

Nils Jacket et le Puzzle de l'Oubli

Un livre interactif écrit par JFM

Direction de projet par Mikaël Louys

Relecture, mise en page & corrections par Philippe Jaillet & Mikaël Louys

Illustrations intérieures de Mylène Villeneuve
Quatrième de couverture par Maria Dimova
Couverture par Dean Spencer

Journal d'Enquête réalisé par Christophe F. Batista

Cette édition collector est publiée en septembre 2016
par Megara Entertainment SARL

www.megara-entertainment.com

Première impression

Texte copyright © JFM. Tous droits réservés.

ISBN 979-10-93943-19-0

Un grand merci aux habitués des forums RDV1 & La Taverne des Aventuriers
pour leur intérêt, leurs commentaires positifs comme négatifs, et leurs idées.

Merci à Catwoman, pour m'avoir (notamment) aidé à cartographier les lieux
où se déroule cette aventure. Je serais encore perdu sans toi.

www.nilsjacket.com

Toute ressemblance avec des personnes physiques ou morales existantes serait fortuite.

© JFM, 2007-2016, pour l'ensemble du texte. Cette œuvre est soumise à droits d'auteur.
Toute reproduction, totale ou partielle, est interdite sans l'accord de l'auteur.

Une fille aux cheveux bleus

Une douleur atroce vous vrille le crâne. Vous êtes pris de vertiges, tout tourne autour de vous. Des milliers de voix parlent dans votre tête, comme si vous ne pouviez pas vous enfuir d'une pièce emplie de télévisions hurlantes.

De l'eau. Vous sentez de l'eau, un véritable déluge. C'est la pluie qui s'abat sur votre pare-brise. Vous êtes dans votre voiture, à l'abri, mais vous voyez trouble tout autour de vous. Vous vous sentez si vaseux. Et vous avez une de ces migraines...!

Soudain, une portière s'ouvre. Vous tournez lentement la tête sur votre droite. C'est quelqu'un qui s'installe sur le siège à côté de vous. Vous avez l'impression de voir une scène au ralenti. Les gouttes sur sa veste ruissellent et tombent tout doucement. C'est une jeune fille au visage lunaire et... aux cheveux bleus. Ses yeux bleus sont outrancièrement maquillés, et elle semble avoir beaucoup pleuré, si bien que le khôl dégouline le long de ses joues. Ses lèvres se mettent à bouger et une voix grave en sort. Vous peinez à comprendre ce qu'elle vous dit car la voix est déformée, comme lorsqu'on passe une cassette à vitesse ralentie. Elle semble vous demander de démarrer. Mais vous n'arrivez pas à bouger votre main pour mettre le contact. La douleur dans votre crâne est trop forte. Elle vous paralyse. Pourquoi a-t-on choisi votre tête pour organiser le festival annuel des joueurs de tambours ?

C'est alors qu'un voile tombe sur vos yeux. Tout devient flou. Puis tout devient noir.

– Hé, réveille-toi mon garçon.

Les voix de télévision braillent encore dans votre tête mais vous sortez de votre torpeur. Vous clignez des paupières et voyez un visage penché sur vous. Vous avez du mal à distinguer ses traits car derrière lui brille une vive lumière, aveuglante, pénible. Elle vous empêche de distinguer l'endroit où vous êtes. Partout autour, ce ne sont que ténèbres. Une chose est sûre : vous n'êtes plus dans votre voiture. Seriez-vous dans une salle d'interrogatoire ?

– Tu es blessé ? Tu saignes, ma parole !

Vous sentez une main calleuse se poser sur votre épaule et tenter de vous redresser. Vous prenez alors un peu mieux conscience de ce qui vous entoure. Le visage penché sur vous est celui d'un homme d'un certain âge, portant une barbe bien mal entretenue et sentant fortement l'alcool. Derrière lui, cette lumière aveuglante, c'est en fait un lampadaire qui brille. Vous sentez un petit vent frais sur votre visage. Vous êtes en extérieur, à l'air libre.

– Où... où est la jeune fille ? balbutiez-vous.

– Quelle jeune fille ? s'étonne l'homme âgé.

– Celle aux cheveux bleus.

– Aux cheveux bleus ? Mais qu'est-ce que tu me racontes ? Tu as ramassé un sacré coup sur la cafetière, toi ! Faut dire que t'es tombé de haut. Heureusement qu'ils ont installé ce stand, ces jours-ci. La bâche a amorti ta chute.

Vous constatez qu'effectivement, vous êtes empêtré dans une espace de bâche comme celles qui couvrent les stands dans les marchés. Vous vous passez la main derrière le crâne et cela vous fait abominablement souffrir. Comme si l'on vous avait asséné un violent coup de massue. En fait, ce n'est pas une migraine qui, depuis le début, vous cause ce féroce mal de tête, c'est juste que vous vous êtes violemment cogné... ou que l'on vous a véritablement asséné un coup de massue. Vous avez l'impression de vous réveiller d'un profond sommeil. La scène dans votre voiture, avec cette jeune fille aux cheveux bleus... c'était un rêve. Ou plutôt un dernier souvenir avant de sombrer dans l'inconscience.

Vos idées s'éclaircissent. Vous retrouvez l'usage de vos sens. Au-delà de la lumière des lampadaires, c'est la nuit. Une nuit sombre, froide et nuageuse. L'homme penché sur vous, vous le réalisez maintenant, a tout l'air d'un clochard, à en croire ses vêtements élimés. Son sourire bienveillant a quelque chose de rassurant, même si vous aimeriez recouvrer vos pleins moyens pour mieux vous en rendre compte.

– Comment tu te sens, gamin ?

Vous avez une nausée abominable. Lorsque vous essayez de bouger, votre corps vous fait souffrir de partout. Vous êtes tout contusionné. Vos membres sont engourdis. En regardant votre thorax, vous voyez que vous saignez.

– Nom d'un chien, tu t'es ramassé la balle dans la poitrine ! s'écrie le clochard. Faut que t'ailles à l'hôpital !

Tant bien que mal, vous vous redressez complètement et remarquez que vous vous trouvez sous un pont, sur un chemin de promenade. Ça y est, vous arrivez enfin à faire la différence entre le réel et la fantasmagorie. Et le réel, c'est que vous avez fait une chute du haut de ce pont. Vous êtes tombé sur la bâche d'un stand installé sur le chemin de promenade en contrebas. Bâche qui vous a retenu, mais les piquets du stand ont cédé sous votre poids et se sont effondrés. Vous vous êtes cogné la tête au passage. Et une balle vous a transpercé la poitrine, il semblerait bien. Vous vous sentez étonnamment bien pour quelqu'un sur qui l'on a tiré dessus, aussi vérifiez-vous par vous-même la gravité de votre blessure. De votre seule main non engourdie, vous déboutonnez votre chemise et découvrez, enfoncée dans votre peau, une croix en métal déformée, avec une balle fiché en son centre. Vous portiez un crucifix et il a arrêté le tir qui était destiné à votre cœur. L'impact du projectile sur le métal a suffi à vous causer une blessure, rectiligne le long des branches de la croix. Mais vous avez eu une chance extraordinaire de n'en sortir que si peu touché.

– Visiblement, Dieu était avec toi, mon garçon. Mais bon sang, pourquoi t'a-t-il tiré dessus ?

– Qui ça, il ?

– Comment ça, tu ne sais pas ? T'as pas vu le gars qui t'a tiré cette balle ?

– Non, je ne crois pas, je... je ne sais pas.

Le clochard vous tend un mouchoir pour essuyer le sang. Guère propre, le mouchoir, mais compte tenu de la situation, vous vous en contenterez. Vous le tenez appliqué sur votre plaie. Votre deuxième main, elle, commence à se dégorger ; en voulant la tendre à votre sauveur, vous réalisez qu'elle est occupée. *Vous tenez quelque chose*. Un objet métallique, d'un certain poids. Votre index est pris dans une sorte d'anneau... Vous regardez... il s'agit d'un pistolet ! Et avec silencieux ! Vous allez de surprise en surprise depuis cinq minutes, mais là, c'est le summum. Que faites-vous avec une arme de ce genre à la main ?

– C'est à toi, ça ? s'enquiert le clochard, d'un coup inquiet.

– Je... je ne sais pas.

– Mais comment ça, "tu ne sais pas" ? Tu ne sais rien ? Tu sais au moins qui tu es, non ? C'est quoi, ton nom ?

Lorsque vous cherchez la réponse, votre sang se glace. C'est avec un indicible effroi que vous vous entendez répondre :

– Je ne sais pas.

Vous n'avez aucun souvenir de qui vous êtes.

Vous n'avez plus aucun souvenir du tout.





Comment mener l'enquête

Vous voilà dans une situation des plus déstabilisantes. Vous ne savez plus qui vous êtes et, à en juger par l'arme à feu peu conventionnelle dans votre main, vous paraissez être dans un sacré pétrin. Vous avez deux solutions pour vous en sortir : attendre que votre mémoire vous revienne, ou bien enquêter sur vous-même pour découvrir qui vous êtes. En attendant que la première solution se produise, vous n'avez que la seconde si vous souhaitez agir. Et c'est l'enquête qui vous attend dans ce livre.

Cette aventure est particulière : VOUS en êtes le héros. C'est VOUS, lecteur ou lectrice, qui allez incarner cet amnésique et mener l'enquête pour retrouver votre identité. À la fin de chaque paragraphe, le texte vous invite à vous rendre à différents autres paragraphes en fonction de vos choix et de vos décisions. Si vous décidez d'agir de telle façon, d'accomplir telle action ou de poser telle question, vous devrez directement vous rendre au paragraphe dont le numéro vous est indiqué, sans lire les paragraphes vous séparant de ce paragraphe précis.

Il est primordial que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne lisez pas les autres paragraphes, sinon vous risqueriez de lire par accident votre véritable nom et l'enquête perdrait son intérêt.

En fonction de vos décisions, votre enquête va progresser, vous allez glaner des indices et des informations qui vous permettront de reconstituer le puzzle de votre mémoire et résoudre l'affaire de meurtre à laquelle vous êtes manifestement mêlé, à en croire le silencieux sur votre pistolet. Vous devrez également réunir un certain nombre de preuves permettant de prouver ou non votre innocence. Pour cela, vous avez à disposition ce Journal d'Enquête :

– Case Mots-codes & Flash-backs : lorsque le texte vous demandera d'inscrire un *mot-code* sur votre Journal d'Enquête, vous inscrirez le nom dudit mot dans cette case. Les mots-codes que vous notez servent plus tard dans le courant de l'histoire. Ils correspondent à des indices que vous avez trouvés, à des événements que vous avez provoqués ou à des décisions que vous avez prises au cours de votre enquête et qui peuvent influencer sur son déroulement.

Le texte vous demandera parfois de les effacer, ou de les remplacer par d'autres ("remplacer" un mot-code par un autre signifie effacer le mot-code déjà noté et inscrire à la place le nouveau mot-code). Parfois, il vous sera demandé de souligner un mot-code. Si vous avez un mot-code souligné, et si le texte vous demande si vous avez ce mot-code, sans préciser s'il est souligné ou non, vous devez considérer que oui.

À certains moments, pour une raison ou pour aucune, il se peut que des bribes de souvenirs vous reviennent en tête. Ce sont des *flash-backs*. Ils se présenteront la plupart du temps comme une scène que vous avez déjà vécue, avec ses images, ses sons et ses sensations. Ces souvenirs sont très importants dans votre quête d'identité, ce sont les pièces du puzzle. À chaque fois que vous aurez un flash-back, le texte vous invitera à en noter le numéro dans cette case de votre Journal d'Enquête. À côté du numéro de votre flash-back, notez entre parenthèses le numéro du paragraphe où il se sera produit pour pouvoir vous y référer et vous en rappeler en détail. Exemple : au cours du prologue que vous avez lu en entamant ce livre, vous avez eu un flash-back mettant en scène une fille aux cheveux bleus ; dans la case, noter "Flash-Back 1 (prologue)".

– Case Objets : vous noterez dans cette case tous les objets que vous possédez et transportez sur vous. Ces objets peuvent vous aider à mener à bien vos recherches en vous tirant de certaines situations. Ils peuvent être également des preuves pour confondre un éventuel coupable.

Ayant tout oublié de vous, vous ne savez pas encore ce que vous détenez sur vous, excepté le crucifix à votre cou et le pistolet avec silencieux dans votre main. Vous allez découvrir le reste de vos possessions au paragraphe 1, où ces objets vous seront décrits en détail.

Vous serez amené(e) à découvrir ou à acquérir de nombreux autres objets lors de votre enquête. Vous les noterez à chaque fois dans la Case Objets.

– Case Santé : comme vous avez pu le constater en lisant le prologue, le personnage que vous allez incarner dans cette histoire ne l'entame pas dans un état de forme particulièrement brillant. Tout au long de votre aventure, vous devrez préserver vos forces.

Dans cette case Santé, vous pouvez remarquer trois carrés vierges. Lors des péripéties qui vous attendent, lorsque votre état de santé faiblira, le texte vous demandera de noircir une ou plusieurs de ces cases Santé. Plus vous avez de cases Santé noircies, pire sera votre état physique. Et moins vous aurez de chances de vous tirer du guépier dans lequel, vous allez vite le découvrir, vous êtes fourré(e) jusqu'au cou.

– Case Argent : la somme d'argent dont vous disposez est inscrite dans cette case. Comme votre amnésie vous rend dans l'impossibilité d'utiliser une carte de crédit, vous ne pouvez vous servir que de la monnaie que vous avez sur vous, dans votre portefeuille. C'est-à-dire 48 francs suisses (FS) en début d'aventure.

– Case Notes : en tant qu'amnésique, vous risquez d'avoir du mal à vous rappeler de toutes les informations que vous pouvez être amené(e) à découvrir. Il vous suffit alors d'inscrire ces informations dans cette case de votre Journal d'Enquête. Notez-y les détails de votre enquête que vous estimez importants. Notez-y les numéros de téléphone, les adresses, et aussi les heures de vos rendez-vous, pour être sûr(e) de ne pas les oublier. Cette case permet également de noter d'autres informations qui n'ont pas trait à votre recherche d'identité.

– Case Échecs : l'enquête qui vous attend n'est pas simple. Vous devrez faire preuve de grandes qualités de déduction et de perspicacité pour pouvoir faire éclater la vérité. Et vous allez vite vous rendre compte que certaines personnes ne veulent pas que vous y parveniez. Il est hélas fort possible que vous n'arriviez pas à résoudre le mystère dès votre première lecture, dès votre première tentative. Si, à un moment ou à un autre, vous aboutissez à un paragraphe qui ne vous propose aucun autre paragraphe où vous rendre, et que le mot FIN ne le conclut pas, cela voudra dire que vous aurez échoué dans votre enquête, probablement que vous vous serez fait tuer. Lorsque vous arriverez à un tel paragraphe, vous aurez perdu et devrez recommencer l'histoire depuis le début, en tentant de faire mieux. Vous perdez tous les objets, heures de rendez-vous, numéros de téléphone, adresses, mots-codes et flash-backs que vous aurez obtenus. Néanmoins, vous aurez glané pendant votre aventure un certain nombre de renseignements qui vous guideront et vous aideront à débrouiller le mystère à la tentative suivante.

Journal d'enquête

Mots-codes
& Flash-backs

Objets

Santé

Mots-codes :

Crucifix
Briquet
Montre
Clef de consigne
Pistolet avec silencieux



Argent

Menue monnaie :

48 FS

Flash-backs :

FB 1 (prologue)



Journal d'enquête

Notes

Échecs

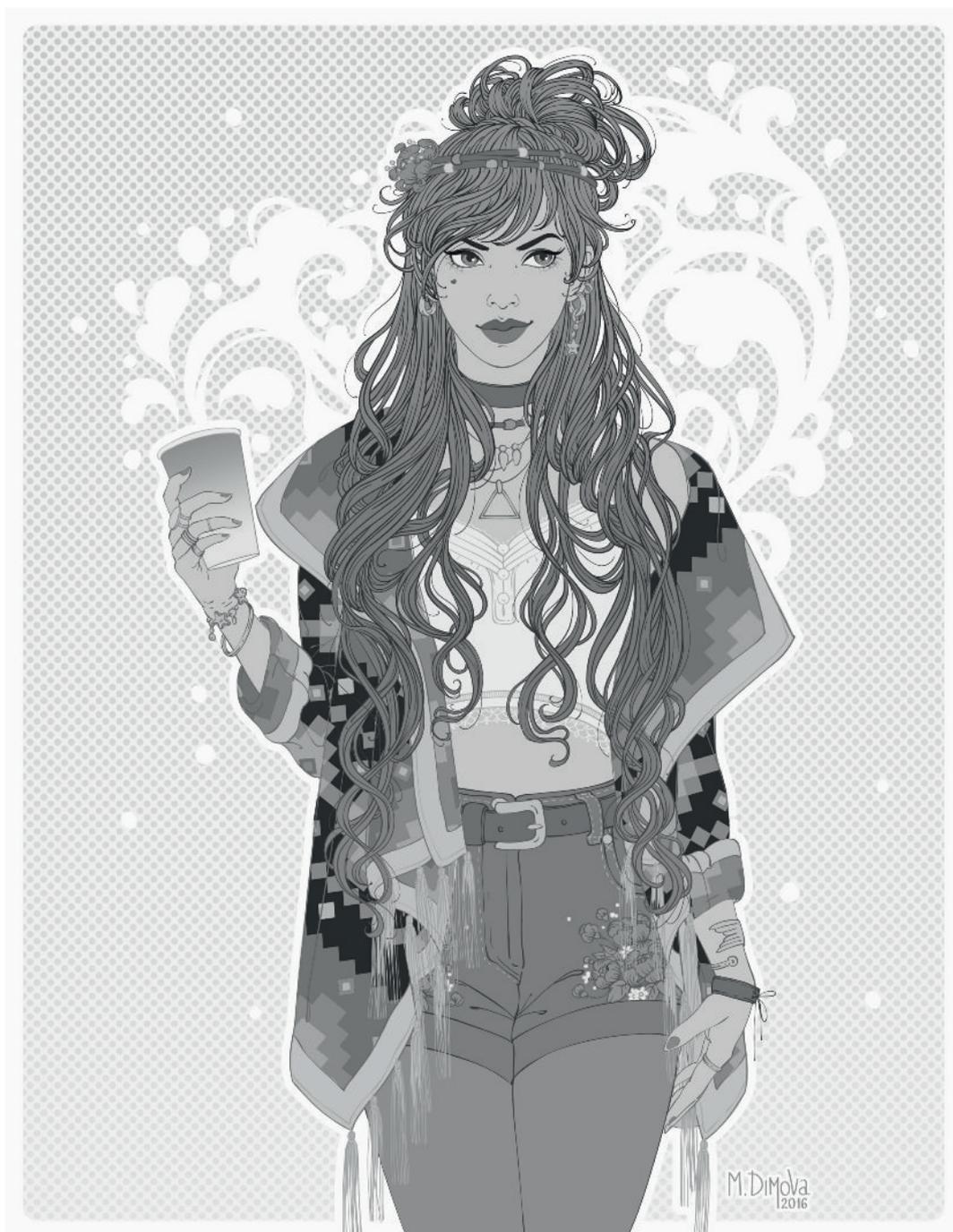
À chaque échec notez une croix dans la case Échecs de votre Journal d'Enquête. Lorsque vous aurez terminé avec succès ce Livre Dont Vous Êtes le Héros, c'est-à-dire quand vous aurez atteint le paragraphe final, qui se conclut par le mot FIN (étonnant, non ?), une grille vous permettra d'évaluer votre niveau.

Si, après plusieurs tentatives, vous vous sentez complètement bloqué(e), désemparé(e), résistez à la tentation de tricher et d'aller lire directement la fin. Cela vous gâcherait tout le plaisir de résoudre le mystère par vous-même et diminuerait l'intérêt du jeu. Allez plutôt en fin d'ouvrage, à la section "SOS Déblocage". La consulter vous coûtera des croix dans votre case Échecs, mais vous y trouverez des conseils garantis sans "spoilers" qui vous mettront sur la bonne piste et sauvegarderont le plaisir du jeu.

Lors de votre première tentative, il vous est conseillé de lire sans trop vous poser de questions, en suivant votre instinct, et en profitant de votre lecture. Vous aurez tout le temps de vous arrêter sur les détails lors de votre tentative suivante.

Ça y est, vous êtes fin prêt(e) ? Il est temps pour vous de débiter votre quête d'identité. Soyez attentif(ive), faites preuve de prudence et prenez garde aux fausses pistes.

Rendez-vous au 1.



1

Le clochard ne semble pas se rendre compte de la panique qui vient de vous gagner. Il vous sourit avec bienveillance :

– Tout le monde a un nom, mon garçon, commence-t-il. Moi, c'est André Fantineau. Les copains m'appellent Dédé.

Il doit penser que vous êtes l'un de ses pairs un peu trop éméché. L'angoisse qui vous étreint vous empêche de lui répondre. Vous tentez de vous lever, mais vous avez du mal à tenir debout sur vos jambes. Les vertiges vous reprennent. Dédé passe son bras sous votre aisselle pour vous soutenir. Vous découvrez alors le décor qui vous entoure. Ce n'était pourtant pas faute d'être tape-à-l'œil : vous vous trouvez sur la berge d'une large rivière qui, à une centaine de mètres de là, devient un gigantesque bassin dont les eaux noires semblent s'étendre à perte de vue.

– Que... qu'est-ce que c'est que cette... cette mer ? balbutiez-vous.

– Haha, c'est pas la mer ! se moque Dédé. C'est le lac !

– Le lac ? Quel lac ?

– Ben, le Lac de Genève.

Sur l'autre rive, vous voyez en effet que s'étend toute une ville, avec ses lumières, ses voitures tous phares allumés. Et le cours d'eau ne se jette pas dans l'étendue d'eau, il en provient. Le clochard ne cache pas sa perplexité :

– Hé, on est à Genève, mon vieux ! Ce fleuve, c'est le Rhône et ces immeubles, c'est la ville. Ma parole, t'es vraiment amnésique !

Votre sincère étonnement en entendant le nom de l'endroit où vous êtes a achevé de convaincre le clochard de votre bonne foi.

Vous vous approchez d'une flaque d'eau sur le sol bétonné pour voir votre reflet. Un reflet sombre, un peu trouble, mais qui vous permet déjà de découvrir à quoi vous ressemblez. Votre visage ne vous dit absolument rien. C'est celui d'un parfait inconnu. Pourtant, il reproduit tous les mouvements et les mimiques que vous faites. C'est bien le vôtre mais vous avez du mal à vous en convaincre. Vous êtes un homme, vous êtes blanc, de type européen. Vous semblez brun mais le reflet de l'eau la nuit n'est guère fiable niveau couleurs. Vous prenez une mèche de vos cheveux entre vos doigts et constatez qu'ils sont d'un noir corbeau. Dédé vous indique, à votre demande, que vous avez les yeux bleus.

Vous portez un costume gris et une chemise blanche, désormais tachés de sang. Pour vous protéger du froid, vous portez une parka noire par-dessus. Détail étrange : elle est trop large pour votre corpulence moyenne, elle tombe mal sur vos épaules. Elle semble plutôt taillée pour un rugbyman.

Un éclair de lucidité vous traverse l'esprit : vous fouillez dans vos poches pour voir si vous avez des papiers d'identité. Hélas, rien de cela sur vous. Votre fouille s'avère cependant payante.

Dans la poche de votre pantalon, vous trouvez de la menue monnaie : des billets et des pièces totalisant 48 francs suisses.

Dans les poches de votre parka, vous retrouvez les débris de ce qui était autrefois un smartphone. Malheureusement, il a été fracassé dans votre chute ; il est impossible d'en tirer quoique ce soit.

Vous trouvez également dans votre parka un briquet jetable, orné d'un drôle de dessin : l'effigie d'une femme fort peu vêtue et coiffée d'oreilles de lapin. Dessous ce dessin, vous pouvez lire : "Bar Bunny Charms", ainsi qu'une adresse sur Genève. Ce qui vous perturbe, c'est que vous ne vous sentez pas fumeur...

Vous portez une montre au poignet qui, elle, est toujours intacte. C'est un modèle noir très simple, de prix peu élevé.

Bien que sévèrement endommagé, vous avez ce crucifix providentiel à votre cou. Seriez-vous croyant ?

Et puis, vous avez toujours dans la main ce pistolet avec silencieux... Vous n'avez pas réussi à le lâcher pendant que vous cherchiez dans vos poches, comme si vous ne pouviez vous en séparer. Un autre fait étrange : vous reconnaissez sans peine le modèle de pistolet. Il s'agit d'un Browning HP MK3, une arme fiable et efficace. Comme si vous aviez fait ça toute votre vie, vous inspectez le chargeur et constatez qu'il contient encore 2 balles (pour une contenance maximum de 20). Si vous utilisez cette arme par la suite, vous devrez tenir compte du nombre de munitions qu'il vous reste à chaque fois que vous ferez feu. Dédé a remarqué que vous saviez manier ce pistolet sans hésitation, ce qui ne manque pas de le surprendre.

– Tu ne te souviens pas si c'est à toi, ce flingue ?

Vous avez l'impression que non. Une impression vague et lointaine. Comme si vous refusiez de vous croire capable de manipuler un pistolet avec silencieux.

Maintenant que vos jambes ne paraissent plus ankylosées, vous vous mettez debout. Vous sentez alors quelque chose dans votre chaussette gauche. Vous vous agenouillez et glissez deux doigts dedans pour y trouver une petite clef. Quelle idée avez-vous eue de ranger une clef en pareil endroit ? Avez-vous voulu la cacher, au cas où l'on vous fouillerait ? Il doit bien y avoir une raison. Un numéro est gravé dessus. Vous vous demandez ce que cette clef peut bien ouvrir. À côté de vous, Dédé l'examine lui aussi :

– On dirait une clef de consigne, comme celles qui ouvrent les casiers à la gare Cornavin.

Vous la rangez dans votre poche. C'est sans doute, comme les autres objets, une piste pour découvrir qui vous êtes. Comme vous avez pu le voir, tous les objets que vous venez de trouver sur vous sont déjà inscrits sur votre Journal d'Enquête, dans la case ad hoc. Ce sont vos possessions de départ dans cette aventure. C'est tout de même curieux : vous n'avez aucun papier d'identité sur vous mais vous avez été assez prévoyant pour emporter avec vous bien d'autres objets... bizarre !



1. – Tout le monde a un nom, mon garçon.

Vous pressez le mouchoir de Dédé contre votre blessure et reboutonnez par-dessus votre parka. Comme elle est trop ample pour vous, elle ne vous protège guère du froid, qui ne manque pas de mordre tant l'air est vif au bord du fleuve. Comment cela se fait-il qu'il fasse si froid. Vous demandez à Dédé quelle saison l'on est.

– On est en automne, fiston. En novembre, pour être exact. Mais me demande pas le jour, cela fait belle lurette que ça ne me concerne plus.

Vous regardez votre montre. Elle indique la date du jour : le lundi 10 novembre. Il est également 10h47 du soir.

Cette situation vous semble extraordinaire, déroutante, démoralisante. Vous avez l'impression de débarquer en plein milieu d'un film et de ne pas réussir à vous raccrocher à l'intrigue. Sauf que ce film c'est la réalité. *C'est votre vie*. Vous ne vous rappelez plus de rien, votre visage ne vous dit rien, vous vous retrouvez dans une ville où vous avez l'impression de n'avoir jamais mis les pieds, et, en dépit de tous vos efforts désespérés, impossible de vous souvenir de quoi que ce soit, pas même de ce que vous avez fait l'heure écoulée. C'est le black-out total.

Devant votre désarroi, Dédé vous propose de vous aider.

– T'inquiète pas, mon p'tit gars. Ça va te revenir. Concentre-toi bien. Ce que je peux déjà te dire, c'est que, vu ton accent, tu n'es pas du coin.

– Je ne suis pas Suisse ?

– Ou du moins, pas du canton. Ou tu n'en as pas l'accent.

Vous avez remarqué que le clochard avait un accent suisse prononcé, différent du vôtre. Soudain, vous vous rappelez :

– Vous disiez que l'on m'avait tiré dessus. Vous avez vu ce qui m'est arrivé juste avant que je tombe ?

Dédé opine. Vous le suivez jusqu'à un escalier non loin, qui vous permet de monter jusqu'au commencement du pont, au carrefour de deux rues. Elles sont bordées d'immeubles de style ancien, début du XX^{ème} siècle, avec des escaliers de secours extérieurs. Ils ne comptent pas plus de cinq étages en moyenne. Dédé attire votre attention sur l'un d'eux :

– Tu vois, cette porte de service ? C'est l'arrière du bar le Chicago Ace. C'est par là que je t'ai vu sortir. En fait, je passais dans le coin à la recherche de quoi béqueter dans les poubelles, quand j'ai entendu un grand bruit de moto qui démarrait à toute vitesse. Je suis venu voir, mais j'ai pas eu le temps de la voir, elle était déjà partie. J'ai alors entendu des coups de feu venant du bar, une vraie fusillade de gangsters. J'ai pensé un moment que c'était une animation du bar, vu qu'il a un look des années 30 américaines. Mais j'ai aussi entendu des bruits de mobilier cassé. Je me suis alors caché, craignant de voir débouler des vrais bandits. Finalement, je n'ai vu que deux hommes sortir par cette porte de derrière : toi, titubant comme si t'étais ivre, et un autre gars portant un imper et un chapeau qui m'empêchait de distinguer son visage. T'as traversé la rue et tu as couru vers cet escalier, sans doute pour disparaître de la vue de ton poursuivant. Mais il était déjà là. T'as alors élevé ton flingue vers lui. Il t'a tiré dessus avant et, avec la force de l'impact, t'as reculé, t'as basculé par-dessus la balustrade et t'es tombé du pont. J'ai entendu un plouf dans l'eau. Le type a voulu s'avancer pour voir, mais finalement, il s'est brusquement ravisé et il est retourné au bar.

Vous essayez de visualiser la scène. Dédé vous explique :

– T'as du bol, là où t'es tombé, il y avait un stand bâché proposant en journée une animation pour les Automnales. Ça a amorti ta chute et t'a évité de te casser quelque chose. En plus, comme t'as éclaté le stand en tombant dessus, un mannequin a été projeté dans le fleuve. Ton agresseur a cru, au bruit, que c'était toi qui étais tombé à l'eau. C'est pour ça qu'il t'a pas poursuivi, je pense. Il a cru qu'il t'avait réglé ton compte.

Il semblerait que vous vous êtes battu ce soir avec quelqu'un. Un échange de coups de feu, cela vous dit vaguement quelque chose. Et puis vous avez un pistolet à la main, que vous savez manifestement manier. Mais pourquoi cette fusillade ? Et avec qui ?

Cette piste que vient de vous décrire Dédé fait naître en votre esprit davantage de nouvelles questions que n'en déterre des souvenirs. En fait, la seule chose dont vous vous rappelez avec certitude, c'est cette jeune fille aux cheveux bleus qui, un soir de pluie, vous en êtes sûr, est montée dans votre voiture. Un peu maigre pour l'instant pour retrouver votre identité. Mais vous avez un problème plus urgent. Vous entendez des sirènes au loin.

Dédé vous enjoint de déguerpir au plus vite car c'est la police qui arrive et, au vu de la situation, il paraît risqué de vous faire prendre avec un pistolet à la main. Une pensée vous traverse alors l'esprit : pourquoi ce simple clochard tient-il tant à aider un inconnu tel que vous, dangereusement armé ? Les marginaux, en général, préfèrent éviter les ennuis, comme ceux que vous allez à coup sûr lui causer.

Si vous décidez de fuir avec Dédé et d'en avoir ainsi le cœur net, rendez-vous au **677**.

Si votre méfiance l'emporte, vous pouvez décamper, mais seul, au **104**.

Si vous préférez rester ici vous cacher pour observer ce qu'il va se passer, faites-le au **767**.

Si vous avez envie de pénétrer dans le Chicago Ace, dépêchez-vous de gagner le **629** avant que la police n'arrive.

2

– Ce jeton ne présente aucun intérêt pour moi, leur criez-vous. Je n'ai pas envie de gâcher les balles de mon pistolet pour un si insignifiant bout de plastique. Prenez-le et allez-vous-en !

Vous espérez qu'ils croiront votre Browning chargé.

– Nous sommes d'accord. Envoyez le jeton, *signore*.

Vous le leur jetez par-dessus le canapé (*effacez-le de votre Journal d'Enquête*) et riez en entendant l'un d'eux s'étaler par terre en essayant de le rattraper.

– Nous sommes quittes. *Arrivederci, signore.*

Ils courent vers le corridor qui mène à la bouche d'égout et disparaissent. Lorsque vous êtes sûr qu'ils sont bien partis, vous poussez un soupir de soulagement et sortez de votre abri.

Remplacez le mot-code "CASSEC" par "CASITA" dans votre Journal d'Enquête.

Qui étaient ces hommes ? Que voulaient-ils vraiment ? Ils considèrent manifestement ce casino comme le leur. Leurs manières ont tout l'air de celles de mafieux. Leurs paroles étaient pour le moins absconses pour vous, mais ils ont évoqué un éventuel meurtrier dont le portrait-robot serait dans le journal ; un portrait-robot qui vous ressemble...!

En vous remettant debout, vous constatez que vous êtes plutôt en bonne forme. Vous avez su vous montrer alerte pour vous cacher à temps. Votre sommeil semble avoir été réparateur : la blessure au thorax que vous avait causée l'impact de balle sur votre crucifix a complètement cicatrisé. Et vous n'avez plus mal au crâne. Hélas, vous êtes toujours aussi amnésique. Rien ne vous est revenu dans la nuit. Il ne reste plus rien d'intéressant en ce lieu, et ce n'est pas en restant cloîtré ici que vous avez une chance de découvrir qui vous êtes.

Si vous quittez le casino par la sortie des égouts, la même que celle que les malfrats ont prise, elle vous mènera au **656**. Si vous sortez d'ici par le passage secret du cellier, en revenant dans le Chicago Ace, rendez-vous au **41**.

3

Le chauffeur, épouvanté par votre arme, se jette hors du taxi en hurlant. La scène n'a pas échappé aux autres automobilistes dans l'embouteillage. Ils appellent la police qui, elle aussi, était coincée à trois voitures de la vôtre. Vous avez eu le temps de sortir et de fuir avant leur arrivée, mais une portière civiquement ouverte à la volée vous envoie sur le bitume. Des Genevois veulent vous maîtriser, mais se ravisent à la vue de votre arme. Hélas, les patrouilleurs sont déjà là et, braquant leurs pistolets sur vous, vous somment de vous rendre.

Allez-vous :

Leur obéir ? (en vous rendant, c'est le cas de le dire, au **346**)

Si votre arme est une arme à feu encore chargée, leur tirer dessus pour couvrir votre fuite ? (rendez-vous au **1012**)

4

– Ah, le Quartier des Fleurs...! Un endroit merveilleux quand on y va la première fois. Après, c'est sûr, le charme s'estompe avec l'habitude, c'est comme tout. Les filles là-bas sont un peu chères, mais tu verras, elles sont très gentilles. Vous comprenez alors qu'il s'agit d'un lieu où trouver des filles de petite vertu, des maisons de passe, sans doute. Il vous explique que cet endroit discret se situe à l'écart, de façon à ce que les clients des demoiselles se sentent à l'aise et ne soient jamais inquiétés. Tout y est géré avec minutie par Mr Russell, un homme craint dans le milieu, qui y fait régner l'ordre d'une poigne de fer. Aussi vous conseille-t-il de vous tenir "à carreau". Plein de gens respectables sont des clients réguliers : des politiciens locaux, des juges, des avocats, des professeurs, ... Tout ce joli monde haut placé a tout intérêt à garder le silence sur ce lieu, et c'est de cette manière que les affaires se portent bien.

Notez le mot-code "SAQRURU" dans votre Journal d'Enquête.

Si vous lui dites de vous y mener, rendez-vous au **1150**.

Si vous voulez plutôt qu'il vous conduise gratuitement à l'adresse de votre choix, prenez les trois premiers chiffres que cette adresse contient, mettez-les bout à bout et ajoutez 100 au nombre ainsi formé ; vous obtiendrez le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre à présent. Lorsque Kavongo vous réclamera le prix de la course, vous n'aurez pas à payer la somme demandée car vous lui avez déjà donné le jeton ; faites comme si vous aviez payé.

Si vous lui aviez demandé de vous amener à la gare, il serait sans doute plus intéressant de vous faire conduire au fameux Quartier des Fleurs, pour ne pas éveiller ses soupçons. Si vous tenez quand même à ce qu'il vous dépose à la gare, rendez-vous au **36**.

5

Le thérapeute ne comprend pas tout de suite pourquoi les regards se tournent vers lui. Il ne s'attendait vraiment pas à pareille accusation.

– Je suis un médecin respectable ! maugrée-t-il dans sa barbe avec indignation. Je ne fréquente pas les malfrats, et les assassins encore moins !

– Ce sinistre individu prouve par ses élucubrations qu'il est le coupable, le conforte Lamprey. Il est prêt à raconter n'importe quoi pour sauver sa peau. Mais ça ne prend pas avec moi.

Jacket veut néanmoins savoir ce qui vous fait penser que l'honorable docteur est mêlé au crime.

Si les objets qui vous ont été confisqués par la police comptent parmi eux une ordonnance, rendez-vous au **207**.

Si vous ne possédiez pas ou plus ce document, ou si vous avez une autre explication, rendez-vous au **378**.

6

À pas de loup, vous arrivez bientôt en vue de l'Italien, au bout du corridor. Prenant soin de ne pas vous faire voir, vous l'observez de loin. Il est en train de souder la plaque d'égoût, pour empêcher qu'on ne découvre son existence par mégarde. C'était un chalumeau qu'il y avait dans sa sacoche. Au cas où vous auriez toujours votre pistolet et auriez l'idée de vous en servir maintenant, cachez qu'il est difficile de pouvoir viser avec précision, en raison de la pénombre du corridor et de la lueur rougeoyante et dansante du chalumeau. Et un tir raté face à quelqu'un armé d'un pistolet-mitrailleur, ce serait le suicide assuré ; vous ne pèseriez guère lourd.

Quand il a terminé, il regarde par le périscope ce qu'il se passe en surface, puis il revient vers le casino. Ni une ni deux, vous l'y précédez et allez vous cacher cette fois dans le couloir qui mène au cellier. Il ne vous a toujours pas remarqué. Il s'affale dans un canapé et appelle quelqu'un avec son téléphone portable.

Si vous avez le mot-code CASITA, rendez-vous au **87**.

À défaut, si vous possédez un jeton de casino, remplacez le mot-code CASSEC par le mot "CASITA" et rendez-vous au **87**.

Si vous n'avez ni le mot CASITA ni jeton, rendez-vous au **423**.

7

Dédé ne fait aucun commentaire. Vous le suivez, dans le sens du fleuve. Quelques bateaux mouillent là, protégés par un môle en forme de coude. Vous contournez une espèce de baraquement après lequel le chemin de promenade finit par rejoindre la route.

– J'ai ma piaule pas loin, indique le clochard. Tu peux y passer la nuit si tu veux. Les choses vont peut-être te revenir.

– Vous êtes très gentil, Mr Fantineau. Mais je suis étonné que vous m'aidiez ainsi. Je pensais que vous seriez plutôt du genre à éviter les ennuis. Pourquoi faites-vous ça ?

– C'est que... j'allais pas laisser un jeune gars dans la mouise, tente-t-il de se justifier maladroitement.

– Un jeune gars armé d'un pistolet avec silencieux et qui se trouve sur une scène de police. Qui vous dit que je ne suis pas un tueur qui va vous flinguer cette nuit ?

– Si t'en es un, tu ne le sais plus. Et puis, j'ai vu dans tes yeux que t'étais pas de ce genre-là. Tu sais, mon principal ennui, c'est pas la police. Le principal danger, pour moi, c'est de crever de faim. Ça fait deux jours que j'ai rien mangé et je me sens faible. J'ai vu que t'avais de l'argent. Toi, t'as besoin d'aide et moi, de fric pour manger. Il y a un bon deal à conclure, non ? La gentillesse de Dédé s'explique enfin.

Si vous acceptez le marché qu'il vous propose, rendez-vous au **449**.

Si vous préférez garder votre argent tant que vous ne savez pas les problèmes qui vous attendent, signifiez votre refus au **125**.

8

En fin de compte, vous avez réussi à convaincre le commissaire que votre accusation contre Antarès était fondée. Il va lancer sur le champ un avis de recherche contre votre suspect. Toutefois, en attendant l'arrestation de cet homme, il ne vous fait pas suffisamment confiance pour vous laisser libre. Malgré les protestations de Nils Jacket et du Dr Verdi-Cardinal, il vous fait conduire en cellule.

Seul entre quatre murs, vous êtes content d'avoir réussi à identifier le coupable pour qui vous avez porté le chapeau cette semaine. Quel dommage que vous ne l'ayez pas entre les mains...! Vous ne seriez pas là à vous morfondre. Si seulement vous pouviez vous rappeler de *tout* ce dont vous avez pu être témoin... Vous avez la désagréable impression d'être passé à côté de quelque chose... Votre identité. Quel rôle avez-vous pu jouer dans cette histoire, si Vogel ne vous connaissait pas ? Soudain, un visage ami apparaît derrière les barreaux. Vous ne cachez pas votre étonnement :

– Ça alors, comment avez-vous pu venir jusqu'ici ? Je pensais que Lamprey ne laisserait personne me rendre visite. Que venez-vous donc faire là ?

– Vous avez été vraiment trop dangereux, je ne pouvais plus prendre le moindre risque.

Sur le coup, vous ne comprenez pas ses paroles, jusqu'à ce que vous voyiez se lever vers vous son bras armé d'un pistolet avec silencieux.

– Mon Dieu ! Je ne comprends pas, ce serait vous... ?

Vous n'avez pas le temps d'esquiver, la personne que vous pensiez votre alliée vous abat comme un chien. Maintenant, il ne lui reste plus qu'à sortir tranquillement du commissariat puis à vite quitter la ville, avant que les policiers ne retrouvent votre corps.

9

Avant toute chose, vous parlez du casino clandestin sous le Chicago Ace. Quelqu'un qui en connaissait l'existence n'avait qu'à y entrer par la fausse plaque d'égout, traverser la salle de jeux et remonter à l'intérieur du bar via le passage secret de la cave. Cela explique que les guetteurs de Lamprey n'aient vu sortir personne d'autre que Jacket et vous. Après, il suffisait que Vogel lui ouvrit la porte menant à son bureau. S'il avait le numéro de téléphone du taximan dans sa corbeille, c'est qu'il le connaissait, voire l'attendait. Lamprey est totalement abasourdi en apprenant l'existence de ce casino caché.

Ses inspecteurs se sentent mal d'avoir laissé passer quelque chose de si gros lors de leur fouille des lieux. Ils disent qu'ils vont vérifier si vous dites vrai, mais Nils Jacket vous croit et vous appuie. Toutefois, Lamprey n'a pas dit son dernier mot :

- Qu'est-ce qui te fait penser que Kavongo connaissait cette entrée secrète ?
- Dans le casino, j'ai trouvé un morceau d'étoffe laissé par quelqu'un ayant récemment mis les lieux à sac. Je me suis rendu compte par la suite que ce morceau de tissu venait du gilet de notre suspect. C'est la preuve qu'il est venu au casino. Lamprey regarde dans la caisse contenant vos affaires confisquées. Il y trouve le morceau d'étoffe et l'examine :
- Ce chiffon ne prouve rien. Impossible de dire à qui ça appartient.

Si le mot-code DESARR est inscrit sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **1284**.

S'il n'y est pas, rendez-vous au **1234**.

10

Quand la scène a-t-elle eu lieu, vous ne pouvez pas le dire, mais vous savez qui est la fille :

- Vous l'avez vue vous aussi, indiquez-vous à Jacket. Elle était à l'enterrement ce matin.
- La ténébreuse brune explorée ?
- Oui.
- Tess..., siffle-t-il entre les dents, le regard perdu. J'aurais dû me douter que c'était elle...
- Vous la connaissez ?
- Oui. Je l'ai trouvée louche depuis le début de cette affaire, je ne saurais dire pourquoi... L'instinct du détective, dirons-nous. Il y a quelque chose de faux chez cette Mlle Gentric.

Si vous avez le mot-code AMJEAL, rendez-vous au **927**.

À défaut, si vous avez le mot JAVUPR, rendez-vous au **1209**.

Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au **1093**.

11

Passant devant un présentoir à journaux gratuits, vous vous arrêtez brusquement pour regarder la une. Non, vous ne rêvez pas : c'est bien votre visage en première page ! Poussé par la curiosité, vous en prenez un exemplaire afin d'en savoir davantage. Le gros titre de l'actualité ce matin est le meurtre de Vitto Vogel, le propriétaire du bar le Chicago Ace, retrouvé dans son établissement abattu d'une balle dans la tête. Le principal suspect est un homme brun, vêtu d'une parka noire, aperçu par un policier en planque devant le troquet. Un portrait-robot a été établi et diffusé dans tout le canton de Genève ; c'est ce portrait qui fait la une.

À y regarder de plus près, il est plus vague que vous ne l'avez cru, heureusement pour vous. Néanmoins, il n'y a aucun doute là-dessus : c'est de vous qu'il s'agit ! Vous êtes considéré comme armé et dangereux. Dans l'article en pages intérieures, vous apprenez que le détective Nils Jacket, connu pour avoir démasqué l'an dernier le célèbre espion l'Agent X, est venu prêter main forte à la police suisse, ce qui signifie que le tueur recherché est un gros gibier. Le sang glacé par ces nouvelles, vous vous éloignez en relevant le col de votre parka, dans le but de cacher vos traits.

Notez le mot-code "MARMAT" dans votre Journal d'Enquête.

Avec votre visage à la une des journaux, vous allez devoir vous montrer discret. Vous devez vous rendre à l'évidence : le pistolet avec silencieux que vous teniez à la main à votre "réveil" pourrait bien s'avérer l'arme du crime. Si ce n'est pas encore fait, il pourrait être intelligent de vous en débarrasser avant qu'on ne vous prenne en sa possession. Si tel est votre souhait, il vous suffit de le jeter discrètement dans une bouche de caniveau.

Effacez alors le Browning de votre liste d'Objets.

Si vous ne voulez pas vous en séparer tout de suite, sachez que vous pourrez le faire plus tard, à tout moment, sans que le texte ne vous le précise, à condition que vous vous trouviez dans une rue (histoire d'avoir une bouche de caniveau à disposition).

Êtes-vous un assassin ou pas ? Cette question est atroce, en fait. Vous connaissez la réponse, mais vous ne vous en rappelez pas, c'est rageant. Cela risque de vous brûler de l'intérieur tant que vous ne saurez pas la vérité. Votre souhait le plus cher était déjà de vous souvenir qui vous êtes ; vous avez maintenant tout intérêt à y parvenir au plus vite, pour savoir si vous êtes innocent ou coupable. Mais comment vous y prendre ?

Vous pouvez :

Rechercher la fille aux cheveux bleus de votre flash-back, la seule personne dont vous avez un souvenir (rendez-vous pour cela au **416**),

Trouver un médecin capable de soigner votre amnésie (rendez-vous au **70**),

Revenir sur les lieux du crime, au Chicago Ace, y chercher des indices (au **557**),

Vous rendre à la gare voir ce qu'ouvre la clef de consigne qui se trouvait dans votre chaussette (au **21**),

Chercher le bar "Bunny Charms" mentionné sur le briquet qui était dans votre poche (rendez-vous au **744**),

Essayer de rencontrer ce détective Jacket dont parle le journal (rendez-vous au **1340**),

Errer dans Genève dans l'espoir de tomber sur un lieu qui vous évoquerait quelque chose (rendez-vous au **338**).

Si vous avez une adresse et souhaitez vous y rendre, vous pouvez le faire au **123**, sauf s'il s'agit d'un lieu dont vous venez (ce serait bien inutile).

Si vous avez un numéro de téléphone et voulez l'appeler, rendez-vous au **213**.

Si vous désirez quitter Genève, rendez-vous au **713**.

12

Le clochard ne semble pas impressionné. Sans crier gare, il se saisit d'une bouteille vide et vous la jette à la tête ! Surpris, vous ne pouvez l'esquiver et la recevez de plein fouet, à la tempe. Sonné, vous perdez l'équilibre et tombez au sol. Avant que vous n'ayez repris vos esprits, le SDF s'est déjà enfui. S'il met ses menaces à exécution, la police risque de débouler par ici sous peu. Vous devez vider les lieux sans tarder.

Noircissez l'une de vos cases Santé.

Si elles sont désormais toutes les trois noires, rendez-vous au **165**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **884** si vous avez le mot-code JEUSOI, au **1229** si vous ne l'avez pas.

13

Malgré vos protestations, on vous emmène en cellule. Vous vous retrouvez enfermé pour un crime que vous ne vous souvenez pas avoir commis. Si seulement vous pouviez vous rappeler...! Pourquoi en auriez-vous voulu à ce Vitto Vogel ? C'est à devenir fou !

Vous allez voir à travers les barreaux de votre fenêtre, pour réfléchir à un moyen d'évasion. Vous n'avez pas remarqué le petit point rouge qui se déplace le long de votre front depuis trois secondes. Le tueur n'a eu qu'à appuyer sur la détente. Ses commanditaires ignoraient que vous étiez amnésique ; ils auraient pu faire des économies. Mais de toutes façons, ils ne pouvaient pas prendre le risque de laisser en vie un témoin tel que vous, eût-il tout oublié.

14

Vous avez besoin d'un spécialiste dans le domaine de la mémoire. Un médecin généraliste ne saura pas vous renseigner. Évidemment, vous ne connaissez aucun praticien de ce genre. Vous ne connaissez d'ailleurs aucun praticien tout court. Vous vous doutez cependant que le seul endroit dans le coin où vous pouvez espérer trouver le médecin providentiel, c'est à Genève. Dans votre situation d'amnésique, le meilleur moyen d'obtenir l'information que vous souhaitez aurait été de demander à l'hôpital que l'on vous orientât. Mais vous ne pouvez pas prendre le risque d'y retourner maintenant ; l'endroit doit grouiller de policiers.

Retournez au **664** faire un autre choix.

15

– Ne serait-ce pas à vous ? lui dites-vous en lui montrant le bout d'étoffe.

– Mais ? C'est un morceau de mon gilet ! s'indigne-t-il. Pourquoi l'avez-vous découpé ?

– La déchirure ne date pas de maintenant, Mr Kavongo. J'ai trouvé ce lambeau de tissu au casino clandestin du Chicago Ace. Cela vous dit quelque chose ? (Il perd d'un coup toute sa faconde) Je serais curieux de savoir quand vous y êtes allé pour la dernière fois. Et pour y faire quoi.

Soudain, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le taximan sort un revolver de sa boîte à gant ! Vous avez deux secondes pour réagir.

Si vous sortez une arme au plus vite, rendez-vous au **349**.

Si vous sautez de la voiture en marche, rendez-vous au **1124**.

16

Sitôt déverrouillée, la porte s'ouvre et un majordome vêtu de noir, portant des lunettes rondes, étonné de ne voir personne sur le perron, tend son crâne dégarni à l'extérieur pour voir s'il n'a pas rêvé ces coups frappés à la porte. Vous vous jetez sur lui avant qu'il n'ait réalisé et l'assommez d'un direct en pleine figure, qui l'envoie s'écrouler sur la porte. Vous avez une sacrée droite !

Vous ramenez son corps inerte à l'intérieur, un vestibule cosu. Toutefois, cela risque de faire désordre si vous le laissez étendu ici par terre, au milieu du chemin, et que d'autres personnes passent par là. Vous le dissimulez dans un petit réduit qui sert de vestiaire à l'entrée, en prenant la précaution de lui attacher les mains et de le bâillonner avec un linge que vous trouvez là.

Si vous ne l'avez pas déjà, notez le mot-code "MAJASS" dans votre Journal d'Enquête.

Vous sentez qu'il y a d'autres personnes dans la villa cette nuit, aussi restez-vous sur vos gardes. Un seul bruit peut vous condamner. Vous allez devoir explorer les lieux avec précaution. Tout de suite à votre gauche, devant le vestiaire, sur un portemanteau en bois sont suspendus un veston blanc et des pardessus. À votre droite, une vieille armure monte la garde devant un guéridon sur lequel sont éparpillées plusieurs lettres. Derrière l'armure, un grand escalier ouvragé mène à un palier bordé par un balcon tout le long du mur face à vous. Dans le même mur, devant vous, une grande double porte vitrée s'ouvre sur une pièce obscure, que vous ne parvenez pas à distinguer à travers les carreaux jaunes. Un petit couloir part à droite de cette porte, un grand part sur la gauche.

Allez-vous :

Fouiller les vestes sur le portemanteau ? (rendez-vous pour cela au **1023**)

Examiner les lettres sur le guéridon ? (rendez-vous au **478**)

Prendre le couloir de droite ? (qui conduit au **525**)

Emprunter celui de gauche ? (qui mène au **725**)

Franchir la double porte ? (rendez-vous au **685**)

Gravir l'escalier ? (qui monte au **252**)

17

– La première fois que vous êtes venu ici, nous avons parlé de mon ancien job. Et vous aviez paru fort intéressé quand je vous avais parlé de Mr Russell.

– Qui est ce monsieur ?

– C'est étrange de vous répéter ce que je vous avais déjà dit l'autre fois. J'ai l'impression de revivre une scène. Mr Russell est un mafieux qui a la main mise sur toute la prostitution à Genève. Stéphanie et moi travaillions pour lui autrefois, du temps où nous... faisions commerce de nos charmes. En outre, Russell est le bras droit de Baby Joe, le grand ponte de la pègre genevoise. Celui par qui tout passe. Celui qu'il ne faut pas contrarier, sous peine de finir au fond du lac les pieds attachés à un parpaing.

– Vous connaissez son véritable nom ?

– Non, je n'ai jamais su sa véritable identité. Si je l'ai déjà vu, j'ignorais que c'était lui. Peu de monde sait qui il est. Russell est dans la confiance, c'est certain.

– J'ai donc été intéressé lorsque vous avez mentionné ce Mr Russell... Je devais déjà savoir de qui il s'agissait, sans doute.

– Non, pas du tout, vous détrompe-t-elle. Ce n'est pas ce que vous m'aviez dit. Vous aviez tilté quand je vous avais appris que Mr Russell était le patron de l'Ostermann, l'hôtel où vous étiez descendu.

– Vous savez où je logeais ?!

– Ben oui... Écoutez, c'est extrêmement déroutant de parler avec quelqu'un qu'on connaît mais qui vous parle comme si c'était la première fois. Mettez-vous un peu à ma place !

Si vous ne la connaissez pas déjà, elle vous donne l'adresse de l'hôtel Ostermann : 13 rue des Deux-Ponts.

Notez le mot-code "SAQRURU" dans votre Journal d'Enquête s'il n'y figure pas déjà.

Par ailleurs, Tess n'a plus le numéro de téléphone de Russell ; elle dit avoir rompu tout contact avec cet homme.

Si vous disposez d'un téléphone portable Nokia, rendez-vous au **877**.

Si cet objet ne figure pas sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **482**.

18

Vous ne trouvez que des choses bien ordinaires pour une cuisine : de la vaisselle, des réserves de nourriture, des livres de recette. Tout ce bric-à-brac ne vous évoque rien. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous emparer de l'un des couteaux de cuisine, l'un des moins volumineux de préférence. Si vous songez à votre prochain repas, que vous prendrez peut-être sous les ponts, vous pouvez également faire main basse sur une boîte de conserve de haricots pour chili con carne. Compte tenu de son poids et de son encombrement, vous ne pouvez en prendre qu'une seule ; vous ne pouvez pas en stocker davantage dans votre parka. Au passage, prenez donc une cuillère, cela vous évitera de manger avec les doigts ; après ce que vous avez vu dans les WC, l'hygiène vous est apparue comme un bienfait à préserver.

Notez ce que vous prenez dans votre Journal d'Enquête.

Soudain, un bruit strident retentit. Cela vient de dehors. Ce sont des sirènes de police ! Dédé vous avait prévenu que la maréchaussée ne tarderait pas à débarquer au Chicago Ace, et vous avez pris trop de temps. Les agents seront ici dans quelques minutes.

Qu'allez-vous faire dans ce laps de temps ?
Ressortir du bar par la porte de derrière ? (au **52**)
Vous cacher ici, en espérant qu'ils ne vous trouvent pas ? (rendez-vous au **916**)

19

Lorsque vous revenez dans la grande salle du bar, vous avez l'amère surprise de la retrouver baignée dans la lumière bleue intermittente de gyrophares. Un concert de sirènes et d'éclats de voix se joue dehors. C'est la police ! Elle est là ! Ses voitures viennent de s'arrêter devant le bistrot et elles semblent très nombreuses. Dédé vous avait prévenu que la maréchaussée ne tarderait pas à débarquer au Chicago Ace, et vous avez pris trop de temps. Vous êtes maintenant pris au piège ici. Par où fuir ? Impossible par la porte d'entrée du bar ; c'est par là que vont débarquer les agents d'ici quelques minutes. Pas par la cave non plus car vous venez de voir que c'est un cul-de-sac.

Si vous prenez l'escalier derrière la porte à la serrure brisée pour monter à l'étage, rendez-vous au **933**.
Si vous reprenez le couloir par lequel vous êtes venu pour ressortir par la porte de derrière, rendez-vous au **52**.

20

L'endroit le plus sûr et le plus tranquille pour vous reposer est tout trouvé : votre Mercedes classe CLS est équipée de vitres teintées et du chauffage. Il vous suffit de vous garer dans un endroit paisible et peu passant, d'incliner votre siège et de vous laisser aller au repos. Votre sieste initiale dure finalement tout l'après-midi.

Si vous avez des cases Santé noircies, blanchissez-en une pour ce relâchement réparateur.

Vous en profitez pour réfléchir à tout ce que vous avez appris sur vous depuis le début de cette aventure. Il y a quelque chose qui ne colle pas, vous le sentez, mais impossible de dire quoi.

Si vous avez le mot-code JEUPEM, rendez-vous au **785**.
Si c'est le mot VENPEM que vous avez, rendez-vous au **1016**.

21

La gare de Cornavin est difficile à manquer. Située sur la rive nord du Rhône, elle s'étend sur une grande surface en plein cœur de la ville. Sur la grande place qui s'étend devant l'entrée principale, c'est l'embouteillage. Bus, taxis et tramways ont toutes les peines du monde à s'extraire du chaos. La faute aux nombreux fourgons de gendarmerie qui ont envahi l'endroit. D'où vous êtes, vous apercevez des policiers qui filtrent les entrées des voyageurs, tandis que des troupes font des rondes autour du bâtiment. Cela a toutes les allures d'un dispositif spécial pour contrer une menace terroriste. Si c'est pour vous attraper, cela semble démesuré... Vous êtes considéré comme si dangereux que cela ?

Vous vous demandez, du coup, comment vous allez pouvoir pénétrer dans la gare. Les issues principales étant bloquées, vous contournez de loin le bâtiment, à la recherche d'un moyen d'accès non gardé. La seule façon que vous voyez, c'est de passer par en-dessous, car une galerie commerciale occupe les sous-sols de la place et débouche directement dans la gare. Hélas, l'accès au parking souterrain s'avère étroitement surveillé, tout comme les escalators qui descendent depuis les quais du tram. Vous pouvez tirer une croix sur ces accès-là.

Si vous n'avez pas le mot-code TUABAT, notez le mot "TUVOAV" dans votre Journal d'Enquête (sauf si ce dernier y est déjà).

Vous repérez finalement un escalator situé de l'autre côté de la place, qui paraît sans surveillance. C'est étrange que la police ait laissé une telle faille dans son cordon de sécurité. N'y a-t-il pas des agents qui vous attendent en bas ?

Si vous tentez le coup quand même, empruntez l'escalator au **1337**.
Si vous possédez un billet de car et cherchez la gare routière, rendez-vous au **461**.
Si vous estimez l'endroit trop dangereux, vous pouvez vous en éloigner, au **1347**.

22

L'ameublement de la mansarde se résume au strict minimum. Les volets sont déjà fermés, ce qui lui confère une atmosphère oppressante. Vous verrouillez la porte derrière vous et laissez la clef dans la serrure, de crainte qu'une personne qui aurait le double ne tente d'entrer pendant votre sommeil. Vous vous installez et vous vous déshabillez pour prendre une douche. Si vous avez couché ici la nuit dernière et y avez laissé des affaires dans le placard, vous les retrouvez intactes ; personne n'y a touché.

Sous le jet d'eau, vous laissez vos pensées vagabonder, méditant sur votre situation et sur ce qui vous est arrivé jusqu'à présent. Vous vous mettez ensuite au lit et tentez de trouver le sommeil, ce qui s'avère tâche aisée, tant votre lassitude est grande. Votre repos est bientôt troublé par un rêve complètement décousu.

Vous flottez au milieu de petits cygnes, dans une sorte d'obscur corridor. Vous arrivez finalement devant une porte de bois aux motifs travaillés. Sur son battant, des lettres d'or forment le mot "Excelsior". Non sans appréhension, vous l'ouvrez. Elle donne sur un labyrinthe qui vous laisse perplexe. Ne sachant quel chemin vous devez emprunter, vous prenez à gauche. Vous passez devant une nouvelle porte. Persuadé qu'elle conduit dans un désert, vous la franchissez. Derrière, ce ne sont pas les dunes escomptées, mais un autre couloir. Vous stoppez net votre pas, soudain sur le qui-vive. Un individu vous fait face. Il porte un imperméable et un chapeau feutre identique à celui de Mike Hammer. Au moment où vous l'apercevez, il lève la tête vers vous. Son visage s'efface alors avant que vous n'ayez pu le distinguer. Vous voulez crier pour le rappeler, mais aucun son ne sort de votre gorge.

Vous vous réveillez brusquement, le cœur battant à toute allure. Que signifiait donc ce rêve ? Vous êtes persuadé que vous venez de revivre un passage de votre passé. Ne pourrez-vous donc pas dormir tranquille, sans être assailli par ces visions ? Que signifient ces rêves qui paraissent sans queue ni tête ? Qui était cet homme en imperméable ? L'avez-vous réellement rencontré un jour ? Vous appellerez-vous un jour des réponses à vos incessantes interrogations ?

Quoique d'apparence déroutante, notez tout de même le Flash-back 5 sur votre Journal d'Enquête, avec le numéro de ce paragraphe pour pouvoir vous y référer.

Si le mot-code TUVOAV y figure, rendez-vous au **121**.
S'il n'y est pas inscrit, rendez-vous au **1061**.

23

Ignorant totalement dans quelle direction aller, vous demandez votre chemin à un couple que vous croisez sur votre trottoir. La dame, liftée et guindée, prend peur en vous voyant et tire sur la manche de son mari pour qu'il vous évite, mais l'homme, grand et avenant, vous répond avec bienveillance :

– Il n'y a aucune clinique à ma connaissance de ce côté du Rhône. Gagnez l'autre rive et suivez le boulevard Favon, vous devriez arriver pas loin de l'hôpital.

– C'est loin d'ici ? demandez-vous, prêt de défaillir.

– Ça vous fait une petite trotte, oui, ma foi.

Vous avalez votre salive et vous vous mettez en route en titubant. Soudain, vous tombez. Vous n'aurez pas assez de forces pour tenir la distance. Alors que vous allez renoncer à votre idée, l'homme vous rattrape et vous aide à vous relever.

– Vous êtes souffrant, monsieur ? s'enquiert-il, bien conscient de la réponse. Écoutez, vous n'êtes pas en état de faire à pied tout le chemin jusqu'à l'hôpital. Nous allons vous emmener.

– Mais enfin, Georges, proteste sa femme à voix basse, vous ne savez pas qui est cet... cet étranger. Qui vous dit que ce n'est pas un... un tueur ?

– Si c'est le cas, il n'a pas l'air en état de vous faire grand mal, ma mie. Vous qui me bassinez pour ne rater aucune messe dominicale, il est temps de mettre en pratique ces sermons qui vous sont chers.

L'homme vous transporte jusqu'à sa Mercedes garée non loin et vous conduit jusqu'aux Hôpitaux Universitaires de Genève. Tout le trajet, vous êtes pris de vertiges, avachi sur la banquette arrière. La bourgeoise liftée ne cesse de se tourner vers vous, peu rassurée. Lorsque vous arrivez à destination, des infirmiers prévenus par son mari viennent vous chercher. Vous tournez de l'œil sur le brancard et finissez par perdre connaissance.

Des images tournoient devant vous à toute vitesse, comme dans un kaléidoscope cauchemardesque : le Chicago Ace, Dédé le clochard, les eaux du fleuve, la fille aux cheveux bleus... Brusquement, vous vous réveillez en sursaut. Vous vous trouvez dans un lit d'hôpital. La lumière du jour, presque aveuglante, envahit la chambre par une large fenêtre. Dans votre bras est planté un goutte-à-goutte. Vous vous sentez toujours un peu vaseux, mais la nuit de profond sommeil que vous venez de passer vous a fait beaucoup de bien. La blessure au thorax que vous avait causée l'impact de balle sur votre crucifix a complètement cicatrisé. Et vous n'avez plus mal au crâne. *Blanchissez toutes les cases Santé de votre Journal d'Enquête*. Hélas, vous êtes toujours aussi amnésique. Rien ne vous est revenu dans la nuit.

– Monsieur se réveille ?

Une infirmière bedonnante et au visage aimable vient d'entrer dans votre chambre, un plateau-repas dans les mains.

– Quelle heure est-il ? demandez-vous.

– C'est déjà midi, Monsieur. Vous avez dormi toute la matinée. Et ça a l'air de vous avoir ragaillardir.

– Pourquoi ai-je un goutte-à-goutte ?

– Le docteur m'a dit que c'était pour faire partir totalement le poison.

– Le poison ? Quel poison ?

– La drogue que vous avez prise hier soir, vous répond-elle en cachant mal sa réprobation. (devant votre air ahuri, elle se justifie :) Peut-être ne vous en souvenez-vous pas, le GHB entraîne parfois des pertes de mémoire, mélangé avec d'autres produits.

Vous n'en revenez pas. Vous êtes certain de ne pas être un drogué ; vous sentiriez le manque. Vous savez que le GHB est parfois utilisé comme drogue de viol, versé dans le verre des jeunes filles. Comme vous voyez mal être la cible d'un pervers, vous ne voyez qu'une autre explication : on a voulu vous empoisonner. Ce n'est peut-être pas votre chute qui a provoqué votre amnésie, mais le produit que l'on vous a injecté.

Vous demandez où est votre parka. L'infirmière vous indique le portemanteau à l'entrée de la chambre.

– Nous n'y avons pas trouvé vos papiers d'identité. Pouvez-vous me dire votre nom, Monsieur ?

Vous réfléchissez à trois cent à l'heure et improvisez :

– Jean Durand.

– À tout à l'heure, Mr Durand. Mangez bien et reposez-vous.

Affamé, vous ne vous faites pas prier. La nourriture est pour le moins quelconque, mais vous n'aviez pas mangé depuis un jour au moins, vous avez l'impression.

Notez le mot-code "MARPEM" dans votre Journal d'Enquête.

Vous sentant d'attaque, vous vous levez du lit, retirez votre goutte-à-goutte et passez aux toilettes de votre chambre. Un journal du jour a été laissé sur une chaise. Vous le dépliez pour jeter un œil à la une. Vous étouffez un hoquet de surprise lorsque vous y découvrez un visage qui vous ressemble ! Le gros titre de l'actualité ce matin est le meurtre de Vitto Vogel, le propriétaire du bar le Chicago Ace, retrouvé abattu d'une balle dans la tête dans son bureau au premier étage de son établissement. Le principal suspect est un homme brun, vêtu d'une parka noire, aperçu par un policier en planque devant le troquet. Un portrait-robot a été établi et diffusé dans tout le canton de Genève ; c'est ce portrait qui fait la une. Bien qu'il soit heureusement vague, il n'y a aucun doute là-dessus : c'est de vous qu'il s'agit ! Vous êtes considéré comme armé et dangereux. Vous lisez l'article en pages intérieures et apprenez que le détective Nils Jacket, connu pour avoir démasqué l'an dernier le célèbre espion l'Agent X, est venu prêter main forte à la police suisse, ce qui signifie que le tueur recherché est un gros gibier.

Vous vous asseyez sur le lit pour vous remettre de vos émotions. Votre situation semble empirer d'heure en heure, et toujours pas moyen de vous rappeler la moindre bribe de souvenir qui pourrait vous sortir de ce cauchemar. Vous remettez vos chaussures, laissées au pied du portemanteau, et enflez votre parka. En vous rhabillant, vous entendez la voix de l'infirmière à travers la porte. Elle parle à deux hommes.

– Oui, il est réveillé.

– Très bien, nous avons quelques questions à lui poser. Merci de nous avoir prévenus, Madame.

– C'est normal, inspecteur.

La police ! Elle est déjà là. Vous fouillez vos poches pour vérifier qu'il ne vous manque rien.

Si votre Browning avec silencieux est toujours noté sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **528**.

Si vous vous en êtes débarrassé, rendez-vous au **1197**.

24

La salle spacieuse dans laquelle vous pénétrez était le bureau de feu Vitto Vogel. Tous les volets sont fermés ; vous allumez sans inquiétude. C'est ici même que le patron du Chicago Ave a été assassiné, et cela se sent. La police a tout passé au peigne fin et laissé des annotations à la craie jaune. Ils ont tracé des cercles autour de plusieurs douilles de munitions, près d'une grande armoire sur votre droite.

Un grand carré a également été dessiné près d'une tache de sang, derrière le bureau en bois classique qui occupe le centre de la pièce. À la place de ce carré devait se trouver le siège du bureau, emporté par les enquêteurs. C'était là que reposait le corps de la victime. Votre victime ? Les tiroirs ont été "nettoyés" et abandonnés sur le sol. La corbeille à papiers est vide. La police a tout emporté.

Revenant à l'armoire, vous voyez qu'au fond était dissimulé un coffre-fort, encastré dans le mur. Il ne devait pas être facile de déceler son existence : il était caché derrière un panneau de même couleur bois que le fond de l'armoire, et il devait y avoir des piles de papiers devant, que les policiers ont dû récupérer. Il était fermé par une serrure à combinaison, mais sa porte a été découpée au chalumeau. Vous ne la voyez nulle part. L'intérieur du coffre est vide, si ce n'est quelques cendres. Est-ce le meurtrier qui a forcé ce coffre ? Est-ce le mobile du crime ? Si la réponse est oui à ces deux questions, vous devez être innocent : c'est l'ombre qui tenait le chalumeau, dans votre flash-back. Vous auriez surpris l'assassin ? Il serait revenu forcer le coffre ? Cela ne suffira pas à convaincre un juge, hélas, mais au moins cela vous rassure-t-il un peu.

Dans le coin opposé de la pièce, une autre grande armoire a également été ouverte par la police. Sur l'étagère du bas, des verres propres et plusieurs bouteilles d'apéritifs : suze, porto, martini, whisky, punch, pastis. Si vous souhaitez en prendre une avec vous, sachez qu'elles sont trop encombrantes pour vos poches ; vous pouvez en glisser une dans la grande poche intérieure de votre veste, mais une seule. Si vous avez déjà sur vous une boîte de conserve ou un sandwich ou une bouteille ou un livre, vous devez l'abandonner ici pour transporter la bouteille d'apéritif à la place.

Sur l'étagère du haut sont disposés trois écrans d'ordinateur, avec dessous un plateau mobile pour le clavier. À la hauteur à laquelle il est placé, on ne peut utiliser l'ordinateur que debout. Comme vous pouviez vous en douter, l'unité centrale du PC a été emmenée. Mais un enquêteur a écrit quelque chose à la craie à l'endroit où elle était posée : "UC reliée aux caméras du RDC". Cela signifie que Vitto Vogel pouvait, de ce bureau, observer ce qu'il se passait au rez-de-chaussée de son bar grâce à des caméras comme celle que vous avez vue en bas.

Sous le plateau mobile, vous découvrez un petit boîtier portant l'inscription "Ouverture porte RDC". Il s'agit de la fameuse télécommande qui permettait de déverrouiller la porte conduisant à cet étage. Vous comprenez le dispositif : les personnes qui souhaitaient monter se présentaient devant la caméra et Vogel ouvrait à celles qu'il souhaitait. Vous, vous avez dû faire sauter la serrure de la porte ; étiez-vous *persona non grata*...? Un argument qui refait pencher la balance en votre défaveur. Vous ne savez plus quoi penser...

Pour terminer votre examen des lieux, vous jetez un œil aux fenêtres de la pièce, ainsi qu'à la porte-fenêtre du fond. Elles sont toutes pourvues de lourds stores métalliques, à première vue en acier, présentement abaissés. Les vitres, elles, ont l'air d'être faites en verre pare-balles. Ce bureau était décidément une forteresse imprenable ! Il était impossible de s'y introduire de l'extérieur. Le seul moyen d'accéder à ce bureau était que Vogel ouvrît la porte du rez-de-chaussée, en s'étant préalablement assuré, via la caméra, que la personne était digne de monter le voir. Et si quelqu'un en faisait sauter la serrure, il pouvait se préparer à se défendre.

Votre inspection exhaustive du bureau de Vitto Vogel étant achevée, vous revenez dans le couloir.

Si vous n'avez pas été dans ces endroits aujourd'hui, vous pouvez franchir la porte sans nom du couloir, au **1081**, ou redescendre l'escalier et prendre la porte qui mène au sous-sol, au **327**.

Si vous préférez ne pas rester plus longtemps au Chicago Ace, sortez par la porte de derrière et rendez-vous au **1351** si vous êtes en voiture, au **1373** si vous êtes à pied.

25

Un hélicoptère y est stationné. Dans votre dos, vous entendez des cris. Un groupe de personnes s'est lancé à votre poursuite. Ils ne savent pas encore exactement où vous êtes ; il vous reste peut-être un espoir. Hélas, au moment où vous arrivez sur l'aire, vous constatez qu'elle est complètement cernée par une falaise vertigineuse, dont les profondeurs se perdent dans les ténèbres de la nuit. Impossible de descendre par là, l'à-pic est trop prononcé.

Vous n'avez plus qu'une dernière chance : l'hélicoptère. Savez-vous en piloter un ? Vous n'en avez aucune idée, mais au point où vous en êtes...! Vous vous jetez à l'intérieur de l'appareil et essayez de le mettre en route. C'est alors que vous constatez que les clefs de contact ne sont pas sur le tableau de bord. Vous êtes refait. Des gardes lourdement armés surgissent bientôt de tous les coins de la propriété et vous entourent. Ils vous intiment l'ordre de vous rendre.

Si vous possédez une arme à feu encore chargée, vous pouvez tirer dans le tas pour tenter une fuite désespérée ; rendez-vous pour cela au **103**.

Si vous vous soumettez, allez au **679**.

26

La preuve de la présence du cuisinier au Chicago Ace ce soir-là est toute trouvée : la flaque de sauce blanche. Elle avait été faite le soir même, car elle continuait de s'étaler. Les inspecteurs l'ont notée également. Quelqu'un se trouvait donc dans les cuisines, et quoi de plus logique qu'il se fût agi du cuistot ? Et si c'est lui qui a fait le coup, cela explique que Vogel lui ait ouvert la porte : il ne se doutait pas du grief que son salarié nourrissait envers lui.

– Il y a un petit détail qui ne colle pas dans ta théorie, mon vieux, rétorque Lamprey. Ce sont mes hommes en planque. Il est normal qu'ils n'aient pas vu entrer ce Willy dans le bar, vu qu'il se trouvait déjà à l'intérieur, à travailler. En revanche, il n'est pas normal qu'ils ne l'aient pas vu ressortir. Ils n'ont vu sortir personne d'autre que Jacket et toi, en fait. Comment ce meurtrier se serait-il enfui ?

Si vous avez le mot-code CASSEC ou CASITA, rendez-vous au **816**.

Si aucun de ces deux mots n'est consigné sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **255**.

27

Un macaron "Ne pas déranger" pend à la poignée : la chambre est actuellement occupée. Quelqu'un arrive dans le couloir ; vous retournez vous cacher dans l'embrasure de votre porte. C'est un garçon d'étage qui pousse un chariot. Il s'arrête devant la chambre 207 et cogne à la porte. C'est une femme qui lui ouvre, d'après la voix qui l'accueille. Quand l'employé prend congé et passe devant votre chambre, vous lui faites signe d'approcher.

– Bonjour, Mr Hardy. Que puis-je pour votre service ?

– J'aimerais vous demander... Pourriez-vous me dire qui est ma voisine de chambre ? Vous comprenez... j'ai le sommeil léger et je la trouve quelque peu bruyante...

– Mme Donati n'a pas pu vous déranger cette nuit : elle n'est là que depuis ce matin. C'est une fameuse cantatrice. Une femme charmante, vous verrez. Je dis ça car c'est une cliente régulière de l'hôtel. Ne craignez rien : les dames de ce métier ne font pas de vocalises en soirée. Elles gardent le silence pour ne pas risquer une extinction de voix.

– Si elle n'occupe cette chambre que depuis aujourd'hui, qui était mon voisin ces derniers jours ?

– Un certain Mr Antarès. Quelqu'un de très peu bavard pourtant, à ce qu'il paraît. Asocial, même. Il ne descendait jamais. Il mangeait dans sa chambre. On ne le voyait jamais sortir.

– Vous savez son prénom ?

– Non, je ne demande jamais ce genre d'info.

– À quoi ressemblait-il ?

– Je ne l'ai jamais vu personnellement.

Vous le remerciez et le laissez vaquer à ses tâches.

Si vous souhaitez rester dans votre chambre prendre du repos, rendez-vous au **577** si vous avez le mot-code JEUSOI, ou au **1323** si vous n'avez pas ce mot.

Si vous redescendez, rendez-vous au **254**.

28

Si vous possédez une arme, prenez-la en main : le manche vous aidera à frapper plus fort. Vous vous relevez silencieusement derrière le garde et lui assénez un coup bien placé dans la nuque.

Si le mot-code GRABLE est inscrit sur votre Journal d'Enquête, rendez-vous au **1356**.

S'il n'y est pas, rendez-vous au **1179**.

29

Profitant d'une accalmie dans leurs tirs, vous cassez un carreau de la fenêtre et faites feu. Vous abattez l'un de vos assaillants, qui ne s'attendait pas une riposte. Les deux autres se jettent alors à l'abri derrière des rochers, l'un crie :

– Jürgen ! Ce chien l'a eu !

Ils tirent à nouveau sur la cabane et l'un d'eux vous lance un projectile qui fracasse une vitre et tombe sur le plancher. Quand vous réalisez qu'il s'agit d'une grenade, il est trop tard. Votre refuge explose, et vous avec.

30

Les policiers vous hurlent de vous arrêter mais c'est trop tard, vous vous êtes déjà engouffré dans la ruelle. Une demi-pénombre vous soustrait provisoirement à leurs regards, mais vous entendez des bruits de pas qui courent derrière vous : les gardiens de la paix se sont lancés à votre poursuite. Par leurs talkies-walkies, ils réclament que des voitures viennent en renfort pour vous serrer. Semer des hommes à pied, dans votre état, ne s'annonce pas chose aisée, mais avec des voitures à vos trousses, cela semble impossible. Comment allez-vous faire ? C'est alors que vous voyez un bus, à vingt mètres devant vous, qui ralentit à l'approche d'un arrêt. Les transports en commun genevois roulent bien tard. Vous lisez sur l'abribus qu'il s'agit d'un Noctambus. Au même moment, une moto arrive par votre droite ; ce n'est pas un motard de la police, juste un particulier.

Si vous voulez sauter dans ce bus, précipitez-vous au **1153**.

Si vous avez toujours votre pistolet et souhaitez arrêter le motard en le menaçant, pour vous emparer de son engin, rendez-vous au **463**.

Si vous tentez quand même de semer les voitures de police en prenant d'autres ruelles, foncez au **101**.

Si vous avez toujours votre pistolet et voulez tirer sur les policiers qui courent derrière vous, pour leur faire lâcher prise, rendez-vous au **1012**.

31

Avec tous ces nuages, il fait nuit noire. Vous ne pouvez compter que sur vos phares dans ce chemin sinueux perdu au milieu des sapins. Comme si vous n'aviez pas suffisamment de mal à y voir quelque chose, la pluie qui menaçait depuis ce matin se met à tomber. Vos essuie-glaces peinent à chasser l'eau qui inonde le pare-brise. Le sol devient beaucoup trop boueux, vos pneus dérapent soudain. Vous perdez la maîtrise du véhicule et tombez dans le précipice qui bordait le chemin. Vous allez vous encastrer dans un arbre. Malgré votre airbag, vous êtes assommé sur le coup.

Votre esprit se débat au milieu de ténèbres noires comme l'enfer. Les langues fuligineuses finissent par se dissiper pour laisser place à une scène étrange. Vous courez, courez, pour échapper à vos tourments. À bout de souffle, vous devez faire une halte. Vous remarquez alors que vous vous trouvez au bord du lac de Genève. À une trentaine de mètres de vous, un homme aux cheveux blond peroxydé coupés en brosse, à califourchon sur une moto. Il est entièrement vêtu de blanc, mais un blanc maculé de nombreuses taches brunes. Au moment où vous allez croiser son regard, un éclair vous aveugle. Vous vous réveillez, déshabillé, dans un lit. Cela s'est finalement reproduit : vous venez d'avoir un nouveau flash-back.

Notez le Flash-back 8 dans votre Journal d'Enquête, avec le numéro de ce paragraphe pour vous y référer.

Vous vous redressez et essayez de réfléchir à ce qui vient de vous revenir. Vous vous rappelez Dédé vous dire, le soir du crime, avoir entendu le bruit d'une moto qui s'en allait, non loin du Chicago Ace. Ce nouveau flash-back a-t-il un rapport ? Date-t-il de ce soir-là ou est-il plus ancien ?

Soudain, vous prenez conscience de ce qu'il y a autour de vous. Vous vous trouvez dans une chambre, dont la décoration vieillotte fait penser aux maisons anciennes. À votre chevet, plusieurs villageois vous observent. Sous leurs airs bourrus, ils n'ont pas l'air satisfaits de vous voir reprendre connaissance. Ils vous expliquent que vous avez eu de la chance : vous avez passé la nuit inconscient dans votre voiture accidentée, vous avez été retrouvé ce matin seulement par un garde forestier. Il a immédiatement averti les secours qui vous ont ramené au hameau et vous ont provisoirement installé dans la chambre libre d'un couple de retraités. Il n'y avait pas de toubib disponible, mais les secours vous ont diagnostiqué une commotion. Ils préféreraient que vous fassiez des examens afin de vous assurer que vous n'avez rien de cassé. Ils vous prient de rester au lit.

Pourtant, vous sentez que vous vous portez comme un charme. Ce repos forcé vous a fait du bien. Vous avez juste très faim. Quand vous leur demandez s'ils n'auraient pas un petit quelque chose à manger, vous les trouvez décidément bien nerveux. Soudain, vous réalisez : vous n'avez plus d'armes sur vous. Ils les ont certainement trouvées. Ils n'ont sûrement pas dû en déduire de bonnes choses à votre égard. Vous vous levez vivement et leur dites vouloir partir sans les importuner davantage, mais vous n'avez pas eu le temps d'enfiler un vêtement que les gendarmes débarquent en force dans le logis. Avertis par les secours que l'homme retrouvé inconscient dans sa voiture transportait des armes inhabituelles sur lui, ils sont venus vous interroger. Dès qu'ils vous voient, ils vous reconnaissent comme le suspect dont le portrait-robot fait la une des journaux. Ils sont trop nombreux pour que vous puissiez résister à mains nues et, quoi que vous en pensiez, vous n'êtes pas encore très vaillant ; ils vous capturent aisément.

Sous bonne garde, vous êtes conduit à Genève dans l'après-midi, au commissariat central. Toutes vos possessions vous ont été confisquées, comme autant de preuves ou d'indices. Vous vous retrouvez assis poings liés dans le bureau du commissaire. Un inspecteur vous indique les charges retenues contre vous : vous êtes le suspect n°1 dans l'assassinat de Vitto Vogel, le patron du Chicago Ace, tué dans la nuit de lundi à mardi ; deux témoins vous ont vu. Par ailleurs, le dépanneur chargé de dégager votre Mercedes a trouvé dans votre coffre un fusil à lunettes qui achève de vous compromettre. C'est une arme de tueur à gages. Vous n'avez pas le temps de plaider votre cause. Un nouvel individu, et non des moindres, vient d'entrer dans la pièce.

Rendez-vous au **200**.

32

L'entrée du parking n'est obstruée que par une simple barrière qui se soulève devant les voitures ; à pied, il suffit de passer dessous. Vous prenez une porte de service et suivez un étroit corridor, jusqu'à la porte 8. C'est une porte métallique close par un cadenas, qui empêche l'accès à une espèce de local électrique. Dédé n'est pas là, c'est verrouillé. Le métal est rouillé, mais il résistera à tous vos assauts. Le cadenas est un gros modèle de chantier : une balle ne pourra pas le faire céder. Impossible de l'ouvrir sans connaître la combinaison à inscrire avec ses anneaux numérotés. Et vous n'avez pas le temps de toutes les essayer. Le clochard avait dit de ne venir le voir que la nuit, de toutes façons.

Sortez du bâtiment et repartez au **1347**.

33

Tout à coup, vous sentez votre portable qui vibre dans votre poche. Quelqu'un vous appelle ! Ou du moins, appelle Christian, dont vous avez le téléphone. Avec Bernie à côté de vous, vous ne pouvez pas prendre le risque de répondre : il entendrait tout ce que vous diriez. La personne qui appelle cherche à joindre le soudeur que vous avez occis, pas vous. Vous vous trahiriez à coup sûr. Vous laissez vibrer le mobile, sans broncher.

Notez le mot-code "ABSAPP" dans votre Journal d'Enquête.

Si c'est votre premier restaurant avec Bernie, rendez-vous au **1192**.

Si c'est la deuxième fois qu'il vous invite, rendez-vous au **813**.

34

Vous vous dégagez de la main calleuse du clochard et, sans écouter davantage ses supplications, vous foncez tête baissée vers le Chicago Ace. Cette impétuosité semble dans votre caractère. Vous vous engouffrez par cette porte de service par où Dédé vous a vu sortir tout à l'heure, avant que vous ne vous fassiez tirer dessus. Ça y est, vous voici à l'intérieur du bar.

Vous vous trouvez dans un couloir sobre, à la peinture écaillée. Cinq mètres plus loin, à droite, vous passez devant une porte à double battant, ouverte. Vous jetez un œil à l'intérieur : c'est une cuisine de restaurant. Les fourneaux ont été désertés, ce qui semble logique à une heure pareille. Tout de suite à gauche en entrant dans la pièce s'ouvre une porte portant l'écriteau "WC".

Si vous souhaitez fouiller la cuisine, rendez-vous au **521**.

Si vous voulez examiner les toilettes, rendez-vous au **1334**.

Si vous préférez continuer d'avancer dans le couloir, vous atteindrez le **47**.

35

L'assassin referme la septième porte avec dépit, en la faisant claquer. C'est votre chance : vous n'avez que quelques secondes pour agir. Vous vous plaquez à nouveau contre le sol malodorant et vous vous glissez à toute allure sous la cloison, tandis qu'il marche vers le huitième et dernier WC.

Si vous avez sur vous une boîte de conserve ou une bouteille, rendez-vous au **848**.

Sinon, allez au **559**.

36

L'ami Désiré vous laisse place de Cornavin, juste devant la gare. Il vous réclame le prix de la course, à savoir 14FS.

Si vous possédez cette somme et souhaitez vous en acquitter, vous pouvez descendre au **21** s'il fait jour, ou au **938** si c'est la nuit.

Si vous n'avez pas de quoi payer ou si vous n'en avez pas l'intention, vous pouvez, si vous avez sur vous un pistolet, un pistolet-mitrailleur ou un couteau, menacer le chauffeur au **737**.

Si cette idée ne vous dit rien ou si vous n'êtes pas armé, rendez-vous au **470**.

37

Vous partez à la recherche de la dénommée Tess. Vous regardez sur un plan de la ville, à un arrêt de bus, de quel côté de Genève se trouve la rue du 1^{er} juin. Mais vous avez beau chercher, elle n'apparaît nulle part. Ce doit être une trop petite rue pour figurer sur le plan. Comment allez-vous vous y prendre, si vous ne savez pas dans quelle direction aller ? Mieux vaut ne pas demander votre chemin à un passant : s'il vous reconnaissait, il révélerait votre destination à la police.

Si vous appelez un taxi, rendez-vous au **1077**.

Si vous allez chercher l'information sur Internet, dans un cyber café, rendez-vous au **171**.

Si vous abandonnez l'idée, rendez-vous au **1347**.

38

Si vous avez déjà réservé pour la nuit à l'International Palace, vous pouvez vous y rendre, au **91**.

Si vous y avez déjà couché sans réserver pour cette nuit, vous pouvez y retourner, au **91**, à condition d'avoir de quoi payer la chambre (au même prix qu'hier).

Sinon, un rapide tour des grilles tarifaires aux entrées des hôtels du coin vous donne un ordre des prix pratiqués : la chambre la moins chère est à 250FS la nuitée. Ce sont surtout des établissements de haut standing.

Si vous avez les moyens de payer, vous pouvez vous prendre une chambre dans l'un de ces hôtels, au **998**.

Si vous n'avez pas l'argent ou n'avez pas envie de le claquer de cette manière, retournez au **579** trouver un autre endroit pour la nuit.

39

Vous commencez par regarder sous le sous-main, mais vous n'y trouvez rien. À côté de la lampe de bureau, encore allumée elle aussi, un socle en plastique muni d'un bloc de pages volantes attire immédiatement votre attention : l'agenda du mort. La première page du bloc est celle d'aujourd'hui, lundi 10 novembre. Vous y lisez, écrit au stylo-bille :

"10h a.m. : rappeler Michondard

2h30 p.m. : casino Luigi

5h p.m. : appeler Vasquez

9h15 p.m. : r-v Jacket"

Les pages des jours précédents de l'année ne sont plus attachées au bloc. Le défunt avait-il l'habitude de les arracher à la fin de chaque journée ? Vous regardez à la page de demain et ne lisez que les mots "*Solder Luigi*". Les pages suivantes sont toutes vides. Ce monsieur n'avait guère de projet à long terme, on dirait. Ou alors il n'avait pas besoin de les noter.

Vous pouvez arracher la page de l'agenda si vous le souhaitez ; notez-la alors dans votre Journal d'Enquête.

Avec horreur, vous entendez par l'escalier que les policiers enfoncent la porte d'entrée du bar et pénètrent à l'intérieur. Vous ne pouvez plus redescendre au rez-de-chaussée, à présent. Vous n'avez plus de temps à perdre et accélérez le mouvement. Vous ouvrez les tiroirs du bureau et les fouillez. Ils comportent des livres de compte et foule de papiers à en-tête "Vitavog" qui paraissent relatifs à une entreprise. Vous tombez aussi sur une liasse de factures, toutes adressées à Vitto Vogel, au 16 place des Trois Perdrix, à Genève.

Soudain, vous entendez des craquements de planches venir du couloir. Cela vient de l'escalier en bois qui mène à cet étage. Les agents sont en train de monter ! Il ne faut pas qu'ils vous trouvent en train de cambrioler le bureau d'un cadavre. Remarquant que, de l'intérieur, la porte de la pièce est munie d'un verrou, vous allez vite la fermer et le tirez. Vous êtes coincé dans ce bureau, en compagnie d'un macchabée peu boute-en-train, et vous disposez de quelques dizaines de secondes tout au plus avant que les policiers ne fassent irruption ici.

Vous allez tout de suite à la porte-fenêtre du fond et en relevez le store métallique. Elle donne sur un balcon qui, à votre grand soulagement, comporte une issue : une petite échelle permettant d'accéder au toit du bâtiment.

Allez-vous :

Examiner le cadavre ?	(rendez-vous au 826)
Jeter un œil au coffre-fort forcé ?	(rendez-vous au 1237)
Regarder dans la corbeille à papier ?	(rendez-vous au 1174)
Ouvrir l'armoire restée close ?	(rendez-vous au 507)
Sortir de là par la porte-fenêtre ?	(rendez-vous au 594)

40

Browning au poing, vous surgissez de derrière le canapé et tirez sur l'homme qui approchait, un grand costaud aux traits latins, aux cheveux ras et au bouc naissant. Il a juste eu le temps de crier l'alerte, avant de s'effondrer, touché en pleine épaule. Ses amis se jettent immédiatement à terre et sortent leurs pistolets. Ils font feu immédiatement dans votre direction, sans réfléchir. Le revêtement du canapé vole en lambeaux sous leur tir nourri et la mousse qui le rembourre vole en morceaux. Vous vous sentez bon tireur, mais vous n'avez plus qu'une balle dans votre chargeur et ils sont plus nombreux. Comment allez-vous réchapper à cette fusillade ?

Si vous sortez de votre cachette et foncez vers la sortie, en misant sur votre habileté au tir pour vous frayer le chemin, élanchez-vous au **422**.

Si vous faites croire que vous appelez des renforts, rendez-vous au **887**.

Si vous proposez à vos ennemis de leur rendre le jeton, faites-le au **2**.

Si vous attendez de voir ce qu'ils vont faire, rendez-vous au **322**.

41

Vous revenez au râtelier de bouteilles et constatez, en regardant à travers, qu'il n'y a plus personne dans le cellier. Les policiers qui l'ont fouillé, n'ayant rien trouvé, sont remontés. La voie est libre. Dans ce sens, ouvrir le passage secret est un jeu d'enfant : le levier de commande est apparent dans le mur, et même bien en évidence. Vous le faites jouer, faites coulisser le pan de râtelier et vous retrouvez dans le cellier. Prudemment, vous remontez l'escalier jusqu'au rez-de-chaussée. Vous entrouvrez la porte et y risquez un œil. Personne en vue. Vous franchissez la porte, qui grince atrocement sur ses gonds. Votre cœur faillit s'arrêter, mais vous n'entendez pas de bruit distinct. Le Chicago Ace doit être vide.

Vous retournez dans la salle de bar et vous vous plaquez immédiatement contre le mur : une voiture de police est stationnée devant, et un agent est dans une conversation agitée avec son talkie-walkie. Il prend alors la direction de la porte d'entrée, suivi par plusieurs de ses pairs. Vous tournez les talons quand soudain, vous entendez un bruit de course dans l'escalier qui mène au premier étage. Quelqu'un descend, et il n'est pas seul non plus. Vite, vous vous élanchez dans le couloir qui mène à la porte de derrière. Lorsque vous passez devant la porte des cuisines, cette dernière s'ouvre à la volée et un homme vous saute dessus et vous plaque sur le sol. Vous n'avez pas eu le temps de réagir. C'est un policier, et du genre bien charpenté. Il vous maîtrise le temps que tous ses collègues accourent et vous mettent en joue. Vous êtes pris.

L'agent qui se trouvait dans la cuisine ne pouvait pas ne pas entendre le bruit que vous avez fait. Il a immédiatement appelé les autres à la rescousse par talkie-walkie, et les voilà qui vous encerclent et vous tiennent en respect.

– C'est l'homme qu'a vu Gustave ! s'exclame l'un d'eux. Il correspond au portrait-robot !

– Mais où était-il caché ? On a regardé partout dans le cellier.

– On verra ça plus tard. Le commissaire se fera un plaisir de lui poser la question.

Ils vous passent les menottes mains derrière le dos et vous fouillent sans ménagements. Ils s'emparent de toutes vos possessions comme autant de preuves ou d'indices. Ils vous font monter ensuite en voiture et vous conduisent au commissariat. Vous réalisez vraiment ce qu'il vous arrive lorsque vous vous retrouvez derrière les barreaux d'une cellule. Vous leur clamez qu'ils font une erreur de vous traiter ainsi comme un criminel, ce qui provoque chez eux une vive hilarité.

Rendez-vous au **285**.

42

– Ce mot, "Antarès", que vous avez crié en voyant l'ombre... cela vous évoque-t-il quelque chose ? vous demande Jacket. L'avez-vous déjà entendu ailleurs que dans votre flash-back ?

Si vous avez le mot-code REVMON, rendez-vous au **154**.
Sinon, vous lui répondez que non, vous ne l'avez jamais entendu ; rendez-vous au **637**.

43

Vous réalisez avec bonheur que votre moto est équipée d'un GPS intégré assez perfectionné. Vous lui demandez l'adresse de l'hôpital le plus proche. Il vous donne celle de l'Hôpital Universitaire de Genève. Vous démarrez en trombe et entrez dans la ville. La circulation est dense à cette heure, mais vous n'avez aucun mal à vous faufiler entre les voitures embouteillées. Comme vous roulez sans casque, vous tâchez de conduire prudemment, pour ne pas vous faire remarquer. Il serait dommage de vous faire arrêter pour un motif aussi bête. Après avoir traversé un pont au-dessus de l'Arve, affluent du Rhône, vous arrivez en vue d'un complexe hospitalier, constitué de trois hauts bâtiments. Vous y entrez par la cour, et vous vous gardez dans un parking disposé en rond et couvert par un impressionnant toit en forme de cercle. Vous vous rendez alors à l'accueil général de l'hôpital.

Comme il y a un peu d'attente, vous vous asseyez sur l'un des sièges molletonnés prévus à cet effet. Le journal du jour est posé sur une table basse devant vous. Vous le prenez et y jetez un œil. Vous manquez vous étrangler en découvrant votre visage en première page ! Frénétiquement, vous dépliez le journal pour en savoir davantage. Le gros titre de l'actualité ce matin est le meurtre de Vitto Vogel, le propriétaire du bar le Chicago Ace, retrouvé dans son établissement abattu d'une balle dans la tête. Le principal suspect est un homme brun, vêtu d'une parka noire, aperçu par un policier en planque devant le troquet. Un portrait-robot a été établi et diffusé dans tout le canton de Genève ; c'est ce portrait qui fait la une. À y regarder de plus près, il est plus vague que vous ne l'avez cru, heureusement pour vous. Néanmoins, il n'y a aucun doute là-dessus : c'est de vous qu'il s'agit ! Vous êtes considéré comme armé et dangereux.

Notez le mot-code "TUVOAV" dans votre Journal d'Enquête.

Vous commencez à lire l'article en pages intérieures et y apprenez que le détective Nils Jacket, connu pour avoir démasqué l'an dernier le célèbre espion l'Agent X, est venu prêter main forte à la police suisse, ce qui signifie que le tueur recherché est un gros gibier.

Vous interrompez votre lecture car c'est à votre tour de vous présenter à l'accueil, assuré par une secrétaire médicale qui a l'air sûre d'elle-même. Lorsque vous lui exposez l'objet de vos recherches, elle consulte les fichiers de son ordinateur et trouve l'information. Il existe sur Genève un seul médecin spécialisé dans le traitement des problèmes de mémoire, le Dr Verdi-Cardinal. Elle connaît son nom, il est réputé. Il donne fréquemment des conférences. Il a un physique que l'on n'oublie pas, avec sa longue barbe blanche. Elle vous note l'adresse de son cabinet sur un post-it : le 2 rue du 31 décembre.

Vous la remerciez et sortez quand vous stoppez net votre pas sur le perron. Deux policiers en uniformes s'affairent autour de votre moto. Ils sont en grande discussion, et l'un d'eux a un talkie-walkie collé à l'oreille. Malgré la distance, vous saisissez quelques bribes de leurs propos. Ils disent avoir retrouvé la Honda qu'ils recherchaient. C'est alors que vous réalisez : si la moto que vous avez volée est équipée d'un GPS, elle est sans doute dotée aussi d'une puce GPS. Grâce à elle, en cas de vol, la police peut sans problème localiser la position du véhicule et le suivre à la trace. Vous auriez dû vous débarrasser de cette moto au plus vite.

Deux autres policiers que vous n'aviez pas vus arrivent sur votre droite, pour entrer et sans doute pour questionner la secrétaire sur le propriétaire de cette moto. Le journal vous présente comme un meurtrier présumé. Si vous êtes arrêté, vous ne pourrez plus découvrir qui vous êtes, aussi mieux vaut-il que vous ne traîniez pas ici ! Vous tournez les talons pour retourner à l'intérieur mais les agents vous ont déjà aperçu. Ils vous ordonnent de rester où vous êtes ! Ils ont dû vous reconnaître comme l'homme du portrait-robot. Vous vous mettez à courir et traversez le hall d'entrée à toute allure, sous les yeux effrayés des personnes en attente. Les deux policiers vous coursent dans les couloirs de l'hôpital. Pour gagner du temps, vous renversez en travers du passage un chariot rempli de matériel médical. Ils se prennent les pieds dedans, ce qui les ralentit considérablement. Comment allez-vous profiter de cette avance ?

En vous cachant dans une remise qui s'ouvre à votre droite, dans l'espoir que vos poursuivants passeront devant sans vous y chercher ? (rendez-vous pour cela au **1203**)

En tentant d'atteindre une sortie de secours à l'arrière du bâtiment ? (rendez-vous au **187**)

44

– À la gare ? Tu te paies ma tête, c'est ça ? Tu veux m'emmener exprès dans un lieu fréquenté pour me piéger et t'esquiver ! Tu crois que je vais marcher ?