

# PAT MAGNUM : L'AVH !!



Si tu veux survivre à cette aventure interactive, il va te falloir faire les bons choix. Pas de problème, si tu agis tel un SUPER FLIC, tu devrais facilement t'y retrouver.

## 1

Encore une journée harassante qui se termine pour Pat Magnum. Il décide de monter dans sa voiture et de prendre un peu de bon temps.



Où Pat Magnum va-t-il aller ? :

- Inspecter le quartier des travailleuses de nuit, **rendez-vous au [2](#)**
- Aller faire un tour chez sa secrétaire, pour boucler quelques dossiers, **rendez-vous au [7](#)**
- Jeter un coup d'oeil au Macumba Club, si les jeunes se tiennent tranquilles, **rendez-vous au [8](#)**
- Se balader au bar fréquenté par Luigi l'Indic', premier sur les bons tuyaux, **rendez-vous au [9](#)**
- Enquêter sur les trafics mafieux des frères Castriogioni, histoire de faire des heures sup', **rendez-vous au [10](#)**

## 2

À peine franchit-il la frontière du quartier des plaisirs que la vue de toutes ces femmes obligées de s'adonner à des activités réprouvées par la morale, émeut au plus profond de lui, la sensibilité sensible de Pat Magnum. Il est heurté par la détresse de ces créatures qui doivent travailler si tard et dans des conditions si dégradantes. Après mûre réflexion, il se dit qu'il est peut-être temps que quelqu'un les prenne sous son aile afin de les libérer des morsures brûlantes de ces rues froides. Enfin, une seule ce soir, parce qu'il n'a pas encore reçu son Super-salaire de Super-flic.

Qui décide t-il d'amener avec lui ? :

- Natalya, la jeune Estonienne ? **Rendez-vous au [3](#)**
- Emanuella, une pauvre âme équatorienne égarée ? **Rendez-vous au [4](#)**
- Michèle, une ardéchoise montée à la ville et tombée dans la spirale de la prostitution ? **Rendez-vous au [5](#)**
- Fatoumata, l'africaine venue des profondeurs de l'Afrique ? **Rendez-vous au [6](#)**

## 3

Ramenant cette pauvre jeune fille à son appartement, il ne peut s'empêcher de sympathiser avec elle, il finit par lui offrir un verre. Puis après une longue discussion philosophique d'environ 5 minutes, il tombe sous le charme de sa chaleur étrange émanant de quelqu'un qui vient pourtant d'un pays si froid, **rendez-vous au [11](#)**

## 4

Ramenant cette pauvre jeune fille à son loft, il ne peut s'empêcher de sympathiser avec elle, de lui offrir un verre, et après une longue discussion philosophique d'environ 5 minutes, il se découvre amoureux de son accent espagnol et de ses yeux de braises que seul les Nicaraguayennes ont, **rendez-vous au [11](#)**

## 5

Ramenant cette pauvre jeune fille dans sa modeste mesure, il ne peut s'empêcher de sympathiser avec elle, de lui offrir un verre, et après une longue discussion philosophique d'environ 5 minutes, il se découvre amoureux de son franc parler et de ses manières populaires ardéchoise qui, quoique rustres, n'en ont pas moins un charme fou, **rendez-vous au [11](#)**

## 6

Ramenant cette pauvre jeune fille chez lui, il ne peut s'empêcher de sympathiser avec elle, de lui offrir un verre, et après une longue discussion philosophique d'environ 5 minutes, il se découvre amoureux de sa peau d'ébène, de sa poitrine opulente et de ses longues tresses de rasta, **rendez-vous au [11](#)**



7

Mandy, la secrétaire a fait un boulot fabuleux sur la dernière affaire. Pat Magnum, pour la remercier, l'invite à Fluncher aux chandelles dans la zone industrielle à 5km de là. Ayant un peu abusé du rosé offert par le patron, Pat la ramène dans son appartement. Dans la pénombre de sa chambre, leurs corps fusionnent, **rendez-vous au 11**



8

Une fois arrivé dans la boîte de nuit, Pat Magnum se sent complètement envoûté par les rythmes endiablés d'un air de Matt Pokora. Il s'accorde quelques heures pour danser. Quelques américaines de la base militaire d'à côté qui avaient soir de permissions se permettent de le siffler et de lui mettre des mains au cul. Après avoir prodigué moult refus et avoir fait preuve d'une persuasion de tout les diable, il décide tout de même d'en raccompagner une jusqu'à chez lui, afin de terminer une discussion sur l'étymologie autour d'une tasse de thé. Au bout de deux minutes, la discussion dérape en une frénétique partie de jambe en l'air, **rendez-vous au 11**

9

Rendu au bar du « Vieux Pochard » nul trace de Luigi l'indique. Au bout de 10 minutes d'attente interminable, Pat Magnum décide de chauffer sa voisine d'en face, dans le but plus ou moins avoué de la finir dans les toilettes. Finalement, après une longue discussion avec elle, il s'aperçoit que celle-ci n'est pas la chiennasse assoiffé qu'il a perçu au premier abord, c'est une femme, avec ses besoins, ses sentiments et un passé amoureux tellement douloureux. Il décide donc qu'il la culbutera chez lui. Une fois dans son appartement, elle le met face à une vérité absolue, **rendez-vous au 11**



## 10

A peine a-t-il passé le seuil de la Pizzeria « *La Casa del Calzino* » repère des terribles frères Castaglioni que Pat Magnum sent quelque chose heurter son coude. PAN ! Il est mort. La balle traverse le coude et vient se loger dans son cerveau.

Mais quel con ! Pourquoi n'a-t-il pas appelé les renforts avant ? Pat !! Nous te regretterons tous !!

**RECOMMENCEZ !**



## 11

A peine étiez-il en train d'introduire sa partenaire que le téléphone sonne. C'est une mission d'urgence PAT ! Le MONDE a besoin de vous !



Y aller, rendez-vous au [12](#)

Ne pas y aller, rendez-vous au [13](#)

## 12

PAT ! Le monde est en danger, et seul un Super-flic comme vous peut le sauver.

Apparemment, des promeneurs qui se promenaient dans le parc, à l'ouest de la ville (celui où se trouve une grotte mystérieuse) ont trépassés suite à de nombreux démembrements abusifs. Cela fait 6 mois que ça dure et on compte déjà plus de sept cent victimes. Bref, seul un super flic comme vous peut faire face à une telle situation de crise urgente!

Vous allez au parc , rendez-vous au [14](#)



### 13

Vous ne répondez pas au téléphone et passez votre journée à limer comme un castor.



24H plus tard, le policier qui était chargé de l'affaire à votre place s'est fait démembrer avant de se faire égorger. Le con ! Voilà ce que c'est de prendre une mission à la place d'un Super-flic. Vous vous félicitez de ne pas avoir répondu ce soir là au téléphone et vous vous rendez sur les lieux du forfait, **rendez-vous au [17](#)**

### 14

Sur les lieux du crime se trouve deux nouveaux cadavres. Il ne sont pas beau à voir. Les traces de sang montre qu'il a été traîné depuis la grotte si mystérieuse, qui est tout là bas, au fond du parc .

Allez-vous :

- Allez enquêter du côté de la mystérieuse grotte, **rendez-vous au [19](#)**
- Revenir le lendemain, histoire d'être plus sûr, **rendez-vous au [15](#)**



## 15

Le lendemain, une nouvelle victime est là. Ses épaules ont comme été charcutée et ses hanches ont été réduites en charpies. Dans ses yeux exorbités vous pouvez encore voir se refléter une expression de peur phénoménale. Son bras, qui traîne 100 mètre plus loin, semblant désigner la direction de la grotte avec l'index tendu. C'est vraiment horrible à voir. Il faut que quelqu'un agisse!

Allez-vous :

- Enquêter du côté de cette mystérieuse grotte qui se montre décidément... bien mystérieuse, **rendez-vous au 19**
- Enquêter du côté du marchand de glace puis du magasin de location de vidéo, un bon porno pour ce soir, une branlette et au dodo, on verra demain, **rendez-vous au 16**

## 16

Le lendemain, au parc, une nouvelle victime. Morte. Il s'agissait d'une jeune fillette d'à peine 37 ans dont la vie s'achève à l'aube de la jeunesse. C'est tellement injuste ! Sur son doux visage (ou ce qu'il en reste) s'est figé une expression apeurée, comme si à l'instant de sa mort, elle s'était demandée comment une âme aussi innocente que la sienne avait pu être le jouet d'une telle barbarie. Cette mort vous émeut au plus profond de votre être. Vous posez un genou à terre, et sanglotez en imaginant ce qu'il se serait passé si vous aviez rencontré cette jeune femme ne serait-ce que quelques jours plus tôt. Peut-être qu'en d'autres circonstances, la rivière de sa vie aurait pu prendre un autre cours, moins tumultueux.

Vous levez un poing rageur vers le ciel, comme pour prendre à témoin les dieux qui régissent le destin des hommes. CETTE INJUSTICE doit CESSER !! Il est temps que quelqu'un agisse !



Allez-vous :

- Vous dirigez vers cette mystérieuse grotte, d'où tout ces mystérieux crimes semble provenir, **rendez-vous au 19**
- Y envoyer quelqu'un d'autre à votre place. Non, parce que ce soir, il y a Béatrice qui viens vous voir, et puis merde quoi, ça fait jours sans coït . On est pas des bêtes. Johnson est un flic expérimenté, il saura sûrement vous donner des informations intéressantes, **rendez-vous au 17**

## 17

À l'état de cadavre, Johnson est encore plus moche que lors de son vivant. Et pourtant le pauvre homme n'était pas gâté par la vie. Heureusement, les souvenirs de la merveilleuse nuit d'hier soir vous permettent de supporter cette vision insupportable. Pauvre homme, il a dû souffrir comme un forcené.

Mais bon, c'était les risques du métier, et ça n'est pas votre faute si Johnson était un faible. Et puis quoi ? C'est vrai quoi ! Maintenant on sait que cette bête est assez puissante pour tuer un policier armé. Non ?

Allez vous :

- Décider de venger la mémoire de Johnson, et de tout un tas de pauvres jeunes filles innocentes, parfois même... qu'elle horreur... encore vierges, en vous dirigeant vers cette mystérieuse grotte, qui semble émaner autour d'elle une aura de mystère, **rendez-vous au [19](#)**
- Envoyer un autre policier, juste histoire de voir ce qui se passera, **rendez-vous au [18](#)**

## 18

Ha oui, lui aussi, est effectivement mort. Ça confirme qu'il y a franchement quelque chose de louche du côté de cette grotte. Il est temps d'employer les grands moyens !

Vous vous dirigez vers la grotte, bon sang de bois, **rendez-vous au [19](#)**

## 19

Vous aviez raison, et seul un super-flic comme vous pouvez le sentir : cette grotte dégage un aspect malfaisant et une aura putride semble en émaner.

Qu'allez vous faire ?

- Rentrer dans la grotte pour l'explorer, **rendez-vous au [20](#)**
- Vous avez assez bossé pour aujourd'hui, on verra ça demain, **rendez-vous au [24](#)**



## 20

Vous faites quelques pas à l'intérieur de cette grotte sinistre, armée de votre Magnum (oui, parce que ça sert à rien de s'appeler PAT MAGNUM si on a juste un Smith & Wesson..) et de votre lampe torche. Soudainement, un grondement se fait entendre... Ho mon dieu ! Une bête affreuse issue des ... *stocks shots d'une autre AVH* .... profondeurs de l'enfer, vous menace.



Il faut agir d'urgence, qu'allez vous faire :

- Affronter la bête, **rendez-vous au [25](#)**
- Vous planquer dans un coin en attendant que la situation se tasse, **rendez-vous au [21](#)**
- Vous enfuir à toute jambe, **rendez-vous au [24](#)**

## 21

Vous planquant dans une des cavités de la grotte, vous découvrez que celle-ci est plus profonde que prévue et qu'elle forme un tunnel. Au fond de celui-ci, se trouve une jeune femme. Elle sanglote. Son corps famélique, ses joues creuses et son air triste témoignent des journées de privation qu'elle a dû subir.

Il ne vous reste plus qu'à :

- Retourner affronter la bête, en l'honneur de la galanterie et de la fierté masculine, **rendez-vous au [25](#)**
- Consoler cette pauvre femme, **rendez-vous au [22](#)**



## 22

Après ces dures journées, à grelotter en pleurant, cette femme est heureuse d'avoir enfin l'aide d'un gentilhomme. Elle vous saute dans les bras, enfouissant sa tête en larme dans votre cou, et plaquant sa poitrine généreuse contre votre torse.

Après une longue discussion (5 à 10 minutes environ) vous envisagez deux options

- La première consiste à vous enfuir tout les deux de cet enfer, **rendez-vous au [23](#)**
- La seconde consiste à profiter du moment présent, faire plus ample connaissance avant de mourir et pourquoi pas, partager le peu de chaleur humaine qui vous reste, **rendez-vous au [26](#)**

## 23

Profitant d'un instant de répit où la bête monstrueuse semble s'être endormie, vous vous enfuyez de la grotte. A peine avez vous fait quelques pas que vous entendez la bête rugir au loin. Elle s'est réveillée et ne semble pas contente. Vous pressez le pas. Votre compagne d'infortune glisse sur un caillou et se vautre par terre. La pauvre.

N'écoutez que votre courage, vous décidez de vous éloigner le plus possible de votre compagne. La créature la prend dans ses pinces et l'emporte avec elle. Par respect pour sa mémoire, vous détournez les yeux du spectacle affreux et focalisez votre attention sur la sortie des souterrains. Vous entendez encore ses cris de douleurs, même une fois sortit de la grotte. C'est affreux.

Cette femme est une sainte, sans son sacrifice, vous ne vous en seriez peut-être jamais sortit. Vous voulez inscrire son nom dans votre carnet, sur la liste des femmes « qui ont vraiment comptés pour vous. » mais vous vous apercevez que vous ne lui aviez jamais demandé son prénom. Du coup, elle est noté sous le nom de Micheline, **rendez-vous au [24](#)**

## 24

Vous vous éloignez de la grotte à toute jambe et sortez du parc. Le lendemain, vous effectuez un rapport très chaud sur la situation. La police se décide à envoyer l'armée à la rescousse. Un régiment d'une trentaine de bidasses, accompagné de ninjas des forces spéciales et quelques expert en détonation équipés de bazookas rentrent à l'intérieur de la grotte. Vous les auriez bien accompagnés, mais vous avez une partie de Squash prévu à 10 h. Mais vous promettez de passer après, histoire de voir comment se déroule les opérations.

Hélas, aucun d'entre eux ne reviendra jamais de ce qu'on appellera quelques années plus tard « un carnage sanglant » au cours duquel la grotte finira par s'effondrer sur elle-même. On ne saura jamais ce qu'il s'est passé.

Par chance, comme c'est vous qui avez signé le rapport de police sur cette enquête, vous serez sûrement récompensé, **rendez-vous au [27](#)**



## 25

Le temps est venu d'affronter ce terrible monstre !! Mais avant cela, il faut que vous calculiez les points de vie et les forces respectives en puissance :

- Jetez un dé 6 et multipliez le résultat par 2 : Il s'agit de votre nombre de points vitaux.

- Jetez 5 dé 6 et multipliez le résultat par 36 : Il s'agit du nombre de points vitaux possédés par l'adversaire.

*Pour tirer sur la bête, il faut que vous lanciez 5 dés. Si jamais vous faites un Quintuple 6, alors vous réussissez votre tir. Lancez un dé 6 pour voir le nombre de point vitaux que votre tir élimine.*

*Ensuite, viens le tour de la bête. C'est simple. Lancez un dé. Si vous faites moins que 6, la créature vous touche. Lancez 2 dé et multipliez le entre eux pour savoir combien de points vitaux son coup vous à retranché.*

*Recommencez à jouer pour vous et ainsi de suite, pendant 6 tours. (Oui, Pat a oublié de prendre des munitions avant de partir, du coup, vous n'avez que 6 balles dans votre chargeur !)*

**Si vous arrivez à zéro**, vous êtes mort. Quel dommage. Consolez-vous, cela signifie juste que vous n'aviez probablement pas la force, ni le courage des super-détective pour faire des choix à la place d'un agent spécial comme PAT MAGNUM.

**Si vous arrivez à tuer cette bête** (c'est que vous avez probablement triché) **rendez-vous au [27](#)**

**Si ça vous gonfle** de lancer des dés, que vous n'avez pas le temps et que vous êtes là juste pour lire une aventure de SUPER-FLIC, **rendez-vous au [27](#)**. Ou bien, revenez en arrière, histoire de voir comment on arrive au paragraphe 26 dont l'illustration à l'air assez olé olé.

## 26

Heureuse que quelqu'un puisse enfin la consoler, la jeune femme tombe dans vos bras et vous fait plein de bisous... sur votre super sexe. Il faut dire que les effluves de super-male tel qu'un super-détective comme vous exhale ne peuvent pas rendre indifférente une femme comme elle.



Après 6 heures de copulation frénétique, tout en rezipant la braguette de votre fermeture éclair, vous sentez que quelque chose à changé. Et pour cause : vous n'entendez plus les cris monstrueux de la bête. En revenant à la galerie principale, vous vous apercevrez que celle-ci, git, morte.

Quelques mois plus tard, les scientifiques découvrirons que les cris de jouissances prodigués à haute voix et sans interruptions par une femme de 24 ans étaient le seul et unique moyen de se débarrasser de cette créature.

PAT MAGNUM vous êtes un héros, **rendez-vous au 27**

27

Bien joué Pat. Tu as encore résolu une affaire qui s'avérait, pourtant, difficile. Mais, c'est un peu grâce au lecteur aussi. ;-) (Hihih)



Courageux lecteur, ne manque surtout pas (mais alors, surtout pas) la prochaine FANTASTATIQUE aventure de ton héros PRÉFÉRÉ dans la prochaine AVH des éditions EDILAU :

**PAT MAGNUM et le MYSTERE du PRÉPUS SILENCIEUX !!**

Je sens qu'on va bien s'amuser !!