

The Independence Job

Marty Runyon

Titre original : *The Independence Job*

Traduit de l'anglais par Salla (2023) *Version 1.00*

Remerciements à ashimbabbar, grattepapier, linflas, Loi-Kymar, Outremer et tholdur pour les conseils et corrections orthographiques apportés.

New York City, avril 1958. La ville est inhabituellement sèche et chaude pour la saison. Votre dernier job remonte à un bon moment maintenant, et une nouvelle entrée d'argent se fait autant nécessaire que la pluie tant attendue. Ce n'est qu'une question de temps avant de devoir retravailler à nouveau. Cependant, un court détour par la case prison vous a rendu plus prudent. Donc, quand vous entendez frapper à la porte, vous ne savez pas si c'est une opportunité ou la mort qui appelle.

Dans *The Independence Job*, vous jouez le rôle d'un voleur professionnel lors de la préparation et l'exécution d'un hold-up avec un gros butin à la clef. Les décisions que vous prenez et les conséquences de vos actions déterminent le cours de votre aventure. À certains moments, vous devrez miser sur votre fortune pour atteindre vos objectifs. Si vous réussissez, votre fortune grandira et vous pourrez devenir riche comme vous ne l'avez jamais rêvé. Sinon, votre fortune diminuera, ce qui pourra vous conduire dans le dénuement total, en cavale, voire à la mort.

Les ficelles du métier

Pour jouer à ce livre-jeu, vous aurez besoin de deux dés à 6 faces, d'un crayon ou stylo, et du papier pour prendre des notes. Une Feuille d'Aventure est fournie pour vous y aider.

Créer un personnage

Même s'il vous revient de prendre toutes les décisions pour votre personnage, les actions que vous entreprendrez ne seront pas toutes auréolées de succès. Votre personnage est défini par ses Forces et Faiblesses qu'il possède dans diverses compé-

tences. Pour créer votre personnage, choisissez dans la liste suivante deux compétences dans lesquelles votre personnage sera efficace et notez-les comme Forces sur votre Feuille d'Aventure. Puis choisissez une autre compétence parmi celles restantes dans la liste, et notez-la comme Faiblesse sur votre Feuille d'Aventure.

Vous commencez l'aventure avec 7 points de Fortune, déjà indiqués sur la Feuille d'Aventure. Vos scores Rouge, Vert et Bleu commencent à zéro.

Compétences

- Conduite
- Fusillade
- Négociation
- Observation
- Persuasion
- Raisonnement
- Séduction

Faire un Pari

Quand vous tenterez de faire une action, l'aventure vous invitera à faire un pari. Dans ce cas, vous devrez choisir combien de vos points de Fortune vous allez miser sur le résultat. Une fois votre mise choisie, vous lancerez un nombre de dés définis par vos compétences (par défaut un seul). Si le résultat est supérieur à votre mise, vous avez gagné le pari et vous devez

ajouter votre mise à votre total de Fortune. Si le résultat est égal ou inférieur à votre mise, vous avez perdu votre pari, et vous devrez diminuer votre total de Fortune de la somme mise en jeu.

Chaque pari se verra aussi associé à une mise minimale. Ce nombre est le total minimum que devra valoir votre mise. La plupart des paris auront une mise minimale de 1, mais des paris difficiles demanderont des mises minimales plus grandes. Si vous n'avez pas assez de points de Fortune pour couvrir la mise minimale, vous perdrez automatiquement le pari, mais vous n'aurez pas à soustraire des points à votre total de Fortune.

Vous ne pouvez pas choisir une mise supérieure à votre fortune actuelle. Par exemple, si à un moment donné votre Fortune est à 3, vous ne pourrez miser plus de 3 points de Fortune, même si vous êtes toujours tenu d'avoir une mise couvrant la mise minimale.

La plupart des paris indiqueront aussi une compétence. Si votre personnage n'a pas sa compétence notée comme Force ou Faiblesse, vous lancerez un seul dé pour déterminer le résultat. Si votre personnage possède la compétence comme Force, vous lancerez deux dés et retiendrez la plus grande valeur comme résultat. Si la compétence est la Faiblesse de votre personnage, vous lancerez deux dés et choisirez la valeur la plus faible comme résultat.

Certains paris rapporteront plus que la valeur mise en jeu. Par exemple, si vous gagnez un pari indiquant « rapporte 2 pour 1 », vous devrez, en cas de victoire, ajouter deux points à votre Fortune pour chaque point mis en jeu.

Dans une optique d'équité, n'importe quel pari qui pourrait causer votre perte indiquera l'avertissement : « C'est un pari de vie ou de mort ! ».

Dans certaines circonstances, le pari n'est pas lié à une compétence de la liste ci-dessus. Dans de tels cas, le livre vous indiquera le nombre de dés à lancer, et quel résultat, du meilleur ou du plus mauvais, garder.

Exemples

Le pari du moment indique « Pari de Fusillade, mise minimale de 2 ». Comme notre personnage possède Fusillade comme Force, il lancera deux dés et gardera le résultat le plus élevé. Nous devons miser au moins 2 points de Fortune, comme l'indique la mise minimale. Pour cet exemple, nous avons une Fortune de 4 et nous décidons de mettre en jeu 3 points. Nous lançons les dés et obtenons 2 et 4. La plus grande valeur, 4, étant supérieur à notre enjeu de 3, nous avons gagné notre pari et nous ajoutons 3 points à notre Fortune, qui désormais s'élève à 7.

Le pari suivant indique « Pari de Persuasion, mise minimale de 1, rapporte 2 pour 1. » Persuasion n'est ni une Force ni une Faiblesse de notre personnage, nous allons donc lancer un seul dé. Nous avons désormais suffisamment de Fortune pour choisir n'importe quel enjeu, nous allons choisir 2. Le résultat du

lancer de dé donne 2. Le résultat n'est pas plus grand que notre enjeu, nous avons donc perdu notre pari et nous soustrayons 2 à notre Fortune, qui vaut désormais 5. Si nous avons gagné le pari, nous aurions par contre ajouté 4 à notre total de Fortune, pour un total final de 9, car le pari rapporte 2 pour 1.

À propos du genre

Étant donné que vous lisez une histoire criminelle inspirée par la littérature pulp et hard-boiled, vous pourriez supposer que votre personnage est impérativement masculin. Ne le faites pas ! L'auteur a fourni de grands efforts¹ pour s'assurer que l'histoire puisse être vécue par un personnage féminin autant qu'un personnage masculin.

Commencer votre aventure

Une fois que vous aurez choisi vos Forces et Faiblesse et que vous vous serez familiarisé avec la règle de Pari, rendez-vous au 1.

Quand vous atteindrez la fin d'un paragraphe, il y aura des instructions données en italique. Certaines vous demanderont de prendre une décision. Selon l'option choisie, rendez-vous au paragraphe numéroté correspondant à ce choix et reprenez-y votre lecture. S'il vous est demandé de faire un Pari, faites-le comme indiqué précédemment, et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat.

1 Et le traducteur a fait ce qu'il peut !

Les paris sont au cœur de ce livre dont vous êtes le héros et c'est le principal moyen d'accroître votre Fortune. Votre total de Fortune déterminera la fin de l'histoire. Vous pourrez la jouer sécurité et atteindre la fin, ou bien vous appuyer sur votre chance et peut-être obtenir des richesses dont vous n'aviez jamais rêvé.

Vous voilà prêt. Rendez-vous au 1 et commencez votre aventure !

Chapitre 1 : Le Pitch

Les fenêtres grandes ouvertes essaient de capturer une brise du soir venue du large de l'Hudson. Tentative vaine. Votre appartement est un four et vous êtes la dinde. Un verre de scotch et deux glaçons sont vos uniques répit. Vous vous appuyez sur le rebord et observez les toits et les lampadaires éclairant la rue. Ce n'est pas le mois d'avril auquel vous vous attendiez. Ceci dit, ce n'est pas la vie à laquelle vous vous attendiez non plus.

Vous contemplez l'ameublement bon marché, la moquette sale, les bouteilles vides sur le bar. Il n'y a aucune gaîté en ces lieux. Si la porte n'était pas verrouillée, quiconque passant dans le coin pourrait penser l'endroit abandonné. Le triste reflet de votre âme.

Alors que vous vous détournez de ce sombre miroir, quelqu'un frappe à la porte. Vous ne cillez pas. Vous n'en êtes pas capable. Votre seul but est de finir cette bouteille et de tenter de dormir en dépit de la chaleur. Rien ni personne se trouvant derrière la porte ne mérite d'y renoncer.

Qui que ce soit, il n'a cure de vos projets. De nouveaux coups se font entendre.

Vous posez votre verre sur le bar, vous repêchez ce fichu revolver à canon court sous des coussins et vous vous avancez en direction de la porte. « C'est qui ? »

Il s'éclaircit la gorge. « Edward Bailey. C'est Father qui m'a donné votre nom. Il vous passe le bonjour. » Father. Ce vieux combinard s'intéresse encore à vous ?

Vous déverrouillez la porte puis vous vous en éloignez. « Entrez ! »

Le porte s'ouvre timidement. L'homme qui la franchit est bien habillé. Sa veste est propre et neuve et son pantalon plissé est des plus appropriés contre la chaleur. Il ouvre les mains et les maintient légèrement en avant. Le sourire sur son visage rasé de près vous en dit long.

« Du genre prudent, je vois. Exactement ce que j'apprécie chez les professionnels. Ce que vous êtes d'après Father. » Il balaye la pièce du regard. « Est-ce que ça vous dérange si j'enlève mon chapeau ? Cette ville est un véritable sauna. »

« Faites comme chez vous. Je vous offre un verre ? », demandez-vous.

Il retire son chapeau et le pose sur un coin de table. « Ça me va. Et tant qu'à faire, je vous explique pourquoi je suis là. »

Vous posez votre pistolet sur le Formica fissuré et attrapez un verre propre. « J'écoute. »

Bailey s'appuie sur le canapé. « J'ai un job pour bientôt. Du lourd. J'ai réuni une équipe, nous avons besoin d'un quatrième. » Vous lui donnez le verre, puis vous vous en servez un. « Je me suis renseigné. Tout le monde dit que vous êtes au top. Il se pourrait même qu'il y a pas meilleur. Voilà pourquoi je suis là. Pour savoir si vous voulez en être. »

Un job. Vous contemplez les glaçons fondre au fond de votre verre. Le job ?

Si vous acceptez la proposition d'Edward, rendez-vous au 31.

Si vous refusez, rendez-vous au 72.

Si vous exigez de plus amples détails, rendez-vous au 14.

2

Vous ne ressentez plus rien du tout.

George s'arrête sur le rebord de la route, le temps nécessaire pour éjecter le corps hors de la voiture. Puis il roule de nouveau pour aller prévenir les autres que c'est fait. Il réfléchit à la façon de diviser l'argent en quatre parts au lieu de cinq. Un sourire se dessine sur son visage tandis qu'il siffle une mélodie joyeuse.

FIN

3

« Cela ressemble au dilemme du Prisonnier, Dorothy. », criez-vous.

« Qu'est-ce que tu veux dire ? », hurle-t-elle en retour.

« Réfléchis-y. Tu n'as plus l'avantage sur moi. », expliquez-vous. « Si on en vient à se tirer dessus, qui sait où ça nous mènera ? Peut-être que tu m'auras et que tu auras tout l'argent. Peut-être que je t'aurai et que je repartirai avec le pactole. Peut-

être qu'on s'entretuera tous les deux, et tout ce cash restera tranquillement ici jusqu'à ce que quelqu'un trouve nos cadavres. Tu apprécies ces possibilités ? »

Le silence s'abat sur la maison. Où qu'elle soit, elle ne cherche plus à vous débusquer. Vous regardez derrière vous, mais le vestibule est libre.

« Tu veux répartir l'argent. », finit-elle par comprendre.

Vous répondez : « C'est la seule garantie pour que nous deux en sortions vivants. Je sais que tu es une professionnelle, Dorothy. Et j'ai appris lors de ce job que tu étais intelligente. C'est le mauvais moment pour commencer à faire des choses stupides. »

« D'accord. », dit-elle.

Lentement, vous vous répartissez tous les deux le cash. La tension ne se dissipe pas, mais vous y arrivez.

Le soleil est proche de l'horizon quand vous avez terminé. Dorothy est à l'affût quand vous reculez vers la porte. Elle s'y tient silencieusement, son pistolet à portée quand vous partez en voiture.

Ajoutez 10 points à votre total de Fortune et rendez-vous au 20.

4

Vous fermez les yeux et soufflez un bon coup. Vos épaules s'affaissent lorsque vous réfléchissez à la situation. Pas moyen que cette farce se termine.

Il n'y a personne pour vous arrêter quand vous tournez les clefs. Vous avancez la voiture en direction de l'autoroute et vous vous dirigez vers le nord. Quelle leçon clichée en retenir ? Que la discrétion est l'aspect le plus important de la bravoure ? Ça fera l'affaire.

Rien de tout ça n'est très valeureux. Mais pas moins que de finir mort à la sortie d'une banque. Il y aura d'autres jobs, vous dites-vous. Vous n'avez qu'à rester en vie pour pouvoir les réaliser.

Vos phares balayaient l'obscurité. Les arbres émergent de la nuit et naviguent à vos côtés. Des kilomètres défilent sous vos roues dans une monotonie sans fin.

Le goût amer de la bravoure sur vos lèvres.

FIN

5

Chapitre 6. Le Braquage

À 9 h 15 du matin précisément, un fourgon intégralement blanc déboule devant l'entrée principale de la First National Bank d'Independence, dans le Missouri. Le garde constate quatre personnes sortir du fourgon. Rien de particulier à noter au sujet de ce groupe, si ce n'est qu'il y a au moins un homme noir. Quoi qu'il en soit, il comprend vite que quelque chose ne va pas. Sa main se rapproche discrètement de son arme.

Vous poussez la porte et balayez du regard le hall. Deux caissiers, un gardien et un client. Le compte ne semble pas y être, mais vous continuez à avancer. Vous levez votre arme vers le garde. « Tout le monde à terre. Faites ce qu'on vous dit et personne ne sera blessé. »

Le garde hésite, mais finalement rejoint les autres au sol. Edward sort son arme et le tient en joug. Il s'agit maintenant d'exécuter votre plan.

Si vous prenez le temps de vider les tiroirs caisses, rendez-vous au 29.

Si vous voulez sécuriser les bureaux, rendez-vous au 61.

Si vous foncez vers le coffre-fort, rendez-vous au 89.

6

Vous passez tous les trois les heures qui viennent avec des pelles, une carafe d'eau et cinq cadavres, à essayer de leur creuser une nouvelle demeure dans les collines du Kentucky.

George, dont la peau sombre luit de sueur, attrape un mouchoir dans sa poche arrière pour s'essuyer le front. « J'apprécie votre aide à tous les deux. »

« Qui sont ces crétins, au fait ? », demandez-vous en jetant une nouvelle pelletée de terre dans la tombe.

Il accompagne son sourire d'un clin d'œil malicieux. « Ce sont juste des gens du coin qui n'apprécient pas qu'un homme de couleur fasse des affaires sans leur permission. »

« Quel genre d'affaire ? », questionne Edward, alors qu'il se repose en s'appuyant sur sa pelle.

« Ce que monsieur Bailey demande, c'est combien tu leur as pris ? », plaisantez-vous.

« Pas plus que ce qu'ils me devaient. », répond George. « Et ils ont tout gagné à vouloir arnaquer un arnaqueur. Je leur ai fait une faveur en leur montrant leurs erreurs. Enfin, pas à ceux-là. », dit-il en désignant les cadavres. « Mais les autres types. Je devrais foutre leurs têtes sur des piques près de la route, mais je ne voudrais pas contrarier mes petites amies. » George vous sourit et vous ne pouvez retenir un éclat de rire.

« Je ne sais pas, George. », lui dites-vous. « J'en imagine bien quelques-unes s'y faire. »

George ricane. « Dans ce cas, tu devrais me les présenter. »

Vous creusez tous trois encore plusieurs minutes avant que George dise : « Vous ne m'avez pas encore expliqué pourquoi vous êtes venu me rendre visite. »

« Edward ici présent est en train de préparer le braquage d'une banque. », lui répondez-vous. « C'est un boulot de jour, mais on s'y prépare au mieux. La seule chose qui nous manque pour bien faire les choses, c'est un cinquième larron. Je ne vois personne d'autre que je préférerais avoir avec nous. Tu obtiendras la même part que nous et c'est un gros gâteau. » Vous lui tendez la main. « Qu'en dis-tu ? »

Faites un Pari de Négociation d'une mise minimale de 1. Si vous remportez le pari, rendez-vous au 19. Si vous échouez, rendez-vous au 82.

Le refuge est à portée de vue, dans l'ombre des frênes verts. Vous roulez avec George en direction de la maison. Il y a un autre véhicule que vous ne reconnaissez pas. Probablement leur voiture de fuite.

George sort de la voiture et prend les devants en avançant vers la maison. Vous ouvrez votre porte, vous vous étirez et vous le suivez.

À l'intérieur Paul est debout dans la cuisine en train de se faire un sandwich. Il vous regarde tandis que vous vous approchez. « Vous avez réussi. Génial ! Vous en voulez, tant que j'y suis ? » Vous acquiescez. « Avec plaisir. Tu sais à quel point j'ai toujours faim après un coup comme celui-là. Ils sont déjà en train de compter, si vous voulez vous joindre à eux. »

Dorothy et Edward sont dans la salle attenante, comptant les billets en les empilant en petits tas. Vous les rejoignez en commençant par ouvrir un autre sac.

À la tombée de la nuit, l'argent est compté, divisé et distribué à chacun de vous cinq. À partir de maintenant, personne n'a trop envie de parler. Vous êtes tous prêts à prendre congé les uns des autres.

Edward est le dernier à partir. Vous le voyez debout sur les marches devant l'entrée en train d'allumer une cigarette, tandis que vous vous éloignez. La braise incandescente disparaît dans le lointain lorsque vous conduisez.

Rendez-vous au 20.

8

Vous bondissez sur le siège du conducteur tandis que George grimpe côté passager. La voiture se lance sur la route à pleine puissance. George ne pouvait pas trouver meilleur véhicule.

« Police derrière nous. », vous annonce-t-il. « Deux. »

Vous ajustez le rétroviseur en souriant. « Seulement deux. », vous amusez-vous. « Tu parles d'un challenge. »

La voiture s'emballe lorsque vous passez la vitesse supérieure. La police lutte pour tenir la distance. Vous identifiez un virage devant vous, vous ralentissez et vous tournez au coin de la rue. Vous accélérez en direction du prochain virage, tournez rapidement et repartez de nouveau à toute vitesse. Il ne faut pas longtemps pour que la police soit hors de vue.

« Je crois que tu les as semés », vous dit George.

« Juste pour être sûr. » Vous tournez à une nouvelle route, puis une autre. Au bout d'un moment, vous finirez bien par prendre la direction du refuge. Mais pas maintenant. Pas tout de suite.

Rendez-vous au 48.

9

« Les attacher ? » L'incrédulité transparait dans vos paroles. « C'est pas un film de John Wayne. »

« Bon sang, qu'est-ce-que tu veux dire ? » demande Edward.

« Je veux dire que nous avons besoin d'autant de personnes qu'il est possible de faire rentrer dans cette chambre forte. Et nous aurons besoin de tout le temps qu'on pourra prendre. Et ça veut dire mettre une personne armée de plus dans le hall d'accueil. Quelqu'un qui sait garder son sang-froid sous la pression. Quelqu'un à qui nous pouvons faire confiance pour ne pas hésiter quand les coups de feu commenceront à pleuvoir. »

Dorothy prend alors la parole : « C'est un bon point, Edward. Je préfère contribuer en remplissant les sacs d'argent plutôt que de faire des nœuds. »

Le regard d'Edward va de Dorothy à Paul. Puis il répond : « D'accord, on va le faire à ta façon. »

« Je connais le type parfait pour le job. Si vous me laissez le ramener, vous ne le regretterez pas. », promettez-vous.

Edward dit : « On te fait confiance pour ça. J'espère que ce type est aussi bon que tu le dis. »

« Ne t'inquiète pas. », lui répondez-vous. « C'est un professionnel. »

Notez « Fine gâchette » sur votre Feuille d'Aventure et ajoutez 1 point à votre score Rouge, puis rendez-vous au 43.

10

Pendant que vous remplissez un sac, un unique coup de feu retentit depuis le hall d'entrée. Edward déboule dans la chambre forte. « George vient juste de dégommer le garde pendant que tu faisais tes conneries. Qui sait combien de temps il nous reste ? »

Alors que les mots s'échappent de ses lèvres, vous entendez le hurlement d'une sirène au loin. « Pas assez. », répondez-vous. Vous accélérez le remplissage de vos sacs.

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez un dé), mise minimale de 2, rapporte 5 pour 1. quel que soit le résultat, ajoutez 1 à votre total Rouge et rendez-vous au 16.

11

« Écoute, je suis là pour une seule et unique raison, la même que la tienne. », lui répondez-vous. « Il va y avoir beaucoup d'argent à l'issue du job, et je peux vous aider à le faire. Combien de fois j'ai pu le faire auparavant n'y changera rien. »

Le sourcil de Sullivan se lève interrogateur. « Au contraire, je pense que ça y change quelque chose. Si on ne peut pas te faire confiance, quel intérêt à continuer ? On peut très bien dire que tout s'arrête maintenant et partir chacun de notre côté. »

Edward s'avance pour la calmer. « J'ai mis en place ce job, et je vous ai tous choisis pour une bonne raison. J'ai bien compris que la confiance ne régnait pas entre vous, mais accordez-m'en un minimum. Aucun d'entre vous serait ici si il était de trop. Ok ? »

Dorothy se renfrogne. « D'accord Eddie. Si tu le dis. »

Edward frappe dans ses mains. « Bien, si ça c'est réglé, allons dans la salle à manger pour qu'on puisse enfin parler du plan. »

Ajoutez un point à votre total Vert, puis rendez-vous au 27.

12

Edward plonge hors de la ligne de tir du garde. Plusieurs coups de feu retentissent dans la zone d'accueil. Dorothy et vous vous cachez derrière le comptoir avec les caissiers. Le garde s'interrompt, pour recharger, espérez-vous.

Vous vous relevez avec l'intention de le tuer. Mais une balle ricoche sur le comptoir et vous plongez de nouveau vers une couverture. « C'est quoi le problème de ce type ? », demande Dorothy en grinçant des dents.

« Il nous fait perdre notre temps. », répondez-vous. Vous faites dépasser votre pistolet du comptoir et vous tirez à l'aveugle dans la direction du garde. Dorothy vous imite et tire à son tour.

Deuxième échange. Vous rechargez et vous rampez à l'extrémité du comptoir. Vous inspirez un grand coup avant de regarder sur le côté. Vous pouvez voir le garde derrière le bureau dans le coin de la pièce. Il balaye du regard l'accueil, dans l'attente d'une cible qui s'offrirait à lui. Vous savez que vous devez en finir avant que le plan déraile complètement. Edward

commence à tirer. Le garde se tourne dans sa direction pour lui rendre les coups de feu, mais vous vous penchez et vous lui tirez en pleine poitrine.

« Allez ! », lancez-vous à destination de toute l'équipe. « Il nous reste plus beaucoup de temps ! »

Si George est un Expert télécom, rendez-vous immédiatement au 59.

Sinon, faites un Pari d'Observation, mise minimale de 4. Si vous remportez le pari, rendez-vous au 59. Si vous le perdez, rendez-vous au 84.

13

Une fois les autres partis de la maison, vous vous focalisez sur le plan aux côtés de Dorothy. Timing, plans des étages, calculs de distances, itinéraires de fuites. Aucun détail n'est trop petit pour ne pas vous y pencher. Les effectifs de la police dans les environs. Où se trouveront-ils ? Combien seront en service le jour fatidique ? Quelles routes seront bloquées ?

À vous eux, vous revenez encore et encore sur chaque point de détail jusqu'à les connaître par cœur. Mais est-ce suffisant ? Avez-vous vraiment tout pris en compte ?

Faites un Pari de Raisonnement, mise minimale de 1. Si vous gagnez le pari, rendez-vous au 57. Si vous le ratez, rendez-vous au 94.

« Pas si vite. », lui répondez-vous. « J'ai besoin qu'on rentre dans les détails avant que je m'engage dans ce plan. »

Bailey ricane. « On m'avait prévenu qu'on vous recrutait pas facilement. » Il agite les glaçons dans son verre.

« D'accord. C'est un job de banque. Une grosse banque, dans le Missouri. Il se trouve que je sais qu'ils vont être inhabituellement débordés pour une journée bien précise. J'ai un plan pour tout rafler sans que personne en ville réagisse à temps. On va vers du cent vingt facilement. » Constatant que vous ne dites rien, il ajoute. « Je suppose que vous voulez connaître votre part. »

Vous vous servez un autre verre. « J'écoute. »

« Après avoir déduit les frais, plus ma commission d'intermédiaire, vous partirez avec vingt mille largement. Vous en dites quoi ? », demande-t-il.

Vous en dites que c'est une sacrée somme, vous devez le reconnaître. Mais est-ce suffisant ?

Si vous acceptez l'offre de Bailey, rendez-vous au 31.

Si vous refusez, rendez-vous au 72.

Si vous voulez tenter de faire monter votre part, faites un Pari de Négociation, mise minimale de 1. Si vous gagnez le pari, rendez-vous au 91. Si vous le perdez, rendez-vous au 53.

Vous prenez un moment pour vous préparer. Vous inspirez profondément et essayez de vous concentrer. Vous n'avez le droit qu'à un tir, il doit être décisif.

« Bordel, t'es où ? », Edward hurle tout en tirant à travers l'embrasure de la porte ouverte.

Vous vous retournez et vous visez à travers la fenêtre. La vitre explose, tandis que vous tirer à deux reprises. Les éclats sont encore en train de tomber quand Edward s'écroule. Vous le garder en joue. Il respire encore, mais il ne bouge pas.

Vous vous approchez de la porte et vous la franchissez précautionneusement. Vous vous agenouillez à proximité de Paul et de Dorothy, à la recherche de signes de vie. Edward a été minutieux. Vous étiez son seul point faible.

Edward repose à terre, du sang sur sa poitrine et dans la bouche. Il essaye de parler, mais il n'y arrive pas. Le pistolet dans sa main bouge, comme s'il tentait encore de se défendre. Vous l'achevez d'une dernière balle dans le front, puis vous avancez en direction de l'argent.

Le soleil se lève tandis que vous conduisez en vous éloignant de la planque. Vous accélérez pied au plancher en laissant les fantômes de vos complices derrière vous.

Ajoutez 10 points à votre total de Fortune et rendez-vous au 20.

Chapitre 7 – L'Évasion

Vous sortez de la chambre forte en tenant fermement le dernier sac. Vous traversez les bureaux et vous contournez le comptoir en direction de l'accueil. Les guichetiers sont nez au sol et ne vous regardent pas. Le garde repose sans vie là où vous l'aviez laissé. George est accroupi derrière la porte principale.

« Baisse-toi ! », vous ordonne-t-il sans desserrer la mâchoire, alors que le bruit de coup de feu fait trembler la vitrine.

« Qu'est-ce que tu fous ? », lui demandez-vous en vous agenouillant en face de lui.

« La police. », vous répond-il. « La camionnette est bloquée, mais les trois autres se sont enfuis avec leurs sacs. Tout ce qu'il nous reste à faire, c'est de sortir. »

Vous hochez de la tête. « Tu vois ça comment ? »

George fait un geste avec son arme. « Il y a une voiture un pâté de maisons plus loin. On devrait pouvoir la faire démarrer facilement. »

« Ok, on fait comme ça. » Vous déboulez tous deux hors de la banque tirant tout en courant. Une voiture fait crisser ses pneus sur la route. La police ne sait pas sur qui, de vous ou des autres, tirer. Vous bondissez derrière une boîte aux lettres, une poubelle, un lampadaire. Tout ce qui passe est bon à mettre entre vous et les balles. Vous tirez, rechargez, et vous restez en mouvement.

George atteint la voiture le premier et ouvre une porte. « Bon sang, les clefs sont à l'intérieur. » Avec autant de chance, vous pourriez bien vous en sortir...

Si George est un As du Volant, rendez-vous immédiatement au 71.

Sinon, faites un Pari de Conduite, mise minimale de 2. Si vous réussissez, rendez-vous au 8. Si vous échouez, rendez-vous au 35.

17

Chapitre 5 – La Veille au Soir

Le Great Western Motel se trouve le long de l'US 24, au nord-est d'Independence. Les membres de l'équipe s'y sont installés chacun leur tour durant les derniers jours. Chacun de vous cinq a sa propre chambre. Vous vous asseyez dans la vôtre, en essayant de rester dans un esprit de détente, voulant immédiatement y aller. Tout a été anticipé, sauf l'interminable attente.

La chaleur a fluctué entre l'agréable et l'insupportable. Le braquage a lieu demain, et vous vous retrouvez à trépigner dans votre chambre, incapable de vous reposer. Vos vêtements sont moites et collants, et le climatiseur lutte contre la chaleur.

Vous ouvrez grand votre porte, espérant trouver un répit à l'extérieur. Vous constatez que Paul et Dorothy sont aussi éveillés, leurs lumières de leurs chambres respectives perçant les ténèbres. Un peu de camaraderie ne serait peut-être pas de trop.

Si votre total de Fortune est égal à zéro, rendez-vous immédiatement au 4.

Si vous allez à la chambre de Dorothy, rendez-vous au 51.

Si vous allez à celle de Paul, rendez-vous au 75.

18

Vous lui faites votre sourire le plus amical possible. « Je sais que tu assures au volant, Paul, mais tu es meilleur à l'intérieur. Souviens-toi, on a déjà bossé ensemble. Si j'étais en charge de planifier ce job, je te voudrais à l'intérieur. »

Merrick s'éloigne de la table et réfléchit un petit moment. « Je comprends, ça marche. »

« Je connais un type. », continuez-vous. « Il est de loin le meilleur chauffeur que je connaisse. Je l'ai vue faire de ces courses poursuites, vous ne me croiriez pas si je vous les racontais. Si vous me laissez le ramener, vous ne le regretterez pas. »

Les autres débattent en vous jetant des regards et en levant les sourcils. Dorothy hausse les épaules et lève les yeux. Paul fait un signe d'accord de la tête...

« Ok, on va le faire à ta manière. », dit Edward. « J'espère que ce mec est aussi bon que tu le dis. »

« Ne t'inquiète pas, c'est un professionnel. »

Ajoutez une note indiquant « As du volant » à votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 43.

19

George contemple le trou et les hommes allongés à côté. « De toute façon, je vais pas pouvoir rester dans le coin. » Il tend sa main pour serrer la vôtre. « L'aventure pourrait valoir la chandelle, non ? »

« Bien, répondez-vous, maintenant mettons ces hommes en terre et partons d'ici. »

Rendez-vous au 99.

20

Chapitre 9 – Épilogue

Si votre total de Fortune est entre 0 et 29, rendez-vous au 40.

Si votre total de Fortune est entre 30 et 44, rendez-vous au 60.

Si votre total de Fortune est entre 45 et 59, rendez-vous au 80.

Si votre total de Fortune est supérieur à 60, rendez-vous au 100.

21

« C'est comme ça que tu te remémores les événements ? », lancez-vous d'un ton défiant. « Parce que dans mes souvenirs, il me semblait que quelqu'un devait s'assurer que les alarmes étaient bien désactivées avant même que nous nous approchions du bâtiment. C'était le job de qui déjà, t'en souviens-tu ? »

Vos mains se serrent, et aucun de vous deux ne lâche prise. Ses yeux se plissent, et il fait grincer ses dents. « T'as quelque chose à me dire ? »

« Calmez-vous tous les deux ! », intervient Bailey, en mettant une main sur votre épaule et l'autre sur celle de Paul. « C'est de l'histoire ancienne maintenant. Ne laissons pas le passé nous priver d'un beau salaire, d'accord ? »

Merrick relâche votre main et recule doucement. « Bien sûr, tout roule. » Il s'approche d'un fauteuil à côté de la cheminée, pour s'y asseoir lourdement.

Ajoutez un point à votre total Bleu et rendez-vous au 77.

22

Vous entrez dans la salle d'accueil et plongez derrière le comptoir au côté des guichetiers. Dorothy est là aussi, maintenant sa tête baissée. Le garde fait une pause, pour recharger espérez-vous.

« Tu es prête ?, lancez-vous en brandissant votre arme.

« Après toi. », voilà la réponse. Vous faites signe à Dorothy et vous commencez à tirer tous les deux par-dessus le comptoir. Vous entendez les autres tirer à leur tour. La fusillade est assourdissante.

Quand les coups de feu prennent fin, vous vous redressez avec précaution. Le garde est étendu dans une mare de sang contre le mur opposé.

« Venez ! », dites-vous à l'attention de tous vos complices.
« Il nous reste pas beaucoup de temps. »

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez un dé), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

23

Vous vous appuyez sur l'embrasure de la fenêtre et vous visez. Vous faites feu. Un coup. Et un autre. Puis un troisième. La voiture tangué et il est difficile de maintenir la stabilité de votre arme. Mais ils sont dans votre ligne de mire dorénavant.

Vous tirez à deux nouvelles reprises sur la voiture de tête. Le pare-brise vole en éclat et le conducteur perd le contrôle. La seconde voiture est trop proche et les deux se rentrent dedans.

« Joli tir ! », vous lance George tandis que vous retournez à l'intérieur du véhicule. Vous vous enfoncez dans le siège. Vous fermez les yeux et vous le laissez vous ramener à la planque.

Rendez-vous au 48.

24

« Si tu m'en sers un verre, peut-être te le dirai-je. »

« Ok. », répond Dorothy en vous tendant un verre. « Pourquoi ne t'assois-tu pas pour m'en dire un peu plus à ton sujet ? » Elle prend l'autre chaise, recouvrant sa jambe droite de la gauche. Elle avale une gorgée et vous regarde avec attention.

« Que veux-tu savoir ? », demandez-vous en vous asseyant.

Dorothy baisse les yeux et fixe la table qui vous sépare.
« Dis-moi, c'était comment la taule ? »

Vous réfléchissez un moment. « C'est vraiment ça qui t'intéresse le plus ? »

« Je suis curieuse. », plongeant son regard dans le vôtre.
« Pas de problème si tu ne veux pas en parler. »

« Non, je ne veux pas en parler. » Vous lui dites tout. Des choses que vous n'avez évoquées avec personne d'autre. Quand vous retournez finalement dans votre chambre, vous dormez comme vous n'aviez pas dormi depuis des mois.

Rendez-vous au 5.

25

Vous désignez les arbres à votre droite. « Fais diversion. Je vais faire un détour et les dégommer par le côté. »

Vous vous levez et vous vous apprêtez à courir. Edward compte jusqu'à trois et commence à tirer au hasard. Vous attention se porte sur chacun de vos pas. Un, deux, trois, quatre, cinq, six. Combien en faut-il pour atteindre les arbres ? Neuf, Dix. Les balles fusent. Edward doit être en train de recharger. Quatorze, quinze.

Vous plongez derrière un arbre et reprenez votre souffle. Edward observe, attendant que vous lui fassiez signe. Vous levez votre pistolet et vous hochez de la tête. Edward sourit et

commence à tirer de nouveau. Vous vous joignez à la fusillade et vous coincez les bandits entre deux feux. Malgré votre infériorité numérique, vous en venez à bout rapidement.

Vous faites finalement une pause pour reprendre votre souffle. « Ça va aller ? », demandez-vous.

Edward contemple sa voiture. « Je vais toujours mieux que la bagnole. »

« Peut-être que vous devriez prendre une de ces Buicks ? », intervient une troisième voix. Debout sous le proche, fusil en mains, se tient George Cowles. « Ça ne serait que juste retour pour m'avoir tiré de cette mauvaise situation. »

Rendez-vous au 6.

26

Alors que vous remplissez un sac, un coup de feu retentit à l'accueil. Vous restez tête baissée et vous continuez votre larcin. Un autre tir, une autre liasse. Finalement, ça s'arrête.

Edward déboule dans la chambre forte. « Qu'est-ce que tu fous ici ? Le garde nous a donné du fil à retordre. Qui sait combien de temps il nous reste maintenant ? » Vous ne répondez pas. Vous vous activez juste à remplir le sac.

Faites un Pari de Pillage de Chambre forte (lancé un dé), mise minimale de 2, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, ajoutez 1 point à votre total Rouge, puis rendez-vous au 16.

Chapitre 3 – Le Plan

La salle à manger est meublée d'une grande table, d'un lustre ternis et d'une paire de chaises bien trop bancales pour pouvoir supporter votre poids. Une carte de la ville et les plans d'une banque sont étalés sur la table. Vous la contournez et vous vous penchez sur les plans.

Bailey désigne la carte. « Voici Independence, dans le Missouri. Le bâtiment que j'ai entouré, c'est la First National Bank. Voilà le job. »

Merrick semble circonspect. « Qu'est-ce que cette banque a de si spéciale pour qu'on aille se traîner jusqu'au Mississippi pour la braquer ? »

« Le Missouri. », le corrige Bailey. « Il y a deux raisons pour lesquelles j'ai choisi cette banque en particulier. Tout d'abord, l'établissement sera en possession d'importants dépôts en raison d'un jour férié local qui perturbe le déroulement des circuits de leurs véhicules blindés. Ce jour férié, il se trouve qu'il coïncide avec le principal jour de paye dans cette ville. Il y aura une fenêtre de deux heures environ pendant laquelle le bâtiment abritera plus de cent mille dollars. Peut-être même le double si on est chanceux. »

En examinant la carte, votre œil est attiré par un détail. « C'est quoi cette ligne rouge là ? » Vous désignez un itinéraire surligné qui ne passe pas à moins de cinq pâtés de maisons de la banque. « Impossible que ça soit notre voie de repli. »

Dorothy sourit. Finalement, une émotion de sa part, remarquez-vous. « C'est le parcours de la parade. »

Vous jetez un regard à un Edward soudainement embarrassé. « Dorothy et moi-même avons établi les plans préliminaires ensemble. », explique-t-il. « C'est la seconde raison. La ville sera le théâtre d'une parade durant la matinée. Presque tous les policiers de la ville seront sur place, soit en y défilant, soit en la surveillant. Tant qu'on sera dans les temps, il n'y aura pas plus de deux voitures patrouillant dans tout le reste de la ville. »

« C'est dingue », intervient Merrick.

« Quelle est votre stratégie une fois à l'intérieur ? », vous enquerrez-vous.

Dorothy met le plan au milieu de la table. « On amène une voiture juste en face de la porte d'entrée principale, dans l'angle. On rentre à trois. Il faudra faire la nounou pour deux guichetiers, ainsi qu'un unique garde. Il est vieux et ramolli. Il ne devrait pas nous poser problème. Un de nous surveille l'accueil pendant que les deux autres dépouillent la chambre forte et remplissent les sacs. Ça prendra dix, quinze minutes grand max. »

Edward vous dévisage tour à tour. « Risque minimum, gros butin. Vous en dites quoi ? »

Dorothy se redresse. « Tu connais déjà ma réponse. »

Paul agite sa tête d'excitation. « Exactement ce que j'espérais, j'ai hâte. »

Edward se tourne vers vous. « Et toi ? Tu en dis quoi ? »

« C'est un bon plan. », répondez-vous. « Mais il ne fera pas l'affaire. J'ai fait suffisamment de banques pour savoir que c'est plus compliqué que ce que vous croyez. Un à l'extérieur et trois à l'intérieur, ça ne suffira pas. On a besoin d'un cinquième pour que ça marche. »

« Un cinquième quoi ? », demande Dorothy, médusée.

Vous avez trois options d'expertise à proposer. Allez-vous suggérer un conducteur compétent, un monteur de lignes téléphoniques ou tireur d'élite ?

Si vous voulez un as du volant, rendez-vous au 45.

Si vous voulez un expert télécom, rendez-vous au 63.

si vous préférez une fine gâchette, rendez-vous au 81.

28

« Paul, tu m'as fait passer par la case prison. », répondez-vous. « C'est difficile à oublier. »

« Tu m'en fais porter la responsabilité ? », vous demande Paul.

Vous vous accoudez au comptoir. « Non. De l'eau à passée sous les ponts depuis. »

« D'accord, d'accord. » Paul mord de nouveau dans son sandwich. « Tu sais, quand Edward s'est ramené avec toi, j'ai bien cru, à regret, que j'allais devoir te tuer aussi. »

Vos yeux se glissent sur son pistolet posé sur le comptoir tout juste à côté de son assiette. « Et maintenant ? »

« Maintenant, je ne crois plus avoir à le faire. », soupire Paul.
« Allons, viens, on va se répartir ces billets et se barrer d'ici. »

Le reste de la journée se passe surprenamment rapidement. Paul vous aide même à mettre les sacs dans votre voiture. Vous faites vos adieux et vous conduisez en direction du soleil couchant. Il vous fait même un signe en partant.

Ajoutez 10 points à votre total de Fortune et rendez-vous au 20.

29

Vous désignez Dorothy. « Allons vider ces caisses. »

L'un des caissiers gémit lorsque vous vous rendez derrière le comptoir pour commencer à vider les tiroirs. Les autres vous regardent nerveusement.

Personne ne regarde le vieux garde quand il dégaine un pistolet caché et tente de tirer maladroitement sur Edward.

« Salopards ! », grogne-t-il.

Si George est une Fine gâchette, rendez-vous immédiatement au 37.

Sinon, faites un Pari de Fusillade d'une mise minimale de 1. Si vous le gagnez, rendez-vous au 37. Si vous l'échouez, rendez-vous au 12.

Vous lui présentez le job. Le Requin vous écoute avec attention. Il n'a peut-être jamais fait de hold-up, mais il est suffisamment plein aux as pour reconnaître les minables.

« C'est un sacré plan. », admet-il. « Tu peux avoir tes dix. Je sais que vous êtes parés pour ça. »

« Merci. », répond Edward. « Vous pouvez compter sur nous. »

« Bien sûr que je peux. », rétorque le Requin. « Avec ce plan, soit vous en sortez avec le fric, soit vous en sortez pas du tout. Je paye juste pour savoir comment ça va se finir. »

Rendez-vous au 17.

« Ça marche, j'en suis. »

Edward lève les sourcils. « On a un accord donc. Pour dire vrai, j'ai cru que vous alliez refuser. »

De la main tenant votre verre, vous balayez la pièce autour de vous. « C'est pas de gaîté de cœur que j'abandonne tout ça, mais s'il le faut... »

Bailey pose son verre puis attrape son chapeau. « Je vous appelle pour les détails dans deux jours. Je suis impatient de travailler avec vous. » Il tend sa main, que vous serrez par habitude. Sans dire au revoir, il s'éclipse par la porte.

Vous la verrouillez derrière lui. Sa poigne était moite, sa sortie maladroite. La chaleur, probablement. Ou la nervosité. Quoi qu'il en soit, vous en saurez plus dans deux jours.

Rendez-vous au 33.

32

Vous vous asseyez à l'autre bout d'une table, et vous y prenez vos aises. « Tu te trimballes toujours un paquet de carte pendant le boulot ? »

Paul souri sournoisement. « Bien sûr, toujours. » Il vous tend un verre avant de sortir son jeu. Il s'assoit en face de vous et mélange les cartes. « Rami ? »

« Comme au bon vieux temps. », répondez-vous. Vous vous servez à boire et prenez votre main.

Rendez-vous au 5.

33

Chapitre 2 – L'Équipe

Comme promis, des instructions vous sont parvenues deux jours plus tard et vous voilà devant une ferme délabrée des environs de Burkeville, en Virginie. La lumière de vos phares balaye deux voitures garées devant le bâtiment et vous tournez pour prendre une allée de gravier. Des lumières venant de l'intérieur et des ombres qui s'agitent derrière les rideaux vous

laissent penser que la réunion a déjà débuté. Vous vous couvrez pour vous protéger de la fraîcheur, changement bienvenu par rapport à la ville, et vous vous dépêchez vers l'entrée.

Bailey vous accueille et ferme la porte derrière vous. « Content que tu aies pu venir. Je te débarrasse de tes affaires, tu peux aller t'asseoir. »

Vous admirez tout autour de vous le papier peint délabré, la moquette miteuse et l'air moisi. Un tableau mélancolique représentant des vagues mourant sur une plage est accroché dans le couloir. Quelque chose dans cette peinture vous interpelle. Vous gambergez au sujet de ceux qui auraient pu regarder le tableau avant vous. Rêvaient-ils de plage ? Ont-ils réussi à fuir cette ferme pour rejoindre la plage ? Y a-t-il une plage dans votre avenir ?

Deux autres personnes attendent dans la pièce principale. L'homme à forte carrure est agenouillé près d'une cheminée qu'il alimente en charbon. Ses cheveux bruns et courts et sa mâchoire carrée vous semblent familiers, mais vous n'arrivez pas à vous le remettre. La femme est assise dans le fauteuil en face de l'âtre, une jambe croisée sur l'autre. Les ondulations de sa chevelure brune captent les reflets des flammes. Elle vous regarde froidement avant de se retourner vers le feu.

Edward rentre rapidement dans la pièce. « Bon, on y va, je fais les présentations. » Il désigne l'homme près de la cheminée. « Voici Paul Merrick. »

Merrick s'approche de vous et vous serre la main. « On s'est déjà rencontrés. C'était il y a quelques années. On a bossé ensemble à Colorado Springs. Si je me souviens bien, tu as

déclenché une alarme qui nous a mis dans un sacré merdier. » Il soutient votre regard dans ce qui pourrait bien être un défi de le contredire.

Si vous passez outre son commentaire, rendez-vous au 42.

Si vous voulez remettre en cause sa version de l'histoire, faites un Pari de Persuasion avec une mise minimale de 1. Si vous le remporter, rendez-vous au 65, sinon rendez-vous au 21.

34

Il s'en est fallu de peu, mais le job est dorénavant derrière vous. La voiture roule le long de la route, en direction de la planque.

George s'éclaircit la gorge. « Donc, tu comptes faire quoi de ta part ? »

« Oh, je ne sais pas », commencez-vous quand vous sentez le canon d'un pistolet pressé contre votre tempe.

Faites un Pari de Mort Subite (lancez deux dés et prenez le résultat le plus petit), mise minimale de 4. C'est un pari de vie ou de mort ! Si vous gagnez ce pari, rendez-vous au 46. si vous le perdez, rendez-vous au 2.

35

Vous bondissez sur le siège du conducteur tandis que George grimpe côté passager. La voiture se lance sur la route à pleine puissance. George ne pouvait pas trouver meilleur voiture.

« Police derrière nous. », vous annonce-t-il. « Il y en a deux. »

Vous ajustez le rétroviseur en souriant. « Seulement deux. », vous amusez-vous. « Tu parles d'un défi. »

Vous conduisez. Vous poussez la voiture dans ses derniers retranchements et elle s'emballe comme un bronco indiscipliné. Vous prenez chaque virage à la vitesse la plus élevée possible. Mais à chaque fois, vous perdez une fraction de seconde. Vous manœuvrez et esquivez, mais vous ne parvenez pas à vous débarrasser vos poursuivants.

La frustration s'insinue dans la voix de George : « Je sais pas ce que tu fais, mais ça ne marche pas. »

« Et donc, que dirais-tu de donner un coup de main ? », demandez-vous.

« J'ai saisi l'idée. », dit-il. George attrape son pistolet et commence à tirer sur les policiers. Finalement, vous réussissez à les semer, que ce soit grâce à ses tirs ou votre conduite.

La tension est palpable dans la voiture, mais vous avez réussi. Vous prenez le chemin de la planque et du partage des billets.

Rendez-vous au 48.

36

« Et tu as une nouvelle fois bien fait d'y penser. », dites-vous en essayant de la rassurer. « Je dis juste qu'il ne faut pas compter sur la chance. On est plus au bon vieux temps où on pouvait

facilement tracer sa route pistolet au poing. Je préférerais que la police apprenne notre passage en ville lorsqu'on en sera loin. »

Dorothy vous regarde une bonne minute. Puis ses poings se desserrent et ses épaules se détendent. « Tu as peut-être raison, ne nous reposons pas sur la chance. »

« Je connais le gars parfait pour le job. Si vous me laissez le ramener, vous ne le regretterez pas. », promettez-vous.

« D'accord, on va le faire à ta façon. », dit Edward. « J'espère que ce type est aussi bon que tu le dis. »

« Ne t'inquiète pas. », lui répondez-vous. « C'est un professionnel. »

Notez « Expert télécom » sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au 43.

37

Edward plonge hors de la ligne de tir du garde. Plusieurs coups de feu retentissent dans la zone d'accueil. Dorothy et vous vous cachez derrière le comptoir avec les caissiers. Le garde s'interrompt, pour recharger, espérez-vous.

« Tu es prête ? », demandez-vous.

« Après toi », voilà sa réponse. Vous faites signe à Dorothy et vous commencez à tirer tous les deux par-dessus le comptoir. Vous entendez les autres tirer à leur tour. La fusillade est assourdissante.

Quand les coups de feu prennent fin, vous vous redressez avec précaution. Le garde est étendu dans une mare de sang contre le mur opposé.

« Venez ! », dites-vous à l'attention de tous vos complices.
« Il nous reste pas beaucoup de temps. »

Si George est un Expert télécom, rendez-vous immédiatement au 74.

Sinon, faites un Pari d'Observation d'une mise minimale de 2. Si vous gagnez le pari, rendez-vous au 74. Si vous le perdez, rendez-vous au 95.

38

Les jours passent lentement. Vous passez plusieurs heures dans la voiture. Vous finissez par connaître par cœur chaque siège et tables du café. Vous vous habituez aux lits trop mous du motel.

Vous vous habituez aux gens. Vous reconnaissez leur visage. Il y a la jeune guichetière, toujours habillée à la mode et bien trop maquillée. Il y a le manager chauve qui vient au travail toujours rasé de près mais qui repart avec une barbe naissante. Il y a la vieille employée de banque, habillée comme votre grand-mère favorite, transportant toujours son déjeuner et son parapluie, même en plein milieu de l'été.

Vous notez méticuleusement tout. Avec Paul, vous passez vos nuits à passer en revue vos observations en essayant d'en tirer le plus d'informations. Il retourne à sa chambre pour contacter Dorothy et lui transmettre vos résultats avant d'aller pioncer. Vous prenez votre douche et essayez de dormir vous aussi.

Rendez-vous au 17.

39

Bien sûr qu'on est potes, Paul. », répondez-vous. « Pourquoi crois-tu que je bosse encore avec toi ? »

Paul rigole. « Je savais qu'il y avait une bonne raison. Allons compter les billets. »

Les prochaines heures défilent rapidement. Paul est jovial, lâchant quelques blagues et ressassant des souvenirs pendant que vous divisez l'argent en deux parts égales. Quand tout est empaqueté, vous commencez à amener les sacs à votre voiture.

« Tu sais, c'était vraiment sympa de te revoir. », dit-il.

« Oui Paul, c'était sympa. », répondez-vous. « À la prochaine ! »

« Non, je ne pense pas. », dit-il en tirant en plein dans votre poitrine. Vous vous effondrez sur le sol. Vous ne parvenez pas à parler. Ni à respirer.

Paul s'approche de vous. Il vous regarde mourir.

FIN

Depuis trois semaines maintenant, vous n'avez pas passé plus d'une nuit au même endroit. Peu importe où vous mettez les pieds, vous sentez toujours le souffle de la police dans votre nuque. Ils ont failli vous avoir à Charlottesville, mais vous avez quitté la ville aux aurores, échappant de peu à un de leurs traquenards.

Il vous arrive de gamberger en pensant au job. Vous ne savez pas si Edward a merdé ou s'il vous a sciemment tous menés en bateau. Quoi qu'il en soit, vous êtes reparti avec bien moins d'argent que ce que vous espériez. Et vous allez tout dépenser dans votre cavale.

Mais ce n'est pas grave. Du moment que vous aurez toujours un coup d'avance sur les autorités, vous aurez toujours suffisamment d'argent. Tant que ça vous permet de vous tenir loin de la prison, rien d'autre ne compte.

Donc vous roulez, vous vous cachez, vous épiez. Et vous dormez, puis vous rêvez des barreaux gris qui se rapprochent.

FIN

Paul s'avance et s'assoie à côté de vous. « Comment je m'en sors pour l'instant ? » Il est plus confiant lorsqu'il pose sa question.

« Tu chauffes. », répondez-vous. Vous prenez un autre verre, avant de le pousser sur le côté.

Paul place sa main sur votre épaule, d'une façon bien plus délicate que vous pouviez imaginer. « Plus chaud ? »

« Plus chaud. », murmurez-vous.

Soudain, il vous pousse sur le lit. De surprise, vous laissez échapper un rire aux éclats. « Moins fort. », dit Paul.

« Fais en sorte que je me taise. », répondez-vous. Et il s'exécute.

Ajoutez un point à votre score Rouge et votre score Vert, puis rendez-vous au 5.

42

Vous ne pouvez que rire. Merrick recule imperceptiblement, confus.

« Si tu le dis, Paul. Mais le passé est passé. Et je peux toujours compter sur toi pour me surveiller, non ? », plaisantez-vous.

Merrick se détend et rie à son tour. « Ouais, tu peux. » Il traverse la pièce et s'affale sur le fauteuil près de la cheminée.

Rendez-vous au 77.

Chapitre 4 – Les Préparatifs

Plus que trois semaines avant le braquage, ça vous semble pas assez pour faire tout ce qu'il y a à faire. Avant toutes choses, vous devez faire une petite sortie dans les Appalaches.

La vitre d'Edward est ouverte et il pose le coude sur la portière. « J'aime l'odeur des pins. L'odeur qui s'en rapproche le plus, c'est celle de la table de ma salle à manger, mais j'aime cette odeur. »

Vous suivez la route sinueuse qui mène à l'arrière-pays de l'est du Kentucky. Vous connaissez la route, donc Edward vous a laissé conduire sur ce dernier tronçon. Votre destination n'est pas très loin, au sommet de la colline la plus proche, mais la route est trop traîtresse pour que vous vous précipitiez. Lentement et sûrement, vous vous frayez un chemin à travers les arbres jusqu'à la cabane de George Cowles.

« Je te promets que tu vas apprécier ce gars. », dites-vous à Edward. « Il a la tête froide, il sait ce qu'il fait et surtout, il est du genre à éviter les ennuis. »

Alors que ces derniers mots sortent de votre bouche, votre voiture prend le dernier virage et se retrouve presque en plein milieu d'une fusillade.

Deux Buicks noirs sont garés négligemment près de la cabane. Vous voyez cinq voyous armés de pistolets et tirant à tout-va comme si on avait insulté leurs parents. Ils vous remarquent aussi vite que vous les avez remarqués. Votre pare-

brise vole en éclat quand deux balles sifflent à vos oreilles. Vous freinez brutalement, faites déraper la voiture sur le côté opposé du virage et vous sortez par la porte au plus vite. Edward sort son arme et vous regarde : « On y va ? »

« C'est pas comme si on avait le choix. », répondez-vous.

Faites un Pari de Fusillade, mise minimale de 1. Si vous remportez le pari, rendez-vous au 25. Si vous le perdez, rendez-vous au 62.

44

Vous vous faufilez dans les bureaux en prenant garde au moindre détail. En traversant la pièce, quelque chose retient votre attention. En regardant le plancher, vous voyez un câble téléphonique partir d'un bureau vers le mur. Une porte cachée !

Vous l'ouvrez et surprenez une femme assise sur des toilettes au téléphone « Allô ? Allô ? », implore-t-elle dans le combiné.

Vous lui prenez le téléphone des mains et vous l'arrachez de sa prise murale, on ne sait jamais.

Des tirs retentissent dans la banque. « Bon sang ! » Vous regardez alentour. « Restez là ! », ordonnez-vous à la femme avant de rejoindre en urgence l'accueil.

Si George est une Fine gâchette, rendez-vous au 79.

Sinon, faites un Pari de Fusillade d'une mise minimale de 2. Si vous remportez le pari, rendez-vous au 79, sinon, rendez-vous au 96.

45

Vous vous appuyez sur la table. « Je sais que tu es plutôt satisfait de ce plan, mais il y aura une course-poursuite, peu importe la situation. Nous avons besoin du meilleur conducteur qu'il nous est possible d'avoir au volant. Ça permettra aux quatre d'entre nous de prendre la banque. Plus nombreux on sera dans la chambre forte, plus on amassera d'argent. »

Paul se renfrogne. « Je suis un bon pilote. Pourquoi devrait-on partager le butin avec quelqu'un d'autre ? »

*Faites un Pari de Persuasion de mise minimale de 1. Si vous le remportez, rendez-vous au **18**. sinon, rendez-vous au **73**.*

46

Vous réagissez violemment, en frappant dans l'arme au moment où la gâchette est enclenchée. Soudain, vous n'entendez plus rien si ce n'est le sifflement à vos oreilles. Vous n'entendez plus la voiture. Ni le vent. Vous ne vous entendez pas vous-même lorsque vous criez sur George.

Il essaye de vous ravoire dans sa ligne de tir, mais vous attrapez son poignet. La voiture fait des embardées durant votre lutte. Le pistolet tire de nouveau, la fenêtre explose en mille morceaux.

En désespoir, vous attrapez le volant et vous tournez en direction du prochain arbre.

Quand vous reprenez vos esprits, George vous regarde fixement, les yeux vitreux. Il ne peut pas bouger, mais il sait que vous vous avez repris connaissance. Et il sait qu'il n'en a plus pour longtemps.

Tout n'est que douleur, mais vous ne pouvez pas rester là. Vous devez sortir. Vous ouvrez la porte et tombez dans l'herbe. Le monde saute et tourne alors que vous essayez de tenir debout.

George vous regarde. « Pourquoi ? », demandez-vous.

« Le business, juste le business. », croasse-t-il, la bouche pleine de sang. « Nous avons décidé que tu n'étais plus dans le coup. » Ils ont décidé. Tous.

Vous avancez en direction de la route et commencez à marcher, vous arrêtant à chaque pas douloureux. Vous ne pouvez pas retourner à la planque, ça serait du suicide.

Vous ne savez pas où vous allez, mais ce n'est pas là-bas. Vous vous contentez de mettre un pied devant l'autre, et vous laissez la route vous emmener là où elle veut.

FIN

47

Vous entrez dans la salle d'accueil et plongez derrière le comptoir au côté des guichetiers. Dorothy est là aussi, maintenant sa tête baissée. Le garde fait une pause, pour recharger espérez-vous.

Vous vous relevez avec l'intention de le tuer. Mais une balle ricoche sur le comptoir et vous plongez de nouveau vers une couverture. « C'est quoi le problème de ce type ? », demande Dorothy en grinçant des dents.

« Il nous fait perdre notre temps. », répondez-vous. Vous faites dépasser votre pistolet du comptoir et vous tirez à l'aveugle dans la direction du garde. Dorothy vous imite et tire à son tour.

Deuxième échange. Vous rechargez et vous rampez à l'extrémité du comptoir. Vous inspirez un grand coup avant de regarder sur le côté. Vous pouvez voir le garde derrière le bureau dans le coin de la pièce. Il balaye du regard l'accueil, dans l'attente d'une cible qui s'offrirait à lui. Vous savez que vous devez en finir avant que le plan déraile complètement. Edward commence à tirer. Le garde se tourne dans sa direction pour lui rendre les coups de feu, mais vous vous penchez et vous lui tirez en pleine poitrine.

« Venez ! », dites-vous à l'attention de tous vos complices. « Il nous reste pas beaucoup de temps. »

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez deux dés et gardez le plus petit résultat), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

48

Chapitre 8 – La Planque

Avant d'aller plus loin, il nous faut déterminer la suite de l'aventure, sur la base de vos scores Rouge, Vert et Bleu.

Si vos trois scores sont tous égaux à 0, rendez-vous au 7.

Si la somme des trois scores est égale ou supérieure à 7, rendez-vous au 34.

Sinon, comparez chacun des scores, sachant que Rouge remporte les égalités avec Vert et Bleu, et Vert remporte les égalités avec Bleu.

Si votre score Rouge est le plus élevé, rendez-vous au 66.

Si votre score Vert est le plus élevé, rendez-vous au 85.

Si votre score Bleu est le plus élevé, rendez-vous au 93.

49

« Hé, Eddie. », lui lancez-vous. « Pourquoi tu ne sortirais pas venir régler ça à la loyale ? » Il répond par une paire de tirs à travers l'ouverture de la porte.

Il est ébranlé maintenant, il tire à l'aveuglette. Tout ce que vous avez à faire, c'est de le prendre au dépourvu. Vous inspirez, vous vous tournez vers la fenêtre et tirez à deux reprises. La vitre explose et les balles passent à travers pour atteindre le canapé sans toucher personne.

Edward réplique et vous tirez encore des balles dans la maison. Une vous atteint dans l'épaule, mais vous continuez à tirer. Vous voyez que vous l'avez touché mais votre douleur est très intense.

Cela vous demande tout ce que vous pouvez donner pour activer de nouveau la gâchette. Une autre balle vous atteint et vous vous effondrez.

La fusillade s'est arrêtée. Vous ne savez pas si vous l'avez eu. Vient-il en finir avec vous maintenant ? Qu'est-il arrivé à votre pistolet ?

Vous le trouvez au sol, là où vous l'avez lâché et vous rampez en direction de la maison. Vous vous jetez contre le mur. Le sang se déverse de vos plaies, mais vous ne partirez pas sans combattre. Vous appuyez sur votre blessure à la poitrine le plus fort possible pour stopper le saignement. Vous n'allez pas tomber comme ça. Edward n'en aura pas la satisfaction.

Vous levez le pistolet, en direction de l'ouverture de la porte et attendez. Peu importe le temps que ça prendra, tant qu'il y aura une balle dans votre barillet, vous emmènerez avec vous la prochaine personne qui passera par cette porte.

Aussi longtemps qu'il faudra.

FIN

50

Quand, avec Paul, vous vous positionnez dans la rue face à la banque, vous éprouvez de l'excitation. Votre objectif est à portée. Vous pourriez franchir la porte principale, parler avec un guichetier et serrer la main du directeur, ils ne verraient que du feu de vos intentions.

Mais vous n'êtes pas là pour ça. C'est le moment d'observer. D'apprendre leurs habitudes. De dessiner des itinéraires. D'attendre et de noter tout ce que vous voyez. En veillant à ne pas vous faire repérer. Et à ne rien rater d'essentiel.

Faites un Pari d'Observation, mise minimale de 1. Si vous gagnez, rendez-vous au 38. Si vous perdez, rendez-vous au 76.

51

Vous frappez à la porte. Dorothy l'ouvre lentement et vous regarde. « Tu n'arrives pas à dormir ? », demande-t-elle.

« Non, je ne peux pas. », admettez-vous. « J'ai vu que la lumière était allumée et j'ai supposé qu'il en allait de même pour toi. »

Elle réfléchit encore. « J'allai me servir à boire. Tu veux un verre ? »

« Parfait », lui dites-vous.

« Allez, rentre. », dit-elle, s'éloignant de la porte. « Je n'ai pas l'intention de boire sur le pas de la porte. » Vous la suivez et fermez la porte.

« Tu veux quoi ? », vous demande Dorothy, jetant un regard par-dessus l'épaule.

« Tu as quoi ? », demandez-vous.

« Whisky. », répond-elle. « Ce que je voulais dire, tu es là pour parler ? Ou tu as autre chose en tête ? »

Si vous dites que vous êtes là pour parler, rendez-vous au 24. Si vous cherchez autre chose que la conversation, rendez-vous au 83.

Alors que vous remplissez le sac, une fusillade retentit à l'accueil. Vous baissez la tête et continuez à transférer l'argent. Un tir, une liasse de billet. Un autre tir, une autre liasse. Finalement, ça s'arrête.

Edward déboule dans la chambre forte. « Qu'est-ce que tu fous là ? Le garde nous a donné du fil à retordre. Qui sait combien de temps il nous reste maintenant ? »

Alors que les mots passent ses lèvres, vous entendez le cri des sirènes au loin. « Pas beaucoup. », répondez-vous. Vous remplissez encore plus vite.

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez deux dés et gardez le plus petit résultat), mise minimale de 2, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, ajoutez un point à votre score Rouge, puis rendez-vous au 16.

« Vous vous moquez de moi, hein ? » Vous prenez une longue gorgée de votre boisson. « C'est limite insultant. Si je n'ai pas trente clairement, je ne me vois pas quitter tout ce confort. »

« C'est comme ça. », répond-il. « Ne soyez pas trop imbu de vous-même. Vous avez la réputation d'être bon, mais vous êtes pas seuls, je peux trouver mon bonheur ailleurs pour moitié moins de baratins. L'offre, c'est vingt, à prendre ou à laisser. »

Ajoutez un point à votre score Rouge. Si vous acceptez l'offre, rendez-vous au 31. si vous refusez, rendez-vous au 72.

« Attacher les gens va prendre du temps. Temps dont nous avons besoin pour vider la chambre forte. », expliquez-vous. « Nous pouvons faire comme ça si vous pensez que c'est mieux, mais chaque seconde que nous perdons avec les employés est du temps perdu à ne pas gagner d'argent. »

Edward pondère rapidement. « Une personne de plus, c'est une part de plus à diviser. Tu penses vraiment qu'on y gagnera assez d'argent ? »

Vous n'hésitez pas. « Si tu me laisses le temps, je te le garantis. »

Edward regarde les autres. Puis il répond : « Ok, on va le faire à ta façon. »

« Je connais le mec parfait pour le job. Si vous me laissez le ramener, vous ne le regretterez pas. », promettez-vous.

Edward dit : « On te fait confiance pour ça. J'espère que ce type est aussi bon que tu le prétends. »

« Ne t'inquiète pas. », lui dites-vous. « C'est un professionnel. »

Notez « Fine gâchette » et continuez au 43.

Vous inspectez la carte, sans négliger la moindre route, le moindre lieu. « Tourne ici ! », dites-vous. George fait tourner la voiture sur la droite et s'élanche sur la route.

« La prochaine à gauche. », ordonnez-vous. George s'exécute instantanément. Vous le guidez à travers une série de virages, de routes de terre et autour de tous les obstacles que vous pouvez mettre entre vous et la police.

Alors que vous alliez indiquer un autre virage à prendre, George rigole et dit : « Ne t'inquiète pas. Ils nous ont perdu au précédent virage. Ils ne savent même pas où on est. »

Vous respirez, vous vous décontractez et vous repliez la carte. Vous inspirez de nouveau, presque pour vous rappeler que vous pouvez le faire. Vous avez réussi. Au moins jusqu'à maintenant.

Rendez-vous au 48.

56

Vous inspirez profondément et expirez lentement. « Si je dois raconter cette histoire, je vais avoir besoin d'un verre. » Vous vous asseyez sur le bras du canapé et Edward vous amène un verre. Vous le contemplez pendant un moment avant de vous éclaircir la gorge.

« Mon partenaire et moi avons fait un job au quartier joaillier de LA. Il y avait une livraison de diamants qu'on avait interceptée. On était sur le chemin de la sortie quand les flics se sont montrés. De nulle part, comme s'ils savaient déjà qu'on était là. » Vous marquez une pause et buvez une autre gorgée avant de reprendre. « En fait, mon partenaire avait négocié

avec les flics. Ils nous ont arrêtés. Je pars en prison. Mon partenaire part avec les diamants. Victime d'une balance. C'est aussi simple que ça. »

Vous fixez Dorothy. « Quand tu as dit que tu voulais savoir avec qui tu travailles, eh bien, on est on ne peut plus d'accord. » Elle hoche de la tête, satisfaite de votre histoire.

Edward claque des mains. « Bien, maintenant que ça c'est réglé, allons dans la salle à manger qu'on puisse parler du plan. »

Rendez-vous au 27.

57

Dorothy et vous parcourez les notes, les plans, les cartes, tout. Sous tous les angles. Vous les revérifiez. Vous identifiez toutes les possibilités d'échec du plan et vous anticipez toutes les alternatives.

Le plan est bon. Vous devez même reconnaître qu'il pourrait être grandiose.

Dorothy lâche le stylo sur la table et étire les bras. « On a passé tellement de temps sur ce plan, faire le job va paraître fadasse. »

« On ne peut qu'espérer. », répondez-vous.

Rendez-vous au 17.

58

« Euh. », dit-il. « Euh. » Il paraît encore plus confus maintenant.

« Peut-être que ce n'était pas une si bonne idée. », dites-vous. « Je devrais y aller. »

Paul vous laisse la voie libre. « En effet. C'est mieux de rester professionnel. Surtout cette nuit. » Vous finissez votre verre et le posez avant de partir. Votre esprit est en ébullition. Le retour à votre chambre est interminable.

Ajoutez deux points à votre score Bleu et rendez-vous au 5.

59

Alors que vous passez par les bureaux, quelque chose vous fait hésiter. Le compte n'y est pas. Les autres continuent leur mission vers la chambre forte.

Vous vous faufilez dans le bureau, en essayant de n'oublier aucun détail. En traversant la pièce, quelque chose attire votre attention. En regardant au plancher, vous voyez un câble téléphonique partir du bureau vers le mur. Une porte cachée !

Vous l'ouvrez et trouvez une femme, assise sur des WC, parlant au téléphone. « Allô ? Allô. », implore-t-elle dans le combiné.

Vous lui prenez le téléphone des mains et l'arrachez du mur. « Restez ici et pas un mot ! », lui ordonnez-vous en vous dirigeant vers la chambre forte.

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez un dé), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

60

Vous vous tenez devant la fenêtre, un verre à la main, à contempler la ville. C'est désormais le mois d'août, et il fait encore plus chaud que le jour où Edward Bailey s'est montré à votre porte. À la fois tant et si peu a changé.

Vous contemplez l'appartement et vous le reconnaissez à peine. L'ameublement est neuf, tout comme la moquette. Vous buvez votre verre. Même l'alcool est meilleur.

C'était un bon job. Pas le gros lot auquel vous aspiriez, mais il vous a rendu la vie plus confortable. Si vous n'avez pu vous offrir un nouveau lieu de vie, vous avez tiré le meilleur de ce que vous aviez.

Vous prenez un autre verre et vous essayez de capturer une brise de l'Hudson. D'ici peut-être un an, vous allez devoir vous retrouver un boulot. Vous regardez à nouveau vos meubles. Plutôt dans six mois.

FIN

61

Pendant que les autres s'occupent des personnes de l'accueil, vous avancez dans les bureaux. Ils sont d'un calme sinistre. Seul le bruit de vos chaussures sur le carrelage poli brise le silence.

Le compte n'y était pas, mais vous ne trouvez personne d'autres ici. On n'est jamais trop prudent. Y a-t-il quelqu'un d'autre ici ?

Si George est un Expert télécom, rendez-vous au 44 immédiatement.

Sinon, faites un Pari d'Observation, mise minimale de 1. si vous gagnez le pari, rendez-vous au 44, sinon rendez-vous au 67.

62

Vous dégainez tous les deux votre pistolet et vous vous tenez prêts. « À trois. », dites-vous. Vous comptez lentement. Un. Deux. Trois. Edward et vous vous redressez et commencez à tirer. Les malfrats se planquent, essayant d'éviter votre attaque soudaine. Mais vous en touchez un et il mange la poussière. Votre arme clique et vous vous agenouillez derrière la voiture. Edward recharge à côté de vous. « Il en reste quatre. », dit-il.

Vous inspirez profondément et recommencez à tirer. Un des malfrats essaye de se rapprocher de vous, mais Edward l'abat. Encore trois. Vous visez. Clic.

Vous vous agenouillez de nouveau et regardez votre arme. Vide. « Je suis à sec. », lui indiquez-vous.

Edward s'accroupit à côté de vous. « Pareil. On fait quoi maintenant ? »

Vous regardez la route, les arbres, les toilettes extérieures, pesant vos options. « Je propose qu'on... »

Une explosion détonne derrière vous. Et une autre. Vous échangez un regard avec Edward. Il grimace lorsque la troisième retentit. Vous attendez tous les deux en silence. La fusillade ne reprend pas. Vous levez la tête, à la recherche des malfrats.

« Regardez-moi ça. La cavalerie est venue à la rescousse de mes bonnes vieilles petites fesses. » Debout devant le porche d'entrée de la cabane, tenant un fusil à pompe sur les épaules, se tient George Cowles.

Ajoutez un point à votre score Rouge et rendez-vous au 6.

63

Vous vous penchez sur la carte et vous désignez l'itinéraire de la parade et un poste de police à proximité. « Le plan est bon, ne le prenez pas mal. Mais dès que quelqu'un aura mis la main sur un téléphone, il va y avoir des policiers comme s'il en pleuvait. Quelqu'un va devoir couper les lignes téléphoniques avant qu'on entre. »

Vous voyez Dorothy se raidir de l'autre côté de la table. « On a mis beaucoup d'effort à élaborer ce plan. », explique-t-elle. « Crois-tu vraiment qu'on a pas tenu compte de ça ? »

Faites un Pari de Raisonnement, d'une mise minimale de 1. si vous le gagnez, rendez-vous au 36, sinon, rendez-vous au 90.

64

« Je vais essayer de les effrayer. », dites-vous à George.

Vous baissez la vitre et sortez votre arme. Un des policiers brandit son pistolet et essaye de vous abattre. Vous tirez quelques coups de feu sauvages, le temps de vous habituer à viser depuis la voiture. Vous avez presque pris le coup de main. Vous visez et tirez.

Faites un Pari de Fusillade de mise minimale de 2 ? Si vous gagnez, rendez-vous au 23. Si vous échouez, rendez-vous au 97.

65

Vous le fixez du regard. Vous vous demandez à quoi il est en train de jouer. S'agit-il d'une pique amicale ou cherche-t-il à vous couper l'herbe sous le pied dès le début ? Quoi qu'il en soit, il va avoir sa réponse.

« Mes souvenirs sont légèrement différents, Paul. », lui dites-vous sans le lâcher des yeux. « Il me semble bien qu'un câble aurait dû être coupé avant même qu'on se soit approchés de cette alarme. »

Ses yeux se rétrécissent comme s'ils voulaient vous arracher la confirmation que vous êtes vraiment en train de le défier. Vous décidez de laisser couler, au moins pour le moment.

« Oublie ça. », lui dites-vous. « Il y aurait beaucoup de choses à redire sur ce boulot. Mais tu ne peux pas dire qu'on s'en est mal tiré à la fin. »

Son visage retrouve le sourire. « Non, en effet, je ne peux pas dire ça. Content de t'avoir sur ce job. » Il traverse la pièce et s'assoit lourdement dans le fauteuil près de la cheminée.

Rendez-vous au 77.

66

La planque apparaît dans votre champ de vision sous les ombres des frênes verts. George et vous roulez jusqu'à la maison. Il y a un autre véhicule que vous ne reconnaissez pas, probablement leur voiture d'évasion.

George sort de la voiture et vous devance vers le bâtiment. Vous ouvrez votre porte, vous vous étirez et vous le suivez. À mi-chemin de la porte d'entrée, une détonation retentit. George est projeté en arrière et s'écroule au sol.

Vous courez vers la maison, votre pistolet au poing. Lentement, vous longez le mur prêt duquel George repose. Ses yeux sans vie contemplent le ciel.

Vous prenez votre respiration et vous jetez un œil dans la maison. Deux coups de feu sifflent à vos oreilles. Vous répondez par autant de tirs.

La maison est silencieuse. Il y a une fenêtre à quelques mètres de vous. Vous tirez en aveugle dans la maison en guise de diversion et vous courez vers la fenêtre.

À l'intérieur, Edward est accroupi derrière un canapé. Les corps de Dorothy et Paul sont étendus sur le sol devant lui.

Faites un Pari de Fusillade d'une mise minimale de 1. C'est un pari de vie ou de mort. Si vous gagnez, rendez-vous au 15, sinon, rendez-vous au 49.

67

Vous vous faufilez dans le bureau, en essayant de n'oublier aucun détail.

Alors que vous alliez renoncer, vous percevez une voix étouffée. Vous distinguez clairement les mots « First National Bank ». Vous traversez la pièce en direction de leur provenance supposée. En regardant au plancher, vous voyez un câble téléphonique partir du bureau vers le mur. Une porte cachée !

Vous l'ouvrez et trouvez une femme, assise sur des WC, parlant au téléphone. Elle vous regarde. « Ils sont en route. », dit-elle docilement.

Vous lui prenez le téléphone des mains et l'arrachez du mur.

Des tirs résonnent dans la banque. « Bordel ? » Vous regardez autour de vous. « Restez ici », ordonnez-vous à la femme avant de courir vers l'accueil.

Si George est une Fine gâchette, rendez-vous au 22.

Sinon, faites un Pari de Fusillade de mise minimale de 4. Si vous gagnez, rendez-vous au 22. si vous perdez, rendez-vous au 47.

Le Requin a durement mérité son nom. Trop d'hommes sont morts sur ses ordres pour qu'on puisse l'appeler autrement. Ça ne vous a jamais inquiété. Il vous apprécie. Peut-être parce que vous n'avez jamais échoué à lui rembourser vos obligations.

Edward est un peu trop nerveux pendant que vous frappez à la porte arrière de la salle de bowling de Lucky Lane. « Tu es sûr que c'est le bon type ? »

« Pas plus sûr. » La porte s'ouvre et un homme de large stature vous invite à l'intérieur.

À l'intérieur, un homme petit au crâne chauve et épais est assis derrière une table feutrée. « Ça fait plaisir de te revoir. Et tu as amené un ami. C'est gentil. » Il vous indique de ses longs doigts osseux des sièges où vous asseoir.

« Nous cherchons à financer un petit job qu'on a en cours. », lui expliquez-vous. « C'est une banque et ça pourrait être une bonne banque. Mais on aura besoin de dix pour pouvoir faire les choses dans les temps. »

« Oh, allons donc. », dit-il, un grand sourire sur le visage. « Pas un job si petit que ça donc. Si tu m'en disais un peu plus ? »

Faites un Pari de Négociation de mise minimale de 1. Si vous gagnez le pari, rendez-vous au 30. sinon, rendez-vous au 87.

Dorothy se penche vers vous. Ses lèvres sont proches des vôtres. « Plus tard. », murmure-t-elle, sa respiration chaude rencontrant votre visage. « Je ne devrais pas, mais je ne peux pas me retenir. »

Vous approchez votre main d'elle. « Alors ne te retiens pas. »

Vos lèvres rencontrent les siennes et elle vous accueille avec avidité. Et la nuit n'est plus aussi solitaire.

Ajoutez un point à vos scores Rouge et Bleu, puis rendez-vous au 5.

« Réfléchis bien, Dorothy. », lancez-vous. « Si ça s'apprend, plus personne ne voudra travailler avec toi. Tant que je serais là pour me porter garant pour toi, ça sera juste un job qui aura mal tourné. »

« Laisse-moi deviner. », dit-elle. « Ça ne me coûtera que la moitié de l'argent ? »

« C'est le seul moyen d'être équitable. », répondez-vous. « Qu'en penses-tu ? On pose nos armes, on part d'ici tous les deux riches et je confirme tout ce que tu diras ? »

Vous attendez, mais aucune réponse ne vient. « Dorothy ? », demandez-vous. « Allons, Dorothy. Ne me fais pas attendre. »

« Eh bien, ça ne nous intéresse pas. », répond la voix derrière vous. Vous vous retournez pour trouver Dorothy à trois mètres de vous. La première balle vous atteint en pleine poitrine avant que vous ayez pu lever votre arme. La seconde vous touche à nouveau et vous tombez au sol.

Dorothy s'approche de l'endroit où vous êtes allongé sur le sol. « J'ai réfléchi à ton offre, mais je préfère faire les choses à ma façon. Ne t'inquiète pas pour moi. Ça se passera bien. » Elle vous enjambe en partant. C'est la dernière chose que vous voyez.

FIN

71

George démarre le moteur pendant que vous vous agitez côté passager. « Aller ! », criez-vous. Il écrase l'accélérateur et la voiture bondit.

Vous regardez derrière et voyez deux voitures de police vous poursuivre. « C'est rapide comment ce truc ? », demandez-vous.

George répond : « Suffisamment. Mais un peu d'aide ne sera pas de refus. »

Si vous essayez d'en découdre avec la police, rendez-vous au 64. Si vous cherchez un chemin de fuite, rendez-vous au 86.

Vous posez votre verre dans un coin. « Je participerais bien, mais j'ai déjà un plan de prévu de mon côté. »

« Vraiment ? » Ce sourire en coin réapparaît lorsqu'il regarde à nouveau la pièce. « Hélas, je n'ai pas réussi à vous convaincre d'y renoncer. » Bailey attends que vous le contredissiez. Quand il voit que vous ne le faites pas, il finit son verre et prends son chapeau. « La prochaine fois que je passe en ville, on comparera nos copies. Bonne nuit. » Il vous tire son chapeau et s'en va.

Le verre laisse un anneau d'humidité sur le bar lorsque vous le reprenez. Des perles d'eau coulent le long du verre et tombe sur le sol. Peut-être n'avez-vous pas de job en vue, mais vous n'allez pas participer à celui-là. Pas avec ce type.

Vous revenez à la fenêtre. Il y aura d'autres jobs. Le bon, entre autres. Vous n'avez qu'à attendre.

Vous contemplez la nuit et la nuit vous contemple en retour. Ensembles, vous attendez que la brise vienne.

FIN

Vous lui servez votre sourire le plus amical. « Je suis sûr que tu es un bon conducteur, Paul. Mais tu dois voir ce type pour le croire. Ce qu'il arrive à faire au volant d'une voiture... »

« Comment sais-tu que je ne peux pas en faire autant ? », s'énerve Paul.

Edward s'avance. « Ok, calme-toi, Paul. Ce n'est peut-être pas une mauvaise idée. Tu n'es pas le genre de type à attendre dans une voiture pendant que l'action se passe ailleurs, non ? »

« Ouais, je suppose », réponds Merric.

Vous reprenez votre calme et réessayez. « Je vous le promets. Si vous me laissez l'amener, vous ne le regretterez pas. »

Les autres se concertent en jetant des regards et en haussant les sourcils. Dorothy hausse les épaules et roule des yeux. Paul acquiesce son accord.

« Ok, on va le faire à ta façon. », dit Edward. « J'espère que ce type est aussi bon que tu le dis. »

« Ne t'inquiète pas », lui répondez-vous. « C'est un professionnel. »

Notez « As du volant » sur vous Feuille d'Aventure, ajoutez un point à votre score Bleu et rendez-vous au 43.

74

Alors que vous passez par les bureaux, quelque chose vous fait hésiter. Le compte n'y est pas. Les autres continuent leur mission vers la chambre forte. Vous vous faufilez dans le bureau, en essayant de n'oublier aucun détail.

Alors que vous alliez renoncer, vous percevez une voix étouffée. Vous distinguez clairement les mots « First National Bank ». Vous traversez la pièce en direction de leur provenance supposée. En regardant au plancher, vous voyez un câble téléphonique partir du bureau vers le mur. Une porte cachée !

Vous l'ouvrez et trouvez une femme, assise sur des WC, parlant au téléphone. « Allô ? Allô. », implore-t-elle dans le combiné.

Vous lui prenez le téléphone des mains et l'arrachez du mur. « Restez ici et pas un mot ! », lui ordonnez-vous en vous dirigeant vers la chambre forte.

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez deux dés et choisissez la plus grande valeur), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

75

Vous frappez à la porte de Paul et vous attendez qu'il vous ouvre. Une ombre bouge derrière la fenêtre, puis il se retrouve devant vous.

« Tiens donc, qu'est-ce que tu fais là ? », dit-il.

« Je pourrais te poser la même question. », lui dites-vous, désignant la serviette autour de sa taille.

Il s'excuse, embarrassé. « Désolé, oui. Je sors juste de la douche. J'espérais que ça me rafraîchisse. Tu veux bien attendre que je m'habille ? »

« J'attends dehors. », répondez-vous.

Après quelque temps, il revient à la porte. Il vous lâche un sourire. « Entre, je pensais me prendre un verre, tu en veux un aussi ? »

« J'ai rien contre. », admettez-vous.

Paul sort deux verres et vous en donne un. Sa main s'attarde, comme s'il hésitait à lâcher prise. « Je peux te demander... Pourquoi passer me voir ? »

Si vous voulez juste vous détendre, rendez-vous au 32. Si vous avez autre chose derrière la tête, rendez-vous au 98.

76

Ce boulot ne prend que quelques jours, mais l'attente commence rapidement à être crispante. Vous faites votre part le mieux que vous pouvez. Mais, alors que la semaine est passée, Paul et vous discutez à peine.

C'est le boulot, vous dites-vous, vous n'êtes pas là pour vous faire des amis. Vous devez juste le faire. Donc vous regardez, vous faites vos observations et vous prenez de nombreuses notes. Vous faites chacun votre rapport. Le boulot est fait.

Ajoutez un point à votre score Bleu et rendez-vous au 17.

77

Bailey reprend. « Et sur le canapé se trouve Dorothy Sullivan. »

Elle ne réagit pas. Elle semble avoir fait le tour de votre personne et décidé d'en avoir déjà assez de vous. Sa main gauche joue insouciamment avec ses longues boucles ondulées. Le reflet des flammes dansent dans ses yeux.

Si elle veut que ça se passe comme ça, qu'il en soit ainsi. « Au plaisir de travailler avec toi. »

La boucle de cheveux tombe d'entre ses doigts et Dorothy vous jette un regard en coin. « Edward nous a dit que tu as fait un séjour à l'ombre il n'y a pas longtemps. On dirait que tu as fait preuve de négligence plus d'une fois. »

« Où veux-tu en venir ? », lui demandez-vous.

Son expression reste impassible. « J'aime connaître ceux avec qui je travaille. »

Si vous lui répondez honnêtement, rendez-vous au 56.

Si vous voulez esquiver la question, faites un Pari de Persuasion d'une mise minimale de 1. Si vous gagnez, rendez-vous au 88, si vous échouez, rendez-vous au 11.

78

Vous scrutez la carte, en essayant de trouver ce qui vous sauvera. « Prends la prochaine intersection. », lui dites-vous. George fait tourner la voiture sur la droite et s'élanche sur la route.

« Ok, et après ? », demande-t-il.

« Attends ! », répondez-vous alors que vous évaluez les options.

« Ils sont sur nous, y a plus le temps. », lâche-t-il.

« Ici ! Ici ! » Vous désignez la prochaine intersection. George dérape pour prendre le croisement, pour se retrouver face à une impasse.

« Bordel. », crie George en tapant le volant. « Je pourrais très bien m'en tirer seul. » Et il s'en tire sans votre aide. Finalement, les policiers sont hors de vue et vous êtes seuls tous les deux.

Vous vous faites tout petit et ne pipez mot. Vous pliez la carte et vous la rangez. Vous arriverez bientôt au repaire. C'est tout ce qui compte.

Rendez-vous au 48.

79

Vous entrez dans la salle d'accueil et plongez derrière le comptoir au côté des guichetiers. Dorothy est là aussi, gardant sa tête baissée. Le garde fait une pause, pour recharger espérez-vous.

« Tu es prête ?, lancez-vous en brandissant votre arme.

« Après toi ! », obtenez-vous comme réponse. Vous faites signe à Dorothy et vous commencez à tirer tous les deux par-dessus le comptoir. Vous entendez les autres y aller à leur tour. La fusillade est assourdissante.

Quand les coups de feu prennent fin, vous vous redressez avec précaution. Le garde est étendu dans une mare de sang contre le mur opposé.

« Venez, dites-vous à l'attention de tous vos complices, il nous reste pas beaucoup de temps. »

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez deux dés et gardez le meilleur résultat), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

80

L'autoroute brille sous la chaleur du soleil du désert. Des kilomètres s'étendent devant vous, alors que vous défiez le soleil dans sa course vers l'horizon. Cent trente kilomètres heure, et pas un flic en vue. La seule chose qui peut désormais vous arrêter est votre réservoir d'essence, qui se vide perfidement.

La signalisation vous indique que la prochaine station essence est la dernière pour plusieurs kilomètres, vous sortez donc de la route vers la pompe. L'ombre du lourd auvent au-dessus de votre tête est rafraîchissante.

Un employé sort du magasin en sautillant. « Vous avez besoin d'un plein ? »

« Oh que oui. », répondez-vous. L'homme travaille très lentement, comme si la chaleur l'avait vidé de toute son énergie.

Alors que l'essence coule dans votre réservoir, il s'intéresse à vous. « Vous roulez vers Hollywood ? »

La question vous prend de court. « Non, pourquoi ? »

« On en voit pas beaucoup de belles voitures comme la vôtre. Et vous ressemblez vraiment à une star de films. » Il sourit à son propre compliment. « Je viens de faire deux plus deux égal trois, on dirait. »

« Non, je ne suis pas une star. Juste chanceux. »

« Donc vous allez au moins en Californie ? » continue-t-il.

« La Californie ne m'intéresse pas. », lui répondez-vous. « Je vais rejoindre la côte de l'Oregon ou peut être du Washington. J'ai entendu dire que Portland était sympathique en cette période de l'année. »

Il hoche de la tête, content de votre réponse. Il sort le pistolet à essence de la pompe de votre réservoir et attend son paiement. « Je souhaite que la chance ne vous quitte pas lors de votre voyage. 3\$65, s'il vous plaît. »

Vous tendez un billet de vingt dollars. « Merci, mais j'ai de l'argent, je n'ai plus besoin de chance. »

La voiture démarre rapidement quand vous enclenchez l'accélérateur. Le sac dans votre voiture vous assurera le confort pour quelques années. Peut-être plus en étant prudent. Mais la prudence est la dernière chose à laquelle vous pensez.

Vous regardez le soleil de l'après-midi continuer son voyage vers l'ouest. Vous enfoncez encore plus la pédale, roulant encore plus vite. Cette étoile lointaine est implacable, mais pas autant que vous.

FIN

81

Vous observez la carte pendant un moment. « Écoute, c'est un plan audacieux. Je l'aime beaucoup. Mais on ne peut pas mener un job en plein jour comme si nous avions tout le temps

pour nous. Qu'on le veuille ou non, nous aurons besoin d'un pistolet en plus pendant que le reste d'entre nous chargeons et remplissons les sacs. »

Edward s'avance, clairement offensé. « On va ligoter les employés. Pas besoin de les surveiller. »

Faites un Pari de Négociation de mise minimale de 1. si vous gagnez, rendez-vous au 54. si vous perdez, rendez-vous au 9.

82

George recule comme si vous lui tendiez une vipère. « C'est une proposition gentille, mais je suis plutôt content dans ma petite cabane. »

« Et avec tes petites affaires ? » Edward s'avance. « On m'a dit que tu étais le meilleur. Peux-tu vraiment te satisfaire d'arnaquer ces rustauds ? »

George hésite. « Je... »

« Bien sûr que non », Edward termine pour lui. Il désigne les cadavres. « Et tu ne voudras plus être dans le coin quand leurs copains viendront prendre de leurs nouvelles. Viens avec nous. »

« D'accord. Présenté comme ça. », finit par répondre George.

« Bien. », dites-vous, « Maintenant, terminons de repiquer ces types et partons d'ici. »

Ajoutez un à votre score Rouge et rendez-vous au 99.

83

« Discuter est la dernière chose qui me vient à l'esprit, Dorothy. »

Elle vous donne un verre et bois une lampée du sien. Mais elle ne s'éloigne pas de vous. « On en est là donc ? »

Vous vous approchez imperceptiblement d'elle. « Je veux bien te connaître un peu mieux, mais on aura tout le temps de parler plus tard. Tu n'es pas d'accord ? »

Faites un Pari de Séduction de mise minimale de 3, rapporte 2 pour 1. si vous gagnez le pari, rendez-vous au 69. si vous perdez, rendez-vous au 92.

84

Alors que vous passez par les bureaux, quelque chose vous fait hésiter. Le compte n'y est pas. Les autres continuent leur mission vers la chambre forte. Vous vous faufilez dans le bureau, en essayant de n'oublier aucun détail.

Alors que vous alliez renoncer, vous percevez une voix étouffée. Vous distinguez clairement les mots « First National Bank ». Vous traversez la pièce en direction de leur provenance supposée. En regardant au plancher, vous voyez un câble téléphonique partir du bureau vers le mur. Une porte cachée !

Vous l'ouvrez et trouvez une femme, assise sur des WC, parlant au téléphone. Elle vous regarde. « Ils sont en route. », dit-elle docilement.

Vous lui prenez le téléphone des mains et l'arrachez du mur.

Des sirènes retentissent au loin. « Restez ici et pas un mot ! », lui ordonnez-vous en vous dirigeant vers la chambre forte.

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez deux dés et gardez le plus petit résultat), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

85

Le refuge est à portée de vue, dans l'ombre des frênes verts. Vous roulez avec George en direction de la maison. Il y a un autre véhicule que vous ne reconnaissez pas. Probablement leur voiture de fuite.

George sort de la voiture et prend les devants en avançant vers la maison. Vous ouvrez votre porte, vous vous étirez et vous le suivez. Dorothy vous accueille quand vous entrez. « Je vois que vous avez réussi. »

« On a eu quelques moments de flottement. », dit George tout juste avant que Dorothy lui tire dessus. Elle se tourne vers vous et vous tire dessus aussi, mais vous avez déjà plongé derrière le coin d'un mur.

« Qu'est-ce qu'il se passe, Dorothy ? », criez-vous. Vous serrez la poignée de votre arme pour vous rassurer. Vous n'avez pas pris le temps de recharger, mais il semble suffisamment lourd.

« Un calcul des plus simples. », répond-elle. Vous entendez ses pas sur le parquet en bois. « Divisez en cinq part, c'est sympa. Mais diviser en une seule ? Tu penses pas que c'est beaucoup mieux ? »

Un calcul des plus simples, pensez-vous. Il vous reste deux balles. Vos chances ? Un calcul des plus simples.

Mais peut-être est-ce votre opportunité ?

Faites un Pari de Raisonnement de mise minimale de 1. C'est un pari de vie ou de mort ! Si vous gagnez le pari, rendez-vous au 3. si vous échouez, rendez-vous au 70.

86

« Conduis, je vais essayer de trouver un moyen de les semer. », dites-vous à George.

Vous ouvrez la boîte à gants et sortez la carte que vous attendiez à trouver. C'est comme si cette voiture avait été laissée là pour vous.

Vous scrutez les détails de la carte alors que la voiture fait des cahots et des embardées. Vous savez ce que vous cherchez, mais allez-vous le trouver à temps ?

Faites un Pari d'Observation de mise minimale de 2. Si vous gagnez, rendez-vous au 55. Si vous échouez, rendez-vous au 78.

87

Vous lui décrivez le job. Le Requin écoute attentivement. Il n'a peut-être jamais fait de hold-up, mais il a suffisamment d'argent pour en reconnaître un foireux.

« C'est un sacré plan. », admet-il. « Mais je ne peux pas participer cette fois. »

« Tu me connais. », dites-vous au Requin. « Ai-je fait défaut une seule fois ? »

Il hausse les épaules. Une expression comique de la part du petit homme. « Les temps sont durs. C'est pas contre toi, mais je ne peux pas financer tous les plans fous qui me sont présentés. »

Vous jetez un regard à Edward. Il bout de l'intérieur. C'était votre idée, et elle est en train de couler. Vous devez redresser la barre.

« Et qu'en dis-tu si je double tes gains ? », dites-vous. Avant qu'Edward puisse en placer une, vous lui dites : « Retire ça de ma part. C'est trop important. »

« Bon, ça marche. », dit le Requin. « Comment pourrais-je refuser une telle offre ? »

Ajoutez un point à votre score Rouge et rendez-vous au 17.

88

« Dès que j'ai une réponse, je te la partage avec joie », répondez-vous. Avant qu'elle ne puisse répliquer, vous enchaînez. « Écoute, ça n'a rien à voir avec notre affaire. Je suis bon dans ce que je fais. Les seuls impairs que j'ai commis, c'est dans le choix de mes partenaires de travail. Tant que tu me laisses pas tomber, je te laisse pas tomber. »

Pour la première fois, autre chose qu'un ennui le plus total effleure le visage de Sullivan. « D'accord, on va faire à ta façon. Pour l'instant. »

Edward claque des mains. « Bon, si ça c'est réglé, allons dans la salle à manger qu'on puisse discuter du plan. »

Rendez-vous au 27.

89

Tournant le dos aux autres, vous avancez directement vers la chambre forte. Des boîtes de dépôts en métal gris sont alignées sur le mur. Mais vos yeux sont attirés par la table au centre de la pièce. L'argent y est entassé sur une telle hauteur que vous n'arrivez pas à imaginer pour quelle somme il y en a. Vous ouvrez un sac que vous commencez à remplir.

Tout le reste fonctionnera de lui-même, non ?

Si George est une Fine gâchette, rendez-vous au 10.

Si George est un Expert télécom, rendez-vous au 26.

Si George est un As du volant, rendez-vous au 52.

90

« Je suis certain que vous avez pris en compte beaucoup d'éléments. », répondez-vous. « Ça ne veut pas dire que vous n'avez pas oublié quelque chose. »

« Oublié ? » Dorothy tape la table de sa main.

Edward intervient. « Ok, on se calme Dorothy. Ce n'est pas forcément une mauvaise idée. Tu dois admettre que ça ne coûte rien de l'écouter. »

Dorothy prend une inspiration et essaye de se détendre. « Non, ça ne coûte rien. »

« Je connais le type parfait pour le job. Si vous me laissez l'inviter, vous ne le regretterez pas. », promettez-vous.

« Ok, on va le faire à ta façon. », dit Edward. « J'espère que ce type est aussi bon que tu le prétends. »

« Ne t'inquiète pas. », lui affirmez-vous. « C'est un professionnel ».

Notez « Expert télécom » sur votre Feuille d'Aventure, ajoutez un à votre score Vert et rendez-vous au 43.

91

Vous vous redressez un peu plus. « On vous a dit que j'étais bon, non ? »

Bailey fronce des yeux. « On m'a aussi dit que vous avez fait votre temps. »

« Le temps ne ramollit pas les gens. Si vous êtes venu me voir, c'est que vous avez besoin de moi. » Vous attrapez la liqueur et vous reemplissez les verres. « Je ne dis pas que j'étais le meilleur, mais je ne bougerai pas pour vingt pourcents »

« Vous pensez à quoi ? », demande-t-il.

Il est à bout et vous le voyez. C'est le moment de le mettre KO. « Pour ce que je vais apporter à ce job, je demande trente. À prendre ou à laisser. »

« C'est tout ? », sourit Bailey. « Honte à moi pour avoir essayé de vous prendre de cours. Partons pour trente pourcents et un partage équitable du reste. » Il vous tend la main que vous serrez. Elle est moite et vous la lâchez dès que possible.

« Je vous appelle d'ici deux jours, avec les détails. », dit-il de la porte. « Bonne nuit. » Edward sort et disparaît dans la nuit.

« Deux jours. » Vous finissez votre verre et le posez dans un coin. Vous pensez à ses mains. Pourquoi était-il si nerveux ?

Rendez-vous au 33.

92

Dorothy lève la main et la pose sur votre poitrine, mais sans douceur. Son regard est dénué de tolérance.

Vous reculez et videz votre verre. « Peut-être que ce n'est pas ma meilleure idée. » Vous lui rendez le verre et ouvrez la porte. « Merci pour le verre. »

« Ça reste entre nous. », dit-elle alors que la porte se ferme derrière vous. Vous entendez le verrou être enclenché avant de retourner vers votre chambre.

Ajoutez deux points à votre score Bleu et rendez-vous au 5.

93

Le refuge est à portée de vue, dans l'ombre des frênes verts. Vous roulez avec George en direction de la maison. Il y a un autre véhicule que vous ne reconnaissez pas. Probablement leur voiture de fuite.

George sort de la voiture et prend les devants en avançant vers la maison. Vous ouvrez votre porte, vous vous étirez et vous le suivez.

Vous voyez Paul dans la cuisine en train de se faire un sandwich. George le voit aussi. Quelque chose ne tourne pas rond. George le sent aussi. « Qu'est-ce qu'il se passe ? », demandez-vous.

« Je suis toujours affamé après le boulot. », dit-il. « Tu te souviens. D'habitude, je m'arrête à un restaurant sur le chemin en partant d'une ville, mais je pouvais pas attendre. Tu comprends ? »

« Oui, je comprends. », répond George. « C'est terriblement silencieux ici. Ils sont déjà en train de faire les comptes ? »

Paul mord une grosse bouchée. Il mâche, avale et s'essuie la bouche de sa manche. « Certainement, pourquoi n'allez-vous pas les aider ? »

George vous regarde, avant de revenir vers Paul. « Ok, on se voit tout à l'heure. » Alors qu'il se dirige vers l'autre pièce, Paul lui tire dans le dos. Vous n'avez même pas le temps de sursauter que son arme est pointée sur vous.

« Je t'ai toujours en grande estime. », dit Paul. Il prend une nouvelle bouchée, mais ses yeux ne vous quittent pas. « Et toi ? »

Faites un Pari de Persuasion d'une mise minimale de 1. C'est un pari de vie ou de mort ! Si vous gagnez ce pari, rendez-vous au 28. si vous le perdez, rendez-vous au 39.

Dorothy et vous commencez à vous affronter presque immédiatement. Il semble que, à chaque fois qu'il y a deux façons de faire quelque chose, vous vous opposez systématiquement. Vous argumentez. Vos arguments influencent les décisions ultérieures. Ces décisions finissent par former un plan.

Ni l'une, ni l'autre n'en tire pleine satisfaction. Mais vous avez un plan, et il va fonctionner. Vous devez lui reconnaître ça.

Ajoutez un point à votre score Vert et rendez-vous au 17.

Alors que vous passez par les bureaux, quelque chose vous fait hésiter. Le compte n'y est pas. Les autres continuent leur mission vers la chambre forte. Vous vous faufilez dans le bureau, en essayant de n'oublier aucun détail.

Alors que vous alliez renoncer, vous percevez une voix étouffée. Vous distinguez clairement les mots « First National Bank ». Vous traversez la pièce en direction de leur provenance supposée. En regardant au plancher, vous voyez un câble téléphonique partir du bureau vers le mur. Une porte cachée !

Vous l'ouvrez et trouvez une femme, assise sur des WC, parlant au téléphone. Elle vous regarde. « Ils sont en route. », dit-elle docilement.

Vous lui prenez le téléphone des mains et l'arrachez du mur. « Restez ici et pas un mot ! », lui ordonnez-vous en vous dirigeant vers la chambre forte.

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez un dé), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

96

Vous entrez dans la salle d'accueil et plongez derrière le comptoir au côté des guichetiers. Dorothy est là aussi, gardant sa tête baissée. Le garde fait une pause, pour recharger espérez-vous.

Vous vous redressez, prêt à le tuer. Mais une balle ricoche sur le comptoir et vous plongez à nouveau à couvert. « Qu'est-ce qu'il a ce type ? », demande Dorothy les dents serrées.

« Il nous fait perdre du temps », répondez-vous. Vous placez votre pistolet sur le comptoir et tirez à l'aveugle dans sa direction. Dorothy vous imite et tire aussi.

Les secondes s'écoulent. Vous rechargez et rampez au bout du comptoir. Vous retenez votre souffle avant de surgir du côté. Vous pouvez voir le garde derrière un bureau dans le coin de la pièce. Il scrute l'accueil, dans l'attente d'une cible. Vous savez que vous devez en finir avant que le plan tombe complètement à l'eau. Edward commence à tirer. Le garde se tourne dans sa direction pour le viser, mais vous vous levez et vous lui tirer dans le torse.

« Venez ! », dites-vous à l'attention de tous vos complices.
« Il nous reste pas beaucoup de temps. »

Faites un Pari de Pillage de Chambre Forte (lancez un dé), mise minimale de 1, rapporte 5 pour 1. Peu importe le résultat, rendez-vous au 16.

97

Vous visez la police et commencez à tirer. Malgré plusieurs coups de feu, vous ne touchez personne. Vos mains tremblent lorsque vous rechargez et reprenez les tirs.

George crie pour couvrir le vacarme. « Je crois que tu ne fais que les divertir. »

La police continue à vous suivre aussi longtemps que possible. Finalement, George fini par les distancer et les voitures s'éloignent au loin.

Vous vous allongez dans votre siège et vous essayez de tout couper. Peut-être que cette journée va se terminer après tout.

Rendez-vous au 48.

98

Vous prenez le verre qu'il vous tend et vous répondez : « Je ne suis pas là pour boire. Bien que j'apprécie. » Vous buvez une gorgée. « Et je ne suis pas là pour jouer aux cartes. »

Paul se fige, légèrement tendu. Il sourit, mais c'est une expression de malaise. « Alors pourquoi es-tu ici ? »

« Tu as besoin d'un indice, je vois. » Vous vous retournez et contemplez la chambre. « Un indice. » Vous vous rapprochez du lit et vous asseyez à son bord. « Qu'en dis-tu ? Tu devines maintenant ? »

Faites un Pari de Séduction, mise minimale de 3, rapporte 2 pour 1. Si vous remportez le pari, rendez-vous au 41. Si vous perdez, rendez-vous au 58.

99

Les rayons du matin traversent les volets de la ferme. Vous sirotez votre tasse de café noir et vous organisez vos pensées. George s'intègre parfaitement à l'équipe. Maintenant que vous êtes tous en piste, il est grand temps de vous préparer.

Le jour J approche à grands pas, vous devez répartir tout le monde, et superviser plusieurs tâches en même temps. Vous laissez à George le temps de reconnecter avec ses contacts qui peuvent vous fournir des armes. Dorothy finalise les stratégies. Paul est chargé de la surveillance de la banque. Et Edward récupère des fonds pour financer les frais.

Vous pouvez soutenir l'un d'entre eux, selon ce que vous estimez être le plus important. Vous prenez votre décision en finissant votre café.

*Si vous assistez Dorothy avec le planning, rendez-vous au 13.
Si vous rejoignez Paul qui surveille la banque, rendez-vous au 50.*

Si vous voulez présenter Edward à votre financeur, rendez-vous au 68.

Vous vous réveillez en sursaut avec un livre ouvert sur votre poitrine. Vous levez les yeux vers la fenêtre et vous voyez à travers que l'horizon est devenu pourpre. Vous avez dû vous endormir en lisant et c'est maintenant le soir.

Vous posez le livre de côté, vous vous levez et vous vous étirez. Vous envisagez d'aller dîner en ville, mais vous décidez de faire une marche avant. Vous enfiler une paire de chaussure, ouvrez la porte et vous marchez dans le sable.

Les ombres sont déjà bien allongées sur la plage. Des vagues s'écrasent sur le sable et l'eau s'avance vers vous. L'odeur est enivrante. Même si vous êtes ici depuis quelques mois, vos sens ne se sont pas émoussés à cette expérience.

Vous prenez la direction du sud et vous marchez sur le sable sans vous arrêter, jusqu'à l'apparition des étoiles. Vous contemplez l'océan comme si vous vouliez l'absorber totalement.

Le monde est parfaitement silencieux. Et vous êtes pleinement satisfait. Plus de job, plus de tirs, plus de peurs. Plus de motel miteux, ni d'appartement dégouttant. Cette vie est finie.

Les étoiles emplissent le ciel maintenant, tellement nombreuses que vous ne pouvez pas les décompter. Votre passé est derrière vous et votre futur se projette dans l'avenir.

FIN