés, aux cartes ou à la roulette. En effet, vous savez autant tricher que vous savez compter sur vos doigts. Vous avez sur votre compte en banque plus de 500 000€. Ce soir, vous avez empoché près de 2000 € en jouant au poker. Vous vous apprêtez à repartir lorsqu'un homme vetu d'un manteau noir et coiffé d'un chapeau vient à votre rencontre.

« - Bonjour vous dit-il, c'est vous celui qui gagne tout son argent en vidant la poche de tout le monde dans ce casino ?

- Oui répondez-vous. Que me voulez-vous ?

- Je voulais vous proposer un pari. Cela devrait vous tenter.

- Quel pari ? Demandez-vous.

-Je parie que vous ne remettrez pas les pied ici la semaine prochaine. Si vous gagnez le pari, je vous donne deux millions d'euros.

Vous lachez un cri de surprise. Deux millions d'euros !

- En revanche reprit-il, si vous perdez, c'est vous qui me devrez deux millions.

Vous acceptez avec empressement.

-Très bien dit l'homme en sortant. »

Vous êtes exité à l'idée que vous deviendrez riche en remportant ce pari. Vous decidez de boire un verre de vin avant de sortir. Lorsque vous vous dirigez vers la porte, celle-ci s'ouvre à la volée, laissant entrer une dizaine d'hommes armés chacun d'un fusil et coiffé d'une cagoule. En vous voyant, ils braquent leur arme sur vous. Il semble bien que c'est vous qu'ils prennent pour cible ! Allez au **13**.

2

Vous trouverez dans un placard un fusil que vous pouvez prendre (notez-le dans votre fiche d'aventure dans ce cas). Vous trouvez aussi un tableau qui est légèrement de travers. Vous avez l'intuition que quelque chose s'y cache derrière. Si vous voulez essayer de le décrocher du mur, effectuez un test de force (17). Si vous réussissez, allez au **6**. Sinon, vous vous faites mal aux mains et perdez un point de SANTÉ. Si vous ne voulez pas essayer ou si vous avez raté le test, préparez-vous à combattre et allez au **17**.

3

Vous ne voyez d'autre solutions que de briser les carreaux d'une fenêtre. La pièce dans laquelle vous entrez est éclairée et occupée par deux personnes. L'une d'elles, en vous voyant, dégaine un automatique et vous tire dessus. Vous perdez 10 points de SANTÉ. Vous le reconnaissez. C'est l'homme avec qui vous avez parié deux millions !

« Décidément, je ne peux pas faire confiance à mes hommes. »

Fou de rage, vous vous jetez sur lui. Notez le code « fenêtre » et allez au **25**.

4

Vous vous êtes fait mal à l'épaule en enfonçant la porte. Vous perdez un point de SANTÉ. Les lumières s'allument et vous apercevez quelqu'un accompagné de l'homme qui a parié avec vous.

« - Vous êtes toujours reveillé ? S'exclame-t-il. Mes hommes devaient vous avoir...

- Alors c'est vous qui avez envoyé ces hommes contre moi pour me neutraliser et ainsi gagner le pari !

- Je vois que tu a compris »

FORCE : 18 SANTÉ : 36

Si vous possédez un fusil, vous pouvez ajouter 3 aux lancés de dés pendant toute la durée du combat. Lorsque vous aurez réduits sa SANTÉ à 10 ou moins, allez au **25**.

5

Vos ennemis montent dans une 2CV et se lancent à votre poursuite. Il sortent leurs armes et vous tirent dessus. Lancez deux dés et ajoutez-y autant de points de chance que vous le voulez au résultat (déduisez ces points de votre total). Si vous faites moins de 9, Allez au **28**. Si vous faites entre 9 et 16, vous êtes touché et perdez 3 points de SANTÉ, puis allez au **30**. Si vous faites plus de 16, les balles fusent à coté de vous mais ne vous atteignent pas. Allez au **30**.

6

Derrière le tableau, vous trouvez un passage secret. Vous décidez d'y pénétrer. Au bout de dix minutes, vous aboutissez à un cul-de-sac. Vous l'inspectez et finissez par dénicher une porte se fondant dans le décor. Vous l'ouvrez et sortez du casino. Si vous voulez avertir la police, allez au **9**. Si vous préférez vous réfugier dans la maison abandonnée qui se trouve juste à coté du casino, allez au **14**.

7

Vous vous précipitez pour passer derrière le comptoir, mais vous êtes touché et perdez 4 points de SANTÉ. Vous pouvez dépenser un point de chance pour réduire la perte de SANTÉ de 2. Au moins, vous êtes à l'abri, mais il faudra bien faire quelque chose si vous voulez rester en vie. Si vous leur tirez dessus, allez au **20**. Si vous voulez réfléchir à un autre moyen de les éliminer, allez au **15**.

8

Si vous avez le code « fenêtre », vous ne perdez pas de temps et sortez par là ou vous êtes entré. Sinon, il vous faut casser les carreaux d'une fenêtre et, le temps de le faire, vous vous faites tirer dessus. Vous perdez dans ce cas 3 points de SANTÉ. Quoi qu'il en soit, vous êtes repéré et il va falloir fuir. Allez au **23**.

9

Vous montez dans votre voiture et appuyez sur la pédale, mais vous avancez lentement et péniblement. Vous inspectez le véhicule et finissez par en trouver la cause : les pneus ont été crevés. Vos ennemis ont pris leurs précautions ! Vous courez vers la maison abandonnée, mais un tueur vous tombe dessus.

SANTÉ : 10 FORCE : 18

Si vous le vainquez, allez au **14**.

10

Vous grimpez dans une voiture bleue, et la faites demarrer. Vos ennemis sont déjà là, mais vous foncez à vive allure et filez vers le commissariat. Allez au **5**.

11

Vous entrez dans la reserve et vous vous barricadez avec des meubles. Mais il faudra bien finir par sortir d'ici. Si vous voulez fouiller la reserve pour voir s'il y a quelque chose qui pourrait vous aider, allez au **2**. Si vous décidez de sortir, prêt à vous défendre, allez au **17**.

12

Le temps d'arriver à la porte de sortie, vous vous faites tirer dessus. Vous devez soit dépenser un point de chance, soit perdre 2 points de SANTÉ. Lorsque vous êtes dehors, un couteau file dans votre direction et vient se planter dans la porte derrière vous. Tout le monde veut votre peau ! Vous allez devoir vous battre.

FORCE : 15 SANTÉ : 15

Si vous êtes victorieux de ce combat, vous pouvez soit prendre votre voiture et prévenir la police (allez au **9**), soit vous réfugier dans la maison abandonnée qui se trouve juste à coté du casino (allez au **14**).

13

Faut vous débarasser de ces hommes si vous voulez rester en vie, et vous ne possédez qu'un revolver dans la poche interieure de votre blouse que vous avez toujours avec vous au cas où. Toutes les autre personnes présentes dans ce casino poussent des cris d'effroi avant de détalier d'ici. Mais vous savez que vous ne vous en sortirez pas aussi facilement. Si vous dégainez votre arme et leur tirez dessus, allez au **24**. Si vous voulez vous cacher derrière le comptoir, qui est juste derrière vous, allez au **7**.

14

Vous fuyez du plus vite que vous pouvez vers le bâtiment, mais il est fermé à clé. Si vous avez une clé, allez au **26**. Sinon, effectuez un test de force (15). Si vous le réussissez, allez au **4**. Si vous le ratez, il vous faudra trouver un autre moyen d'entrer. Allez dans ce cas au **18**.

15

Vous regardez autour de vous. Tout d'abord, vous trouvez une clef au sol. Vous pouvez la prendre si vous le voulez (notez-la dans ce cas dans la case objets de votre fiche d'aventure). Ensuite, vous remarquez que vos ennemis sont juste en dessous d'un lustre et que, si vous tirez sur la corde, il devrait tomber sur vos ennemis. Si vous optez pour cette décision, allez au **22**. Sinon, vous vous cachez dans la reserve qui est derrière vous. Allez dans ce cas au **11**.

16

Si vous avez le code « fenêtre », la porte est fermée et les hommes arrivent sur place. Il vous faut donc engager un combat.

SANTÉ : 30 FORCE : 20

Si vous possédez un fusil, vous pouvez ajouter 2 aux lancers de dés pendant toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur ou si vous n'avez pas le code « fenêtre », vous parvenez à fuir par la porte. Allez au **19** si vous avez une clé ou au **23** si ce n'est pas le cas.

17

Vous vous appretez à déplacer les meubles qui barricadaient la porte lorsque cette dernière s'écroule sur vous sous le poids des hommes qui essayaient de défoncer la porte depuis que vous vous êtes enfermé dans la réserve. Vous tombez et perdez 2 points de SANTÉ. Vous engagez un combat contre tous vos ennemis.

FORCE : 16 SANTÉ: 30

Si vous avez noté un chiffre dans la case note, enlevez autant de FORCE et de SANTÉ que la valeur de ce chiffre. Si vous avez un fusil en votre possession, vous pouvez l'utiliser pour ajouter 2 à chaque lancé de dés pendant toute la durée du combat. Si vous parvenez à réduire les points de SANTÉ de vos ennemis à 20 ou moins, surpris de votre force, ils battent en retraite et vous fuyez hors du casino. Allez au **12**.

18

Vous voyez deux solutions possibles : soit vous tirez sur la serrure (allez au **21**), soit vous contournez la maison à la recherche d'une autre issue (allez au **3**)

19

Vous refermez la porte à double tour, ce qui vous laisse largement le temps de monter en voiture et de vous enfuir. Vous vous apercevez que les pneus de votre véhicule ont été crevés. Vous décidez donc de voler une autre voiture. Allez au **5**.

20

Effectuez un test de précision (14). Notez dans la case note la valeur de réussite de ce test (si vous avez raté le test, ne notez rien). Si elle est de 4 ou moins, vous perdez 2 points de SANTÉ. Les ennemis restants se dirigent vers vous. Si vous voulez vous battre, allez au **27**. Si vous préférez vous réfugier dans la réserve qui se trouve juste derrière vous, allez au **11**.

21

Vous faites sauter les verrous et ouvrez la porte. Les lumières s'allument et vous apercevez quelqu'un accompagné de l'homme qui a parié avec vous.

« - Vous êtes toujours reveillé ? S'exclame-t-il. Mes hommes devaient vous avoir...
- Alors c'est vous qui avez envoyé ces hommes contre moi pour me neutraliser et ainsi gagner le paris !
- Je vois que vous avez compris »

FORCE : 18 SANTÉ : 36

Si vous possédez un fusil, vous pouvez ajouter 3 aux lancers de dés pendant toute la durée du combat. Lorsque vous aurez réduit sa SANTÉ à 10 ou moins, allez au **25**.

22

Vous pointez le canon de votre revolver sur la corde qui maintient le lustre et tirez. Effectuez un test de précision (19). Si vous le réussissez, vous en profitez pour filer et allez au **12**. Si vous le ratez, vous allez devoir vous battre au corps-à-corps. Allez dans ce cas au **27**.

23

Vous devez coûte que coûte être hors de portée des tueurs. Effectuez cinq tests de précision (17). Pour chaque test raté, vous perdez 2 points de SANTÉ. Si vous êtes toujours en vie, vous courez vers le parking. Si vous montez dans votre voiture, allez au **29**. Si vous préférez en prendre une autre, allez au **10**.

24

Vous croyiez pouvoir vous en sortir comme ça, en vous battant contre une dizaine de tueurs ? A peine avez-vous sorti votre arme que vous êtes fusillé. Vous mourez sur le coup.

25

Alors que vous êtes en train de vous battre, vos poursuivants arrivent sur place et vous tirent dessus. Vous parvenez tout de même à esquiver les projectiles. L'homme avec lequel vous vous battez leur crie dessus :

« Je vous ai dit de lui tirer dessus avec des flechettes soporifiques ! Pas avec des balles !

- Mais nous avons reçu l'ordre de le tuer.

- Comment ça ? S'exclame-t-il en se tournant vers son compagnon. »

Vous profitez de cette querelle pour vous enfuir. Si vous sautez par la fenêtre, allez au **8**. Si vous préférez vous enfuir par la porte, allez au **16**.

26

Vous introduisez la clé dans la serrure et ouvrez la porte. Vous pénétrez dans l'entrée, plongée dans l'obscurité mais vous entendez des voix. Pourtant, cette maison est inhabitée. Vous collez votre oreille à la porte d'où venaient les voix pour entendre de quoi il s'agit.

« - À l'heure qu'il est, nos hommes doivent l'avoir tué déclare une première voix.

- Ils n'ont que des flechettes soporifiques répond une deuxième voix, glaciale. Mort, il ne nous rapporterait rien.

- Nous pourrions tout de même le massacrer, après que nous ayons eu l'argent.

- Nous le devons ! Il pourrait très bien se douter de quelque chose. »

Puis cette conversation est suivie d'un silence. Brusquement, la porte s'ouvre à la volée.

Je le savais ! J'avait sentit sa présence, crie un des deux hommes.

C'était celui qui avait parié deux millions d'euros sur le fait que vous ne reviendrez pas au casino la semaine prochaine.

« Changement de plan, déclare-t-il. Puisqu'il a découvert mon projet, nous allons devoir l'éliminer. »

Il s'apprête à dégainer son arme, mais vous l'en empêchez en lui donnant un bon coup de poing à la figure.

FORCE : 17 SANTÉ : 33

Si vous possédez un fusil, vous pouvez ajouter 3 aux lancés de dés pendant toute la durée du combat. Lorsque vous aurez réduits sa SANTÉ à 10 ou moins, allez au **25**.

27

Vous devez vous battre contre tous vos ennemis à la fois.

FORCE : 16 SANTÉ : 30

Si vous avez noté un chiffre dans la case note, enlevez autant de FORCE et de SANTÉ que la valeur de ce chiffre. Si vous parvenez à réduire les points de SANTÉ de vos ennemis à 20 ou moins, surpris de votre force, il battent en retraite. En ce cas, vous tentez de sortir du casino qui se trouve à l'autre bout du bâtiment. Allez au **12**.

28

Vos poursuivants crèvent vos pneus et vous dérapez dans le fossé. Le temps de vous dégager du véhicule, l'homme qui a parié avec vous et ses compagnons sont déjà là.

« -Personne ne gagne face au Criminel de Pique ! »

C'est la dernière chose que vous entendez avant de trépasser.

29

Vous montez dans votre véhicule et appuyez sur la pédale, mais la voiture avance péniblement. Vos poursuivants arrivent et braquent leur arme sur vous. Vous êtes cuit.

30

Vous essayez de semer vos poursuivants, vous zigzaguez dans la ville, mais ils ne vous lâchent pas. Soudain, une sirène retentit. La police est là. Vous vous arrêtez et sortez du véhicule. Vous êtes embarqué au poste de police, ainsi que vos ennemis.

-Expliquez-moi ce qui s'est passé, vous demande l'inspecteur.

Vous lui racontez tout en détail, l'attaque du casino et la raison pour laquelle ont s'est attaqué à vous, mais l'homme ayant parié avec vous contredit vos paroles.

-Bon, je vois que je vais devoir régler ce problème autrement. Faites entrer les témoins.

Un groupe de personnes explique que vous vous êtes fait attaquer par des hommes après que l'homme qui a parié deux millions était sorti.

-Je vais mettre ces hommes sous verrous dit l'inspecteur. Quand à vous, poursuit-il en s'adressant au chef des tueurs, j'ai encore quelque questions à vous poser.

Il vous laisse partir et vous retournez chez vous.

7 jours plus tard, au casino

Vous êtes plutôt malchanceux ce jour là. Vous perdez 1 500€ aux jeux. Soudain, la porte s'ouvre, laissant entrer le malfrat qui a tenté de vous endormir.

« - Vous n'êtes pas censé être derrière les barreaux ?

- J'ai dit à l'inspecteur que j'étais venu vous avertir du danger, mais que j'ai été retenu par mes hommes, et que j'ai dévié leurs tirs de justesse afin de vous sauver.

- Et il vous a cru ?

- Les témoins ont affirmé que...

- Les témoins se sont sauvés après que vos sauvages ont saccagé le casino, ils n'étaient donc pas là.

Vous lui avez menti.

- Moi, Criminel de Pique, je mens, vous, vous trichez pour gagner de l'argent.

- À propos d'argent, où sont mes deux millions d'euros ? »

FIN

