

Le Métro du Cauchemar

Un livre-jeu de Frédéric Cuvilly

Direction de projet et artistique, mise en page, relecture et corrections par Mikaël Louys

Éléments graphiques et fiche de personnage par Constantin Deaconescu

Illustrations par Mylène Villeneuve, Faiz Nabheebucus & Megara Entertainment

Couverture par Mylène Villeneuve

Cette édition collector est publiée en 2015 par Megara Entertainment

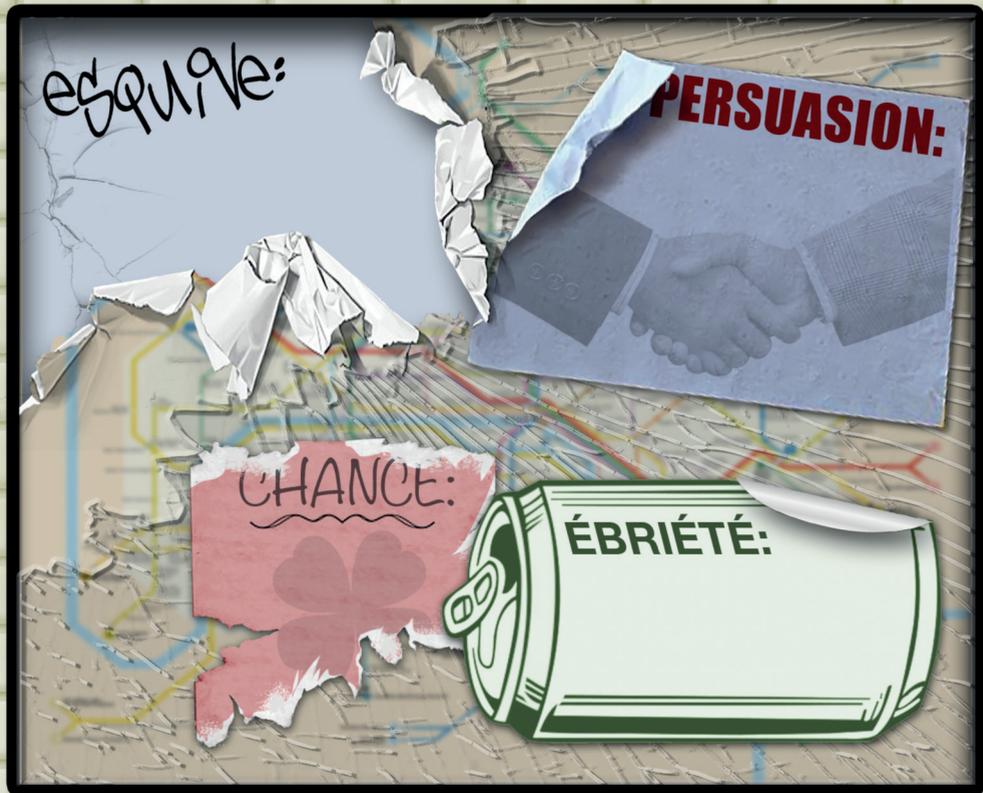
Tous droits réservés

ISBN 979-10-93943-09-1

Deuxième impression révisée

Ce récit interactif est une fiction humoristique basée sur dix ans de déplacements en transport en commun. Cependant certaines anecdotes arrivant au héros me sont réellement arrivées. A vous de trouver lesquelles...

FEUILLE D'AVENTURE



NOTES, OBJETS & ARGENT :

RÈGLES DE CE LIVRE-JEU

Note préalable:

Si vous n'avez pas de dé à 6 faces, il vous faut au moins un crayon gris pour pouvoir jouer, afin de pouvoir remplir votre feuille d'aventure (voir page précédente) et utiliser la table de hasard (sur la page suivante).

17 Calculez votre score d'Esquive

Lancez un dé (ou utilisez la table de hasard de la page suivante si vous n'avez pas de dés) et ajoutez 2; le chiffre obtenu représente votre Total d'Esquive.

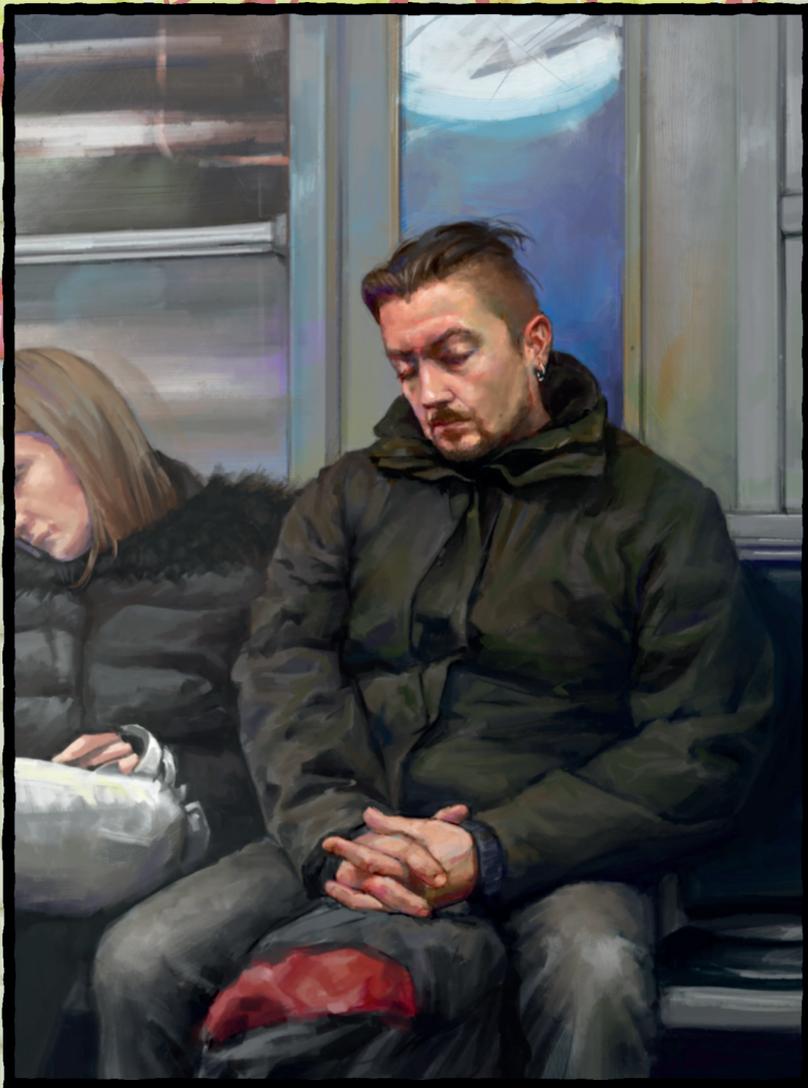
Notez le total obtenu sur votre feuille d'aventure.

Celui-ci mesure votre plus ou moins grande habileté à fuir une situation donnée. Cette capacité est toutefois limitée en cas d'absorption de fortes quantités d'alcool...

TABLE DE HASARD (1d6)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon gris au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

1	6	1	4	5	3	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	2	3	4	5	6	3
6	1	1	3	4	5	2	4	3	6	1	5
2	5	6	3	6	1	5	3	2	1	6	2
1	6	4	1	5	3	5	6	1	6	2	4
3	4	5	3	1	6	5	4	3	2	4	2
6	4	1	3	2	4	5	1	6	2	5	6
3	1	4	6	4	2	1	3	2	2	3	4
3	6	1	5	4	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	6	1	2	6	5	3	4	2
1	3	1	4	4	5	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	1	4	2	1	4	3
6	2	1	1	3	5	2	4	5	6	6	1
2	5	6	3	6	1	3	2	1	5	2	2
1	6	4	1	2	3	5	3	1	6	1	4
6	6	3	3	1	6	5	4	5	4	4	2
3	4	2	5	1	2	3	4	6	2	5	6
4	1	4	6	4	5	1	3	1	2	3	2
1	6	1	2	5	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	4	1	5	1	2	3	5	2
1	6	3	1	6	3	5	6	1	6	1	4
5	5	6	3	6	1	3	2	3	5	4	3



27 Calculez votre score de Persuasion

Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat; le chiffre obtenu constitue votre **Total de Persuasion**.

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

3) Calculez votre taux d'Ébriété

Avant de commencer votre aventure, lancez un dé, divisez le résultat par deux, et ajoutez 1 au résultat du dé en arrondissant éventuellement le résultat à l'unité supérieure.

Le chiffre obtenu constitue votre Taux d'Ébriété.

Celui-ci mesure la confusion engendrée par l'alcool à vos capacités intellectuelles et physiques.

L'état d'ébriété n'est pas définitif, l'alcool contenu dans votre corps étant éliminé progressivement...



4) Calculez votre score de chance

Lancez un dé, divisez par deux le résultat en arrondissant au nombre supérieur et ajoutez huit au résultat. (Ce qui vous donne un chiffre compris entre 9 et 11).

Le chiffre obtenu constitue votre score de Chance.

La chance sera souvent un allié précieux dans votre aventure. A chaque fois que vous devrez tenter votre chance vous devrez retirer 1 point de votre total.

Pour ce faire vous devrez lancer deux dés et obtenir un résultat inférieur à votre total actuel. Dans le cas inverse, c'est un échec.

5) Comment réaliser un test

Lorsqu'on vous demandera de Tester votre Esquive, il vous faudra **retrancher à votre Esquive votre taux d'Ebriété.**

Il vous faudra ensuite obtenir **avec un dé un chiffre inférieur ou égal à ce nouveau total pour réussir votre Esquive.**

Sinon, vous aurez échoué et vous devrez en assumer les conséquences.

De la même manière, quand on vous demandera de Tester votre Persuasion, vous devrez obtenir, **en lançant un dé, un chiffre inférieur ou égal à votre Persuasion réduit de votre Taux d'Ebriété.**

Si vous obtenez un chiffre supérieur, vous n'aurez pas été persuasif et vous devrez en subir les conséquences...

Seule la chance n'est pas impactée par le taux d'ébriété.



INTRODUCTION



Tout avait bien débuté par l'invitation festive d'un de vos meilleurs amis, que vous aviez acceptée avec joie. Pourtant, vous le saviez en allant à cette soirée que, si vous restiez trop tard et que si vous abusiez de l'alcool, vous auriez du mal à rentrer.

Mais comme votre ami fêtait ses 40 ans, il aurait été dommage de rester bêtement dans un coin sans s'amuser, surtout que vous avez été pas mal sollicité par les jeunes femmes présentes.

La soirée étant déjà bien entamée et les invités encore présents rares désormais, vous décida à rentrer chez vous. Après avoir salué votre hôte, apparemment ravi de sa fête (la stripteaseuse a dû aider), vous êtes parti en prenant l'ascenseur qui vous ramena du septième étage jusqu'au hall de son immeuble et vous êtes sorti dans la rue.

Maintenant que la pluie commence à tomber à grosses gouttes, vous vous dites que vous avez été bien bête de refuser la proposition d'une amie qui voulait vous ramener.

Un comportement légèrement macho et idiot que vous regrettez maintenant que vous êtes dehors, seul et vous sentez que si vous restez là sans réagir, vous allez prendre froid. Vous êtes encore trop sous l'emprise de l'alcool pour rentrer en voiture par vous-même.

Votre capital de points ayant fondu récemment à cause d'un bête refus de priorité, vous ne tenez pas à perdre le restant de vos points sans compter l'amende qui irait avec.

Bien sûr, dans ce quartier pas un taxi ne passe.

De plus, demain matin vous avez rendez-vous à neuf heures tapante avec le président directeur général d'une très grande société pour finaliser un contrat portant sur un budget de plusieurs millions d'euros.

Donc pas moyen d'être en retard !

Pas question de retourner chez votre ami, vous êtes parti parmi les derniers et il doit déjà être endormi ou mieux être en galante compagnie car une des jeunes femmes n'a pas cessé de le coller de la soirée.

Pour ne rien arranger, vous avez laissé votre smartphone dans la boîte à gant de votre voiture, elle-même garée dans le parking souterrain de chez votre ami - parking s'ouvrant avec un badge que vous n'avez pas, et vous ne comptez pas le réveiller pour le lui demander.

La seule solution, qui vous navre tant vous la redoutez, c'est de prendre le métro situé à quelques centaines de mètres de chez votre ami.

Arrivé devant l'entrée lugubre du "métropolitain" et après une brève hésitation devant ce portail antique, vous dévalez une petite volée de marches qui vous mène dans l'ancre de ce qui va être pour vous une nuit de transport en commun sans soucis... ou bien une nuit de cauchemar...

Les dés et vos décisions le diront, car c'est là que votre aventure commence !

Rendez-vous au 1



L'AVENTURE COMMENCE

1

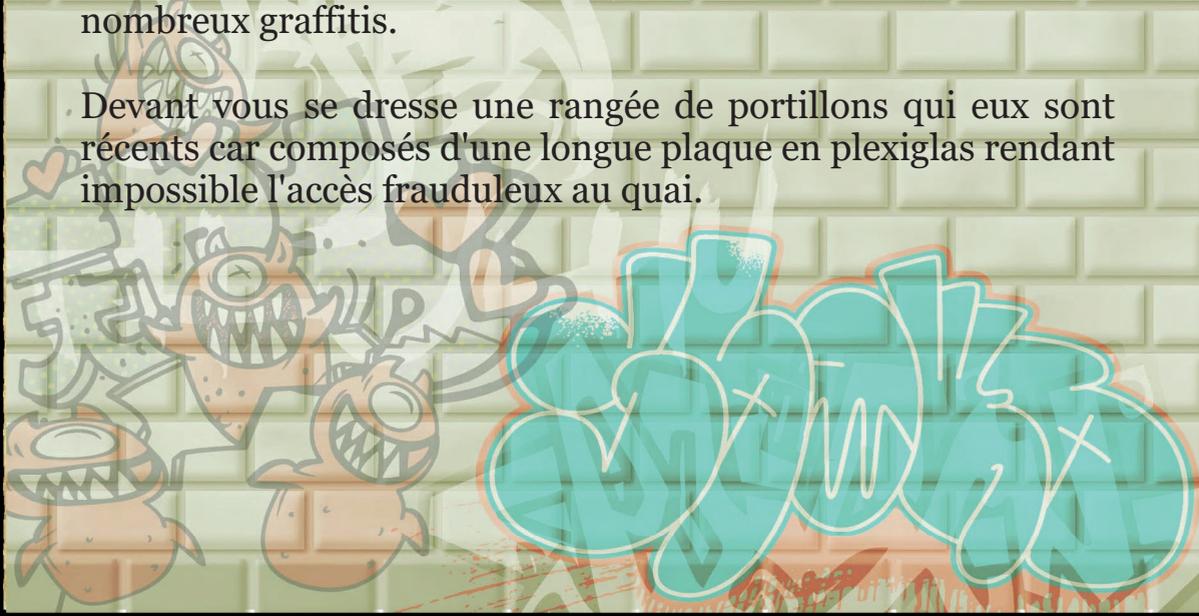
La station est, comme beaucoup de stations de métro parisiennes, sale, vieillotte et l'odeur nauséabonde tabac froid-urine qui flotte ne donne pas envie de flâner.

Par terre, sur un sol grisâtre, sûrement blanc à l'origine, se trouve une multitude de mégots, tickets de métro usagés, papiers gras et par ci par là des traces douteuses dont il ne vaut mieux ne pas chercher à savoir ce que c'est.

Le hall est composé d'un guichet d'information sur votre droite où un vieil interphone crasseux grésille encore. Sur le comptoir, il y a un petit présentoir avec quelques plans de métro.

Avant celui-ci deux machines de retrait automatique de billet. A votre gauche sur le mur un énorme plan du métro parisien ou plutôt ce qu'il en reste vu qu'il est à moitié illisible à cause des nombreux graffitis.

Devant vous se dresse une rangée de portillons qui eux sont récents car composés d'une longue plaque en plexiglas rendant impossible l'accès frauduleux au quai.



Et pour finir, en haut un écran qui diffuse en temps réel les informations liées au trafic, mais là il est éteint.

Vous voilà donc devant les portillons et là vous vous rendez compte que **vous n'avez pas de ticket en poche et bien sûr pas d'argent** car comme un imbécile vous avez oublié votre veste contenant votre portefeuille chez votre ami, de plus vu l'heure avancée le guichet est fermé.

Non loin de vous, vous voyez une vieille dame aux cheveux blanc et à l'allure de gouvernante (ou bien de femme de ménage, vous ne sauriez le dire) vous regarder fixement avec un air impassible, les mains croisées.



Il y a aussi un jeune qui a un look plutôt racaille avec une canette de soda à la main et des écouteurs sur les oreilles.



BUKATA

Une jeune femme blonde habillée comme si elle revenait d'une soirée mondaine, regarde avec insistance de tous les côtés comme si elle attendait quelqu'un.

Elle semble nerveuse et regarde toutes les trente secondes sur son smartphone l'heure qu'il est.

Il y a aussi cet homme habillé d'un uniforme gris-vert et d'une casquette assortie.

Il a la petite quarantaine et, vu la frénésie qu'il met à tapoter sur son smartphone, semble plongé dans un univers fascinant.

Enfin, sur votre gauche, trois japonais avec tout l'attirail du parfait touriste : appareils photos de dernière génération, sac des grands magasins parisiens du style la Fouyette et polo ridicule avec une belle image de la cathédrale Notre Dame.

Ils sont en plein désarroi et semblent lutter avec un plan du métro parisien. Qui allez-vous aborder afin d'obtenir de l'aide ?

Le jeune.

Rendez-vous au **50**

La vieille dame.

Rendez-vous au **275**

Les japonais.

Rendez-vous au **238**

La jeune femme blonde.

Rendez-vous au **58**

L'homme au smartphone.

Rendez-vous au **313**





Paragraphe 1 - les japonais

2

Le conducteur vous annonce que le train est bloqué sur place deux minutes, le temps qu'un autre train venant en sens inverse passe l'aiguillage commun aux deux voies.

Il rajoute qu'il ne faut pas tenter d'ouvrir les portes et rester à vos places. Les minutes passent et le train ne repart pas.

Un des voyageurs, pris d'une crise de claustrophobie, se lève d'un bond et essaye de forcer les portes du train. Si le message annoncé est vrai, il risque de se faire percuter !

Si vous voulez empêcher un probable drame, rendez-vous au **221**

Si vous préférez attendre de voir cet imbécile s'épuiser pour rien. Rendez-vous au **176**

3

Après cet échange de coups violents, qui est finalement assommé ?

Vous ?

Si oui, rendez-vous au **19**

Si c'est l'autre qui est au tapis, rendez-vous au **68**

4

Vous attendez le bon moment et, quand le voleur vous a légèrement dépassé, vous lui faite un beau croc-en-jambe qui le fait tomber sur le côté droit, sa tête allant frapper lourdement un poteau.

Le voleur assommé, vous récupérez le téléphone portable que vous rendez à la vieille dame qui salue votre courage et vous remercie chaleureusement.

Cet acte de bravoure vous rapporte un point de chance.

Le reste du voyage se déroule sans autre incident et une fois à destination vous descendez sous le regard joyeux de la vieille dame.

Rendez-vous au **65**

5

Vous vous postez près d'un passage fréquenté et vous commencez à faire un discours qui ferait passer Rémi sans famille pour un sale petit bourgeois. Hélas, les gens sont quotidiennement saturés par ce genre de sollicitations et aucun des passants ne semble ému par votre histoire pourtant larmoyante.

Au mieux ils vous ignorent royalement, au pire ils vous regardent avec dédain, voire dégoût. Après cette tâche humiliante d'une durée de presque une heure, vous regardez dans votre paume et le résultat est déprimant : vous n'avez glané grâce à vos palabres, que quelques piécettes qui font au total **un euro** pile (notez le sur votre feuille d'aventure).

Allez-vous continuer ? Rendez-vous au **101**

Ou alors allez-vous tenter votre chance au jeu du bonneteau ? Rendez-vous au **88**

(Ne tenez pas compte de la partie gratuite si vous avez déjà joué, vous devrez miser vos sous restants !)

6

Hélas pour vous, ils sont trop imbibés et abattus pour vous aider efficacement. Ils tiennent des propos assez agressifs envers l'arbitre et l'autre équipe et vous préférez les laisser avec leur amertume avant qu'ils ne décident de se venger sur quelqu'un au hasard : vous.

Qu'allez-vous faire ?

Demander à un des contrôleurs présents sur les quais ? Rendez-vous au **158**

Demander à un groupe de voyageurs sur votre droite ? Rendez-vous au **57**

Demander à un des rares guichets ouvert ? Rendez-vous au **70**

Allez voir aux machines automatiques ? Rendez-vous au **136**

7

Vous tentez vainement de les calmer. Les deux bandes commencent à se battre, et vous êtes happé dans ce tourbillon de violence. Pris de panique, vous essayez de fuir avant de prendre trop de coups.

Testez votre Esquive !

Si le résultat est bon pour vous, rendez-vous au **264**

Dans le cas inverse rendez-vous au **267**

8

Vous lui mettez un coup de poing au moment où il tentait de vous mettre un coup de boule. Comme il a spontanément présenté sa tête à votre poing, le choc est tel que vous l'envoyez valdinguer à trois mètres. Il se relève tétanisé et se frotte le front. D'où vous êtes, vous apercevez l'infime trace rougeâtre qui se situe désormais, et pour quelques jours, à l'endroit précis où votre poing a rencontré son crâne.

Il est touché, autant dans son orgueil, si ce n'est plus, que physiquement. (*Notez bien que vous l'avez touché*)

Qu'allez-vous faire ?

Lui donner un coup de pied en visant les parties génitales ? Rendez-vous au **81**

Lui mettre un coup de boule ? Rendez-vous au **235**

Attendre de voir son attaque pour contre-attaquer ? Rendez-vous au **237**

9

Vous commencez à parler et, lorsque le contrôleur fait preuve d'un infime moment d'inattention, vous lui donnez un coup d'épaule aussi vif et puissant que vous le pouvez. Le contrôleur, surpris, n'a pas le temps de réagir et retombe sur les fesses !

Vous courez aussi vite que possible, poursuivi par ses collègues qui ne parviennent pas à combler la distance entre eux et vous. Ces derniers abandonnent la course au bout d'une centaine de mètres. Après une bonne dizaine de minutes à courir comme un niais dans la station de façon aléatoire dans les couloirs afin d'être sûr de ne plus être poursuivi, vous stoppez votre course et vous revenez vers le quai.

Rendez-vous au **63**

10

Les scouts, après une petite concertation, vous répondent unanimement : *"Allez va faire la quête ailleurs, espèce de menteur ! Va chercher un travail gros crevard t'auras de l'argent comme ça !"*

Ils vous font de grands gestes menaçants pour vous chasser.

Vous n'avez plus le choix, il vous faut soit :

Aller vers les gens massés là-bas. Rendez-vous au **45**.

Ou ravalier votre fierté et faire la mendicité. Rendez-vous au **5**

11

Vous prenez la valise lorsqu'une femme vêtue comme une gitane court vers vous en faisant de grands gestes.

Elle dit que c'est la sienne, qu'elle l'avait oubliée, trop occupée à faire monter dans le train son fils de quatre ans. Rien ne prouve qu'elle dise vrai et elle semble bien empressée de reprendre cette valise. Elle pose sa main sur la vôtre et attend que vous la lui rendiez.

Qu'allez-vous faire ?

Lui redonner. Rendez-vous au **263**

Refuser de lui rendre ? Rendez-vous au **111**

12

Vous videz la caisse avec empressement mais vous ne trouvez rien qui puisse vous aider.

Soudainement votre pied tape sur quelque chose de mou ! Vous vous baissez et vous voyez qu'il s'agit d'un méga-rat mort.

Son décès doit remonter à plusieurs jours car il est à moitié décomposé et il émane de cet animal une odeur fétide qui vous donne la nausée.

Vu qu'il n'y a rien d'autre ici et que le vestiaire vous est inaccessible vous n'avez pas d'autre choix que de sortir du cabanon.

Qu'allez-vous faire maintenant :

Tentez d'ouvrir la grande porte ? Rendez-vous au **294**

Traverser les voies ? Rendez-vous au **190**

13

Rien à faire, il ne cède pas. Il vous rétorque que de toute façon il est le seul à connaître le panneau électrique et les boutons sur lesquels appuyer. De mauvaise humeur, vous vous mettez sous le rideau et vous tentez de le décoincer avec une extrême prudence pendant que l'homme s'attaque au panneau électrique. L'homme pousse un juron ce qui ne vous rassure guère, mais quand vous lui posez une question il vous dit juste de vous taire. Vous l'entendez chanter une petite comptine enfantine que vous chantiez à l'école primaire lorsque vous deviez faire un choix hasardeux.

Testez votre chance !

Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **151**

Sinon rendez-vous au **266**

14

Votre instinct vous dit de se méfier de ce jeune freluquet. Vous revenez bredouille vers la jeune femme qui semble déçue par votre couardise. Elle vous dit sur un air pincé :

-Très bien, tant pis alors !

Elle fait mine de partir, mais au dernier moment se retourne et vous donne un grand coup de pied dans le tibia ! Vous maugréez mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur votre jambe endolorie. Vous remarquez que cette garce fait les yeux doux au lycéen qui se laisse berner. Elle glousse et minaude tandis qu'elle franchit le portique accompagnée du jeune rouquin. Qui allez-vous aborder à présent afin d'obtenir de l'aide ?

Le jeune. Rendez-vous au **50**

La vieille dame. Rendez-vous au **275**

Les japonais. Rendez-vous au **238**

15

Vous n'avez même pas fait dix pas qu'une bande de jeunes racailles vous encerclent. La pénombre est maintenue artificiellement par ces derniers car vous voyez que les ampoules ont été quasiment toutes cassées. Ils profitent ainsi de l'effet de surprise en restant cachés le temps qu'une proie facile arrive, et cette fois : c'est vous !

L'un d'entre eux, sûrement le chef de la bande, s'approche de vous. A première vue, il n'excède pas votre taille. Son crâne est rasé de telle façon que cela forme des motifs maoris. Ce serait très joli si son visage ne transpirait pas la crapulerie. Il porte une veste en cuir et son jean noir est maintenu par une épaisse ceinture comportant une boucle en argent représentant une sorte de tête de gargouille. A ses pieds, des baskets derniers cris. Il vous dit sur un ton railleur :

"L'ancêtre, ce n'est pas prudent de prendre le métro à cette heure-là, surtout que tu es entré sans permission sur notre territoire. Allez, donne-moi ton fric et tu n'auras pas mal. "

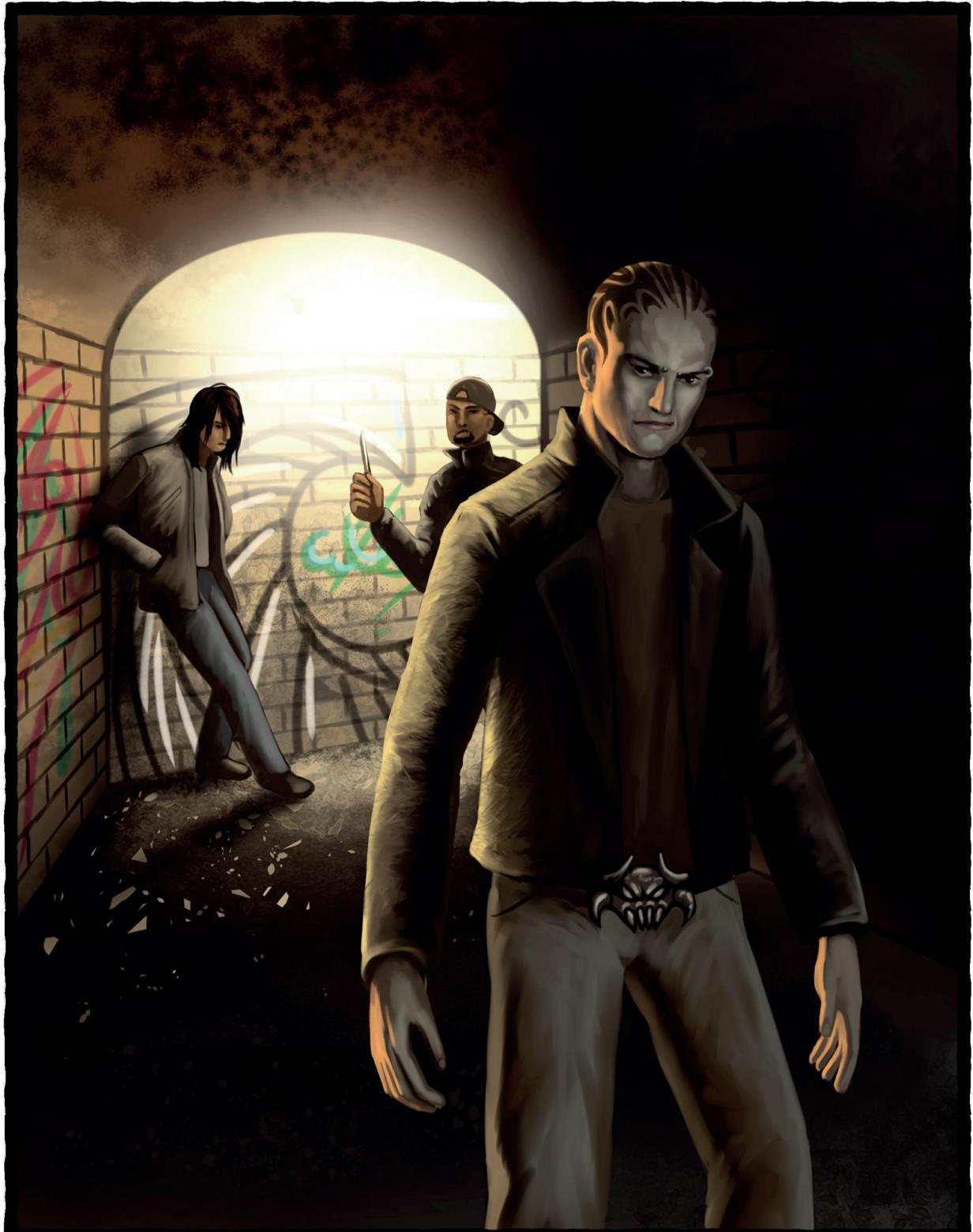
Il tend sa main vers vous et vous regarde avec cupidité.

Qu'allez-vous faire ?

Fuir. Rendez-vous au **55**

Tenter de les embrouiller. Rendez-vous au **145**

Défier celui qui semble être le leader. Rendez-vous au **323**



Paragraphe 15 - loubards

Lorsque le métro arrive à la station d'après, qui est le terminus de la ligne, vous êtes épaté de voir l'immensité du hall qui précède le quai. A votre droite comme à votre gauche deux séries d'escalators mènent à l'étage et aux trains de grandes lignes.

Deux autres escalators descendent vers les profondeurs de la station et sûrement vers les RER ou autres lignes de métro. En face de vous, placardé sur le mur, un gigantesque panneau lumineux indique les horaires et les quais sur lesquels se trouvent les trains et autres TGV. Bien sûr vu l'heure tardive, le tableau est au trois quarts vide, il n'y a d'indiqué que les trains de nuits.

Vous vous situez sur ce qu'on pourrait qualifier d'une place principale, en fait une cour rectangulaire surplombée d'un étage composé d'une galerie commerciale et de restaurants.

Vous apercevez les logos bien connus d'une multitude de boutiques diverses et variées mais elles sont toutes fermées à cette heure. Au plafond pend à intervalle régulier des affiches criardes vantant les mérites des compagnies ferroviaires (autrement dit : des publicités mensongères). Un employé de service du nettoyage assis sur une machine pour laver les sols passe lentement à coté de vous en vous gratifiant d'un sourire timide.

Devant vous, vous voyez une dizaine de machines de retrait de billet informatique, des distributeurs de boissons dont un de friandises, et aussi sur la gauche un photomaton « Spark » rutilant car récemment installé.

Si vous en avez les moyens vous pouvez acheter **une barre chocolatée** ou alors **une boisson caféinée**, cela vous coûtera **un euro** ou **deux euros** si vous prenez les deux. **Le café vous permet de déduire un point à votre total d'ébriété**, le chocolat c'est juste pour satisfaire une éventuelle gourmandise.



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

Allez-vous voir cet homme ? Si oui, rendez-vous au **171**

Ou préférez-vous aller directement vers les quais ? Rendez-vous au **65**

17

Vous racontez à cet homme que vous êtes atteint de cleptomanie et vous vous confondez en excuse. Il vous croit mais exige que vous vous écartiez de lui de plusieurs mètres, ce que vous faites sans rechigner. Et vous pouvez vous estimer chanceux que cela se termine ainsi car la police ferroviaire rôde justement sur le quai...

Avez-vous de quoi payer votre billet de train (14 euros) ?

Si oui, rendez-vous au **160**

Sinon, rendez-vous au **71**

18

Elle vous regarde comme si vous étiez le diable. D'une pichenette de la main, elle envoie valser vos pièces et psalmodie en faisant des gestes pieux tout en serrant avec ferveur son chapelet. Pour une fois que vous êtes généreux ! A l'arrêt suivant, elle monte dans le wagon d'après pour refaire le même prêche. Rendez-vous au **42**

19

Après cet ultime coup reçu, vous voyez devant vos yeux une multitude de petites tâches dansantes suivi d'une brève lumière blanche et vous vous écroulez sur le sol. Quand vous vous réveillez enfin, vous constatez que vous ne voyez plus de l'œil droit à cause de votre paupière qui a doublé de volume. Vous vous relevez péniblement en vous aidant du mur. Un homme vous demande si tout va bien et vous répondez par l'affirmative. Mais si vous êtes relativement indemne physiquement, pour le reste rien ne va plus : vous avez été dépouillé durant votre inconscience et vous n'avez plus d'argent. Le pire c'est quand vous apercevez autour de vous la foule qui s'amoncelle sur le quai - prouvant hélas que la matinée est bien entamée. Inutile de vous dire que vous avez échoué...

20

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



21

Vous avancez dans ce couloir lugubre quand vous tombez nez à nez avec un vendeur à la sauvette. Il semble être d'origine Indienne ou Pakistanaise. Ses cheveux, d'un noir de jais, sont plaqués en arrière et retenus par un élastique.

Ses yeux sombres et brillants pétillent de malice tandis que son petit nez comporte sur la narine gauche un piercing discret tout comme la boucle d'oreille qui orne son lobe gauche.

Il vous sourit, vous dévoilant des dents étincelantes. Il porte une veste jaunâtre du plus mauvais goût ainsi qu'une cravate assortie, un pantalon noir élimé et ses chaussures semblent être en fin de vie au vu de leur état pitoyable.

Sur un tapis rouge, d'une taille d'un mètre sur deux et légèrement taché, il semble y avoir des objets de toutes sortes mais vu d'ici c'est dur de dire si ceux-ci peuvent vous être d'une quelconque utilité.

Allez-vous voir ce qu'il propose ? Rendez-vous au **186**

Si vous passez votre chemin, rendez-vous au **306**

22

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

Vous avancez gaiement vers votre train quand vous apercevez en plein milieu du quai une valise. Apparemment personne ne la réclame et vous ne voyez personne sur le quai.

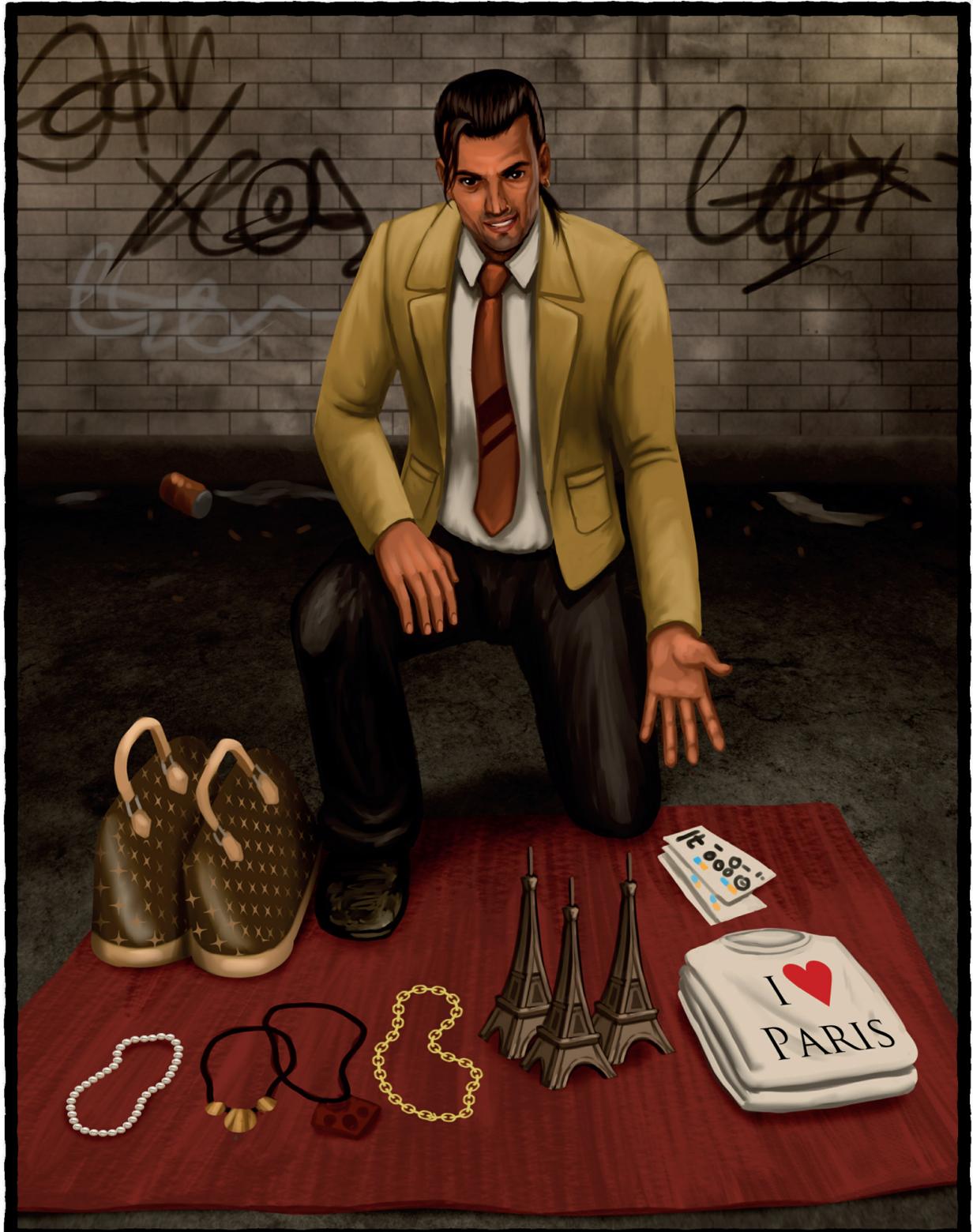
Vous criez afin que quelqu'un vienne récupérer cette valise mais personne ne semble venir.

Qu'allez-vous faire ?

Prendre la valise, rendez-vous au **11**

Seulement examiner la valise au cas où son propriétaire reviendrait.
Rendez-vous au **230**

Ne rien faire, Rendez-vous au **234**



Paragraphe 21 - le vendeur