



Par *Frédéric Cuvilly*

# **Le Métro du Cauchemar**

**Défis Alcooliques /1**

## Règles :

**Esquive** : lancez un dé ; le chiffre obtenu représente votre Total d'Esquive. Celui-ci mesure votre plus ou moins grande habileté à fuir une situation donnée. Cette capacité est toutefois limitée en cas d'absorption de fortes quantités d'alcool...

**Persuasion** : lancez deux dés ; le résultat obtenu constitue votre total de Persuasion. Cet attribut détermine votre capacité à convaincre les gens. Cadre dynamique de votre entreprise, vos études et l'expérience acquise vous ont permis de développer votre Persuasion au-dessus du niveau moyen de la population. Néanmoins, elle peut être altérée surtout si vous abusez un peu trop de l'alcool...

**Chance** : lancez 1 dé et ajoutez six au résultat. La chance sera souvent un allié précieux dans votre aventure. A chaque fois que vous devrez tenter votre chance vous devrez retirer 1 point de votre total.

Ces trois totaux doivent donc être complétés par le...

**Taux d'Ebriété** : avant de commencer votre aventure, lancez deux dés et divisez le résultat par deux, en arrondissant éventuellement le résultat à l'unité supérieure. Le chiffre obtenu constitue votre Taux d'Ebriété. Celui-ci mesure

la confusion engendrée par l'alcool à vos capacités intellectuelles et physiques. L'état d'ébriété n'est pas définitif, l'alcool contenu dans votre corps étant éliminé progressivement au fil du temps... Votre Taux d'Ebriété variera donc à la baisse au cours de votre aventure, plus ou moins rapidement selon vos décisions. Lorsqu'on vous demandera de Tester votre Esquive ! Il vous faudra retrancher à votre Esquive votre taux d'Ebriété. Il vous faudra ensuite obtenir avec un dé un chiffre inférieur ou égal à ce nouveau total pour réussir votre Esquive. Sinon, vous aurez échoué et vous devrez en assumer les conséquences. De la même manière, quand on vous demandera de Tester votre Persuasion, vous devrez obtenir, en lançant deux dés, un chiffre inférieur ou égal à votre Persuasion réduit de votre Taux d'Ebriété. Si vous obtenez un chiffre supérieur, vous n'aurez pas été persuasif et vous devrez en subir les conséquences...

*Que la force soit avec vous ! Euh... je m'égare...*  
Bonne chance !

-----

Tout avait bien débuté par cette invitation festive d'un de vos meilleurs amis, que vous aviez acceptée avec joie. Pourtant vous le saviez en allant à cette soirée que, si vous restiez trop tard et que si vous abusiez de l'alcool, vous auriez du mal à rentrer. Mais comme votre ami fêtait ses 40 ans, il aurait été dommage de rester bêtement dans un coin sans s'amuser, surtout que vous avez été pas mal sollicité par les jeunes femmes présentes. La soirée étant déjà bien entamée et les invités encore présents rares désormais, vous décida à rentrer chez vous. Après avoir salué votre hôte, apparemment ravi de sa fête (la stripteaseuse à du aider), vous êtes parti en prenant l'ascenseur qui vous ramena du septième étage jusqu'au hall de son immeuble et vous êtes sorti dans la rue. Seulement vous vous dites que vous avez été bien bête de refuser la proposition d'une amie qui voulait vous ramener. Un comportement légèrement macho que vous regrettez maintenant que vous êtes dehors, seul et sentant quelques gouttes de pluie qui commencent à tomber. Vous êtes encore trop sous l'emprise de l'alcool pour rentrer en voiture par vous-même et bien sûr dans ce quartier très éloigné du centre-ville, pas un taxi ne passe. De plus demain matin vous avez rendez-vous à neuf heures tapante avec le président directeur général d'une très grande société pour finaliser un contrat portant sur un budget de plusieurs millions d'euros. Donc pas moyen d'être en retard ! Pas question de retourner chez votre ami, vous êtes parti parmi les derniers et il doit

déjà être endormi ou mieux être en galante compagnie car une des jeunes femmes n'a pas cessé de le coller de la soirée. La seule solution, qui vous navre tant vous la redoutez, c'est de prendre le métro situé à quelques centaines de mètres de chez votre ami. Arrivé devant l'entrée lugubre du "métropolitain" et après une brève hésitation devant ce portail antique datant des années cinquante, vous dévalez le petit escalier en pierre qui vous mène dans l'ancre de ce qui va être une nuit de cauchemar...C'est là que votre aventure commence !

## 1

La station est, comme beaucoup de stations de métro parisiennes, sale, vieillotte et l'odeur nauséabonde tabac froid-urine qui flotte ne donne pas envie de flâner. Par terre sur un sol grisâtre, sûrement blanc à l'origine, se trouve une multitude de mégots, tickets de métro usagés, papiers gras et par ci par là des traces douteuses dont il ne vaut mieux ne pas chercher à savoir ce que c'est. Le hall est composé d'un guichet d'information sur votre droite où un vieil interphone crasseux grésille encore, sur le comptoir il y a un petit présentoir avec quelques plans de métro. Avant celui-ci deux machines de retrait automatique de billet. A votre gauche sur le mur un énorme plan du métro parisien ou plutôt ce qu'il en reste vu qu'il est à moitié

illisible à cause des nombreux graffitis. Devant vous se dresse une rangée de portillons qui eux sont récents car composés d'une longue plaque en plexiglas rendant impossible l'accès frauduleux au quai. Et pour finir, en haut un écran qui diffuse en temps réel les informations liées au trafic, mais là l'écran est éteint. Vous voilà donc devant les portillons et là vous vous rendez compte que vous n'avez pas de ticket en poche et bien sûr pas d'argent car comme un imbécile vous avez oublié votre veste chez votre ami, de plus vu l'heure avancée le guichet est fermé. Autour de vous vous voyez une vieille dame aux cheveux blanc qui regarde avec méfiance autour d'elle, elle est habillée avec une vieille robe qu'elle a dû coudre dans ses rideaux tellement les motifs sont affreux et elle tient dans sa main gauche un sac à main. Il y'a aussi un jeune qui a un look plutôt racaille avec son blouson à capuche et sa casquette de travers. Enfin sur votre gauche trois japonais avec tout l'attirail du parfait touriste, appareils photos de dernière génération, sac des grands magasins parisiens du style la Fouyette et polo ridicule avec une belle image de la cathédrale Notre Dame. Ils sont en plein désarroi et semblent lutter avec un plan du métro parisien. Vers qui allez-vous demandez de l'aide ?

Le jeune. Rendez-vous au [111](#)

La vieille dame. Rendez-vous au [208](#)

Les japonais. Rendez-vous au [109](#)

## 2

Vous vous allongez sur ces sièges et malgré l'inconfort, la fatigue prend le dessus et vous sombrez dans un sommeil profond...Pour être réveillé par deux sdf, dont un des deux à son visage à dix centimètre du votre. Il vous dit:

*-Eh ! C'est notre place ici, tu peux pas rester là, va te trouver un autre endroit ou pioncer mec !*

Qu'allez-vous faire ?

Tentez de dissuader ces gêneurs ? Testez votre persuasion, si le résultat est bon pour vous, Rendez-vous au [63](#). Sinon rendez-vous au [192](#)

Ou les faire partir de force ? Testez votre esquive, si le résultat est bon pour vous deux fois de suite, Rendez-vous au [104](#), sinon Rendez-vous au [181](#)

## 3

Vous allez voir qui se cache dans ce local et à peine êtes-vous entré à l'intérieur que vous entendez un bruit juste derrière vous. Vous vous retournez vivement et vous recevez un coup sur votre épaule ! C'est la jeune femme rousse qui est en train de vous attaquer avec une matraque ! Cette femme doit être folle, et vous n'avez aucune gêne pour lui faire une balayette (souvenir utile du temps où vous avez fait du judo). En tombant elle perd son arme que vous

vous empressez de ramasser et vous lui en mettez un léger coup sur la tête. Dans le local vous trouvez une vieille corde et vous attachez cette sauvageonne. Puis vous hélez un contrôleur qui passait. Après lui avoir expliqué la situation vous lui refourguez le "paquet".

Rendez-vous au [92](#)

#### 4

Vous prenez la valise lorsqu'une femme vêtue comme une gitane court vers vous en faisant de grand geste. Elle dit que c'est la sienne, qu'elle l'avait oubliée trop occupée à faire monter dans le train son fils de quatre ans. Qu'allez-vous faire ?

Lui redonner. Rendez-vous au [88](#)

Refuser de lui rendre ? Rendez-vous au [180](#)

#### 5

Vous ne prenez plus le joint et vous l'avez rendu à un jeune et vous changez de place mais ils sont tellement défoncés qu'ils ne le voient même pas ! Vous êtes plus détendu mais en regardant de plus près vous voyez un trou de boulette dans votre chemise !! Allez-vous demander aux jeunes de vous rembourser ?

Rendez-vous au [103](#)

Ou préférez-vous ne pas envenimer la situation ?

Rendez-vous au [134](#)

## 6

Vous tentez "le" coup qui fait très mal mais l'homme, qui s'attendait à un coup bas, bloque votre jambe et vous donne un violent coup de coude dans le ventre vous causant une douleur épouvantable. (Notez que vous êtes touché).

Qu'allez-vous faire ?

Lui mettre un coup de boule ? Rendez-vous au [194](#)

Lui donner un coup de poing ? Rendez-vous au [201](#)

Attendre de voir son attaque pour contre-attaquer ? Rendez-vous au [28](#)

## 7

Vous retournez aussi vite que possible sur vos pas, mais cette fois il n'y'a pas de miracle et la voleuse n'est plus visible nulle part. Vous devez vous faire une raison, votre argent si durement gagné ne servira pas à acheter un billet de train. Vous n'avez plus le temps de réunir la somme nécessaire et c'est la mort dans l'âme que vous

voyez le dernier train de la nuit partir. Vous vous résignez à attendre et prendre en fraudant le premier train qui partira demain matin. Vous avez échoué !

## 8

Vous prenez le couteau et vous vous avancez vers le vigile mais au moment où vous alliez lui dire un mot son chien grogne et vous attaque !

Sous l'impact du choc avec le chien, votre couteau tombe par terre. Le vigile vous immobilise bien vite. Vous expliquez discrètement au vigile votre geste mais il ne semble pas vous croire. Le métro s'arrête et le vigile vous jette dehors, vous tombez sèchement sur le quai.

Cependant vous n'êtes pas sauvé pour autant car les autres sont eux aussi sortis de la rame ! Vous devez fuir !

Cette station est une grande station et pas moins de quatre couloirs s'offrent à vous, lequel allez-vous emprunter ?

Le premier à gauche ? Rendez-vous au [137](#)

Le deuxième à gauche ? Rendez-vous au [153](#)

Celui du milieu ? Rendez-vous au [126](#)

Celui de droite ? Rendez-vous au [141](#)

## 9

Vous tirez le signal d'alarme, ce qui stoppe le train mais pas le feu qui en profite pour s'accroître en brûlant une rangée de sièges.

Votre geste n'a pas servi à grand-chose. Ah si ! Il a provoqué la panique parmi les occupants du wagon. Testez votre persuasion !

Si le test est bon pour vous ; Rendez-vous au [185](#) sinon rendez-vous au [139](#)

## 10

Elle vous regarde comme si vous étiez le diable, d'une pichenette de la main elle envoi valser vos pièces et psalmodie en faisant des gestes pieux. Pour une fois que vous êtes généreux ! A l'arrêt suivant elle monte dans le wagon d'après pour refaire son discours. Rendez-vous au [97](#)

## 11

La mère réagit en effet en baillant et en regardant ailleurs ! Pendant ce temps un des gamins essaye de se moucher dans votre chemise et vous esquivez de peu la morve. Cette fois s'en est trop ! Vous mettez une claque cinglante au premier gamin qui hurle alors comme une sirène de pompier. Tandis que le deuxième, redoutant la même sentence s'écarte

vivement pour se réfugier derrière sa mère, qui commence à vous dire :

*"Non mais ça va pas la tête ?? Qu'est-ce qu'il vous prend de frapper mon fils comme ça ? Vous êtes cinglé ?"*

Devant l'esclandre provoqué toutes les personnes présentes à ce moment-là se sont rapprochées pour voir et commenter. Vous prenez les gens à témoins et vous leurs demandez de donner leurs avis sur les " petits anges" que sont ses fils. Testez votre persuasion !

Si vous échouez, rendez-vous au [190](#)

Si vous réussissez, rendez-vous au [14](#)

## 12

La jeune fille finit par revenir à elle et vous explique que parfois elle a des baisses de tension qui la font s'évanouir, normalement elle prend un traitement mais ce soir elle a oublié. En bref tout va bien. Rendez-vous au [83](#)

## 13

Vous relâchez la jeune femme qui semble soulagée, vous sourit et se présente comme Malvira et pour vous remercier de votre

gentillesse, elle vous donne un petit flacon avec un M gravé en son centre. Elle vous dit de boire son contenu si vous avez besoin d'un énorme coup de pouce musculaire. Lorsque vous pensez que ce sera le moment de boire la potion ajoutez 20 au paragraphe, si le texte n'a aucun sens il faudra revenir au paragraphe ou vous étiez. Elle vous fait un petit signe de la main en guise d'adieu et disparaît au détour d'un couloir.

Maintenant que ce problème est réglé, vous avez de nouveau de quoi payer votre billet et c'est le plus important. Rendez-vous au [115](#)

## 14

Les gens sont nombreux à avoir vu les multiples coups et autres que vous ont infligé les sales gosses.

Devant l'avalanche de témoignages accablant, la mère se confond en excuse et gronde très sévèrement ses garçons qui ensuite tout penaud viennent s'excuser.

L'incident clos vous pouvez vous détendre de nouveau. Rendez-vous au [74](#)

## 15

Vous mettez un léger coup d'épaule à celui qui se trouve en face de vous et par un rapide droite-gauche vous vous faufilez entre eux.

Vous devez choisir maintenant par où fuir car plusieurs couloirs s'offrent à vous, lequel Allez-vous emprunter ?

Le premier à gauche ? Rendez-vous au [137](#)

Le deuxième à gauche ? Rendez-vous au [153](#)

Celui du milieu ? Rendez-vous au [126](#)

Celui de droite ? Rendez-vous au [141](#)

## 16

Vous avez tiré le signal au bon moment et vous pouvez sortir sans encombre du métro car il est stoppé à une station. Cependant, vous n'êtes pas sauvés pour autant car les autres sont eux aussi sortis de la rame et vous courent après. Cette station est une grande station et pas moins de quatre couloirs s'offrent à vous, lequel allez-vous emprunter ?

Le premier à gauche ? Rendez-vous au [137](#)

Le deuxième à gauche ? Rendez-vous au [153](#)

Celui du milieu ? Rendez-vous au [126](#)

Celui de droite ? Rendez-vous au [141](#)

## 17

Vous grimpez avec les supporters et bien vous a pris car au moment où le métro s'en va vous voyez débarquer d'un couloir les néo-nazis. L'ambiance est festive et joyeuse et le bref parcours que vous faites avec eux vous remplit de joie. A l'arrêt suivant vous descendez afin de voir ou vous devez aller, car dans cette rame le plan a été masqué par une publicité amateur vantant le prochain titre d'un rappeur local. Après avoir de nouveau programmé votre trajet vous repartez en direction d'un autre quai. Rendez-vous au [110](#)

## 18

Vous allez voir ces jeunes qui, vu leurs belles tenues composées d'un bermuda beige, d'une chemise beige, d'un chapeau gris et d'un foulard bleu et jaune, sont des scouts de France en pèlerinage.

Vous leur expliquez votre cas et les jeunes vous dévisagent, ils ne semblent pas vraiment convaincus.

Tentez donc votre chance, tirez un dé :

Si vous êtes chanceux Rendez-vous au [211](#)

Si vous êtes malchanceux Rendez-vous au [40](#)

## 19

Vous courez mais hélas vous vous tordez la cheville et au lieu d'être dans le métro vous finissez le nez écrasé sur les portes, ce qui à au moins mérite de faire rire les gens qui sont montés. Vous devrez donc attendre bien sagement le prochain, le nez endolori... Rendez-vous au [69](#)

## 20

Vous passez devant le wagon de tête du métro qui vous a amené ici et vous regardez devant vous. Ce n'est pas moins de quatre voies qu'il vous faut traverser avec les risques qui vont avec. Vous devrez tester votre esquive quatre fois ! Si tous les jets de dés vous sont favorable, alors Rendez-vous au [140](#), sinon rendez-vous au [215](#)

## 21

Le vieux sort avec un air triomphant et par la fenêtre il vous adresse même un doigt d'honneur !

Plus le temps d'aller lui botter les fesses car le train repart. Vous êtes énervé d'avoir été trop gentil envers ce vieux cochon. L'arrêt suivant est plus calme et rien ne vient troubler la quiétude

du wagon. Par contre à celui d'après des jeunes, revenant de boîte de nuit et passablement éméchés, viennent s'asseoir autour de vous et commencent à vous parler :

*"Eh, t'es cool toi, regarde il m'en reste". Là il vous montre un joint.*

*"Laisse le tranquille"* dit un autre

*"Tu vois pas que monsieur a pas envie de fumer cette cigarette qui fait rire avec nous"*

*"Mais si ! Mais si ! Il est juste timide."* insiste le premier *"tu vas voir !"*

Il vous tend alors son joint. Qu'allez-vous faire ?

Fumer ? Rendez-vous au [108](#)

Refuser ? Rendez-vous au [37](#)

## 22

Vous avancez dans ce couloir quand vous tombez nez à nez avec un vendeur à la sauvette. Il semble être d'origine Indienne ou Pakistanaise. Il a les cheveux d'un noir de jais, le regard brillant, une boucle d'oreille discrète du côté gauche et vous sourit à pleine dent. Il porte une veste jaunâtre du plus mauvais goût, un pantalon noir et ses chaussures semblent être en fin de vie au vu de leur état pitoyable.

Sur un tapis rouge d'une taille d'un mètre sur deux et légèrement taché, il semble y avoir des

objets de toutes sortes mais vu d'ici c'est dur de dire si ceux-ci peuvent vous être d'une quelconque utilité.

Allez-vous voir ce qu'il propose ? Allez au [197](#)

Passez votre chemin ? Rendez-vous au [23](#)

## 23

Vous continuez votre chemin et vous voyez en sortant du couloir que vous êtes arrivé devant l'entrée du Rer.

Le hall n'est pas très grand, sur votre gauche sur le mur il y'a une affiche pour un spectacle humoristique tandis que sur votre droite, hormis un chien errant qui urine sur le mur, il n'y a rien qui soit digne d'intérêt.

Devant vous cinq portillons anciens modèles, ceux qui ont trois branches à pousser quand on passe au milieu. Voilà le problème il faut passer le portillon. Avez-vous encore votre ticket de métro ? Si oui, rendez-vous au [148](#)

Sinon il vous reste le choix de passer outre en sautant par-dessus. Rendez-vous au [138](#)

## 24

Felix vous regarde d'un mauvais œil en passant et vous donne un coup malheureux avec son

accordéon, vous causant une superbe bosse et passe avec sa compagne au wagon suivant. Rendez-vous au [36](#)

## 25

"*Au milieu !*" dites-vous. "*Pas de chance*" répond l'homme qui sourit, vous montrant au passage une belle dent en or. Il retourne la carte, vous montre qu'elle est noire et ramasse avec une joie non dissimulée votre mise.

Qu'allez-vous faire ?

Rejouer (si vous avez encore de l'argent)  
Rendez-vous au [21](#) de nouveau (sans tenir compte de la partie gratuite)

Repartir et tenter la mendicité ? Allez au [81](#)

Le traiter de tricheur ? Rendez-vous au [146](#)

## 26

Vous mettez une claque cinglante au premier gamin qui hurle alors comme une sirène de pompier. Tandis que le deuxième, redoutant la même sentence s'écarte vivement pour se réfugier derrière sa mère, qui commence à vous dire :

*"Non mais ça va pas la tête ?? Qu'est-ce qu'il vous prend de frapper mon fils comme ça ? Vous êtes cinglé ?"*

Devant l'esclandre provoqué toutes les personnes présentes à ce moment-là se sont rapprochées pour voir et commenter. Vous prenez les gens à témoins et vous leurs demandez de donner leurs avis sur les " petits anges" que sont ses fils. Testez votre Persuasion !

Si vous échouez, Rendez-vous au [117](#)

Si vous réussissez, Rendez-vous au [94](#)

## 27

Vous insistez en le suivant et en continuant votre baratin, si bien que le vieux fini par vous reprendre la canette des mains et va la jeter dans la poubelle sur le quai. Vous êtes fier d'avoir remis ce vieux dans le droit chemin et vous lancez des regards vers tous les autres pleutres qui n'ont pas bougés le petit doigt. Lorsque le train repart vous regardez par la fenêtre pour voir le vieux vous adresser un doigt d'honneur ! En échange vous lui faites votre plus beau sourire narquois ce qui excite le petit vieux qui devient un petit point gesticulant sur le quai qui s'éloigne rapidement de vous. Rendez-vous au [121](#)

## 28

Vous attendez patiemment et il tente de vous mettre un coup de poing que vous parez sans trop de difficulté, vous lui mettez un coup de coude dans le ventre (il est touché). Maintenant qu'Allez-vous faire ?

Lui mettre un coup de boule ? Allez au [194](#)

Lui donner un coup de pied en visant la partie la plus sensible chez un homme ? Allez au [6](#)

Lui donner un coup de poing ? Rendez-vous au [201](#)

## 29

Après cet échange de coups violents qui est finalement assommé ? Vous ? Si oui, rendez-vous au [124](#), si c'est l'autre rendez-vous au [157](#)

## 30

La course ne devait pas être votre point fort à l'école car les jeunes ont vite fait de vous rattraper. De plus être obligé de vous courir après semble avoir renforcé la haine de cette bande qui vous tabasse sans que personne ne vienne à votre secours. Lorsque les premiers voyageurs du matin arriveront ils trouveront votre cadavre sur ce quai...

Vous voyez un panneau indiquant le Rer, qui est le moyen le plus rapide d'accéder à la suite de votre parcours. Vous empruntez un long couloir qui contient un immense tapis roulant que vous prenez. Tous les gens présents font de même, à part un ou deux courageux qui empruntent les marches. Pendant ce trajet vous en profitez pour regarder les publicités murales situées des deux côtés du tapis.

Au bout vous prenez un petit escalier qui vous mène à un couloir dans lequel un groupe de jeune font du break dance à même le sol au son d'un poste surpuissant.

En sortant du couloir vous arrivez enfin sur le quai. Celui-ci est récent. Le sol est brillant, au plafond qui est vouté, il y'a à intervalles réguliers de belles lampes suspendues à des sortes de triangles rouges. Dés deux côtés du quai et au milieu, des panneaux électriques dernières générations indiquent la fréquence de passage des rames. Enfin des rangées de sièges sont disposées tous les trois mètres. Le quai est très grand, lumineux, agréable et donne une belle impression de neuf.

Votre Rer est enfin annoncé à l'approche. Rendez-vous au [68](#)

## 32

Vous parvenez sur le quai et un métro fait son entrée à ce moment; vous ne traînez pas et vous grimpez vite de peur que les autres ne soient de nouveau à vos basques. Une fois bien installé, le métro part enfin. Vous êtes en train de regarder par la fenêtre sur votre gauche quand une rougeur bizarre attire votre œil. En vous retournant vous voyez dans le coin de la rame un début d'incendie, probablement lié a un vieux mégot mal éteint. Personne à par vous ne semble avoir vu la menace. Il faut réagir avant que ce petit feu ne devienne une catastrophe.

Qu'allez-vous faire ?

Tenter d'éteindre le feu du mieux que vous pouvez ? Rendez-vous au [48](#)

Tirer le signal d'alarme ? Rendez-vous au [9](#)

## 33

Vous courez aussi vite que vous pouvez et dans un recoin de couloir vous voyez une porte d'un local entrebâillée. C'est un local de service. Testez votre Esquive !

Si vous échouez, Rendez-vous au [73](#)

Si vous réussissez, Rendez-vous au [3](#)

## 34

Les sans-abris vous croient et retournent à leurs siestes et leurs bibines. A l'arrêt suivant, comme promis aux clodos (et surtout parce que vous vouliez absolument sortir de cet enfer olfactif), vous descendez du wagon mais pour remonter aussi sec dans un des autres wagons bondés. Cependant les gens déjà présents vous ont vu débarquer du wagon des clochards et certains commencent à murmurer que vous êtes l'un des leurs et que vous allez leur refiler des puces, que vous sentez mauvais, en bref si vous ne réagissez pas, vous Allez-vous faire virer de la rame ! Testez votre persuasion. Si le résultat est bon pour vous, Rendez-vous au [183](#) sinon rendez-vous au [195](#)

## 35

Vous parvenez à faire croire que vous avez une phobie quand vous êtes en position allongée sur le sol. Et donc c'est le buraliste qui se place sous le rideau. A vous le panneau électrique ! Vous l'ouvrez et à l'intérieur il y'a des fils partant en tous sens, une bonne dizaine de disjoncteur et enfin quatre boutons.

Le buraliste vous demande d'appuyer sur le bouton vert. Cependant sur les quatre boutons, un est jaune, l'autre rouge et deux sont verts ! Il vous dit qu'il ne sait pas sur lequel il faudra

appuyer, la notice étant perdue... Sur lequel allez-vous appuyer ?

Le premier ? Rendez-vous au [182](#)

Le deuxième ? Rendez-vous au [187](#)

## 36

Enfin vous arrivez à la station ou vous devez prendre ensuite le Rer. Cette station est typique des stations du Rer, c'est à dire mal fichue, étouffante, vieillotte et avec de pauvres panneaux datant sûrement de Ramsès II qui indiquent les rares directions possibles. Les murs des couloirs sont recouvert de carreaux blancs et à hauteur d'homme dans un rectangle de un mètre sur deux, en bleu foncé le nom de la station. Après un bref moment de marche vous arrivez devant l'unique escalator de cette petite station que vous empruntez.

Arrivé en haut de l'escalator vous arrivez devant deux couloirs insalubres menant tous deux au quai. Malheureusement les panneaux indicateurs ont été arrachés; impossible de savoir lequel mène vers votre destination. Vers lequel allez-vous vous engager ?

Celui de droite qui est faiblement éclairé. Rendez-vous au [77](#)

Celui de gauche, plus lumineux, mais au loin on entend des bruits faibles. Rendez-vous au [22](#)

## 37

Vous refusez, prétextant être non-fumeur. Les jeunes semblent déçus surtout celui qui insistait lourdement.

Mais comme ils n'étaient pas tous d'accord, le groupe n'insiste pas plus et va s'asseoir plus loin.

Vous vous en sortez bien mais en regardant de plus près vous voyez un trou de boulette dans votre chemise !! Allez-vous demander aux jeunes de vous rembourser ? Rendez-vous au [103](#)

Ou préférez-vous ne pas envenimer la situation ? Rendez-vous au [134](#)

## 38

Non seulement vous êtes légèrement blessé mais en plus derrière vous, vous entendez le bip fatal d'un métro qui ferme ses portes !

Ce n'est vraiment pas votre jour de chance, mais cette rage vous fait perdre un point d'ébriété. Vous êtes bon pour prendre le suivant qui cette fois arrive peu de temps après. Vous montez dans la rame qui vous fait face. Une fois assis vous avez vue sur les rangées de sièges et les deux clodos vont font, en guise d'adieu, un petit spectacle en vous montrant leurs fesses ! Rendez-vous au [53](#)

## 39

D'un lancer digne d'un joueur de baseball vous lui jetez la canette qui l'atteint en pleine tête. Le vieux se retourne en se touchant la tête et revient vers vous d'un air furibond. Il commence à se mettre en position, comme s'il voulait vous mettre un coup de poing. Vous n'allez quand même pas laisser un vieux croulant et cradingue vous donner une raclée, si ?

Que faites-vous ? Parer son faible coup et lui retournez une belle claque ? Rendez-vous au [163](#)

Parer son coup et le prendre par le col pour l'éjecter du train comme un malpropre qu'il est ?  
Rendez-vous au [210](#)

## 40

Les scouts, après une petite concertation, vous répondent : "Allez va faire la quête ailleurs, espèce de menteur ! Va chercher un travail gros crevard t'aura de l'argent comme ça !" Ils vous font de grands gestes pour vous chasser. Vous n'avez plus le choix, il vous faut soit aller vers les gens massés la bas. Rendez-vous au [79](#). Ou faire la mendicité ? Rendez-vous au [81](#)

## 41

Vous allez voir avec curiosité ce qui pourrait bien y avoir à l'intérieur. La porte n'est pas fermée et vous entrez sans peine à l'intérieur. Après avoir allumé le plafonnier, qui est en fait une bête ampoule nue, vous ne voyez qu'une table, deux chaise en bois, un vestiaire fermé par un cadenas et enfin dans un coin de la pièce une petite caisse à outils. Le vestiaire étant fermé, la seule chose digne d'intérêt est la caisse à outils, vous fouillez dedans afin d'y trouver de quoi vous aider dans votre quête.

Testez votre chance ! Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [10](#). Sinon rendez-vous au [42](#)

## 42

Après avoir vidé la caisse, vous ne voyez rien de bien quand soudain votre pied tape sur quelque chose, vous vous baissez et vous trouvez un rat décédé. Vu qu'il n'a rien d'autre et que le vestiaire vous est inaccessible vous n'avez pas d'autre choix que de sortir du cabanon, qu'allez-vous faire maintenant :

Tentez d'ouvrir la grande porte ? Rendez-vous au [150](#)

Traverser les voies ? Rendez-vous au [20](#)

Passer grâce au grillage ? Rendez-vous au [199](#)

## 43

Le voleur passe devant vous et continue sans être inquiété par quiconque. Une vieille dame arrive vers vous en pleurs et vous demande pourquoi vous n'avez pas tenté de le stopper. Cette action ou plutôt inaction devrait vous faire honte ! Vous perdez un point de chance.

Le reste du voyage se déroule sans autre incident et une fois à destination vous descendez sous le regard accusateur de la vieille dame. Rendez-vous au [31](#)

## 44

La première partie est offerte vous dit le maitre du jeu. *"Les règles sont simples, il faut retrouver la carte rouge parmi les deux autres cartes qui sont noires, c'est très simple, non ? Si tu gagnes je te donne deux fois ta mise, mais si tu perds tu me devras trois fois ta mise. Allez c'est parti !"*

L'homme bat alors les cartes mais vous avez bien repéré le mouvement et vous lui dites *"celle de gauche"* et vous avez gagné !

*"Bien, mais comme c'était une partie offerte je te donne la mise minimum c'est à dire un euro."*

Vous misez donc votre euro, l'homme ne semble pas ravi et arbore un rictus mauvais en voyant votre mise ridicule mais devant la foule il ne dit rien.

Cette fois la vitesse de ses mains est très rapide et vous n'avez pas bien vu ou était la carte rouge.

Testez votre Esquive !

Si vous échouez. Rendez-vous au [25](#)

Si vous réussissez. Rendez-vous au [130](#)

## 45

Vous tentez de fuir mais un des néo-nazis vous fait un croche-pied et vous tombez lourdement sur le sol crasseux de la station. Vous vous retournez pour voir le plus grand d'entre eux vous planter son couteau de chasse en pleine poitrine. Un voile rouge se répand au niveau de votre champ visuel tandis que vos forces déclinent et que vous sombrez dans le néant. C'est sans vie qu'on retrouvera votre corps lors du prochain passage du métro.

## 46

Vous foncez et c'est bien joué car vous la voyez à quelques mètres à peine ! Vous vous lancez dans un sprint contre cette sale voleuse. Elle esquive les gens et les objets comme une véritable ninja, se permettant même de ralentir quand elle voit que vous vous éloignez car il faut l'admettre vous avez toutes les peines du monde à suivre son rythme. Heureusement pour vous

elle finit par faire une petite erreur qui va lui être fatale. Elle regarde par-dessus son épaule pour voir si elle vous a semé et de ce fait ne voit pas le chien qui tire sur sa laisse, elle se prend les pieds dedans et se ramasse par terre en faisant un roulé boulé. Elle tente de repartir mais vous êtes déjà sur elle et vous l'empoignez fermement. Elle se débat mais vous êtes bien plus fort qu'elle et elle finit par se calmer.

Vous lui demandez de vous rendre votre argent. Elle s'exécute docilement quand soudain une patrouille de la police ferroviaire arrive, la jeune femme panique et vous supplie de la laisser partir. Qu'allez-vous faire ?

Livrer cette charmante voleuse à la police ?  
Rendez-vous au [52](#)

La relâcher ? Après tout vous avez récupéré votre argent... Rendez-vous au [13](#)

## 47

*"Alors passe et ne viens pas plus prêt ou tu risques d'avoir des ennuis mon pote"* vous répond le dealer qui semble à cran. Il fait de petites passes avec son couteau. Craignant de vous prendre un coup de poignard dans le dos vous vous éloignez prudemment en reculant afin de pouvoir voir les mouvements du dealer. Une fois à bonne distance vous retournez vers le quai, Rendez-vous au [92](#)

## 48

Vous ramassez un vieux journal qui trainait par terre et vous tentez d'étouffer le feu, très vite les gens veulent vous aider mais comme vous avez réagi très vite le feu n'avait pas eu le temps de se propager et vous le maîtrisez seul. Les gens vous applaudissent et c'est sous les ovations que vous descendez pour poursuivre votre chemin. Ajoutez un point à votre total actuel de chance. Rendez-vous au [216](#)

## 49

Vous patientez paisiblement pendant que deux clochards viennent s'allonger et très vite ronfler sur les sièges derrière vous, Rendez-vous au [85](#)

## 50

Vous n'aviez pas vu, suite à votre vexation d'avoir été pris pour un clodo, mais vous êtes monté dans une rame allant au dépôt !

Vous descendez de la rame qui, hormis vous, était complètement vide. Vous contemplez le hangar qui vous entoure. Le plafond est très haut et d'énorme système de treuils et de poulies y sont relié, surement pour faire la maintenance des rames. Au fond à gauche un petit cabanon de chantier. Vous ne voyez que trois possibilités

pour reprendre un autre métro qui vous ramènerait à bon port. La plus visible est une grande double porte située au fond, sur votre droite il y a un grillage qui serait un bon échappatoire car vous voyez de l'autre côté des voies et des métros qui passent à intervalles réguliers. Et pour finir il reste la dangereuse traversée des voies.

Qu'allez-vous choisir ?

Tenter d'ouvrir la grande porte ? Allez au [150](#)

Traverser les voies ? Rendez-vous au [20](#)

Passer grâce au grillage ? Rendez-vous au [199](#)

Aller voir le cabanon ? Rendez-vous au [41](#)

## 51

Vos prières semblent avoir émue le très haut car la bande va s'acharner sur le pauvre clochard qui gémi sous leurs coups. Allez-vous l'aider ? Rendez-vous au [164](#). Ou alors attendre sagement que le Rer arrive. Rendez-vous au [68](#)

## 52

Alors que vous avancez vers la police, la jeune femme se débat de plus en plus et vous mord violement le poignet ! Vous hurlez et vous

relâchez sans le vouloir la jeune femme qui s'enfuit de plus belle.

Tant pis pour la morsure, au moins vous avez toujours de quoi payer votre billet et c'est le plus important.

Rendez-vous au [115](#)

**53**

Rendez-vous au [129](#)

**54**

Lorsque le métro fait son entrée, vous êtes idéalement situé juste en face des portes, ce qui fait que vous pouvez vous assoir tranquillement sur une des rares places encore disponibles. Les portes se referment et vous voilà parti pour cinq stations de métro avant le changement de ligne.

Rendez-vous au [145](#)

**55**

Vous prenez encore deux lattes, puis une autre et une autre. Allez une dernière pour la route. Bien vite vous ne savez plus trop combien de fois vous avez tiré sur ce joint. Vous êtes bien, il fait

chaud sous les tropiques et la plage semble plus belle que jamais avec ses vagues d'un bleu turquoise et ce soleil éclatant, les poissons volants sont si beaux et en plus ils parlent, et hooo la belle baleine volante...

Vous vous réveillez le lendemain, vous avez un mal de crane épouvantable et la langue pâteuse mais vous ne reconnaissez pas le paysage. "*Ou suis-je?*" demandez-vous. Un travesti qui se trouve à votre droite vous dit "*Vous êtes en cellule de dégrisement, mec !*" Pour votre rendez-vous c'est raté !

## 56

Vous racontez que vous aviez pris la valise en pensant qu'elle était abandonnée, et que cette femme est ensuite arrivée prétendant être la propriétaire de celle-ci. N'ayant aucune preuve vous avez alors refusé de lui rendre. Le sergent-chef prends la valise et l'ouvre, la femme hurle et s'enfuit tandis que le sergent-chef sursaute et recule en vous demandant de faire de même car apparemment un appareil explosif semble être dans la valise. Testez votre Esquive !

Si vous échouez, Rendez-vous au [215](#)

Si vous réussissez, Rendez-vous au [80](#)

## 57

*"Vous plaisantez ?? Non seulement vous m'accusez de tricherie mais en plus monsieur n'a pas de quoi payer ? "* L'homme retrouse ses manches pour vous mettre une raclée. Allez-vous vous battre contre lui ?

Si oui, rendez-vous au [71](#) sinon vous pouvez fuir. Rendez-vous au [118](#)

## 58

Le guichetier, qui semble vraiment être plus qu'agacé par une personne osant s'adresser à lui alors qu'il est overbooké à ne rien faire, vous accueille par un glacial *"Ouais, c'est pour quoi ?"*

Vous lui demandez alors sur quel quai se trouve votre train. Après trois bonnes minutes à regarder dans le vide devant lui, il se tourne enfin vers vous et vous dit *"Quai 32... Et pour y aller si vous n'avez pas de carte intégrale 5 zones, il vous faudra acheter un billet qui vous coutera 14 euros."*

Aïe ! Vous n'avez pas d'argent. Comment s'en procurer ?

Allez demander à ce groupe de jeune ? Rendez-vous au [18](#)

Allez tenter votre chance vers le fonds du quai où il y a un petit attroupement ? Rendez-vous au [79](#)

## 59

Felix vous demande de gentiment le suivre vers le fond de la rame en vous montrant discrètement le couteau de chasse, apparemment très bien aiguisé qu'il dissimule sous sa veste. Allez-vous le suivre ?

Oui. Rendez-vous au [132](#)

Non. Rendez-vous au [198](#)

## 60

Vous parvenez, grâce à une feinte de corps, à éviter les coups de couteau de votre adversaire. En état de grâce vous parvenez même à «sentir» un coup en traître et d'une balayette vous fauchez celui qui tentait de s'approcher de vous dans le dos. Puis durant ce bref affrontement vous avez vu du coin de l'œil le métro arriver puis s'immobiliser, une porte s'ouvrant près de vous. Faisant semblant d'ignorer le métro vous continuez à faire des mouvements d'esquive et au tout dernier moment, quand le métro sonne alertant que les portes vont se fermer, vous faire une roulade sur le côté pour glisser entre les deux portes qui se fermaient.

Vos adversaires poussent des cris de rage et donnent de violents coup de pieds et poings sur les portes mais le métro part et vous leurs faites un petit «au revoir» avec un signe de main, le majeur dressé. Rendez-vous au [110](#)

## 61

Vous descendez lentement du train, savourant chaque pas, soulagé d'être enfin arrivé à bon port sans trop de mal, vous parcourez les quelques mètres vous séparant du quai abrité au parking de la gare et là vous vous rendez compte que la pluie tombe à verse et que vous n'avez pas de parapluie. Vous parcourez néanmoins gaiement le petit kilomètre qui vous sépare de chez vous, votre petite ville ne vous à jamais semblé aussi accueillante. C'est trempé et épuisé que vous arrivez dans votre maison, vous prenez une longue douche bien chaude, vous buvez un grand verre d'alcool fort et vous allez ensuite vous coucher afin de dormir durant le peu de temps qu'il reste avant que votre réveil n'annonce une nouvelle journée. Demain matin vous allez retrouver votre travail et vous allez pouvoir aller à ce fameux rendez-vous, avec le sentiment d'avoir vécu cette nuit une grande aventure !!

## 62

Très mauvais choix, car vous avez oublié une chose : le métro est un endroit clos !

Félix vous rattrape vite et lui aussi fait un geste vif et subtil. A l'arrêt suivant il passe au wagon suivant avec sa compagne, personne n'y prête attention mais vous êtes toujours debout accolé à la paroi. Personne n'a vu, pas même vous que

Felix vous a mis un coup de couteau mortel au niveau du cœur...

### 63

Vous prenez un air féroce et vous leur hurler dessus de décamper ou bien ils perdront plus que de simples sièges ! Surpris par cette rage, les sans-abris reculent et abandonnent leurs «places». A cause d'eux plus moyen de dormir, de plus en regardant l'écran le métro est indiqué à l'approche.

Rendez-vous au [85](#)

### 64

Vous prenez le couteau et soudain, d'un geste vif vous tentez de planter le néo-nazi le plus proche, qui recule sous l'effet de surprise et trébuche sur le strapontin relevé derrière lui. Vous en profitez pour courir vers l'autre partie de la rame et le métro arrive a quai, vous ouvrez comme un forcené les portes avant que l'arrêt ne soit complet et vous vous engouffrez sur le quai. Rendez-vous au [45](#)

## 65

La police ne croît pas du tout à vos bobards, elle en entend tellement et des bien meilleurs ! Et en plus vous n'avez aucun papier d'identité si bien que vous vous retrouvez très vite placé en garde à vue. La prochaine fois dites la vérité !!!

## 66

Hélas vous êtes fatigué par cette nuit infernale et vous arrivez devant des portes déjà closes.

Vous regardez tristement le train repartir sans vous. Au moment où votre ancien wagon passe à votre niveau vous voyez les gamins vous tirer la langue... Dommage ces affreux mioches ont réussi à vous faire échouer si près du but !

## 67

Lorsque le métro fait son entrée les gens, tel une meute de loups affamés se jetant sur une brebis, vous bousculent pour prendre les rares places assises et vous trébuchez, vous entendez le bip annonçant la fermeture des portes, que faites-vous ?

Vous courez comme un âne pour entrer. Rendez-vous au [19](#). Vous attendez sans rien faire. Rendez-vous au [69](#)

Le Rer arrive poussivement. C'est un vieux modèle de ceux qui n'ont pas de climatisation, il est tagué de partout, les vitres sont rayées au canif et les sièges sont, pour la moitié, éventrés. Vous montez à bord, vous vous installez sur un siège au milieu du wagon. Les portes se referment et c'est parti pour huit stations avant d'arriver chez vous. Dans le wagon vous n'êtes que quatre, vous compris. Au bout du wagon une jeune fille, piercings sur le nez et dans l'oreille, mp3 sur la tête et arborant un superbe tatouage maori sur le bras droit, semble à moitié endormie. A votre gauche un homme d'âge mur qui semble être un ancien boxeur au vue de sa tête qui semble boursouflée par de nombreux combats, il est vêtu d'un costume bas de gamme gris, de chaussures noires bien cirées et d'une cravate bleue foncée. Il est en train de taper fébrilement sur son ordinateur portable Houlet-Picarde et enfin derrière vous une femme qui doit avoir la trentaine, habillée d'une tunique violette, un pantalon large noir, docks au pieds et portant des lunettes ovales, lit paisiblement un gros livre. A la cinquième station une bande de punk monte dans le Rer puis ils en redescendent en rigolant. Bizarrement ce dernier ne redémarre pas. Le signal d'alarme a été tiré !

Allez-vous voir par vous-même ? Rendez-vous au [93](#)

Allez-vous ne rien faire ? Rendez-vous au [113](#)

Vous patientez une bonne demi-heure, quand un sans domicile fixe d'âge mur commence à venir vers vous. Il à la tête de ceux qui vivent à la dure, usé et blafard et le nez rongé par l'alcool. Il porte une casquette floquée d'une insigne de l'équipe de football de la capitale, d'une veste trouée en plusieurs endroits dans une des poches de cette veste semble dépasser un goulot de bouteille, un foulard rouge autour du cou, un pantalon crasseux et des chaussures qui semblent, au vu de l'usure, avoir parcourues des milliers de kilomètres. En s'approchant vous pouvez sentir un délicieux parfum pinard/urine avec une pointe de transpiration qui vous débouche les narines ! Sans prévenir il s'assoie à coté de vous, à votre grande joie, et vous parle de sa vie misérable, de ses problèmes pour trouver un endroit pour dormir chaque soir et des gens qui sont souvent méchant avec les sdf... Vous passez tout votre temps à subir les déblatérations de ce vieux clochard (qui vous à sûrement refilé des puces car cela vous gratte) jusqu'à ce que le suivant et avant dernier métro de cette ligne passe enfin. Vous êtes content de laisser ce bavard sur place.

Rendez-vous au [78](#)

## 70

La machine est hélas hors d'usage. L'écran est cassé et le clavier a été recouvert d'une substance verte qui semble être de la peinture. Il va falloir trouver autre chose. Allez au [83](#)

## 71

Vous ne pouvez plus fuir car les autres badauds qui étaient là pour jouer aussi forment un cercle autour de vous deux. L'homme se rapproche dangereusement, qu'Allez-vous faire ?

Attention si un deux des participant est hors combat (si vous ou votre adversaire êtes touché deux fois durant le combat, Rendez-vous au [29](#) immédiatement !)

Lui mettre un coup de boule ? Allez au [194](#)

Lui donner un coup de pied en visant la partie "sensible" chez un homme ? Rendez-vous au [6](#)

Lui donner un coup de poing ? Allez au [201](#)

Attendre de voir son attaque pour contre-attaquer ? Rendez-vous au [28](#)

## 72

Vous lui faites votre petit speech sur la notion de civisme et d'écologie en lui montrant à travers la

vitre la poubelle qui se trouve sur le quai. Lui précisant qu'en plus, vu son âge avancé, il devrait montrer l'exemple aux jeunes et ne pas laisser ses canettes vides sur les sièges du train qui n'ont pas besoin de ça pour être sales. Le vieux vous regarde comme si vous aviez parlé en chinois et repart doucement vers la sortie. Bien sûr personne de la rame n'a été dans votre sens en vous soutenant, toutes les personnes présentes ont fait semblant de ne rien voir en regardant dans d'autres directions ou en faisant semblant de dormir. Qu'allez-vous faire ?

Insister ? Rendez-vous au [27](#)

Laissez tomber ? Rendez-vous au [21](#)

### 73

Vous allez voir qui se cache dedans, vous êtes à peine entré à l'intérieur que vous recevez un violent coup sur le crane, avant de sombrer dans l'inconscience vous entendez le rire de la jeune femme que vous tentiez d'aider. A votre réveil vous êtes enfermé dans ce local inutilisé. Malgré vos cris personne ne vous entend et c'est d'une manière bien pénible et bien horrible que vous finirez par mourir de faim et de soif...

## 74

Là, vous voyez sur le panneau que le prochain arrêt est le vôtre. Plus les secondes passent et plus le paysage vous est familier. Le train ralenti et vous vous levez afin de vous placer devant la porte, la femme à lunette et à la tenue violette qui lisait un livre descend apparemment aussi à votre gare. Le train freine doucement et après un dernier petit à-coup, vous voyez enfin le bout du quai et le parking où il ne reste plus aucune voiture. Vous trépignez d'impatience comme un gamin attendant le père Noël ! Les portes s'ouvrent enfin... Rendez-vous au [61](#)

## 75

Votre histoire commence à endormir leur méfiance, mais au moment où vous commenciez subtilement à vous écarter d'eux, un petit teigneux avec sur la tête une crête verte crie aux autres que vous êtes en train de vous tirer ! La bande à rapidement repris ses positions et pour vous plus moyen de fuir. Le chef qui vous trouve gonflé de vouloir partir et ainsi refuser leur amicale hospitalité vous propose un quitte ou double :

*"Voilà le deal papy, on va jouer a un petit jeu, si tu gagnes tu repars comme tu es venu, si tu perds...Hé hé hé !"*

Tout en concluant ses propos il fait rouler le barillet d'un colt assez ancien mais qui semble en parfait état de marche ! C'est à la roulette russe que vous devez jouer ! Testez votre Esquive ! Si vous réussissez, rendez-vous au [193](#). Si vous échouez, rendez-vous au [127](#)

## 76

Vous grimpez tel un félin et en deux minutes vous êtes parvenu en haut du grillage. Vous sautez à terre et vous courez vers le quai, vous traversez une voie en faisant bien attention et vous voilà de nouveau prêt pour repartir. Rendez-vous au [140](#)

## 77

Vous n'avez même pas fait quelques mètres qu'une bande de jeunes racailles vous encercle. La pénombre est maintenue par ces jeunes car vous voyez que les ampoules ont été quasiment toutes cassées. Ils profitent ainsi de l'effet de surprise en restant cachés le temps qu'une proie facile arrive, et cette fois c'est vous ! L'un d'entre eux, sûrement le chef de la bande, s'approche et vous dit:

*"Eh l'ancêtre, ce n'est pas prudent de prendre le métro à cette heure-là, surtout que tu es entré*

*sans permission sur notre territoire, allez  
donne-moi ton fric et t'auras pas mal "*

Qu'allez-vous faire ?

Fuir. Rendez-vous au [107](#)

Tenter de les embrouiller. Rendez-vous au [154](#)

Défier celui qui semble être le leader. Rendez-vous au [112](#)

## 78

Bien content d'avoir pu laisser votre compagnon sur le quai, vous vous asseyez tranquillement sur un strapontin. Au-dessus de votre tête vous voyez un plan de la ligne que vous avez emprunté, à votre droite, sur le strapontin se trouve une femme plongée dans la lecture d'un magazine people. En face de vous sur les places assises, quatre personnes aux crânes rasés, dock martins et bombers en train de parler d'un rassemblement pour l'unité de la race suprême, en bref des néo nazis ! Derrière vous un jeune couple qui s'embrasse et vers le fond de la rame un vigile avec son chien de type molossoïde, qui vous dévisage.

Bien vite les néo nazis, qui semblent s'ennuyer s'intéressent à vous ! Le plus grand, celui qui porte un bombers avec un «White power» s'approche de vous et vous dit:

- *Eh t'as l'air d'un mec bien, donc tu vas adhérer à notre cause, hein ?*

Le deuxième, qui porte un bombers avec un Heil H. vous dit à son tour :

- *Mais pour cela faut montrer ta valeur ! Et je te conseille de faire bien attention aux «consignes»*

Le troisième enchaîne

-*Dans le fond y'a un type gênant pour nous, tu vas aller t'occuper de lui ! Mais rassure toi, on va te donner un léger coup de pouce...*

Le quatrième larron, une sorte de grande brute vous tend alors un couteau du type qu'on trouve dans les lieux de déstockage de l'armée.

-*Et rappelle-toi que l'échec est interdit !* vous dit de nouveau le premier en vous menaçant d'un revolver caché sous son bombers.

Qu'allez-vous faire ?

Faire semblant d'accepter et tirer le signal d'alarme. Rendez-vous au [128](#)

Prendre le couteau et aller voir le vigile et dès que vous serez proche, le prévenir discrètement. Rendez-vous au [8](#)

Attaquer un des néo nazis, le plus proche de vous ? Rendez-vous au [64](#)

En vous approchant vous voyez un type habillé d'un costard digne d'un croque mort, un chapeau usé par le temps, il a des grosses bagues (surement en toc) à ses doigts maigres et une vieille balafre sur la joue droite. Devant lui sur une petite table de fortune, composée de 2 tréteaux et d'une planche de carton, trois cartes posées à l'envers. Du bonneteau ! C'est souvent truqué mais en jouant et en ayant un peu de chance vous pourriez récolter de quoi vous offrir le billet de train.

Allez-vous jouer ? Rendez-vous au [44](#)

Repartez-vous pour voir le groupe de jeune ?  
Rendez-vous au [18](#)

Heureusement l'engin explosif était mal branché au détonateur et il ne s'est rien passé, très vite les démineurs sont là pour prendre le relai, l'un d'entre eux vous protège derrière un énorme bouclier et vous écarte du danger. Tremblant encore de peur, la boule au ventre et les mains moites vous vous jurez de ne plus jamais vous occuper de bagages abandonnés, au bout de quelques minutes vous arrivez à vous ressaisir et vous poursuivez votre route, Rendez-vous au [213](#)

## 81

Vous vous postez près d'un passage fréquenté et vous commencez à faire un discours qui ferait passer Rémi sans famille pour un sale petit bourgeois. Hélas, les gens saturés par ce genre de sollicitation semblent peu émus par votre histoire et après presque une heure de palabre vous ne glangez qu'un misérable euro. Allez-vous continuer ? Rendez-vous au [114](#)

Ou alors Allez-vous tenter votre chance au jeu ? Rendez-vous au [44](#) (ne tenez pas compte de la partie gratuite si vous avez déjà joué, vous devrez miser votre euro !)

## 82

Le conducteur vous annonce que le train est bloqué sur place deux minutes le temps qu'un autre train venant en sens inverse passe l'aiguillage unique aux deux voies. Il rajoute qu'il ne faut pas tenter d'ouvrir les portes et de rester à vos places. Effectivement au bout de quelques minutes le train repart et vous êtes heureux de voir qu'il ne reste que peu de trajet pour rentrer chez vous. Rendez-vous au [74](#)

Le mouvement monotone du train et la fatigue aidant vous commencez à somnoler doucement. Soudain un paysage vous semble familier avec ce grand chêne la bas...Mais !!! C'est votre arrêt ! Vous vous levez d'un bond de votre siège et vous entendez alors le bip fatal, vous courez dans le couloir mais trop tard, les portes se referment. Vous venez de rater votre arrêt et de plus, après renseignement auprès des autres voyageurs ce train est un semi-direct qui va vous entraîner bien loin mais heureusement vers une grande station Parisienne. Le reste du voyage est monotone et après une bonne demi-heure vous arrivez enfin à destination. La gare de Lyon est, malgré l'heure tardive, encore fréquentée par pas mal de monde. Les trains de nuit de grande ligne aidant à cette affluence nocturne. Vous voilà donc dans ce gigantesque hall, ne reste plus qu'à trouver dans tous les tableaux d'affichage le train qui vous ramènera (enfin) chez vous. Hélas après un bon moment à scruter partout vous ne voyez pas votre train. Qu'Allez-vous faire ?

Demander à un des contrôleurs présents sur les quais ? Rendez-vous au [204](#). Demander à un groupe de voyageurs sur votre droite ? Rendez-vous au [156](#)

Demander à un des rares guichets ouvert ? Rendez-vous au [58](#). Allez voir aux machines automatiques ? Rendez-vous au [70](#)

## 84

Vous forcez sur les portes pour qu'elles s'ouvrent suffisamment afin que vous puissiez passer. Vous descendez sur les voies mais vous ne voyez rien qui puisse gêner le passage du train. Vous entendez soudain une sirène ! Un train arrive à grande vitesse dans l'autre sens et les portes de votre train se sont de nouveau fermées. Testez votre Esquive ! Si vous réussissez, rendez-vous au [191](#), Sinon Rendez-vous au [116](#)

## 85

Vous grimpez dans le métro qui n'est ni sale ni récent, mais au moins les sièges sont assez propres et pour une fois, rien ne se passe de fâcheux durant les quelques stations. Puis le métro freine et vous en descendez. Allez au [140](#)

## 86

Vous allez voir cet homme qui est en train de marmonner dans sa barbe, et qui semble ne pas faire attention a votre arrivée. Parvenu à sa hauteur vous lui adressez un «Bonsoir!» auquel il ne répond pas, trop occupé à râler envers son rideau métallique qui semble être coincé à quarante centimètres du sol.

Qu'allez-vous faire ?

Renoncer à parler avec lui ? Rendez-vous au [161](#)

Lui proposer votre aide ? Rendez-vous au [143](#)

## 87

"Casse-toi, pauvre con" vous lance le clochard, visiblement très déçu de votre choix. Rendez-vous au [217](#)

## 88

Vous rendez cette valise à cette femme vous gratifie d'un sourire et repart doucement vers un des wagons de tête. Il ne vous reste plus qu'à faire de même. Rendez-vous au [213](#)

## 89

Leur leader s'écroule sur le sol sous les yeux ébahis de ses compagnons qui ne pensaient pas qu'une telle masse de muscle puisse être vaincu ! Ils se ruent vers lui pour tenter de le relever et vous en profitez pour repartir. Sur le chemin vous voyez un point briller et en vous baissant pour mieux voir, vous constatez que c'est un euro ! Vous le ramassez et vous repartez gaiement. Ajoutez un point à votre total actuel de chance. Rendez-vous au [120](#)

## 90

Bizarrement après votre histoire les contrôleurs ne vous croient pas ! Ils appellent en renfort la police car vous leur semblez louche et comme vous n'avez pas de papier vous pourriez être un clandestin ! Dépêchez-vous de réagir sinon vous allez finir la nuit en garde à vue ! Qu'Allez-vous faire ? Fuir ? Testez votre esquive, si le résultat vous est favorable, Rendez-vous au [92](#) sinon Rendez-vous au [166](#)

Mettre un coup de boule au contrôleur et fuir ?  
Rendez-vous au [119](#)

## 91

La femme passe devant vous, vous donne un papier sur "La bénédiction de Jésus Christ sur le monde" puis va finalement s'asseoir sur un strapontin et à l'arrêt suivant elle monte dans le wagon d'après pour refaire son discours. Pour une fois qu'on ne vous demande rien ! Rendez-vous au [97](#)

## 92

Vous accédez au quai, et vous voyez sur l'écran que vous devrez patienter une bonne vingtaine de minute.

Si les boutiques étaient encore ouvertes vous auriez bien mangé ou bu un coup pour patienter. Mais rien n'est ouvert et de plus même si cela avait été ouvert vous n'êtes même pas assez riche pour prendre quoi que ce soit. Il vous faudra patienter sur ce quai ouvert à tous les vents.

A votre droite un clochard qui vous tourne le dos semble uriner sur un poteau, à votre gauche deux jeunes semblent faire un trafic de drogue et derrière vous trois loubards sont en train de s'attaquer à trois autres racailles.

Qu'allez-vous faire ?

Rien, attendre sagement le Rer. Allez au [217](#)

Tenter de raisonner les deux bandes. Rendez-vous au [98](#)

Aller uriner aussi (la bière bue en grande quantité en début de soirée commence à faire pression sur votre vessie) sur un poteau. Rendez-vous au [151](#)

Allez voir les deux jeunes qui dealent ? Rendez-vous au [186](#)

## 93

Et qu'allez-vous faire ?? Vous êtes technicien habilité à travailler sur les Rer ? Retournez à votre place, débile ! Rendez-vous au [113](#)

## 94

Les gens sont nombreux à avoir vu les multiples coups et autres que vous ont infligé les sales gosses.

Devant l'avalanche de témoignages accablant, la mère perd son air hautain et se confond en excuse puis gronde très sévèrement ses garçons qui ensuite viennent s'excuser tout penaud.

L'incident clos vous pouvez vous détendre de nouveau. Rendez-vous au [74](#)

## 95

Malgré vos boniments dignes des meilleurs escrocs (ou politiques c'est au choix) les contrôleurs ne semblent pas de bonnes humeurs et vous donnent une amende de quatre-vingt-dix euros payable de suite vous que vous n'avez rien pour prouver votre identité. Comme vous n'avez pas une telle somme, les contrôleurs doivent faire appel à la police. Vu que le poste n'est pas tout proche vous êtes mis à l'écart dans un local sécurisé de la rapt avec d'autres fraudeurs, voleurs et clandestins. C'est dépité que vous finissez la nuit en cette charmante compagnie.

## 96

Hélas, l'heure à bien tournée et le dernier guichet est fermé. Vous décidez d'aller quand même sur le quai trente-deux quitte à prendre le train en fraudant, vous courez vers le quai mais impuissant vous voyez au loin les lumières de votre train s'éloigner de la gare. Vous ne rentrerez pas chez vous à temps...

## 97

Cette fois vous restez en éveil pour ne pas faire deux fois la même erreur. Au deuxième arrêt un vieil homme s'assoie en face de vous, il est en train de boire une bière de Satan bien connue des pochtrons et une fois finie il pose la canette vide à coté de vous et se lève pour descendre du train. Qu'Allez-vous faire ?

Lui faire un rappel de civisme ? Allez au [72](#)

Lui jeter la canette a la tête ? Rendez-vous au [39](#)

Ne rien faire, après tout vous n'êtes pas éboueur. Rendez-vous au [21](#)

## 98

Vous tentez vainement de les calmer. Les deux bandes commencent à se battre, et vous êtes pris dans le tourbillon de violence. Pris de panique

vous essayez de fuir. Tentez votre chance ! Si vous êtes chanceux Rendez-vous au [184](#), sinon Rendez-vous au [30](#)

## 99

Vous êtes heureux d'avoir enfin vos quatorze euros, car vous en avez bavé pour les obtenir. Soudain on vous bouscule ! C'est une belle jeune femme qui s'excuse de sa maladresse. Elle est vraiment jolie, elle a les traits fins, de grands yeux verts et une crinière blonde qui ondule le long de son dos et de grandes jambes. Elle porte un t-shirt bleu pale, une veste beige, un pantalon assorti à sa veste et des chaussures de sport blanche.

Elle s'excuse encore, vous lui répondez, sous le charme, que ce n'est pas grave, que vous non plus ne faisiez pas attention ou vous alliez. L'incident étant clos vous repartez chacun de votre côté. Machinalement vous mettez vos mains dans vos poches et là c'est le drame ! Votre argent à disparu ou plus précisément on vous l'a volé ! Vous n'avez rien senti durant la brève bousculade, cette femme ne doit pas en être à son premier essai ou alors elle est vraiment douée de ses mains. Vous vous retournez pour voir la jeune femme vous faire un petit coucou avec sa main et courir vers le couloir qui est à votre droite.

Vous courez à sa poursuite car pas question de recommencer à zéro ! La bougresse cours vite mais motivé comme vous êtes-vous commencez à la rattraper. Soudain vous la perdez de vue car le couloir bifurque soudainement vers la gauche. Ce couloir se divise en deux et vous n'avez pas bien vu si elle est partie à droite ou à gauche.

Vers ou aller ? A droite, Rendez-vous au [218](#) sinon vous prenez à gauche. Rendez-vous au [131](#)

## 100

Le vendeur vous fait un large sourire, empoche vos deux euros et vous donne votre ticket. Enfin ce qui y ressemble car après avoir mieux regardé, votre ticket n'est imprimé que d'un seul côté !! Vous venez de vous faire rouler comme un bleu par ce vendeur à la sauvette qui d'ailleurs n'est déjà plus là pour vous entendre vous énerver. Rendez-vous au [23](#)

## 101

Après avoir vidé la caisse, vous ne voyez rien de bien quand soudain votre pied tape sur quelque chose, vous vous baissez et vous trouvez une pince coupante !

Si vous pensez en avoir utilité alors quand le moment sera venu ajoutez 15 au paragraphe, si la suite n'a rien avoir avec l'évènement pince coupante retournez alors au paragraphe d'ou vous veniez. Ainsi équipé vous vous attaquez au cadenas fermant le vestiaire, après une brève pression avec la pince le cadenas cède.

Vous ouvrez la porte et à l'intérieur vous trouvez un vieux bleu de travail taché par de grosses taches d'huile, des chaussures de sécurité et un chiffon imbibé d'une sorte de liquide poisseux. En résumé rien d'utile.

Maintenant vous sortez du cabanon et vous devez choisir comment sortir d'ici :

Tenter d'ouvrir la grande porte ? Allez au [150](#)

Traverser les voies ? Rendez-vous au [20](#)

Passez grâce au grillage ? Rendez-vous au [199](#)

## 102

Pas de chance!! Au moment où vous faites votre geste, l'homme qui vient de finir son journal, s'apprête à le remettre dans sa mallette et il vous voit la main tendue vers elle. Il vous lance un "Eh vous, vous faites quoi là ?" Vous ne répondez rien et vous fuyez. Avez-vous de quoi payer votre billet ? Si oui Rendez-vous au [99](#) sinon Rendez-vous au [96](#)

### 103

Vous demandez aux jeunes de regarder votre chemise et de vous rembourser les dégâts. Ils vous regardent comme si vous débarquiez d'une autre planète et rigolent. Apparemment ils sont trop défoncés pour comprendre ce que vous leur demandez. Vous ne serez pas remboursé, vous êtes bon pour jeter votre chemise une fois chez vous. Rendez-vous au [134](#)

### 104

Vous esquiviez facilement les coups maladroits et peu assurés des deux gugusses et très vite ils se lassent de cet échange vain. Non seulement vous n'avez pas pris un coup mais vous n'avez même pas eu à les frapper une seule fois. Au moment où vous alliez vous rasseoir le métro fait son apparition...Rendez-vous au [85](#)

### 105

Vous commencez le bouche à bouche quant au bout d'une minute elle revient à elle, vous voyant comme ça baissé sur elle, la jeune fille hurle et vous assène une claque si forte qu'elle semble presque vous avoir dévissé la tête.

Après s'être calmé et avoir eu les explications de votre part, et confirmées par les autres

voyageurs, elle vous explique que parfois elle a des baisses de tension qui la font s'évanouir. Normalement elle prend un traitement mais ce soir elle a oublié. En bref tout va bien (sauf votre crane qui résonne encore de la claque).

Rendez-vous au [83](#)

## 106

Le sergent-chef ne comprends rien à votre histoire farfelue et rends la valise à la femme et vous dit de repartir d'où vous venez avant qu'il ne change d'avis et qu'il ne vous botte le cul. Vous repartez donc vers le train, Rendez-vous au [213](#)

## 107

Vous faites semblant de fouiller longuement dans votre poche tout en vous rapprochant lentement du leader, et au moment où vous alliez ouvrir votre poing pour lui montrer votre supposée fortune, vous jetez en l'air en vieux mouchoir en papier qui trainait dans une de vos poches. Les jeunes regardent tous ce que vous avez jeté et avant qu'ils ne puissent réagir face à votre supercherie vous avez déjà pris la poudre d'escampette ! Ils sont énervés mais ne vous poursuivent pas car un petit vieux vient d'arriver

et vous fournit une parfaite diversion. Rendez-vous au [135](#)

## 108

Vous prenez le joint et vous tirez deux lattes dessus avant de le faire tourner à un autre. A votre grand soulagement cela ne vous fait aucun effet. Le jeune vous tend de nouveau le joint. Allez-vous continuer à fumer ?

Si oui Rendez-vous au [55](#) ou bien préférez-vous arrêter ? Rendez-vous au [5](#)

## 109

Vous interpellez les Japonais qui semblent vraiment être très gênés par cette fichue carte et avec un peu de mal, l'alcool qui vous imbibe n'aide pas vraiment à formuler une phrase en anglais, vous arrivez à leur faire comprendre en baragouinant quelques mots d'anglais que vous pouvez les aider s'ils peuvent faire de même en vous donnant un ticket de métro.

Les japonais sont fous de joie de tomber, enfin, sur un parisien sympathique qui ne les laisse pas en galère comme les autres et après vos explications, ils vous donnent un ticket de métro.

Enfin vous pouvez passer le portillon et après un rapide coup d'œil au plan mural vous vous

dirigez vers le couloir crasseux qui vous mène sur le quai. Rendez-vous au [149](#)

## 110

Ce quai n'est pas complètement vide mais au moins vous ne voyez plus de dangereux personnages. Le métro arrive au bout d'une minute et comme des nazes tous les gens se massent dans deux wagons bondés, laissant celui qui vous fait face quasiment vide. Les gens sont vraiment bêtes pensez-vous en montant dans la rame, les portent se ferment et là vous comprenez votre erreur !

Ce wagon sert de squat à une bande de sans domicile fixe et ça se sent ! L'odeur est abominable, tellement infecte que vous êtes à la limite de l'évanouissement, les banquettes sont presque toutes occupées par des s.d.f qui dorment, voilà pourquoi le wagon vous semblait vide vu de l'extérieur. Vous n'osez pas vous assoir de peur d'attraper des «animaux de compagnie». Vous vous dites que ça va être long pendant ces trois prochaines minutes !

Soudain un des clodos vous aperçoit et vous propose de se joindre à eux. Vous lui racontez que c'est inutile, car vous descendez au prochain arrêt.

Testez votre persuasion ! Si c'est bon, Rendez-vous au [34](#). Sinon rendez-vous au [189](#)

## 111

Vous allez voir le jeune qui semble être en train de parler vivement avec quelqu'un grâce à son téléphone dernier cri de la célèbre marque à la poire. A peine vous êtes-vous approché que le jeune vous dit d'aller voir ailleurs et de retourner peinarde chez bobone avant de perdre vos dents. Inutile d'insister.

Vers qui se tourner alors ?

La vieille dame (si ce n'est pas déjà fait ?)  
Rendez-vous au [208](#)

Les japonais (si ce n'est pas déjà fait ?) Rendez-vous au [109](#)

## 112

Vous tentez un véritable coup de poker face à ce loubard qui n'attendait que ça ! Hélas pour vous il semble être mieux entraîné et le lieu lui est favorable, de ce fait vous ne voyez que trop tard la batte de base-ball qu'il dissimulait dans son dos. Inutile de vous dire que votre agonie sera douloureuse entre les mains de cette bande déchainée et que vous serez enfin heureux d'accueillir la mort qui vous délivrera de ce calvaire...

## 113

Au bout de quelques minutes le conducteur vient relancer le système et le Rer repart enfin.

Le voyage se déroule sans problème mais à la septième station la jeune fille au mp3 ne semble pas bien du tout. Elle se lève et tente de dire quelque chose mais n'y parvient pas, titube et tombe dans les pommes devant vous.

Qu'Allez-vous faire ?

Rien car vous n'êtes pas docteur. Rendez-vous au [12](#)

Tenter de la ranimer en faisant du bouche à bouche. Rendez-vous au [105](#)

## 114

Décidément cela ne rapporte rien de mendier, tous ce que vous avez finalement récolté c'est un euro.

Avez-vous de quoi payer votre billet ? Si oui Rendez-vous au [99](#) sinon qu'allez-vous faire ?

Aller jouer ? Rendez-vous au [21](#) (sans tenir compte de la partie gratuite si vous avez déjà été joué)

Tenter de voler un voyageur ? Rendez-vous au [165](#)

## 115

Vous retournez voir le "sympathique" guichetier et vous achetez enfin votre billet, il ne vous reste plus qu'à aller au quai trente-deux.

Vous avancez gaiement vers le quai quand vous voyez en plein milieu une valise. Apparemment personne ne la réclame et vous ne voyez personne sur le quai. Vous criez afin que quelqu'un vienne récupérer cette valise mais personne ne semble venir. Qu'allez-vous faire ?

Prendre la valise, Rendez-vous au [4](#)

Seulement examiner la valise au cas où son propriétaire reviendrait. Rendez-vous au [202](#)

Ne rien faire, Rendez-vous au [213](#)

## 116

Vous tirez de toutes vos forces sur les portes, mais elles ne s'ouvrent pas assez pour vous permettre de passer. Vous essayez encore avec l'énergie du désespoir, mais sans succès ! L'autre train passe alors vous emportant avec lui. Quelle bêtise incroyable de la part d'un adulte d'être descendu comme ça sur les voies...

## 117

Pas de chance, les affreux gamins ont été malins et personne n'a réussi à voir les nombreux coups et autres gênes que vous avez subi. Vous êtes en train de passer aux yeux des gens pour une sorte de malade qui tape sans raison de pauvres petits enfants sans défenses. L'effet de meute joue et a l'arrêt d'après vous êtes viré comme un malpropre. Vous entendez le bip de fermeture des portes, vous devez courir vite pour atteindre le wagon suivant avant la fermeture totale ou sinon vous serez coincé ici !

Testez votre Esquive

Si vous échouez, Rendez-vous au [66](#)

Si vous réussissez, Rendez-vous au [171](#)

## 118

Vous vous enfuyez accompagné des cris de rage du maître du jeu. Heureusement pour vous, il ne peut pas vous poursuivre sous peine de laisser ses gains du soir sans surveillance. (Notez que vous ne pouvez plus jouer) Avez-vous de quoi payer votre billet ?

Si oui, rendez-vous au [54](#)

Sinon vous pouvez tenter de mendier ? Rendez-vous au [81](#). Ou en dernier recours voler ?  
Rendez-vous au [165](#)

## 119

Vous assenez un coup de boule terrible au contrôleur qui vous fait face, son nez émet un craquement sinistre provoquant chez lui un flot abondant de sang. Pendant les quelques secondes de flottement vous courez de toute vos forces, les autres contrôleurs étant occupés à aider leur collègue qui a les deux mains sur son visage ensanglanté. Vous continuez de courir pendant un bon moment sans vous retourner. Rendez-vous au [92](#)

## 120

Le voyage se poursuit paisiblement durant quelques stations, quand soudain à la septième station le wagon est envahi par une escouade de policiers qui sont là car on leurs a signalés des clandestins. Vous êtes calme quand soudain vous vous rappelez que vous même n'avez pas de papiers sur vous ! Ils ont déjà arrêté deux personnes et ils commencent à s'approcher dangereusement de vous. Vite ! Il faut faire quelque chose ! Testez votre persuasion.

Si le résultat est bon pour vous, Rendez-vous au [178](#). Sinon rendez-vous au [170](#)

## 121

L'arrêt suivant est plus calme. Par contre à celui d'après, des jeunes revenant de boîte de nuit et passablement éméchés viennent s'asseoir autour de vous et commencent à vous parler :

Le premier à votre gauche vous dit en vous montrant un pétard :

*"Eh, t'as l'air cool toi, regarde il m'en reste"*

*"Laisse le tranquille"* dit un autre

*"Tu vois pas que monsieur a pas envie de fumer cette cigarette qui fait rire avec nous ?"* Rajoute un troisième

*"Mais si, mais si" insiste le premier "tu vas voir"*

Il vous tend alors son joint. Qu'allez-vous faire ?

Fumer ? Rendez-vous au [108](#)

Refuser ? Rendez-vous au [37](#)

## 122

Rien à faire, il ne cède pas disant qu'il est le seul à connaître le panneau électrique et les boutons sur lesquels appuyer. De mauvaise humeur vous vous mettez sous le rideau et vous tentez de le décoincer pendant que l'homme s'attaque au panneau électrique. Testez votre chance !

Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [168](#)

Sinon rendez-vous au [215](#)

A l'arrêt d'après une jeune femme monte, accompagnée de deux gamins turbulents qui, malgré l'heure tardive, ne semblent pas avoir envie de dormir. Vu la taille des bagages qu'elle trimballe, elle doit sûrement revenir de vacances par un des nombreux trains de nuit que vous avez vu à la gare de Lyon.

Et bien sur elle s'assoie en face de vous, un des deux gamins assis à côté de vous à votre droite et l'autre bien callé à votre gauche.

Les deux gamins sont de vrais tornades, vous bousculant sans cesse, tirant vos cheveux, criant a qui mieux mieux dans vos oreilles et un des deux vous a même mordu ! La mère semble apathique et ne dit rien à ses enfants ce qui commence à vous agacer prodigieusement. Cette fois c'est un coup de pied que vous recevez !

Qu'allez-vous faire ?

Mettre une paire de claques aux gamins ?  
Rendez-vous au [26](#)

Attendre encore pour voir si la mère va réagir après le coup de pied que vous avez reçu.  
Rendez-vous au [11](#)

Rester zen et ne rien faire ? Rendez-vous au [94](#)

## 124

Après cet ultime coup reçu vous voyez devant vos yeux une brève lumière blanche et vous vous écroulez sur le sol. Quand vous vous réveillez enfin, vous constatez que vous ne voyez plus de l'œil droit à cause de la paupière qui a doublé de volume, de plus vous n'avez plus d'argent mais le pire c'est qu'il est déjà tôt le matin. Inutile de vous dire que vous avez échoué...

## 125

Vous payez votre dû et l'homme vous dit que vu votre attitude vous ne pouvez plus jouer contre lui.

Avez-vous de quoi payer votre billet ? Si oui Rendez-vous au [99](#). Sinon Rendez-vous au [96](#)

## 126

Vous foncez vers ce couloir mais bien vite vous comprenez votre erreur ! Ce tunnel est en travaux et donc complètement bouché ! Vous devez faire face à vos ennemis...Le plus costaud s'avance vers vous, les autres se contentant d'admirer le spectacle. Vous allez devoir tester votre esquive et celle de votre adversaire, celui qui aura touché trois fois aura assommé l'autre.

Leader Néo-nazi : esquive 8

Si vous gagnez le combat rendez-vous au [89](#)  
Sinon rendez-vous au [172](#)

### 127

Vous mettez délicatement le canon du colt sur votre tempe, et tremblant comme une feuille vous pressez doucement sur la queue de détente, un léger clic se fait entendre et un bang retentissant, vous vous effondrez mort, l'enquête de la police conclura à un suicide...

### 128

Vous prenez le couteau et vous vous levez en direction du vigile mais au dernier moment vous tirez sur le signal d'alarme, ce qui a pour effet de stopper net le métro et faire tomber les quatre lascars. Tentez votre chance

Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [16](#)

Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [200](#)

### 129

Bonne surprise, cette station est moderne. Au sol le carrelage est constitué de carreaux blancs

brillants et le plafond est d'une couleur crème unie. Sur les côtés de petites alcôves avec des sièges en métal mais de très bonne facture et c'est très agréable que d'y rester quelques minutes pour attendre. Entre ces alcôves des poubelles anti-déflagration. L'accès au métro est impossible tant qu'il n'est pas à quai et immobile car les grandes baies vitrées ne s'ouvrent qu'une fois ces conditions réunies.

Lorsque le métro arrive vous êtes impatient de monter à bord pour voir comment sont ces rames. Premier changement par rapport aux métros anciennes générations, cette rame est en fait une seule et unique car aucune porte n'entrave la circulation à l'intérieur. De ce fait même en montant au premier wagon rien ne vous interdit d'aller au dernier si cela vous amuse. Alors que le voyage se poursuit de façon fort agréable, un cri se fait entendre à l'autre bout de la rame :

*-Au voleur ! On m'a pris mon téléphone portable !*

Vous voyez un homme portant une casquette sur la tête et un foulard lui masquant le visage courir vers l'avant de la rame où vous êtes.

Qu'allez-vous faire ? Rien car un portable ne vaut pas la peine de se prendre un coup de couteau, rendez-vous au [43](#)

Allez-vous tenter d'arrêter ce malfrat en tentant de lui faire un croche-pied ? Testez votre

esquive. Si le résultat est bon, Rendez-vous au [219](#). Sinon rendez-vous au [220](#)

### 130

"*A droite !*" Dites-vous. L'homme fait un rictus et retourne avec lenteur la carte qui est bien la bonne !

Vous empochez donc deux fois votre somme. Avez-vous assez pour payer votre billet ?

Si oui, rendez-vous au [99](#)

Sinon vous pouvez soit rejouer, rendez-vous au [44](#) (sans tenir compte de la partie gratuite)

Soit tenter de mendier, rendez-vous au [81](#)

### 131

Gagné !! Vous apercevez au loin la jeune femme qui prend un escalator. Vous faites de même mais arrivée en haut elle tape sur un des côtés de l'escalator et celui-ci stoppe net vous faisant trébucher. Vous vous relevez en râlant et après avoir franchi les quelques marches qui vous restaient à parcourir vous arrivez en haut de l'escalator. Vous êtes face à un dilemme car cette fois le petit hall se divise en trois, celui de droite part vers le Rer A, les deux autres vers des lignes de métro différentes.

Vous n'avez pas de temps à perdre ! Vers ou aller ?

A droite ? Rendez-vous au [147](#)

Au milieu ? Rendez-vous au [167](#)

A gauche ? Rendez-vous au [46](#)

### 132

Felix vous demande un "service" bien particulier pour racheter votre larcin. Pendant son prochain numéro avec sa compagne, aller dérober 10 euros aux personnes de la rame. Vous pouvez vous y prendre de n'importe quelle façon , sur le nombre de personne de votre choix. Il se fiche de la technique employée tant que vous ramenez la somme convenue. En échange vous pourrez conserver les deux euros et ne pas finir à l'hôpital.

Allez-vous accepter ce chantage ?

Oui. Rendez-vous au [162](#)

Non et vous tentez de fuir. Rendez-vous au [62](#)

### 133

La police vous croie car vous avez une bonne tête et surtout aucun abruti ne resterait après

avoir tagué un train et regarder la police ferroviaire venir sans fuir.

Rendez-vous au [68](#)

## 134

Vous profitez de ce moment de calme pour profiter du paysage de la ville illuminée, des rues quasi désertes, des immeubles qui se détachent de la pénombre d'une forêt lointaine. Vous regardez au-delà d'un pont les voitures qui passent laissant une vague trainée de couleur l'espace de quelques secondes. Vous contemplez au loin une zone industrielle où s'affairent des grues et autres engins de chantiers telle une petite fourmilière, quand une petite secousse vous sort de votre contemplation. Que se passe-t-il ?

Allez-vous attendre l'annonce ? Rendez-vous au [82](#)

Allez-vous tenter de sortir du train ? Rendez-vous au [84](#)

## 135

Après avoir suivi le couloir mal éclairé pendant une centaine de mètres le voilà qui bifurque sur la gauche et vous arrivez enfin à l'entrée du Rer. Rendez-vous au [23](#)

## 136

Vous vous souvenez de la potion de Malvira et vous la buvez d'un trait ! Elle a un goût épouvantable mais l'effet de cette gnole semble réel car les portes vous semblent plus faciles à ouvrir. Vous vous engouffrez dans la rame au moment où le train venant en sens inverse passe à votre hauteur ! Vous avez été très chanceux d'autant que l'effet grisant de cette piquette s'emble s'estomper. Tremblant, transpirant à grosses gouttes et choqué par cet évènement vous retournez blême à votre place. Rendez-vous au [123](#)

## 137

Vous courez vers ce couloir, suivi par les autres dégénérés, vous entendez leurs pas se rapprocher et là au bout de quelques mètres le tunnel se coupe en deux ! Vers ou aller ?

A droite ? Rendez-vous au [45](#)

A gauche ? Rendez-vous au [188](#)

## 138

Vous regardez à droite et à gauche et d'un bond digne d'une gazelle Africaine vous sautez par-dessus le portillon. Et voilà, ce n'était pas plus compliqué que ça, sauf que dans un recoin une

dizaine de contrôleurs ont vu votre saut et semblent intéressés par votre cas.

Ils vous disent *"Alors on se prend pour Javier Sotomayor ? "* Et vous demandent de payer une amende de forfaitaire de quatre-vingt-dix euros ! Payable de suite ou plus tard si vous pouvez leur fournir une preuve de votre identité.

Vous n'avez pas d'argent et encore moins de pièce d'identité, cela risque de compliquer votre cas. Qu'allez-vous faire ?

Mettre un léger coup d'épaule au contrôleur qui se trouve devant vous de manière à passer entre les mailles du filet. Rendez-vous au [176](#)

Raconter un baratin aux contrôleurs. Rendez-vous au [209](#)

Expliquez calmement votre cas. Allez au [90](#)

## 139

Malgré vos effort c'est la panique la plus totale qui règne et alors que le feu fait des ravages, vous ne parvenez a rien, ni ouvrir les portes qui semblent coincées sous l'effet de la chaleur ni à éteindre le feu qui ne cesse de croître. Bientôt vous entendez les premiers cris des malheureux qui étaient les plus proches des flammes.

Vous ne tardez pas à joindre vos cris aux leurs quand les flammes lèchent vos vêtements. La rame entière n'est plus qu'un immense brasier et

les pompiers dehors qui s'affairent à éteindre le sinistre découvriront des dizaines de cadavres calcinés dont le vôtre...

## 140

Lorsque le métro arrive à la station d'après, qui est le terminus de la ligne, vous êtes épaté de voir l'immensité du hall qui précède le quai. A votre droite comme à votre gauche deux séries d'escalators mènent à l'étage et aux trains de grandes lignes. Deux autres séries d'escalator descendent vers les profondeurs de la station et surement vers les Rer ou autres lignes de métro. En face de vous placardé sur le mur, un gigantesque panneau lumineux indique les horaires et les quais sur lesquels se trouvent les trains et autres tgv. Bien sûr vu l'heure tardive, le tableau est au trois quarts vide, il n'y a d'indiqué que les trains de nuits.

Sur ce qu'on pourrait qualifier de place principale, en fait une cour rectangulaire surplombée d'un couloir longeant les murs. Dans ce couloir, il y'a pas mal de boutiques diverses mais elles sont toutes fermées. Au plafond pend à intervalle régulier des affiches vantant les mérites des compagnies ferroviaires (autrement dit des publicités mensongères). Un employé de service du nettoyage assis sur une machine pour nettoyer les sols passe lentement à coté de vous.

Devant vous une dizaine de machines de retrait de billet informatique, deux distributeurs de boissons et un de friandises, et aussi sur la gauche un photomaton.

Si vous en avez les moyens vous pouvez acheter une barre chocolatée ou alors une boisson caféinée, cela vous coûtera un euro ou deux euros si vous prenez les deux.

Le café vous permet de déduire un point à votre total d'ébriété.

En avançant un peu vous apercevez un relai H sur le point de fermer, le buraliste faisant descendre lentement le rideau métallique.

Allez-vous voir cet homme ? Si oui, rendez-vous au [86](#)

Où préférez-vous aller directement vers les quais ? Rendez-vous au [31](#)

## 141

Vous foncez vers ce couloir lorsque vous buttez contre une chose molle qui vous repousse vers l'arrière. C'est le ventre d'un supporter de rugby, et ils sont nombreux dans ce couloir. Tous joyeux, leur équipe a du gagner, et ils vous entraînent avec eux dans leur farandole de cris et de chant à la gloire de l'ovalie. C'est heureux car au milieu de cette foule compacte les olibrius qui vous chassent ne vous voient pas et

continuent leur course vers l'extrémité du couloir, puis disparaissent après une bifurcation. Vous êtes entraîné malgré vous vers le quai d'où vous veniez.

Qu'allez-vous faire ? Vous dégager afin de continuer votre périple ? Rendez-vous au [159](#)

Vous laissez faire et voir ou cela va t'il vous mener ? Rendez-vous au [17](#)

## 142

Lorsque le métro fait son entrée, et que vous vous avancez pour être bien placé, un déséquilibré vous pousse et vous tombez sur la voie alors que le métro arrive. Inutile de vous dire que votre virée nocturne est finie...

## 143

Vous proposez votre aide au buraliste qui soudainement prend conscience de votre présence. Il vous demande de regarder en dessous du rideau pendant que lui tente de voir au niveau électrique ce qui pourrait gêner. Vous n'appréciez guère de devoir vous placer en dessous car cela vous fait penser à une guillotine ! Vous en parlez au buraliste qui rigole et vous traite de chochette ! Vous allez devoir être plus convainquant que cela. Testez votre persuasion !

Si le résultat est bon, rendez-vous au [35](#). Sinon  
Rendez-vous au [122](#)

## 144

Vous portez la bouteille à vos lèvres avec répulsion et vous avalez péniblement une gorgée de cet infâme liquide qui, vous en êtes sûr, vous filera une chiasse d'enfer demain. Vous êtes à la limite de vomir. Il vous propose une autre goulée mais vous refusez poliment. Il semble heureux de votre choix car apparemment il préfère avoir sa bouteille pour lui seul. Vous avez un peu la nausée en le voyant engloutir la bouteille cul sec, Cependant cet interlude de "bonne camaraderie" à fait passer le peu de temps qu'il restait et vous entendez au loin le bruit salvateur d'un Rer. Rendez-vous au [68](#)

## 145

Le voyage se passe sans aucun problème ni gêneur durant trois stations quant à la quatrième, un couple entre dans la rame. L'homme a le teint buriné, une barbe mal rasée lui mange le menton et une bonne partie du visage. Il porte un jean délavé, une sorte de veste en cuir ravagée par le temps et son épaule pend un accordéon. La femme est habillée avec une paire de botte de cuir noire, un jean qui moule une jolie paire de

fesse et un maillot vert pomme qu'une poitrine généreuse bombe largement. L'homme, qui se présente comme Félix, commence à jouer et la femme à chanter (brailler serait un terme plus juste). A la fin de la chanson "Felix" passe avec son chapeau contenant déjà quelques euros, qu'Allez-vous faire ?

Ne rien donner car vous n'avez pas d'argent.  
Rendez-vous au [212](#)

Tenter de prendre une ou deux piécettes.  
Rendez-vous au [196](#)

Tourner la tête de l'autre côté, vers la fenêtre.  
Rendez-vous au [24](#)

## 146

Vous dites plein d'aplomb au maître du jeu :

*"Vous trichez depuis le début ! Retournez donc toutes les cartes !!"*

*"Bien Monsieur."* Vous lance l'homme avec dédain, il retourne toutes les cartes et la rouge est bien présente avec les deux cartes noires. Le fait est que vous aviez tort.

Il vous dit *"Alors ? Qui triche ici pour éviter de payer ?"* Manifestement vous allez devoir payer !

Avez-vous la somme ? Si oui rendez-vous au [125](#), sinon rendez-vous au [57](#)

## 147

Vous foncez dans ce couloir pour finalement buter sur un colosse chauve d'un mètre quatre-vingt-dix de haut ! Il porte un polo vert avec un slogan "Né pour te péter ta gueule" 'Vous vous excusez bien vite de peur de finir ratatiné ! Il va falloir changer de couloir. Rendez-vous au [7](#)

## 148

Vous passez donc le portillon sans problème et heureusement car une bonne dizaine de contrôleurs se sont massés dans un recoin prêt à sauter sur le premier contrevenant ! D'ailleurs le jeune qui a sauté juste derrière vous est tout de suite intercepté sans ménagement.

Vous descendez donc par l'escalier quand vers le milieu vous voyez une femme pleurer, qu'allez-vous faire ?

Vous êtes fatigué et vous n'avez pas le temps donc vous passez. Rendez-vous au [92](#)

Vous allez la voir pour l'aider. Rendez-vous au [174](#)

## 149

Sur le quai de cette station, qui doit figurer dans le top cradingue au vu des nombreux mégots,

tags et autres papiers gras qui jonchent le sol qui est limite collant, il y'a encore pas mal de monde. Ce qui est normal vu que le rythme des passages des rames s'est amoindri avec l'heure avancée. Sur le quai, à intervalle régulier, il y'a des rangées de quatre sièges mais ils sont tous occupés, soit par des voyageurs, soit par des clodos. Plus loin un distributeur de bonbons et autres boissons gazeuses sur laquelle s'acharne un homme qui s'est fait escroquer par la machine, en effet la barre chocolatée est restée coincée. Qu'allez-vous faire ?

Rester là et attendre que le métro arrive. Rendez-vous au [67](#)

Aller légèrement à gauche. Rendez-vous au [54](#)

Aller légèrement à droite. Rendez-vous au [142](#)

## 150

Cette grande porte est non seulement verrouillée à double tour mais de plus, vu l'épaisseur du métal inutile de tenter de la défoncer sauf si vous voulez vous briser l'épaule. Il va falloir choisir une autre voie.

Le grillage ? Rendez-vous au [199](#)

Traverser les voies ? Rendez-vous au [20](#)

## 151

Vous urinez à quelques mètres du clochard qui semble vous être familier. Avez-vous déjà "parler" à un clochard avant ?

Si oui rendez-vous au [152](#)

Sinon rendez-vous au [173](#)

## 152

*"Eh t'es mon pote, allez viens j'ai une bonne bouteille à partager"*. Il vous tend une bouteille en plastique qui semble être pleine d'une vinasse à la limite du vinaigre. Allez-vous boire avec lui (Rendez-vous au [144](#)) ou poliment refuser, rendez-vous au [87](#)

## 153

Vous piquez un sprint et vous vous engouffrez dans ce couloir, poursuivi par les autres affreux. Au bout de trois mètres vous croisez une bande de jeunes noirs, vous passez au milieu d'eux en leur disant de faire attention à vos poursuivants. En un quart de seconde les jeunes noirs se jettent sur vos poursuivants et une furieuse bagarre éclate. Vous voyez avec plaisir que la baston tourne à l'avantage des noirs. Vous lancez un retentissant «merci» à leurs contre et vous foncez de plus belle. Rendez-vous au [32](#)

## 154

Vous commencez à leur raconter une très longue histoire digne des frères Grimm afin d'endormir leur méfiance et leur faire lâcher prise. Testez votre Persuasion ! Si vous réussissez, rendez-vous au [135](#), sinon rendez-vous au [75](#)

## 155

Vous dites *"Police, vous êtes en état d'arrestation"* en prenant l'air le plus sérieux et sévère que possible ! Le dealer ne cherche pas plus loin et prends à son tour la poudre d'escampette. Vos jambes tremblent encore sous le coup de l'émotion mais à votre grand soulagement vous êtes sauf. Rendez-vous au [92](#)

## 156

Apparemment ce groupe est composé d'éclaireurs de France en pèlerinage. Ils ne savent pas eux même sur quel quai ce trouve leur train donc inutile d'attendre de l'aide de leur part. Allez-vous demander de l'aide :

Au guichetier (si ce n'est pas déjà fait) Rendez-vous au [58](#)

Au contrôleur (si ce n'est pas déjà fait) Rendez-vous au [204](#)

Aux machines (si ce n'est pas déjà fait) Rendez-vous au [70](#)

## 157

Après cet ultime coup porté, votre adversaire titube, crache un peu de sang et s'écroule lourdement sur sol. La foule applaudit et félicite le vainqueur de ce combat. Vous profitez de la sieste forcée de votre adversaire pour lui prendre la somme qu'il vous manquait pour obtenir votre billet. Après tout, ce beau combat vaut bien une petite récompense ! Maintenant que le problème pécunier est réglé, Rendez-vous au [115](#)

## 158

*"Pourquoi ? T'es qui toi ? Un flic ?"* vous rétorque le dealer. L'autre jeune vous regarde avec des yeux grand comme des soucoupes et pris d'un mauvais délire crie *"C'est un flic !! Je me casse !"* et il part en courant comme un dégénéré.

*"Tu m'as fait perdre un bon client qui me devait cinq cent euros, tu vas me rembourser ou sinon..."* Qu'allez-vous faire ?

Dire "Police" et tenter un coup de bluff ?  
Rendez-vous au [155](#)

Fuir ? Rendez-vous au [179](#)

## 159

Vous laissez repartir les joyeux fêtards et vous décidez de prendre le métro suivant, mais avant que vous n'ayez eu le temps de dire ouf, une apparition de cauchemar arrive au bout du quai : la bande de néo-nazi est parvenu à vous retrouver ! Tentez votre chance, si vous êtes chanceux Rendez-vous au [60](#) sinon Rendez-vous au [45](#)

## 160

Malgré vos efforts vous glissez à de nombreuses reprises, et au bout de vingt minutes à vous acharner pour rien, vous renoncez à partir par là.

Allez-vous tenter d'ouvrir la porte ? Rendez-vous au [150](#)

Ou bien traverser les voies ? [198](#)

## 161

Devant cette indifférence, vous laissez le buraliste à ses problèmes pour vous concentrer sur les vôtres. Vous l'entendez grommeler et quelques secondes après vous entendez un grand clac suivi d'une bordée de jurons. Apparemment le rideau métallique s'est brusquement abaissé sur son pied ! Rendez-vous au [31](#)

Félix vous prévient de ne pas tenter de jouer les héros car Eva, sa compagne, va vous surveiller et vous empêchera de fuir si l'envie vous en prend. Eva vous montre d'un discret mouvement de coude qu'elle possède dans la poche droite de son jean, ce qui semble être, un petit pistolet ! Pas moyen d'échapper à cette écœurante besogne.

Vous revenez vers le milieu du wagon accompagné de près par Félix, Eva ne vous lâchant pas du regard.

Felix se met en position et commence à chanter tout en jouant une douce mélodie avec son accordéon.

Vous profitez donc du numéro de Félix pour discrètement aller fouiner dans le sac qu'une femme à négligemment laissé entrouvert à côté d'elle et coup de chance un billet de dix euros dépasse d'une pochette, vite fait bien fait (mais mal acquis) vous prenez le billet.

Arrivé à la cinquième station vous descendez suivi de Félix qui vous prend le billet et pour vous "remercier" de votre efficacité vous donne les deux euros que vous aviez tenté de lui prendre.

Eva, tout sourire vous gratifie d'un clin d'œil.

Honteux d'avoir du voler une pauvre femme vous repartez tête basse vers le couloir menant au hall du Rer. Rendez-vous au [36](#)

## 163

La claque que vous lui mettez émet un bruit sonore tellement sourd que même la jeune fille avec son mp3 sur les oreilles à entendu le bruit. Le vieux se frotte doucement la joue qui est devenue écarlate et repart en vous insultant. Ce n'est pas très glorieux d'avoir frappé un vieux débris cadavérique comme lui mais il l'avait cherché après tout. Lorsque le train repart vous regardez par la fenêtre pour voir le vieux vous adresser un doigt d'honneur ! Allez au [121](#)

## 164

Vous courez aider le pauvre clochard qui hélas a déjà succombé sous les coups. La bande semble alors heureuse d'avoir un nouveau jouet à sa disposition ! Elle vous tabasse sans que personne ne vienne à votre secours. Lorsque les premiers voyageurs du matin arriveront ils trouveront deux cadavres sur ce quai...

## 165

Vous vous approchez furtivement d'un homme de petite taille qui semble occupé à lire un journal et qui a laissé sa mallette à ses pieds. Vous vous baissez comme pour remettre votre

lacet et vous tentez de prendre la mallette sans être vu. Testez votre Esquive !

Si vous réussissez, rendez-vous au [102](#)

Si vous échouez rendez-vous au [177](#)

## 166

Vous commencez à courir mais les contrôleurs sont trop nombreux pour vous. La police est appelée en renfort et est rapidement sur place et vous allez sortir du métro mais pas de la façon dont vous l'espérez...Une autre aventure vous attends mais au poste de police !!

## 167

Vous arrivez dans un grand hall bien éclairé et propre mais hélas bien vide ! La femme n'est pas ici. Il va falloir changer de couloir. Rendez-vous au [7](#)

## 168

Vous entendez un petit déclic et le rideau se baisse tout doucement, vous vous écartez et une fois le rideau entièrement baissé, le buraliste

vous remercie de votre aide et vous donne un journal. Rendez-vous au [31](#)

## 169

Vu que les contrôleurs sont deux vous devrez tester deux fois par assaut votre esquive. Si vous êtes touchés trois fois, les contrôleurs vous immobilisent et vous demande de vous expliquer. Rendez-vous au [95](#)

Si c'est vous qui remportez les assauts, Rendez-vous au [175](#)

## 170

Vous brandissez le poing et commencez à crier au scandale, que les droits de l'homme ne sont pas respectés, qu'il faut libérer ces hommes !

Les gens vous regardent comme si vous étiez un demeuré, et votre tentative de révolte échoue. Par contre les policiers, eux, s'intéressent à vous.

*- Alors on se prend pour le Che ? Papiers s'il vous plait...*

Inutile de raconter la suite, elle se finie au commissariat le plus proche.

## 171

Malgré la fatigue vous arrivez à puiser dans vos réserves et dans un ultime effort vous parvenez à grimper dans le wagon d'après. Vous vous asseyez le plus près possible de votre ancien wagon afin de pouvoir voir par le hublot si la situation change. Et à votre grand soulagement la famille infernale descend à l'arrêt d'après. Vous en profitez pour revenir par l'autre porte et vous vous asseyez discrètement sur un strapontin et pour ne pas être reconnu vous ramassez un vieux journal par terre et vous vous cachez derrière. Rendez-vous au [74](#)

## 172

Le dernier crochet que vous porte le leader de ce groupuscule néo-nazi vous assomme. Dans un sens c'est mieux car ainsi vous ne souffrirez pas pendant la véritable déferlante de coup qui s'abat sur vous et qui vous donne la mort par hémorragie interne.

## 173

Le sans domicile fixe vous regarde un peu étonné de voir quelqu'un oser uriner à côté de lui.

Il s'adresse alors à vous : *"T'as l'air d'un mec cool, et t'as l'air assoiffé, tiens bois un coup"*

Il vous tend une bouteille rempli d'un "vin" qui doit être un véritable tord-boyaux.

Allez-vous accepter de boire avec lui ? Rendez-vous au [144](#)

Allez-vous refuser ? Rendez-vous au [87](#)

## 174

La jeune femme rousse vous explique qu'elle vient de se faire voler de l'argent par un sale type. *"Il ne doit pas être très loin vu qu'il vient juste de partir, il s'est enfui par-là* vous dit-elle en montrant un couloir" Allez-vous courir dans cette direction. Rendez-vous au [33](#)

Ou allez-vous ne rien faire, après tout cela concerne plutôt la police. Rendez-vous au [92](#)

## 175

Par un accès de rage et grâce à une dextérité incroyable, vous finissez par assommer les deux contrôleurs sous les regards épatés et effrayés des autres voyageurs. Malgré cela vous arrivez à la station suivante sans encombre et vous descendez rapidement de la rame. Rendez-vous au [129](#)

## 176

Vous commencez à parler et d'un mouvement vif vous donnez un coup d'épaule au contrôleur, qui surpris, n'a pas le temps de réagir ! Vous courez aussi vite que possible poursuivi par les contrôleurs qui abandonnent la course au bout d'un moment et après une bonne dizaine de minutes à courir comme un niais dans la station vous voyez enfin le quai au bout d'un couloir. Rendez-vous au [92](#)

## 177

Vous tentez la main et vous vous saisissez de la mallette, sans émettre le moindre bruit...

Coup de bol !! Au moment où vous veniez juste de finir votre odieux larcin et de vous éloigner, l'homme veut ranger son journal dans sa mallette et hurle. Fort heureusement, vous êtes déjà loin de lui et vous pouvez fouiller tranquillement la mallette. Elle contient une grosse liasse de document sur la culture des plantes exotiques en milieu urbain, un magazine réservé aux adultes, une publicité pour des livres dont vous êtes le héros et dans un recoin un portefeuille. Il ne contient pas grand-chose, hormis des papiers d'identités au nom de Marcel Dughomil, un permis B et une carte vitale. Mais en regardant mieux vous voyez une sorte de doublure et dedans vous trouvez, bien caché et plié en

quatre, un billet de vingt euros ! Avec cette somme vous pouvez aller acheter un billet !

Rendez-vous au [99](#)

## 178

Vous brandissez le poing et commencez à crier au scandale, que les droits de l'homme ne sont pas respectés, qu'il faut libérer ces hommes !

Bien vite des gens prennent parti, pour ou contre et en très peu de temps vous avez déclenché une véritable émeute ! Les policiers sont rapidement débordés entre les émeutiers et la rébellion des hommes qu'ils tentaient d'emmener. Vous profitez de la confusion qui règne pour descendre de la rame, tandis que derrière vous ça dégénère... Rendez-vous au [207](#)

## 179

Vous partez aussi vite que possible et soudain vous vous arrêtez net. Le couteau planté dans votre dos et dont la pointe sort par votre sternum doit en être la cause...

## 180

*"Et qui me dit que c'est bien votre valise ?"*

La femme commence alors à hurler *"Police, on vole ma valise !!"*

Une patrouille de militaire du plan Vigipirate qui était dans le coin vient vers vous. *"Que se passe-t-il ici ?"* vous demande celui qui, au vu de son grade, doit être le sergent-chef. Qu'allez-vous lui dire ?

La vérité ? Rendez-vous au [56](#)

Un bobard ? Rendez-vous au [106](#)

## 181

Malgré la lenteur et le peu de précision des mouvements des deux autres traine-savates, vous faites preuve de tellement de lourdeur dans vos gestes qu'ils font mouche à chaque fois. Au bout de trois taloches dont une vous casse une dent, vous abandonnez et les deux clochards s'assoient fièrement à « leurs places ». Rendez-vous au [38](#)

## 182

Sans grande conviction vous appuyez sur le bouton et après quelques cliquetis, le rideau tombe d'un seul coup ! Le buraliste semble

étouffer ! Vous prenez le rideau à deux mains et vous tentez de soulever afin que le pauvre malheureux se dégage. Après une lutte de quelques minutes vous parvenez à soulever légèrement le rideau et l'homme sort enfin de ce piège mortel. L'homme passablement énervé vous dit d'aller voir ailleurs ! Belle preuve d'ingratitude alors que vous étiez venu l'aider.

Rendez-vous au [31](#)

### 183

Vous leurs dites que vous vous êtes précipité sans avoir vu que le wagon était un véritable gourbi à clodos. Une jeune femme confirme votre histoire car elle était sur votre quai et vous a vu monter dans le métro à la station d'avant. Vous continuez votre trajet sans être inquiété. Rendez-vous au [207](#)

### 184

Vous courez de toute vos forces, zigzaguant entres les jeunes tel un rugbyman évitant les plaquages, accélérant quand ils commençaient à vous rattraper, sautant par-dessus les murets et autres obstacles. En bref vous faites un tel numéro qu'au bout d'une petite dizaine de minutes ils abandonnent la poursuite et

retournent à leurs occupations, vous pouvez vous vanter d'être un sacré sportif ! Rendez-vous au [68](#)

## 185

Vous parvenez à calmer les gens et tous ensemble vous éteignez le feu à l'aide de bouteilles et de vestes. Lorsque les pompiers arrivent, le feu est déjà sous contrôle. Vous sortez du wagon avec les félicitations des personnes présentes qui louent votre sérénité. Vous regardez le plan mural du métro pour vous apercevoir qu'il vous faut encore changer de ligne de métro. Rendez-vous au [216](#)

## 186

Les deux jeunes ne voient pas d'un bon œil votre intrusion. Celui de droite semble être le dealer alors que l'autre semble juste être un "client" qui au vu de sa nervosité doit d'ailleurs commencer à être en manque. Le dealer vous demande, d'un air plutôt menaçant en sortant un couteau qui ferait passer une épée pour un vulgaire canif de scout, ce qui vous amène par-là ? Qu'allez-vous répondre ?

Rien je ne fais que passer ? Rendez-vous au [47](#)

Tu proposes quoi là ? Rendez-vous au [158](#)

## 187

Sans grande conviction vous appuyez sur le bouton et après quelques cliquetis, le rideau redescend tout doucement. Le buraliste vous remercie de votre aide et pour vous donne un journal. Rendez-vous au [31](#)

## 188

Vous surprenez les néo-nazis qui s'attendaient à vous voir partir vers la droite, ce qui vous donne quelques précieuses secondes dont vous profitez pour vous cacher bien vite derrière un recoin de mur. La bande passe près de vous et vous reprenez votre respiration mais aucun d'entre eux ne vous voit ! Après avoir attendu quelques secondes de plus pour être bien sûr qu'il n'y ait plus aucun danger, vous repartez dans le sens opposé. Vous gagnez un point de chance. Rendez-vous au [32](#)

## 189

Les clochards vous empoignent de force et vous font boire leur piquette. Le goût est épouvantable mais vous en buvez quand même à cause de la pression des autres. Rajoutez un point à votre total d'ébriété. Dès que le métro ralentit, les autres vous lâchent et c'est écœuré

que vous descendez. Vous vous empressez de monter dans une des autres rames. Cependant les gens déjà présents vous ont vu débarquer du wagon des clochards et certains commencent à murmurer que vous êtes l'un des leurs et que vous allez leur refiler des puces, que vous sentez mauvais, en bref si vous ne réagissez pas, vous Allez-vous faire virer de la rame ! Testez votre persuasion. Si le résultat est bon pour vous, rendez-vous au [183](#). Sinon rendez-vous au [195](#)

## 190

Pas de chance, les affreux gamins ont été malins et personne n'a réussi à voir les nombreux coups et autres gênes que vous avez subi. Vous passez pour un menteur et un tyran au près des gens du wagon. Devant la levée de bouclier provoquée par votre geste, vous n'avez pas d'autre choix que de changer de place. La mère vous fait un sourire narquois et les gamins vous font des grimaces ! A l'arrêt suivant la famille infernale descend du train. Vous voilà soulagé. Rendez-vous au [74](#)

## 191

Vous tirez de toutes vos forces sur les portes, mais elles ne s'ouvrent pas assez pour vous permettre de passer. Vous essayez encore avec

l'énergie du désespoir, mais sans succès ! Heureusement un des passagers du wagon qui vous a vu descendre vient vous aider. Ensemble vous ouvrez de justesse les portes et vous vous engouffrez dans la rame au moment où le train venant en sens inverse passe à votre hauteur ! Vous avez été très chanceux. Tremblant, transpirant à grosses gouttes et choqué par cet évènement vous retournez blême à votre place. Rendez-vous au [123](#)

## 192

Les sans-abris ne veulent pas lâcher l'affaire et devant leur obstination, vous vous dites qu'après tout ils sont plus malheureux que vous et que la nuit prochaine vous dormirez dans un vrai lit contrairement à eux. Ils s'installent avec une joie non dissimulée et vous êtes bon pour attendre le métro qui ne devrait plus tarder à venir. Rendez-vous au [85](#)

## 193

Vous mettez délicatement le canon du colt sur votre tempe, et tremblant comme une feuille vous pressez doucement sur la queue de détente, un léger clic se fait entendre et c'est tout ! Vous tendez le colt à votre adversaire qui regarde l'arme, devient tout vert et vous crie :

*"Ok, ok c'est bon t'as gagné !"*

Vous repartez alors que les autres qui, apparemment non pas du tout aimés voir leur leader baisser son pantalon comme ça, sont en train de lui faire payer ! Rendez-vous au [135](#)

## 194

Vous tentez de lui mettre un coup de boule mais l'homme plutôt rapide esquivé sans problème en se baissant et vous assène un uppercut qui vous fait perdre une dent tant le choc est sévère.

Vous êtes touché (notez-le) Qu'allez-vous faire maintenant ?

Lui donner un coup de pied en visant l'entrejambe ? Rendez-vous au [6](#)

Lui donner un coup de poing ? Allez au [201](#)

Attendre de voir son attaque pour contre-attaquer ? Rendez-vous au [28](#)

## 195

Les gens ne croient pas du tout à votre histoire, pourtant vraie, et vous êtes repoussé sur le quai comme une vieille chaussette puante. Le métro repart mais sans vous, et vous devez prendre le suivant pour continuer votre parcours. Rendez-vous au [50](#)

## 196

Vous faites un mouvement subtil et vous arrivez à prendre deux euros quand une des deux pièces tombe par terre. Tout le monde a les yeux fixés sur vous et surtout Félix qui ne semble pas apprécier votre tentative. Vous allez devoir faire mouliner votre cerveau pour éviter de perdre vos dents !

Vous tentez de fuir. Rendez-vous au [62](#)

Vous dites "*Oups, elle est tombée de ma poche*"  
Rendez-vous au [59](#)

Vous ne dites rien, mort de honte par cet acte.  
Rendez-vous au [203](#)

## 197

Ce vendeur ne propose que des babioles à touristes, comme des Tours Eiffel miniatures typiquement française made in china, des t-shirt "I love Paris", des bijoux fantaisie en plastique véritable ou des sacs (surement faux) de chez Buitton mais alors que vous partiez il vous propose discrètement de vous vendre un ticket de métro pour seulement deux euros.

Avez-vous besoin et de quoi payer ce ticket ?  
Rendez-vous au [100](#)

Vous n'avez besoin de rien ou pas d'argent,  
Rendez-vous au [23](#)

## 198

Vous êtes bien décidé à ne pas céder à la menace de ce Félix, il y'a du monde dans ce wagon, vous ne craignez pas grand-chose vous dites-vous. Que va bien t'il pouvoir vous dire ou faire de toute façon ?

Rendez-vous au [62](#)

## 199

Ce grillage semble assez solide pour que vous puissiez grimper dessus et sauter de l'autre côté. Vous mettez votre pied dans un des nombreux trous et vous commencez votre ascension. Testez votre esquive ! Si le résultat est bon rendez-vous au [76](#). Sinon rendez-vous au [160](#)

## 200

Vous avez tiré le signal au mauvais moment et vous ne pouvez sortir du métro car il est stoppé en plein milieu du parcours. Les quatre néo nazis sont furieux de votre tentative. Ils se rapprochent de vous dangereusement quand le métro repart brusquement !

Le couple d'amoureux se lève et se place, une chance pour vous, entre vous et les autres. Le métro s'arrête à la station suivante et vous descendez « protégé » par le jeune couple.

Cependant vous n'êtes pas sauvés pour autant car les autres sont eux aussi sortis de la rame et vous encerclent aussitôt que le couple prend la sortie du métro. Les néo-nazis sortent les lames ! Vous devez fuir !

Tentez votre chance ! Si vous êtes chanceux, Rendez-vous au [15](#). Sinon rendez-vous au [45](#)

## 201

Vous lui mettez un coup de poing au moment où il tentait de vous mettre un coup de boule. Comme il a spontanément présenté sa tête à votre poing le choc est tel que vous l'envoyer valdinguer à trois mètres. Il est touché (notez-le)

Qu'allez-vous faire ?

Lui donner un coup de pied en visant les parties génitales ? Rendez-vous au [6](#)

Lui mettre un coup de boule ? Allez au [194](#)

Attendre de voir son attaque pour contre-attaquer ? Rendez-vous au [28](#)

## 202

Vous attendez mais rien ne se passe, ou plutôt si, une brigade anti déminage arrive. L'officier vous demande de vous écarter derrière les panneaux de sécurité de la brigade. Un planton vous

explique que ce bagage oublié volontairement ou pas est suspect. Après avoir sécurisé le quai, le spécialiste met la valise sous cloche qui finit pulvérisée.

Là une femme arrivé en criant "*Ma valise !! Ma valise*". Le quai est alors de nouveau accessible, vous vous éloignez sous les cris hystériques de la femme, Rendez-vous au [213](#)

### 203

Vous êtes chassé hors du wagon par Felix à coup de pied dans les fesses sous les rires de sa compagne, les gens de la rame vous huent, vous insultent et vous lancent des cochonneries à la tête. Malgré ça, vous êtes quand même à la station que vous vouliez, mais en fouillant dans vos poches vous vous apercevez que vous avez perdu, ou qu'on vous a volé, votre ticket de métro. Penaud vous vous dirigez vers la sortie. Rendez-vous au [36](#)

### 204

Vous vous approchez du contrôleur et vous lui demandez sur quel quai pourrait bien être le train qui va vers chez vous. Ce dernier vous dit qu'il ne peut pas vous renseigner car il ne

connait que les horaires et les destinations des trains de grandes lignes et des tgv.

Allez-vous demander à ce groupe de voyageurs ? (si ce n'est pas déjà fait) Rendez-vous au [156](#)

Allez-vous demander au guichetier ? (si ce n'est pas déjà fait) Rendez-vous au [58](#)

## 205

Vous faites tellement pitié que même un condamné à mort vous donnerait sa grâce. Les contrôleurs vous disent d'être plus attentif la prochaine fois et vous donnent un justificatif pour le cas où vous rencontriez leurs collègues. C'est rassuré et confiant que vous continuez votre périple dans cette rame confortable. Rendez-vous au [129](#)

## 206

Vous allez voir les tagueurs qui ne semblent pas prêter attention à vous. La fresque est plutôt jolie, dommage qu'elle soit faite sur un wagon de train. Soudain l'un d'eux crie et tous les autres partent telle une volée de moineaux. L'explication vient du simple passage d'une brigade de la police ferroviaire qui vous interpelle vu que vous n'aviez pas bougé, car

vous n'aviez rien vu venir ni compris la peur des jeunes. Qu'allez-vous faire ?

Dire la vérité, ce sont des jeunes qui ont tagué le train. Rendez-vous au [133](#)

Mentir. Rendez-vous au [65](#)

## 207

Cette fois c'est un Rer que vous empruntez. Et coup de chance, celui-là est récent ! Les sièges sont propres et neufs, aucun tag sur les parois, les vitres sont propres, le sol est encore brillant et la climatisation fonctionne parfaitement ce qui fait que ce voyage va enfin être agréable. Le Rer est parti depuis peu que des contrôleurs entrent dans votre rame. C'est confiant que vous les accueillez car vous êtes en règle avec votre ticket de métro. Cependant le contrôleur, après avoir examiné votre ticket à la loupe vous annonce que vous êtes hors zone !

Vous ne pouvez même pas fuir étant donné que vous avez laissé les contrôleurs s'approcher de près. Qu'allez-vous faire ?

Tenter d'apitoyer ces deux contrôleurs ? Si vous choisissez cette option, testez votre persuasion. Si le résultat des dés est bon pour vous, Rendez-vous au [205](#) sinon rendez-vous au [95](#)

Ou bien tenter un coup de force ? Si vous choisissez cette option, Rendez-vous au [169](#)

## 208

La vieille dame semble le choix le plus rassurant et vous vous armez de votre plus beau sourire pour lui parler qu'elle ne vous laisse pas placer un mot, sort de son sac une bombe anti-agression et vous menace "*N'approchez pas voyou !!*" Vous reculez doucement pour ne pas finir la nuit aveuglée par cette furie aux cheveux blancs qui continue de vous fixer du regard, la bombe à la main. Que faire ??

Voir le jeune (si ce n'est pas déjà fait ?) Rendez-vous au [111](#)

Voir les Japonais (si ce n'est pas déjà fait ?) Rendez-vous au [109](#)

## 209

Vous commencez à raconter une histoire sur un sale type qui vous aurez dépouillé dans le métro, (vous en profitez pour vous venger de Félix en le décrivant aux contrôleurs), prenant votre portefeuille qui contient bien sur vos papiers, votre argent et votre ticket de transport. Les contrôleurs vous écoutent attentivement et après quelques secondes de réflexion décident de vous faire confiance car en effet il y'a déjà eu plusieurs plaintes concernant des vols dans cette station et vous donnent un billet temporaire afin de finir votre trajet. Vous avez eu chaud !  
Rendez-vous au [92](#)

## 210

Vous empoignez le vieux fossile et vous le dégagez hors du train et vous le suivez sur le quai pour le forcer à jeter sa canette vide dans la poubelle située près de la porte du wagon. Satisfait du devoir accompli vous vous retournez pour reprendre le train quand vous comprenez votre erreur ! Le train vient juste de repartir vous laissant comme un bourricot sur ce quai avec un petit vieux hilare qui vous adresse un doigt d'honneur. Inutile de vous dire que votre trop grand civisme vous coutera cher demain. Vous avez échoué si près du but !

## 211

Les scouts, après une petite concertation, vous répondent : *"D'accord on va vous aider monsieur"*.

Vous avez été convaincant finalement ! Les jeunes farfouillent dans leurs poches pour trouver un peu d'argent. Ils peuvent finalement vous donner huit euros. Pas mal mais ce ne sera pas suffisant. Qu'allez-vous faire ?

Allez tenter votre chance vers le fond du quai où il y'a un petit attroupement ? Rendez-vous au [79](#)

Faire la mendicité ? Rendez-vous au [81](#)

## 212

Vous lui souriez timidement, Felix vous regarde d'un mauvais œil en passant mais ne fais rien de plus et passe avec sa compagne au wagon suivant. Rendez-vous au [36](#)

## 213

Vous montez enfin dans le train qui doit vous ramener dans le bon sens. L'attente des deux minutes restantes vous semble une éternité tellement vous êtes pressé de rentrer. Le train démarre et vous vous relaxez un peu.

Soudain une femme arrive dans votre wagon et commence à dire *"Salut les brebis, Jésus est là, Jésus est parmi nous, soyez généreux dans votre cœur..."* Cette femme continue de parler pendant un bon moment et quand elle a fini vient vers vous avec un grand sourire.

Qu'Allez-vous faire ? Attendre pour voir ce qui va se passer, Rendez-vous au [91](#)

Ou alors lui donner un peu d'argent (s'il vous en reste). Rendez-vous au [10](#)

## 214

Arrivé devant le grillage, vous vous servez de la pince coupante et vous y faites un trou

suffisamment grand pour que vous vous y glissiez. Vous jetez cette pince désormais inutile. Il ne vous reste plus qu'à continuer votre périple. Rendez-vous au [140](#)

## 215

La bonne nouvelle c'est que vous n'avez même pas eu le temps d'avoir mal...

## 216

Après ces émotions vous flânez un peu dans les couloirs de cette station. Vous descendez l'escalier et après un interminable couloir enfin vous parvenez sur le quai mais là... misère !

Sur l'écran vous voyez que le prochain métro sera là dans une heure à cause d'un problème de voyageur sur une autre station. Vous allez devoir patienter un peu. Qu'allez-vous faire ?

Dormir sur les sièges qui sont disposés près du mur ? Rendez-vous au [2](#)

Attendre en faisant les cents pas que le prochain métro arrive. Rendez-vous au [49](#)

## 217

Les deux bandes, ayant finies de se quereller, maintenant cherchent à tuer le temps. L'une des deux s'attaque à un train bloqué à quai en taguant dessus, l'autre lorgne dangereusement sur les deux seules autres personnes encore présentes sur le quai à cette heure : le clochard et vous ! Il ne reste que peu de temps avant l'arrivée du Rer. Que faire ?

Prier pour que ce ne soit pas vers vous que la bande vienne. Rendez-vous au [51](#)

Anticiper et aller vers la bande qui tague. Rendez-vous au [206](#)

Courir ? Testez votre Esquive !

Si vous échouez, rendez-vous au [30](#)

Si vous réussissez. Rendez-vous au [184](#)

## 218

Vous arrivez dans ce couloir lumineux et après quelques mètres dans celui-ci, aussi loin que se porte votre regard vous ne voyez pas la jeune femme. Furieux vous vous précipitez dans l'autre couloir en espérant qu'elle ne soit pas hors d'atteinte ! Rendez-vous au [131](#)

## 219

Vous attendez le bon moment pour lui faire un croche-pied, et quand le voleur vous a légèrement dépassé vous lui faite un beau croc en jambe qui le fait tomber sur le côté droit, sa tête allant frapper lourdement un poteau. Le voleur assommé, vous récupérez le téléphone portable que vous rendez à la vieille dame qui salue votre courage. Cet acte de bravoure vous rapporte un point de chance. Le reste du voyage se déroule sans autre incident et une fois à destination vous descendez sous le regard joyeux de la vieille dame. Rendez-vous au [31](#)

## 220

Vous attendez le bon moment pour lui faire un sale tour, et quand le voleur vous a légèrement dépassé vous lui faite un beau croc en jambe. Hélas le malfrat se rattrape et poursuit sa course sans être inquiété outre mesure. La vieille dame a vu votre geste et vous remercie d'avoir tenté quelque chose, mais vous voyez la déception sur son visage. Vous perdez un point de chance. Le reste du voyage se déroule sans autre incident et une fois à destination vous descendez sous le regard triste de la vieille dame.

Rendez-vous au [31](#)