

La Saltarelle

numéro 3 - hiver 2013

Livres-jeux & Jeux de Rôle

Une AVH - "70 minutes de la vie d'une mercenaire"

"Beloved" - le JdR en solo de Ben Lehman

"La Griffe de Melchor" - le livre-jeu

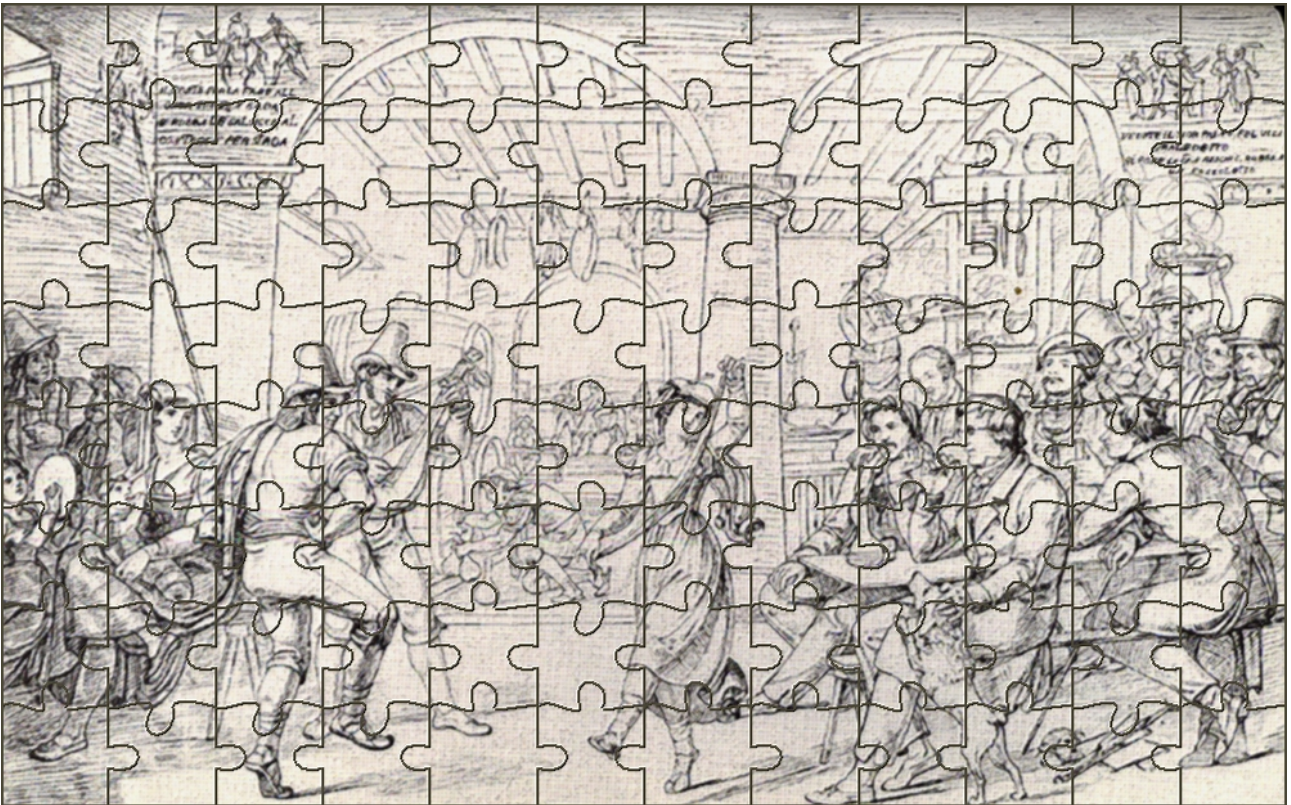
Deux fictions pour Explo[ra]rateurs

Deux anecdotes pour Brunan, l'aventure au comptoir

LA SALTARELLE

- NUMÉRO 3 -

- hiver 2013/2014 -



Numéro 3 - janvier-février-mars 2014
Imaginé, conçu et réalisé par Fabrice P. / Del Armgo

<http://delarmgo.jimdo.com>
<http://delarmgo.jimdo.com/contact>

<http://www.saltarelle.net>

- S O M M A I R E -

Éditorial	P. 4
Annonce - <i>Éditions La Saltarelle</i> -	P. 5
Une Aventure dont vous êtes le Héros <i>Par Romain Baudry</i>	P. 6
La Griffes de Melchor, naissance d'un livre-jeu <i>Par Frédéric Joye</i>	P. 35
Deux anecdotes pour Brunan <i>Par Pak Cormier</i>	P. 41
Beloved, un JdR solo <i>Par Ben Lehman</i>	P. 43
Deux fictions pour Explo[nar]rateurs <i>Par Pak Cormier & Del Armgo</i>	P. 49
Annonce - <i>concours Littéracton</i> -	P. 51
Bonus : Les deux mini-livres pour Brunan	P. 52
Crédits	P. 54

- É D I T O -

Winter is coming... Et malgré un retard d'une dizaine de jours, la Saltarelle d'Hiver arrive, elle aussi. Avant tout je tiens à remercier *Jeu de Rôle Magazine* pour nous avoir ajouté à la rubrique « *la revue des revues* », cela nous permet de toucher de nouveaux lecteurs, et quoi de plus important ? Il faut avouer que les manques de retour dans le monde du JdR sont sûrement une des choses les plus difficiles pour un auteur, ou pour quelqu'un qui veut créer quelque chose. Mais quand ce feed-back, ce regard extérieur, cette manière de nous dire qu'on a « raison de faire », apparaît quelque part, c'est tout simplement fort agréable ; donc, à *JdR Magazine* comme à tous les collaborateurs depuis le début du zine : Bravo à vous ! Et merci !

Pour ce numéro hivernal la Saltarelle renoue avec ses premiers amours en publiant une nouvelle Aventure dont Vous êtes le Héros, elle vous permettra de découvrir le difficile quotidien d'une mercenaire adepte de la néomorphose. Les rôlistes ne sont pas oubliés, ils pourront trouver de quoi jouer avec deux fictions pour Explo[nar]rateurs et deux anecdotes pour Brunan. Au milieu de tout ça : Beloved, un étonnant jeu de rôle de Ben Lehman, particulièrement novateur puisqu'il se joue en solo et fait ainsi le lien entre rôlistes purs et adeptes de livres-jeux. Vous trouverez aussi un article concernant la conception d'un livre-jeu par un auteur passionné au point de s'auto-éditer. Et pour avoir eu le livre, et la carte, en main, je dois bien reconnaître qu'il donne tout simplement envie d'être dévoré !

Vous noterez que la mise en page reste simple, toujours dans le but de faciliter l'impression ; il faut bien avouer qu'aucun graphiste ne s'est manifesté, et votre serviteur ne sachant mettre en page que des « livres noirs » ne préfère pas se lancer dans une maquette qui sera peut être plus colorée (et indigeste) mais probablement aussi moins clair. L'appel aux experts de Scribus ou de InDesign reste donc lancé... La prochaine Saltarelle sortira au printemps 2014, l'appel est aussi lancé à [tous les contributeurs voulant participer](#).

Et pour terminer il était temps d'annoncer la naissance de la [maison d'édition La Saltarelle](#), qui bien que détachée du fanzine, en a pris le même nom ; [le premier volume d'une nouvelle collection de livres-jeux](#) sera disponible dès fin janvier ! Et je peux d'ores et déjà annoncer que le premier Jeu de Rôle publié sera la traduction de « *Final Girl* » de Bret Gillan, un jeu simple et rapide permettant d'émuler les films d'horreurs, et surtout de prendre enfin la main sur les comportements souvent stupides de ces pauvres victimes...

... Amusez-vous bien :)

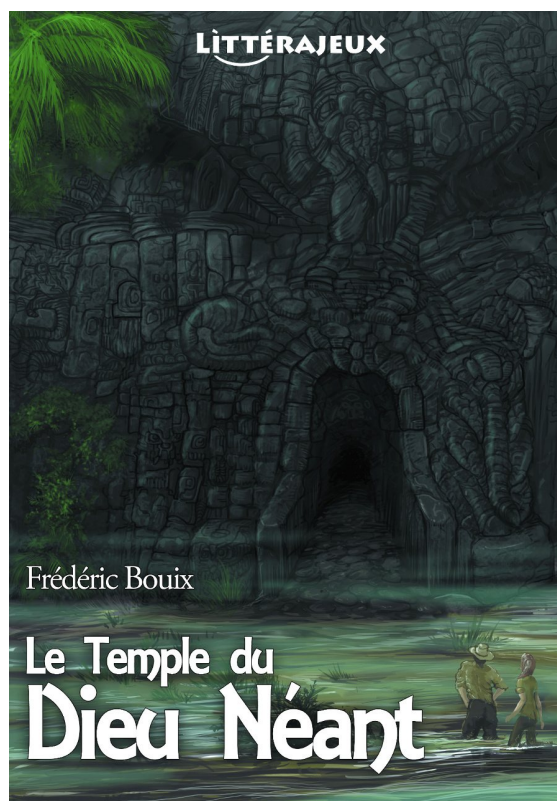
Fabrice Pouillot, aka Del Armgo

Les Éditions La Saltarelle

vous présente :

Le Temple du Dieu Néant

- Premier volume de la nouvelle collection de livres interactifs LittéraJeux -



Disponible le 30 janvier 2014, aux formats papier et Epub,

sur <http://www.saltarelle.net>

et dans les boutiques partenaires.

Prix public conseillé : 5.90€

- Soixante-dix minutes de la vie d'une mercenaire -

Une Aventure dont vous êtes le Héros - Par Romain Baudry

Le futur a été privatisé. Les États sont en pleine déliquescence, les institutions politiques sont discréditées et, partout dans le monde, les individus n'ont droit qu'à ce qu'ils peuvent payer d'une manière ou d'une autre. Le monde est dominé par les grandes entreprises multinationales et ce règne est violemment compétitif. Le progrès scientifique a atteint une vitesse jamais observée par le passé : il ne transforme plus seulement l'environnement et la société, mais l'être humain lui-même.

Pour parvenir ou rester en pointe du marché, toutes les multinationales espionnent leurs concurrentes, volent leurs découvertes, intriguent contre leurs projets, sabotent leurs installations et font disparaître leurs agents. Le mariage de la violence et de l'intelligence n'a jamais été aussi poussé que dans cette course aussi frénétique que dénuée de ligne d'arrivée.

Ce futur n'est pas cyberpunk, il est *biopunk*. L'informatique et la micro-électronique y ont été bannies plusieurs décennies auparavant, par ce que les livres d'histoire appellent "la Révolution Humaine". La technologie a renoncé aux puces, aux processeurs et aux logiciels. Son principal domaine d'application est désormais le vivant.

L'histoire qui va suivre ne fera pas de ce futur un cadre sensiblement meilleur ou pire. Il ne s'agit que d'une escarmouche entre deux multinationales, comme il y en a des centaines d'autres chaque mois. Les quelques décès qui ne manqueront pas de survenir à cette occasion seront consignés succinctement dans les registres des entreprises concernées, ils intéresseront peut-être les parieurs qui misent sur les chiffres hebdomadaires de la violence entre multinationales... mais ils ne troubleront pas réellement grand monde en-dehors des intéressés et de leurs proches éventuels.

L'héroïne de cette aventure fait partie des innombrables mercenaires dont le travail en coulisses est indispensable à ce que les grosses entreprises laissent voir au public. Dans cette profession qui présélectionne peu mais élimine beaucoup, ceux qui survivent à leurs premières missions ne tardent pas à recevoir de leurs confrères plus anciens un surnom qui remplace entre eux leurs noms véritables. Notre héroïne ne fait pas exception : on l'appelle Selkie, pour des raisons trop longues à expliquer ici, mais qui ont à voir avec l'explosion en pleine mer de Barents d'un brise-glace islandais il y a quelques années.

Comme tous les mercenaires qui ont un peu de bouteille, Selkie a acquis des capacités physiques exceptionnelles, grâce à l'entraînement, à l'expérience et surtout à la néomorphose (le nom générique que l'on donne à toutes les techniques d'amélioration du vivant). Ses réflexes, sa souplesse et son endurance ignorent superbement les limites que la nature fixait par le passé à ces qualités.

Sa réputation - qui lui tient lieu de CV, comme pour tout mercenaire - inclut les accomplissements suivants :

- avoir traqué un homme à travers tout le désert de Gobi sans jamais fermer l'œil plus de deux heures par nuit ;
- avoir survécu sans antidote à la morsure d'un mamba noir ;
- avoir remporté le trophée annuel des arènes aussi sanglantes qu'illégales de Dubaï ;
- s'être infiltré à bord d'un sous-marin nucléaire, l'avoir exploré tout entier et en être ressorti sans s'être fait prendre ;
- s'être évadée d'une prison privée le lendemain du jour où elle y avait été envoyée ;
- avoir bu beaucoup plus que de coutume dans un bar de Zanzibar, tenté de séduire en même temps le jeune baron de la pègre locale et ses trois gardes du corps musclés, échoué spectaculairement, s'être livré à des actes d'une grande brutalité avec une queue de billard et avoir dû fuir la ville aussitôt ensuite.

Quant à ce qui ne concerne pas directement son travail, elle a des cheveux bruns qu'elle teint en auburn, une loutre tatouée sur l'omoplate gauche, une fille de cinq ans qu'elle ne voit pas souvent, un lourd emprunt à rembourser à l'entreprise qui l'emploie, un manque d'intérêt pour la drogue peu commun parmi les mercenaires, une maîtrise passable de cinq langues, un goût pour la voile et l'équitation, des idées larges en matière de sexualité et un amour immodéré de la cuisine très épicée.

Niveaux de Santé

Selkie peut passer par cinq Niveaux de Santé différents :

- Indemne : c'est à ce niveau qu'elle débute l'aventure ;
- Légèrement Blessée : ce niveau n'inflige aucune pénalité ;
- Blessée : tous les 6 obtenus en lançant les dés sont comptés comme des 5 ;
- Sérieusement Blessée : tous les 5 et les 6 obtenus en lançant les dés sont comptés comme des 4 ;
- Hors de Combat : Selkie n'est plus en état de se défendre contre quoi que ce soit ; selon les circonstances, sa mort sera ou non immédiate, mais c'est de toute façon la fin de son aventure. (Notez que les pénalités liées aux niveaux Blessée et Sérieusement Blessée ne s'appliquent naturellement qu'aux jets de dés de Selkie et non à ceux qui correspondent à des actions extérieures.)

Épreuves

Les épreuves qui se présenteront au cours de l'aventure se règlent en lançant trois dés, parfois à une seule reprise (épreuve instantanée), parfois de manière répétée (épreuve prolongée, tel qu'un combat).

Pour les épreuves où la différence entre la réussite ou l'échec se décide en un instant, il n'y a qu'un unique lancer de dés. Il suffit d'atteindre le nombre indiqué pour réussir le test. Si le résultat donné par les dés est strictement inférieur, c'est un échec.

Pour les épreuves prolongées, un "chiffre-seuil" sera indiqué. Si le résultat obtenu en lançant les trois dés est strictement supérieur à ce chiffre, la différence constitue autant de "points de succès". S'il est égal ou inférieur, aucun point de succès n'est obtenu. Les lancers de dés se répéteront jusqu'à ce qu'un certain nombre de points de succès soit obtenu par cumul. Tant que ce total n'est pas obtenu, cependant, des conséquences négatives peuvent avoir lieu à l'issue de chaque "tour" de l'épreuve (en combat, par exemple, Selkie risque d'être blessé).

Les points de succès obtenus lors d'une épreuve donnée n'ont d'importance que pour cette épreuve seule.

Exemple d'épreuve prolongée :

Selkie livre un combat contre un mercenaire travaillant pour une entreprise rivale ; le chiffre-seuil est de 8 et il lui faut obtenir 10 points de succès pour remporter le combat ; tant que ce total n'est pas obtenu, à l'issue de chaque lancer de dés, un autre dé est lancé pour déterminer si l'ennemi réussit à porter un coup : si le résultat est compris entre 4 et 6, Selkie perd un Niveau de Santé.

Premier tour de l'épreuve : les trois dés donnent un total de 13, ce qui fournit à Selkie 5 Points de Succès ; le dé "ennemi" donne un 3 et notre héroïne n'est pas touchée ;

Deuxième tour de l'épreuve : la somme des trois dés est de 8 et le total de Points de Succès reste inchangé ; le dé lancé ensuite donne un 4 et Selkie - qui était jusque-là Indemne - devient Légèrement Blessée ;

Troisième tour de l'épreuve : la somme des trois dés est de 12, ce qui fournit à Selkie 4 Points de Succès supplémentaires ; son total de Points de Succès est désormais de 9 ; le dé lancé ensuite donne 1 et la santé de Selkie ne se dégrade pas davantage ;

Quatrième tour de l'épreuve : la somme des trois dés est de 10, ce qui porte le total de Points de Succès à 11 ; l'épreuve s'achève aussitôt et Selkie remporte le combat.

Ressource Intérieure

Sa volonté, son entraînement et son organisme néomorphosé permettent à Selkie de dépasser ponctuellement ses limites ordinaires. Pour ce faire, elle dispose au début de l'aventure de 10 points de Ressource Intérieure.

Lors d'une épreuve, qu'elle soit instantanée ou prolongée, Selkie peut dépenser un point de Ressource Intérieure juste avant d'effectuer un jet de dés : elle lancera alors quatre dés au lieu de trois. Notez bien que cet effet ne s'applique qu'à un unique jet de dés et qu'il ne change rien aux pénalités dont souffre Selkie si elle est Blessée ou Sérieusement Blessée.

Guérison accélérée

La néomorphose n'a pas encore rendu possible un corps humain qui sache instantanément refermer les plaies ouvertes, ressouder les os brisés et faire disparaître les contusions (mais les chercheurs y travaillent). Cependant, les organismes de mercenaires comme Selkie sont capables dans une certaine mesure d'atténuer les effets des blessures qui les affectent. Ce processus ne peut pas s'opérer en même temps qu'une activité physique importante et il engendre une certaine fatigue.

Concrètement, Selkie aura quelquefois l'occasion de dépenser un point de Ressource Intérieure pour regagner un Niveau de Santé. Cet échange ne peut se faire que lorsque cela est clairement indiqué et il n'est pas possible de dépenser ainsi plus d'un point de Ressource Intérieure dans un paragraphe donné.

Préparez-vous, car le moment arrive désormais de vous glisser dans la peau de Selkie. Vous allez devoir lui faire prendre des décisions et livrer des combats. Vous ne réussirez peut-être pas sa mission à la première tentative, mais un échec n'aurait rien de permanent, car il vous suffira toujours de revenir à ce point de départ pour rendre à notre héroïne sa vie et ses chances.

Encore quelques secondes et vous *serez* Selkie. Attention, compte à rebours : 10...

9...

8...

7...

6...

5...

4...

3...

2...

1

La néomorphose est assurément une chose merveilleuse, mais il y a des moments où vous vous demandez si elle ne va pas un tout petit peu trop loin. La pensée paraît horriblement ingrate : après tout, la néomorphose a débarrassé l'humanité d'une multitude de maladies et de handicaps, lui a permis de dépasser ses limites naturelles et l'a même aidée à réparer les dommages causés par le passé à son environnement. Il existe de nouveau des dodos, des mammoths et des tigres à dents de sabre, et tout le monde sait que les entreprises se livrent actuellement une course acharnée pour être la première à recréer un dinosaure. Des milliers d'équipes scientifiques œuvrent en ce moment même à travers le monde pour rendre telle ou telle espèce, animale ou végétale, plus résistante, plus utile ou simplement plus jolie. Il y a deux mois, lorsque vous avez visité le Salon de l'Oiseau de Montpellier avec votre fille Cyrielle, il s'y trouvait presque une dizaine d'espèces qui n'existaient pas l'an dernier. Tout cela est naturellement très bien et ne vous pose aucun problème. Mais votre travail vous amène à découvrir beaucoup d'œuvres de la néomorphose inconnues du grand public et le bien-fondé de leur création est souvent plus... discutable.

Étant donné sa profession, Juliana Silva a certainement une opinion sur le sujet, mais ce n'est sans doute pas le moment de chercher à la connaître.

- J'arrive ! J'arrive ! lui lancez-vous en continuant de vous frayer un chemin vers elle à coups de kukri.

La jeune femme - 29 ans, teint olive, visage plutôt rond et cheveux noirs - n'a sans doute pas entendu, trop occupée à s'agiter inutilement et à hurler. Ce n'est pas un comportement tout à fait inapproprié à la situation, mais vous êtes un peu agacée par son absence de caractère constructif, d'autant que Silva est entièrement responsable de la manière dont cette opération a mal tourné.

Ce n'est pas la première mission d'extraction à laquelle vous participez et elle n'a pas un point de départ bien différent des précédentes. Juliana Silva est une jeune chercheuse de talent qui a été recrutée dès sa sortie de l'université par l'entreprise Transvita. Son travail a attiré l'œil de votre employeur, qui n'a pas tardé à lui faire miroiter un salaire supérieur et des moyens plus importants. Transvita, ayant eu vent de la chose, a transféré Juliana Silva dans une base de recherche au fin fond de l'Amazonie, où elle est essentiellement prisonnière.

Votre employeur, dont le caractère n'est pas de se décourager facilement, vous a aussitôt dépêchée sur place. Vous êtes arrivée il y a à peine une semaine. Votre tâche était d'étudier les lieux, de prendre contact avec Silva et d'attendre qu'une équipe de mercenaires complète puisse être rassemblée. Mais les choses se sont précipitées lorsque vous avez découvert que la majorité des autres chercheurs - escortés d'une bonne partie des agents de sécurité - étaient sur le point de quitter la base pendant quelques jours pour une expédition d'étude. L'occasion était trop belle pour qu'on la manque et vous avez décidé d'agir seule, sachant que votre employeur sait récompenser l'esprit d'initiative de manière sonnante et trébuchante. Vous avez transmis à Silva des instructions pour s'enfuir de la base, tout en lui recommandant d'attendre votre signal.

...Et, de toute évidence, elle n'a pas obéi. L'expédition de recherche est partie seulement hier et vous alliez passer toute la présente journée à étudier les abords de la base pour parachever votre plan d'extraction. Mais, alors que le soleil commençait à peine à se frayer un chemin entre les arbres enchevêtrés de la forêt tropicale, vous avez eu la mauvaise surprise d'entendre le bruit d'une course effrénée : Juliana Silva, ayant visiblement paniqué à l'idée d'attendre plus longtemps, fuyait la base à toutes jambes dans la direction approximative que vous lui aviez indiquée. Vous avez tenté de l'arrêter avant qu'elle ne traverse une zone que vous aviez récemment identifiée comme dangereuse, mais vous étiez trop loin et elle a entendu vos avertissements trop tard.

Ce qui vous ramène à l'instant présent, où la lame recourbée de votre kukri s'abat une nouvelle fois, sectionnant plusieurs des vrilles épaisses qui s'enroulaient autour de votre jambe. Quelques mètres devant vous, des entraves vivantes du même genre achèvent de garrotter Juliana Silva et commencent à la soulever dans les airs.

Vous avez déjà été confrontée à des pièges végétaux par le passé. De simples fleurs en pot, dont l'aspect décoratif ne retient pas l'attention plus d'une seconde, peuvent constituer en réalité un dispositif de sécurité capable de détecter la présence d'un intrus et de diffuser aussitôt dans l'air une multitude de spores anesthésiantes. C'est simple, élégant, subtil et discret.

Tout le contraire de la putain de plante carnivore géante que des tarés monumentaux ont eu la prodigieuse idée d'ajouter ici à la flore amazonienne.

Sa tige flexible s'enroule autour d'un grand arbre voisin. Il en part une multitude de longues vrilles, qui se mélangent à la végétation voisine et attendent le passage d'une proie pour se resserrer sur elle, aussi souples et vives que les tentacules d'une pieuvre. Alors que vous exploriez les environs, vous aviez vu quelques-unes d'entre elles frémir imperceptiblement au passage d'un petit rongeur, ce qui vous a convaincu de ne pas vous approcher davantage.

Ce que vous n'aviez pas remarqué, c'est la gueule végétale, large et béante, qui s'ouvre à cinq mètres au-dessus du sol et vers laquelle Juliana Silva est en train d'être hissée. Cette aberration de la nature ressemble tout à fait à la "mâchoire" d'une Dionée attrape-mouche... mais il lui faut clairement beaucoup plus que des insectes pour se nourrir.

Vous n'êtes plus qu'à deux mètres de Juliana Silva. Les vrilles de la plante carnivore l'ont ligotée des épaules aux chevilles aussi étroitement qu'une araignée aurait enveloppé sa proie de fils de soie, mais, à en juger par le volume sans cesse croissant de ses cris paniqués, cela n'empêche pas l'air de parvenir à ses poumons. Un nombre croissant de tentacules végétaux sont en train de se désintéresser de cette proie immobilisée pour venir s'enrouler autour de votre taille. Votre kukri n'est pas près de s'é mousser et votre bras n'éprouve aucune fatigue, mais vous ne pouvez pas être à la fois au four et au moulin.

Si vous commencez par vous dégager des vrilles qui s'en prennent à vous avant de porter secours à Silva, rendez-vous au [9](#).

Si vous ignorez pour l'instant les vrilles qui s'enroulent autour de vous afin de libérer Silva au plus vite, rendez-vous au [18](#).

2

Vous traversez sans encombre la passerelle et vous glissez furtivement à l'intérieur du module. La large pièce annulaire dans laquelle vous vous retrouvez est emplie d'un grand nombre de tables et d'étagères, sur lesquelles sont soigneusement rangés une multitude d'éprouvettes, de flacons et de bocaux. Des spécimens animaux - certains d'apparence normale, d'autres difformes, quelques-uns impossibles à identifier - flottent ici et là dans du liquide préservateur.

A quelques mètres de vous, une femme blonde, vêtue d'une blouse blanche, s'affaire à disséquer ce qui semble être une grenouille. Elle interrompt de temps à autre cette besogne pour griffonner quelques notes dans un carnet.

Absorbée par son travail, la chercheuse n'a pas conscience de votre présence. Si vous voulez lui révéler votre présence, rendez-vous au [28](#). Sinon, vous n'aurez aucun problème à traverser le module sans qu'elle vous remarque et à en ressortir de l'autre côté ; rendez-vous alors au [20](#).

3

- Hé ! proteste le vieux poivrot en vous voyant faire. Faut pas *hic* gâcher comme ça !

Mais vous ne lui prêtez aucune attention. Vous vous êtes amplement aspergée les mains en recrachant ce cocktail délétère et un certain nombre de gouttelettes sont entrées en contact avec vos menottes rétractiles, dont la matière caoutchouteuse s'est mise à grésiller. La chance viendrait-elle de vous sourire ?

Vous manipulez la bouteille de manière à asperger vos poignets de son contenu et le résultat dépasse vos espérances : la consistance souple et gluante des menottes se met aussitôt à fondre ! Cette réaction chimique vous brûle légèrement la peau, mais quelques cloques ne sont pas un grand prix à payer pour vous débarrasser de vos entraves.

Une fois les mains libres, vous restituez à l'ivrogne sa bouteille fortement allégée.

- Encore merci, mais l'usage externe me paraît tout simplement plus sûr.

Il vous suit d'un regard bougon tandis que vous quittez les lieux. Rendez-vous au [20](#).

4

Votre coup porte ! Éborgné par votre lame, le caïman fouette l'eau de violentes convulsions, qui vous forcent à reculer pour ne pas être renversée. Il ne prête plus attention à Juliana Silva, qui ne choisit heureusement pas ce moment pour être paralysée par la panique. Se remettant sur ses pieds, elle se hâte de reprendre la traversée de la rivière.

Vous entreprenez de l'imiter, mais, alors que vous contournez agilement le saurien blessé, la gueule cuirassée d'un autre caïman jaillit soudain hors de l'eau en une attaque foudroyante !

Vous n'avez qu'un instant pour éviter que la mâchoire meurtrière se referme sur vous. Lancez trois dés. Si vous obtenez au moins 12, vous y parvenez sans perdre l'équilibre ; rendez-vous au [7](#). Sinon, le bond convulsif que vous faites en arrière vous fait basculer tout droit dans les eaux boueuses de la rivière ; rendez-vous au [29](#).

5

L'agent de sécurité est autrement plus massif que vous, mais il ne vous dépasse guère que d'une demi-tête, ce qui place sa figure à la hauteur idéale pour votre attaque soudaine. Lancez trois dés pour déterminer si elle réussit ; grâce à l'effet de surprise, il vous suffit pour cela d'obtenir un 6.

Que votre coup porte ou non, vous parvenez à échapper à l'étreinte de l'agent de sécurité et vous enchaînez immédiatement sur un coup de genou visant son bas-ventre. Il va falloir mener ce combat aussi agressivement que possible si vous voulez empêcher votre adversaire de dégainer son arme.

Votre situation ne rend bien entendu pas la chose facile. Il vous est déjà arrivé de vous battre en étant incapable de rien voir et il vous est déjà arrivé de le faire sans pouvoir vous servir de vos mains, mais c'est la première fois que vous subissez les deux handicaps à la fois. Vous allez devoir vous reposer sur votre ouïe et votre instinct pour deviner les mouvements de votre adversaire... et déployer toutes vos techniques de jambes pour en venir à bout !

Ce combat prend la forme d'une épreuve prolongée ayant un chiffre-seuil de 10. Il vous faut 10 points de succès pour le remporter. A la fin de chaque tour de l'épreuve, lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 4, les coups que vous inflige votre adversaire vous font perdre un Niveau de Santé.

Si votre coup de tête a porté, il vous fournit d'entrée de jeu 3 points de succès. De plus, uniquement au cours du premier tour de l'épreuve, le chiffre-seuil est abaissé à 5 et votre adversaire ne vous blessera que sur un 1.

Dernière règle pour ce combat : si vous échouez pendant trois tours d'affilée à marquer le moindre point de succès, l'agent de sécurité parvient à s'emparer de son pistolet. Une détonation sèche claque à vos tympans, une douleur dévastatrice vous transperce la poitrine, puis les ténèbres qui voilaient vos yeux vous engloutissent toute entière.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [22](#).

6

Il s'écoule moins de trois secondes entre le moment où vous laissez le "cocktail" franchir votre gorge et celui où vous réalisez qu'il ne s'agissait pas là de votre meilleure idée de la journée. Un fourmillement intense assaille votre crâne comme une nuée de guêpes, votre vision se trouble et le sol commence à tanguer comme le pont d'un bateau par gros temps. La bouteille vous échappe des doigts et vient répandre son contenu à vos pieds. Proférant des imprécations incohérentes, l'ivrogne essaie maladroitement de se pencher en avant pour sauver un peu de sa mixture délétère, mais c'est à peine si votre état de confusion sensorielle vous permet d'en avoir conscience.

Fort heureusement, votre organisme en a vu d'autres. Fermant les yeux, vous restez pendant quelques minutes immobile, sans rien faire d'autre que respirer profondément. Peu à peu, votre esprit s'éclaircit, votre sens de l'équilibre vous revient et la nausée qui menaçait de vous faire vomir disparaît.

Lorsque vous rouvrez les yeux, il ne subsiste plus de votre malaise qu'un reste de migraine qu'un peu d'air frais aura tôt fait de dissiper. Cette neutralisation du liquide que vous avez absorbé vous a cependant coûté 3 points de Ressource Intérieure (s'il ne vous en restait pas autant, vous perdez simplement ceux que vous possédiez encore).

L'ivrogne est en train de tituber péniblement en direction de la cuisine ravagée, marmonnant ce faisant des propos incompréhensibles. N'ayant aucune envie d'être soumise plus longtemps à ses expériences de bouilleur de cru amateur, vous quittez sans tarder les lieux. Rendez-vous au [20](#).

7

Le moment est venu de jouer le tout pour le tout ! Esquivant les deux caïmans qui vous entourent, vous vous lancez dans une course effrénée, bondissant d'un nénuphar à un autre en direction de l'autre rive. Çà et là, vous entrevoyez les formes écailleuses de plusieurs autres sauriens, tapis juste en-dessous de la surface de l'eau. Mais vous ne ralentissez pas un instant, vous en remettant entièrement à vos réflexes pour leur échapper.

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée, dotée d'un chiffre-seuil de 6. Vous avez besoin de remporter 20 points de succès pour traverser la rivière.

S'il vous arrive jamais de ne marquer aucun point de succès pendant l'un des tours de l'épreuve

(c'est-à-dire que vous aurez obtenu 6 ou moins en lançant les dés), un caïman jaillit soudain de l'eau pour vous happer par la cheville. Vous réussissez de justesse à l'esquiver, mais cela vous fait basculer dans les eaux boueuses de la rivière. Rendez-vous au [29](#). De manière exceptionnelle, vous conservez tous les points de succès que vous avez pu obtenir lors de cette épreuve-ci pour l'épreuve qui va lui succéder.

Si vous obtenez 20 points de succès, rendez-vous au [35](#).

8

Les deux choses qui vous frappent simultanément lorsque vous vous glissez à l'intérieur du module, après avoir traversé sans encombre la passerelle qui y mène, sont l'odeur méphitique qui y règne et la chanson que quelqu'un est en train de balbutier sans souci d'articulation ou de rythme.

La troisième est à l'origine des deux premières : un homme débraillé, aux cheveux gris en bataille, vautré sur une chaise à quelques mètres devant vous avec une bouteille à la main. Son nez écarlate, ses yeux dans le vague, ses vêtements tâchés et les hoquets qui lui échappent périodiquement constituent un vibrant poème dédié à l'ivresse. Voyant qu'il est le seul occupant de ce module et, de toute évidence, absolument incapable ne serait-ce que de donner l'alarme, vous décidez d'explorer rapidement les lieux.

La large pièce annulaire est apparemment le réfectoire de la base ; il n'y a de toute évidence rien d'intéressant parmi les tables et les chaises qui y sont disposées. L'espace consacré à la cuisine fait quant à lui figure de laboratoire d'alchimiste après une explosion : des éclats de verre, des éclaboussures de liquide alcoolisé et diverses matières trop calcinées pour être identifiables recouvrent chaque surface. Vous fouillez les meubles qui s'y trouvent, prenant bien soin ce faisant qu'on ne puisse pas vous apercevoir de l'extérieur, mais ne découvrez rien qui puisse vous être utile, même comme arme.

L'ivrogne a interrompu sa chanson incohérente pour suivre vos mouvements de ses yeux larmoyants. L'expression de son visage empourpré reflète le brouillard qui lui emplit le cerveau mais aucune alarme particulière. De toute évidence, il pourrait voir un gorille et un panda passer devant lui en dansant la samba sans que cela ne lui paraisse sortir de l'ordinaire.

- C'est les *aghic* de sécurité qui vous ont ach... attachée comme ça ? articule-t-il d'une voix pâteuse. J'ai *hic* toujours pensé qu'ils organisaient en douce des orgies *sadomasohic*...

- Oui, c'est tout à fait pour ça que je suis là, répondez-vous. D'habitude, je fais seulement la dominatrice, mais les temps sont durs, alors j'ai décidé de me diversifier. On m'a envoyée chercher un martinet et des bougies, vous n'auriez pas ça quelque part ?

- *Nhic*... Mais vous voulez goûter à mon cocktail *hic* chpéchial ? Les collègues chont pas là passque sinon *hic* m'empêchent toujours de l'préparer.

Si cet homme est vraiment l'un des chercheurs de la base, il n'est peut-être pas si étonnant que la

flore des environs comprenne une plante carnivore géante. Vous regardez d'un air dubitatif le liquide sombre que contient la bouteille qu'il vous tend mollement. Avez-vous vraiment envie de goûter à une boisson dont l'odeur vous met presque les larmes aux yeux à trois mètres de distance ?

Si vous décidez de vous y risquer, rendez-vous au [13](#).

Si vous jugez que vous avez des choses plus urgentes et moins mauvaises pour la santé à faire, quittez les lieux en vous rendant au [20](#).

9

Il ne faut que quelques instants à la lame de votre kukri pour sectionner les vrilles qui se resserraient sur vous, mais cela suffit à ce que Silva soit hissée hors de votre portée. Elle est désormais à mi-chemin de la pseudo-gueule de la plante, ce qui fait atteindre à ces hurlements une stridence que vous n'auriez pas cru possible il y a seulement un instant.

Il n'y a pas de temps à perdre : vous courez jusqu'à l'arbre autour duquel s'enroule la tige de la plante carnivore et vous en entreprenez l'ascension. Fort heureusement, les prises sont multiples et les tentacules végétaux semblent peiner à s'en prendre à vous si près de leur point d'origine.

Une trentaine de secondes vous permettent d'atteindre une branche épaisse, située au-dessus de la mâchoire végétale. Vous enserrez fermement ce point d'appui entre vos jambes avant de vous basculer à la renverse. La tête en bas, vous avez désormais à votre portée les vrilles qui sont en train d'acheminer Juliana Silva vers une fin peu plaisante. Vous vous y attaquez aussitôt avec votre kukri, tâchant d'ignorer la vision désagréablement proche que vous avez ce faisant de la gueule béante de la plante carnivore.

Il vous suffit de quelques instants pour réaliser qu'avoir affaire à une créature végétale plutôt qu'animale présente un avantage et un inconvénient. L'avantage est que le comportement de la plante, comme celui des machines programmables dont parlent les livres d'histoire, n'est pas véritablement intelligent et ne peut sortir de limites précises ; elle est incapable de réagir à une intervention imprévue telle que la vôtre. L'inconvénient est qu'elle ne connaît ni la douleur ni la peur : vous avez sectionné plusieurs vrilles, mais celles qui restent continuent leur mouvement coordonné comme si de rien n'était.

Vous allez devoir réussir une épreuve prolongée pour éviter à Juliana Silva de passer de l'état de brillante chercheuse à celui de simple engrais. Le chiffre-seuil est de 7 et il vous faut obtenir 8 points de succès.

Si vous n'y parvenez pas en trois lancers de dés, les vrilles déposent Silva à l'intérieur de la gueule végétale, qui se referme aussitôt sur elle. Vous bondissez sur le dessus de la plante en une tentative désespérée pour sauver la jeune femme, mais c'est en vain : le piège de la plante carnivore se resserre comme un étau implacable et il suffit de quelques instants pour que les cris de Juliana Silva cessent pour toujours. Mieux vaut elle que vous, naturellement, mais votre orgueil professionnel en prend un coup et il ne sera pas facile d'expliquer cet échec à votre employeur.

Si vous obtenez au moins 8 point de succès en trois tours, vous tranchez suffisamment de vrilles pour que les autres ne puissent plus soutenir le poids de Silva et la laissent lentement retomber jusqu'au sol. Vous bondissez sans attendre à sa suite, vous recevant souplement cinq mètres plus bas, et achevez aisément de dégager la chercheuse à l'aide de votre lame. La terreur qu'elle vient de connaître a eu le bon goût de la laisser momentanément muette et vous en profitez pour l'entraîner rapidement hors de la zone dangereuse. Rendez-vous au [24](#).

10

Tabasha gît sans vie sur le sol de la pièce, son pelage tacheté maculé d'écarlate par les profondes blessures que vous lui avez infligées.

Vous vous appuyez lourdement sur une table voisine, harassée par ce combat que vous avez mené à travers toute la pièce. Tout autour de vous, des chaises et des étagères renversées témoignent de vos efforts frénétiques pour empêcher les griffes du jaguar de vous atteindre.

Vous ne pouvez pas vous autoriser plus de quelques instants pour souffler. Le chef de la sécurité est sans doute en train de déclencher l'alarme en ce moment même et vous devez faire vite si vous voulez vous échapper de cette base.

Juliana Silva est encore très pâle, mais elle a retrouvé sa capacité à se mouvoir et est visiblement aussi désireuse que vous de quitter les lieux. Le fait d'être laissée en pâture à un jaguar lui a sans doute fait réaliser que se résigner à demeurer une employée de Transvita ne fait plus partie de ses options.

Si vous ne vous étiez pas précédemment débarrassée de vos menottes, une fouille rapide de l'agent de sécurité vous fait découvrir le produit permettant de les dissoudre. Malheureusement, il n'y a pas trace du reste de votre équipement et vous n'avez pas le loisir de le rechercher.

Dépensez si vous le souhaitez un point de Ressource Intérieure pour regagner un Niveau de Santé, puis décidez si vous voulez quitter la base en regagnant l'ascenseur (rendez-vous au [19](#)) ou si vous préférez improviser une sortie avec les lianes qui pendent en grand nombre des arbres environnants (rendez-vous au [25](#)).

11

Votre sprint vous permet de vous réfugier à l'intérieur du module avant que l'agent de sécurité ne puisse ouvrir le feu.

L'air de cette pièce est saturé d'un parfum entêtant, produit de la multitude effarante d'orchidées qui vous entourent. Des pots en terre posés à même le sol, placés sur des tabourets ou suspendus au plafond débordent d'une abondance de fleurs au milieu de laquelle il est presque malaisée de se mouvoir.

L'agent de sécurité ne tarde pas à pénétrer dans cette pièce à votre poursuite, mais les quelques secondes dont vous avez disposé étaient suffisantes pour vous préparer à l'accueillir. Vous lui jetez un pot à la tête et, lorsqu'il se tord sur le côté pour l'éviter, vous bondissez en avant et lui ôtez son arme d'un coup de pied violent et précis. Le pistolet va se perdre parmi le foisonnement végétal qui vous entoure.

Vous ne pouviez pas le savoir, mais les chercheurs qui travaillent dans cette pièce prennent toujours la précaution de revêtir un masque de protection respiratoire. Le parfum des orchidées a sur le système nerveux des effets divers et imprévisibles, qui vont compliquer le combat à mains nues qui s'engage à présent.

Vous allez devoir remporter une épreuve prolongée. Le chiffre-seuil est de 7 et il vous faut obtenir 10 points de succès. Chaque tour de l'épreuve sera divisé en trois phases :

En premier lieu, vous devrez déterminer l'effet éventuel des orchidées sur votre adversaire et vous-même. Lancez pour cela deux dés et appliquez les résultats correspondants :

- 2 : Un étourdissement vous saisit, vos yeux se voilent et il vous semble que vous allez vous évanouir ; cela ne dure qu'un instant, mais vous ne pourrez marquer aucun point de succès au cours de ce tour-ci.
- 3 ou 4 : Votre sens de l'équilibre est légèrement perturbé ; le chiffre-seuil de l'épreuve passe à 9 pour ce tour uniquement.
- 5 : Le parfum des orchidées engourdit la sensibilité de votre adversaire à la douleur ; retirez 1 point à votre total de points de succès (sans le faire tomber en-dessous de 0).
- 6, 7 ou 8 : Aucun effet.
- 9 : Une bouffée d'adrénaline vous apporte un surcroît de force momentanée ; au cours de la phase suivante, si le résultat des dés est supérieur au chiffre-seuil, vous pouvez ajouter 2 points de succès à ceux que vous marqueriez normalement.
- 10 ou 11 : La perception des distances de votre adversaire est légèrement perturbée ; pour ce tour uniquement, le chiffre-seuil de l'épreuve passe à 6 et vous ne serez blessée lors de la troisième phase que sur un 1.
- 12 : Les chamanes de l'ancien temps qui se droguaient pour obtenir des révélations tenaient peut-être quelque chose ; l'espace d'un bref instant, sous l'effet des orchidées, il vous semble atteindre une conscience parfaite et totale de tout ce qui vous entoure ; pour ce tour uniquement, le chiffre-seuil tombe à 2.

Lors de la deuxième phase, vous lancez trois dés pour déterminer selon les règles habituelles si vous marquez des points de succès.

Lors de la troisième phase, si vous n'avez pas encore atteint les 10 points de succès nécessaires, lancez un dé : si vous obtenez entre 1 et 3, les coups que vous porte votre adversaire vous font perdre un Niveau de Santé.

Si vous remportez ce combat, vous vous hâtez de quitter les lieux, laissant votre adversaire inconscient reposer dans la fragrance des orchidées. Rendez-vous au [30](#).

12

Vous agrippez le poignet de la chercheuse juste avant que la pointe de la seringue ne puisse s'enfoncer dans votre chair. Vous ne savez pas ce que cette femme cherche à vous injecter, mais vous êtes certaine que ce n'est rien de bon. En une succession de mouvements foudroyants, vous lui cognez brutalement la main contre le rebord de la table pour qu'elle lâche la seringue, lui coupez la respiration d'un violent coup de coude dans le ventre et la frappez en plein visage de vos deux poings réunis.

Ce n'est que lorsqu'elle s'effondre lourdement au sol, les yeux révulsés et le nez en sang, que vous réalisez que votre riposte a peut-être été un peu trop loin. Certes, elle le méritait bien, mais elle ne peut plus vous être utile à rien désormais. Il y a peut-être dans cette pièce des produits qui vous permettraient de vous débarrasser des menottes rétractiles, mais vous n'avez aucun moyen de savoir lesquels et certainement pas le temps de les tester tous.

Le mieux qui vous reste à faire est de repartir au plus vite. Laissant derrière vous le corps inconscient de la chercheuse, vous quittez le module du côté opposé à celui par lequel vous êtes arrivée. Rendez-vous au [20](#).

13

Il y a des moments où vous regrettez d'avoir un odorat aussi fin et celui-ci en est un. L'odeur âcre qui s'échappe par le goulot de la bouteille que vous venez d'accepter vous brûle atrocement les narines.

Comme si vos autres sens n'étaient pas suffisamment menacés, l'ivrogne est en train de vous remplir les oreilles d'une description ponctuée de hoquets de la "recette secrète" de son cocktail.

-...on laisse frémen... ferm*hic*... fermenter cette sève de palmier et pendant che *hic* temps...

Autant en finir au plus vite. Vous portez le goulot à vos lèvres, prenez une gorgée prudente...

-...mais j'ai résolu ce problème en rajoutant beau*hic* de venin de mygale...

...et vous découvrez alors que cette boisson du diable a un goût d'acide concentré. Si vous recrachez aussitôt ce que vous avez en bouche, rendez-vous au [3](#). Si vous l'avalez, rendez-vous au [6](#).

14

Vous vous tordez sur le côté avec la souplesse d'un serpent et décochez un puissant coup de pied vers l'articulation de l'agent de sécurité . Lancez trois dés pour déterminer si votre attaque réussit ; grâce à l'effet de surprise, il vous suffit pour cela d'obtenir un 7.

Que votre coup porte ou non, vous parvenez à échapper à l'étreinte de l'agent de sécurité et vous enchaînez immédiatement sur un coup de genou visant son bas-ventre. Il va falloir mener ce combat aussi agressivement que possible si vous voulez empêcher votre adversaire de dégainer son arme.

Votre situation ne rend bien entendu pas la chose facile. Il vous est déjà arrivé de vous battre en étant incapable de rien voir et il vous est déjà arrivé de le faire sans pouvoir vous servir de vos mains, mais c'est la première fois que vous subissez les deux handicaps à la fois. Vous allez devoir vous reposer sur votre ouïe et votre instinct pour deviner les mouvements de votre adversaire... et déployer toutes vos techniques de jambes pour en venir à bout !

Ce combat prend la forme d'une épreuve prolongée ayant un chiffre-seuil de 10. Il vous faut 10 points de succès pour le remporter. A la fin de chaque tour de l'épreuve, lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 4, les coups que vous inflige votre adversaire vous font perdre un Niveau de Santé.

Si votre coup de pied initial a porté, il vous fournit d'entrée de jeu 1 point de succès. De plus, tout au long du combat, le chiffre-seuil est abaissé à 8 et votre adversaire ne vous blessera que sur un chiffre compris entre 1 et 3.

Dernière règle pour ce combat : si vous échouez pendant trois tours d'affilée à marquer le moindre point de succès, l'agent de sécurité parvient à s'emparer de son pistolet. Une détonation sèche claque à vos tympans, une douleur dévastatrice vous transperce la poitrine, puis les ténèbres qui voilaient vos yeux vous engloutissent toute entière.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [22](#).

15

- AAAHIIIIHAAAHHIIIIHAAAAHHIIIIHAAHHIIIIHAAA!!!

C'est le cri inarticulé dont Juliana Silva, cramponnée à votre cou avec tant de force qu'elle vous empêche presque de respirer, accompagne votre numéro de voltige aérienne au bout d'une liane, à travers la végétation amazonienne que la vitesse de votre passage mélange en un flou où se retrouvent toutes les nuances de vert.

Après un instant où l'exaltation transcende - en ce qui vous concerne - totalement la terreur, votre atterrissage précipité sur le sol de l'immense forêt se passe aussi bien que possible, ne vous infligeant rien de plus que des écorchures. Encore enflammée par l'excitation, vous vous redressez aussitôt et brandissez le poing à l'intention de vos agresseurs simiens.

- Dans vos faces, tas de macaques ! Essayez seulement d'en faire autant !

Juliana Silva ne semble pas avoir tout à fait autant goûté l'expérience, mais elle parvient à retrouver une position debout avec votre aide et vous vous éloignez ensuite sans tarder de la base.

Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un point de Ressource Intérieure pour regagner un Niveau de Santé. Rendez-vous ensuite au [33](#).

Votre sprint vous permet de vous réfugier à l'intérieur du module avant que l'agent de sécurité ne puisse ouvrir le feu.

Cette pièce est remplie d'une multitude de vivariums de tailles diverses, à l'intérieur desquelles vous observez une variété de bestioles tirées de la faune locale : insectes, araignées, grenouilles...

L'agent de sécurité ne tarde pas à pénétrer dans cette pièce à votre poursuite, mais les quelques secondes dont vous avez disposé étaient suffisantes pour vous préparer à l'accueillir. Vous lui jetez l'un des vivariums à la tête et, lorsqu'il se tord sur le côté pour l'éviter, vous bondissez en avant pour lui arracher son arme. Il s'ensuit une lutte brève et farouche, au cours de laquelle beaucoup des cages de verre voisines sont brisées. Votre adversaire laisse finalement échapper son pistolet, que vous envoyez d'un coup de pied à l'autre bout de la pièce.

C'est maintenant un combat à mains nues qui s'engage, mais il va être quelque peu compliqué par les diverses créatures auxquelles votre escarmouche préliminaire vient de rendre la liberté.

Vous allez devoir remporter une épreuve prolongée. Le chiffre-seuil est de 7 et il vous faut obtenir 10 points de succès. Chaque tour de l'épreuve sera divisé en trois phases :

En premier lieu, vous devrez déterminer l'interférence éventuelle des animaux libérés sur votre combat.

Lancez pour cela deux dés et appliquez les résultats correspondants (si vous obtenez un résultat que vous avez déjà eu précédemment, il ne se passe rien) :

- 2 : Un scolopendre long comme votre bras vous inflige une morsure douloureuse à la cheville, qui vous fait perdre un Niveau de Santé.
- 3 ou 4 : Votre pied butte contre l'animal le plus grand conservé ici, un jeune anaconda long de deux mètres ; vous conservez de justesse votre équilibre, mais vous ne pourrez pas marquer de points de succès au cours de ce tour.
- 5 : Votre chaussure dérape en écrasant une bestiole quelconque ; le chiffre-seuil passe à 8 pour ce tour uniquement.
- 6, 7 ou 8 : Rien.
- 9 : Une guêpe inflige une piqûre douloureuse à votre adversaire, le déconcentrant un instant ; au cours de ce tour uniquement, le chiffre-seuil passe à 6 et vous ne subirez une blessure lors de la troisième phase que sur un 1.
- 10 ou 11 : Une grosse mygale noire et jaune, qui s'est retrouvée vous ne savez comment sur votre cuisse, vous enfonce ses crochets dans la chair à travers votre pantalon ; fort heureusement pour vous, ses glandes à venin avaient été génétiquement modifiées pour produire un sérum expérimental, qui réagit positivement avec votre organisme ; vous gagnez 2 points de Ressource Intérieure.
- 12 : Une petite grenouille rouge vif s'est retrouvée sur votre chaussure ; vous la propulsez d'un coup de pied rapide vers le visage de votre adversaire, qui n'a pas le réflexe de l'éviter ; sa bouche entre un instant en contact avec le batracien ; ce baiser furtif ne change pas la grenouille en belle princesse, mais il fait s'écrouler l'agent de sécurité au sol, le visage livide, les yeux révulsés et les membres agités de spasmes violents ; voilà une victoire qui intégrera sans peine vos dix manières les plus originales de remporter un combat.

Lors de la deuxième phase, vous lancez trois dés pour déterminer selon les règles habituelles si vous marquez des points de succès.

Lors de la troisième phase, si vous n'avez pas encore atteint les 10 points de succès nécessaires, lancez un dé : si vous obtenez entre 1 et 3, les coups que vous porte votre adversaire vous font perdre un Niveau de Santé.

Si vous remportez ce combat, vous vous hâtez de quitter les lieux, laissant votre adversaire en pâture aux charmantes bestioles qui y résident. Rendez-vous au [30](#).

17

Vous vous redressez et vous précipitez vers l'agent de sécurité, qui n'a pas le temps de la moindre réaction. Votre coude le percute entre les omoplates avec une brutalité terrible et il s'écroule comme une masse sur le sol. Il n'a pas perdu connaissance, mais quelques coups de pied à la tête et au ventre remédient vite à cela. Rendez-vous au [27](#).

18

Les vrilles se resserrent autour de vos jambes comme des serpents constricteurs, rendant chaque pas en avant plus difficile que le précédent, mais vous parvenez malgré tout à franchir la distance qui vous séparait de Juliana Silva. Vous n'avez que quelques instants pour la sauver sans pour autant la remplacer dans ce qui sert d'estomac à la plante carnivore. Vous maniez votre kukri avec force et précision, tranchant en une succession de mouvements rapides les entraves vivantes qui hissaient la chercheuse dans les airs. Silva retombe lourdement sur le sol, ce qui a pour effet bénéfique d'interrompre un moment ses hurlements de terreur.

Une vrille épaisse est en train de s'enrouler autour de votre cou. Vous la sectionnez d'un coup net et, sans prendre ensuite le temps de vous débarrasser de ce collier végétal incongru, vous vous baissez pour achever en hâte de dégager Juliana Silva.

- Bouge-toi de là ! criez-vous aussitôt qu'elle est de nouveau libre. Mets-toi hors de portée !

Elle s'exécute avec autant d'énergie qu'un mollusque, comme si sa petite scène de panique avait suffi à la vider de ses forces. Vous êtes tentée de lui allonger un coup de pied pour la faire se dépêcher, mais les tentacules végétaux vous immobilisent désormais plus qu'à moitié. Fort heureusement, votre bras droit est resté tout à fait libre.

Vous allez devoir réussir une épreuve prolongée pour échapper aux vrilles de la plante carnivore géante. Son chiffre-seuil est de 6 et vous avez besoin de 8 points de succès pour la réussir.

Chaque tour de l'épreuve se déroule en deux temps. En premier lieu, vous lancez trois dés suivant les règles normales et additionnez les points de succès qui en résultent. En deuxième lieu, tant que vous n'avez pas obtenu les 8 points de succès nécessaires, vous lancez un dé unique qui représente

les nouvelles vrilles qui viennent se resserrer autour de vous ; soustrayez le chiffre que vous donne ce dé de votre total de points de succès, même si cela rend celui-ci négatif.

Si vos points de succès tombent à -8, vous êtes totalement immobilisée et ne pouvez rien faire pour empêcher la plante carnivore de vous hisser jusqu'à ce qui lui sert de gueule. Votre corps mince et athlétique, fruit d'un exercice physique régulier et de traitements de néomorphose de pointe, va bientôt enrichir l'alimentation de cette monstruosité végétale.

Si vous obtenez 8 points de succès ou plus, vous parvenez à vous dégager et vous hâtez aussitôt d'échapper à la zone dangereuse. Rendez-vous au [24](#).

19

Alors que vous vous engagez sur la passerelle qui mène à l'ascenseur, vous apercevez tout à coup le visage mince du chef de la sécurité, embusqué derrière la porte entrebâillée d'un module voisin, et le canon du pistolet qu'il pointe vers vous. De toute évidence, il anticipait que vous essaieriez de fuir de ce côté et espère vous retenir assez longtemps pour que le reste de ses hommes regagne la base !

Vous vous précipitez aussitôt en arrière. Voyant que vous l'avez repéré, le chef de la sécurité ouvre le feu. Lancez trois dés. Si vous obtenez au moins 8, vous réussissez à vous mettre à l'abri à temps. Sinon, une balle vous effleure le bras et vous coûte un Niveau de Santé.

Dans les deux cas, il va falloir trouver un moyen moins conventionnel de quitter cette base. Rendez-vous au [25](#).

20

Vous vous retrouvez sur une nouvelle passerelle, qui en croise perpendiculairement une autre un peu plus loin. Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un point de Ressource Intérieure pour récupérer un Niveau de Santé.

Tout en avançant d'un pas prudent, vous vous remémorez la direction dans laquelle Juliana Silva a été emmenée. La base qui vous entoure étant essentiellement désertée, il ne devrait pas être trop difficile de la retrouver tant que...

Vos réflexions sont brusquement interrompues par le bruit de pas d'un agent de sécurité en train de s'approcher. Vous essayez hâtivement de vous mettre à l'abri avant qu'il ne puisse vous repérer, mais vous êtes trop éloignée de tous les modules qui vous entourent. Vous apercevez l'homme, arrivant par une passerelle voisine, une simple fraction de seconde avant que lui-même ne vous aperçoive. Une exclamation de surprise lui échappe, mais ses réflexes reprennent aussitôt le dessus et il plonge la main sous sa veste pour dégainer son arme.

Vous vous précipitez en avant, sachant que votre position actuelle ne vous offre aucune protection. Deux modules se trouvent à égale distance de vous : l'un semble rempli d'une abondance de végétation (rendez-vous au [11](#)), l'autre d'une multitude de cages vitrées (rendez-vous au [16](#)).

21

Votre kukri manque de justesse l'œil du caïman et ce coup hâtif n'entame qu'à peine son épaisse carapace. Votre intervention suffit cependant à détourner l'attention du saurien de Juliana Silva. Heureusement, celle-ci ne choisit pas ce moment pour être paralysée par la panique : se remettant sur ses pieds, elle se hâte de reprendre la traversée de la rivière.

Vous battez en retraite d'un nénuphar à un autre, cherchant à contourner la bête qui se dirige droit sur vous. Alors que vous êtes sur le point d'y parvenir, la gueule cuirassée d'un autre caïman jaillit tout à coup de l'eau en une attaque foudroyante ! Prise au dépourvu, vous avez tout juste le temps de vous jeter en arrière pour échapper à la mâchoire meurtrière, mais cela vous fait basculer tout droit dans les eaux boueuses de la rivière. Rendez-vous au [29](#).

22

Étourdi et chancelant, l'agent de sécurité essaie de s'écarter de vous pour enfin parvenir à dégainer son arme, mais il est bien trop tard pour renverser la situation : ses mouvements sont devenus prévisibles et ses halètements rauques vous indiquent exactement où il se trouve. Vous balayez l'air d'un coup de pied fulgurant qui le percute en pleine tête et l'étend sans connaissance sur le sol.

Le combat enfin remporté, vous vous autorisez un léger soupir de soulagement. Face à un adversaire plus intelligent que celui-ci, votre double handicap aurait rendu la victoire à peu près impossible. Vous tendez l'oreille, mais les sons étouffés qui vous parviennent de l'extérieur ne suggèrent aucune alarme. Votre combat n'a pas dû être remarqué.

Quelques contorsions rapides vous permettent de vous retrouver avec les mains devant vous. Cela fait, vous pouvez enfin vous débarrasser de votre bandeau et retrouver la vue.

La pièce où vous vous trouvez est petite et quelconque. Ses murs d'un blanc aseptisé contrastent totalement avec la jungle foisonnante et ensoleillée que laissent voir ses vitres carrées en plastique. Quelques chaises, une petite table et une armoire de rangement constituent son seul mobilier. Accrochée à côté de la porte, une horloge silencieuse vous rappelle si besoin était que vous n'avez pas une seconde à gaspiller.

Un grognement inarticulé échappe à l'agent de sécurité étendu à vos pieds. Est-il déjà sur le point de revenir à lui ? Cela n'a pas une grande importance de toute façon. Vous vous penchez pour le retourner sur le dos, puis placez le pied sur sa gorge et pesez sur elle de tout votre poids. La trachée écrasée, il meurt en quelques instants. Vous n'éprouvez aucun remord. Il est vrai qu'il ne faisait que son travail, mais son travail allait être de vous attacher sur une chaise, de vous passer à tabac pour vous faire parler, et en fin de compte de vous emmener à l'écart de la base et de vous exécuter d'une balle dans la tête.

Votre fouille rapide du cadavre se révèle infructueuse : l'homme n'avait pas récupéré le moindre élément de votre équipement ; son pistolet ne vous est d'aucune utilité, son système de reconnaissance biologique l'empêchant de fonctionner entre des mains autres que celles de son

propriétaire ; pire que tout, vous ne trouvez pas sur lui le moyen de vous libérer les mains.

Les menottes rétractiles n'ont rien qui s'apparente à une serrure et il est extraordinairement difficile de les sectionner. La méthode normale pour en débarrasser quelqu'un est d'employer un dissolvant spécial, qui désagrège presque instantanément leur matière caoutchouteuse. Vous aviez un produit qui aurait sans doute fait l'affaire dans votre sacoche pharmaceutique, mais cela ne vous avance à rien dans l'immédiat.

Avoir les mains liées devant vous vous laisse beaucoup plus de liberté de mouvement que lorsqu'elles étaient dans votre dos, mais cela reste un handicap sérieux. Tant que vous ne vous serez pas débarrassée de ces menottes, notez que vous devrez soustraire 4 points à tous vos lancers de trois dés.

A présent, il est temps de jouer les filles de l'air. Si votre évasion n'est pas remarquée trop vite et que les agents de sécurité qui patrouillent les environs de la base tardent à réaliser que vous agissez vraiment en solo, vous avez peut-être encore une chance d'accomplir votre mission.

Après un coup d'œil prudent pour vérifier que personne n'arrive, vous vous glissez hors de la pièce. La multitude presque étourdissante des sons de la forêt amazonienne vous emplit de nouveau les oreilles ; les bruits d'origine humaine que vous distinguez parmi elle sont faibles et distants.

Suspendue comme elle l'est à des arbres grands comme des séquoias, la base de recherche de Transvita vous fait penser à une énorme toile d'araignée horizontale. Trois passerelles partent de l'endroit où vous êtes, mais il vous paraît trop risqué d'emprunter celle par laquelle vous êtes arrivée. Si un autre agent de sécurité est envoyé assister celui que vous venez de tuer, c'est sans doute le chemin qu'il empruntera.

Les deux autres passerelles mènent à des modules substantiellement plus grands que celui dans lequel vous vous trouviez. Pour autant que leurs larges vitres vous permettent d'en juger, l'un d'entre eux est un espace scientifique ou médical (rendez-vous au [2](#)) et l'autre une cuisine (rendez-vous au [8](#)).

Avant de choisir votre destination, vous avez la possibilité si vous le souhaitez de dépenser un point de Ressource Intérieure pour récupérer un Niveau de Santé.

23

Vous vous êtes à peine assise que la chercheuse, s'étant emparée d'une seringue, essaie de vous l'enfoncer dans le bras !

Lancez trois dés pour déterminer si vous réussissez à l'en empêcher. Vous n'auriez normalement besoin pour cela que d'un 4, mais la pénalité que vous imposent vos menottes rend nécessaire d'obtenir au moins un 8.

Si vous y parvenez, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

- Lâche ton arme et ne bouge plus !

Quatre agents de sécurité de Transvita vous tiennent en joue. Ce passage abrupt de Charybde en Scylla ne vous surprend guère : Juliana Silva hurlait tellement fort il y a seulement quelques instants qu'on devait pouvoir l'entendre depuis la base, même sans l'ouïe améliorée que ces hommes possèdent sans aucun doute. Le fait qu'ils aient accouru assez vite pour vous intercepter mais pas pour vous aider à sauver la chercheuse de la monstruosité végétale n'est qu'une énième preuve du fait que vous n'êtes tout simplement pas la fille la plus vernie sur cette Terre.

Une seconde vous suffit pour prendre la mesure des nouveaux venus : puissamment musclés, impassibles comme des moaï et vous fixant avec une attention sans faille. Vous avez affaire à des professionnels entraînés, peu susceptibles d'hésiter ou de commettre des erreurs. Vous ne doutez pas que vos réflexes soient bien meilleurs, mais pas au point de vous donner une chance alors qu'ils ont le doigt sur la gâchette. Ils vous abattraient avant que vous ne puissiez dégainer l'arme dissimulée sous votre veste ou vous enfuir parmi l'épaisse végétation amazonienne.

Vous lâchez votre kukri, encore poisseux de la sève de la plante carnivore, et placez avec une lenteur ostensible les mains derrière votre tête. L'un des quatre hommes s'approche avec prudence, prenant soin de ne pas bloquer la ligne de mire de ses collègues. Vous restez parfaitement immobile tandis qu'il vous fouille, vous débarrassant successivement de votre pistolet, de vos grenades asphyxiantes et aveuglantes, puis du couteau attaché à votre cheville.

Juliana Silva est pendant ce temps restée prostrée et sans voix. Vous ne savez trop si c'est le choc de ce qu'elle vient de vivre ou la crainte de ce qui pourrait maintenant lui arriver. Sans doute les deux ; cette femme est singulièrement dénuée de sang-froid.

L'agent de sécurité qui vient de vous débarrasser de vos armes vous met à présent les mains dans le dos, puis tire d'une de ses poches des menottes rétractiles. Aussitôt que cette boucle caoutchouteuse noire est passée autour de vos poignets, elle se resserre jusqu'à leur adhérer parfaitement. Cette entrave ne gêne aucunement votre circulation sanguine, mais elle colle à votre peau de telle manière que toute votre adresse ne vous aidera pas à vous en défaire.

Une demi-douzaine d'autres agents de sécurité sont en train d'approcher depuis diverses directions. Tendant l'oreille pour entendre les paroles qu'ils échangent à voix basse, vous saisissez qu'ils vérifiaient qu'aucun autre intrus ne se trouvait à proximité de la base. Ils doivent naturellement présumer que vous n'êtes pas seule, une erreur qui devrait augmenter vos chances de vous en tirer tant qu'elle n'est pas dissipée.

Le type qui vous a lié les mains commence à sérieusement vous porter sur le système. Comme si vous dépouiller de votre précieux armement ne lui suffisait pas, il a recommencé à vous fouiller ! Et cette fois, rien ne lui échappe : vos outils de crochetage, votre corde en soie d'araignée, votre grappin, l'étui où sont abritées vos libellules messagères, la carte que vous avez établie des environs... Vous avez tout juste le temps et la dextérité nécessaire pour dérober une unique pilule à son attention avant qu'il ne vous enlève votre sacoche pharmaceutique. Choisissez laquelle parmi les deux possibilités suivantes :

- pilule régénérante : vous ne pouvez l'utiliser que lorsque le texte vous autorise à échanger un

point de Ressource Intérieure contre un Niveau de Santé ; elle vous fera alors regagner deux Niveaux de Santé au lieu d'un seul ;

- pilule énergisante : vous pouvez l'utiliser au début d'une épreuve prolongée ; elle en diminuera le chiffre-seuil d'un point (vous ne pouvez pas vous en servir tant que vous aurez les mains attachées dans le dos, cependant).

Une fois qu'il vous a même ôté votre briquet et votre montre, l'homme tire un bandeau et vous l'attache devant les yeux, substituant à la verdoyance de la forêt une obscurité totale. Rendez-vous au [31](#).

25

Vous vous hâtez le long d'une passerelle, Juliana Silva sur vos talons. Avant de la retrouver, vous aviez remarqué dans le voisinage un arbre chargé d'une abondance de lianes qui feraient parfaitement votre affaire.

Alors que vous l'atteignez, une explosion soudaine de cris animaux aigus vient vous heurter les tympans.

- Qu'est-ce que c'est ça, encore ? marmonnez-vous à mi-voix.

Le visage de Juliana Silva a soudainement pâli.

- Il a libéré les singes de combat expérimentaux...

Vous pouvez les apercevoir à présent : leurs formes noires et agiles sont en train d'affluer de toutes parts vers vous, s'accrochant aux parois des modules, au dessus et au dessous des passerelles, aux troncs des grands arbres, aux branches, aux lianes... Leurs membres souples et leurs longues queues préhensiles leur confèrent une vélocité étourdissante.

- Mais quel genre de science à la con est-ce que vous pratiquez dans cette base, à la fin ?! hurlez-vous avec exaspération.

Un premier singe se jette sur vous en hurlant, tendant vers votre visage des griffes démesurées par rapport à sa taille modeste. Vous le décapitez net d'un coup de kukri. Le deuxième singe est reçu d'un coup de pied qui le fait tomber dans le vide et vous fendez le crâne au troisième. Mais il en arrive des douzaines d'autres et vous ne pouvez pas tenir indéfiniment. Ordonnant à Silva de passer ses bras autour de votre cou et de se tenir fermement, vous tendez le bras pour saisir la liane la plus proche.

Devoir en même temps tenir à distance les primates hargneux vous complique cependant beaucoup la vie. Vous allez devoir réussir une épreuve prolongée, dotée d'un chiffre-seuil de 10. Vous avez besoin de 4 points de succès.

A la fin de chaque tour de l'épreuve, tant que vous n'avez pas obtenu ces 4 points de succès, vous devez lancer un dé pour déterminer si les singes vous blessent. Leur nombre croissant va rendre la

chose de plus en plus difficile à éviter : à la fin du premier tour, ils ne vous feront perdre un Niveau de Santé que sur un 1 ; à la fin du deuxième tour, sur un 1 ou un 2 ; à la fin du troisième tour, sur un 1, un 2 ou un 3 ; à la fin du quatrième tour et des suivants, sur un chiffre compris entre 1 et 4.

Si vous réussissez l'épreuve, rendez-vous au [15](#).

26

Linnea Riefven eut tout juste le temps d'injecter l'anesthésiant avant qu'un coup brutal ne la percute en plein ventre, lui coupant momentanément la respiration. Fort heureusement, le produit était d'un effet extrêmement rapide : la jeune femme aux cheveux auburn ne parvint même pas à se relever complètement de sa chaise avant que ses forces ne l'abandonnent et qu'elle ne bascule au sol sans connaissance.

Une fois retrouvé son souffle, Linnea observa la prise qu'elle venait de faire avec un sentiment de satisfaction qui n'était chez elle pas commun. Cette inconnue était visiblement une intruse, ce qui signifiait que ses supérieurs ne pourraient rien lui reprocher cette fois. Linnea ne tenait pas à connaître à nouveau les pénibles tracasseries dont ils l'avaient accablée lorsqu'elle avait pris l'initiative d'utiliser un collègue pour un projet.

Les agents de sécurité étaient un autre problème. Cette femme leur avait de toute évidence glissé entre les doigts et ils devaient certainement vouloir la récupérer. Linnea avait été exaspérée à maintes reprises par la manière dont ces hommes bornés faisaient passer la moindre de leurs préoccupations mesquines avant le travail scientifique qui était pourtant la raison d'être de cette base.

La meilleure façon d'éviter leur interférence était clairement de se mettre à l'ouvrage au plus vite. La tête déjà pleine des nombreuses théories qu'elle avait à tester, Linnea Riefven entreprit de traîner la jeune femme jusqu'à une table d'expérience sur laquelle elle pourrait la sangler.

27

Il est trop tard pour neutraliser rapidement le chef de la sécurité : il s'est déjà levé et projette dans votre direction la chaise sur laquelle il était assis. Vous esquivez sans peine ce projectile pesant, mais l'homme enchaîne aussitôt sur une tactique que vous n'aviez pas anticipée : la fuite à toutes jambes hors de cette pièce.

- Tabasha ! l'entendez-vous crier avant de disparaître. Dévore-la, ma belle ! Dévore-les toutes les deux !

Tabasha ? Votre incompréhension est dissipée de manière rapide et déplaisante par le feulement rauque qui vous parvient aux oreilles. Tournant la tête, vous découvrez, allongé sur le sol, un énorme jaguar qu'une étagère dissimulait jusque-là à vos yeux.

Le félin se lève sans hâte et baille, dévoilant des canines démesurées. Puis il s'approche d'une démarche souple et meurtrière, vous fixant de ses grands yeux jaunes. A côté de sa musculature puissante, un tigre du Bengale paraîtrait presque fluet.

Vous pourriez sans doute vous enfuir, mais pas en emmenant Juliana Silva. Elle est tétanisée sur sa chaise, le visage livide, et n'a pas la moindre réaction lorsque vous lui criez de se mettre à l'abri.

La situation est décidément peu souriante, mais une bouffée de réconfort vous effleure tout de même lorsque vous apercevez votre kukri sur une table voisine, sans doute abandonné là par l'un des agents de sécurité. Vous vous en emparez aussitôt. Ce n'est pas la meilleure arme possible pour faire face à un fauve, mais il faudra qu'elle fasse l'affaire.

Le combat qui s'engage prend la forme d'une épreuve prolongée. Son chiffre-seuil est de 6 et il vous faut obtenir 15 points de succès.

A la fin de chaque tour de l'épreuve, tant que vous n'aurez pas atteint ou dépassé 15 points de succès, lancez un dé : si vous obtenez un chiffre entre 1 et 5, le jaguar vous inflige une blessure qui vous fait perdre un Niveau de Santé.

Étant donné la dangerosité de cet adversaire, il pourrait être sage d'utiliser le mobilier qui remplit la pièce pour vous tenir hors de portée de ses griffes et de ses crocs. Ce combat vous permet donc de bénéficier d'une règle spéciale : au début de chaque tour, vous pouvez décider de consacrer une partie plus ou moins grande de vos efforts à votre défense. En pratique, lorsque vous décidez de recourir à cette tactique, vous choisissez d'augmenter de 1 à 4 points le chiffre-seuil applicable pendant ce tour ; en contrepartie, vous augmenterez d'autant le chiffre que fournit le dé reflétant les attaques du jaguar.

(Par exemple, au début d'un tour, si vous choisissez d'appliquer une pénalité de 3 points, le chiffre-seuil passera à 9, mais le jaguar ne vous blessera que sur un 1 ou un 2.)

Vous devez prendre cette décision au début de chaque tour, avant tout lancer de dés, et ses effets ne durent que pendant le tour en question. Notez bien que Tabasha vous blessera toujours sur un 1.

Si vous remportez ce combat périlleux, rendez-vous au [10](#).

28

Vous vous rapprochez furtivement de la chercheuse, jusqu'à n'être plus qu'à deux enjambées d'elle. Si jamais elle essaie de donner l'alarme, il faudra que vous puissiez la neutraliser au plus vite.

Elle est en train d'écrire quelque chose lorsque vous signalez votre présence d'un léger raclement de gorge... mais elle ne sursaute pas et n'interrompt même pas son activité. Ce n'est que quelques secondes plus tard, alors que vous vous demandez si elle a vraiment pu ne pas vous entendre, qu'elle délaisse son carnet de note pour tourner la tête dans votre direction.

Elle doit avoir à peu près le même âge que vous-même. Son attitude est tout à fait calme, comme

si l'apparition soudaine d'une inconnue n'avait de son point de vue rien d'anormal. Son visage ne manifeste aucune expression particulière tandis qu'elle vous examine attentivement de ses yeux clairs.

- Je vois ce que c'est, finit-elle par dire d'une voix aussi flegmatique que le reste de son comportement. Vous avez besoin d'aide. Installez-vous là.

Si vous vous asseyez sur le siège voisin qu'elle vous désigne du doigt, rendez-vous au [23](#). Si vous ne lui faites pas confiance et que vous jugez plus prudent d'employer d'entrée de jeu la manière forte pour être certaine qu'elle vous aide vraiment, rendez-vous au [32](#).

29

Plongée dans l'eau opaque, vous ne cherchez pas à remonter vers la surface, sachant que les caïmans vous happeraient bien avant que vous ne puissiez vous hisser sur l'un des nénuphars géants.

Vous lâchez votre kukri, qui n'est qu'une gêne dans ces circonstances, et vous mettez à nager de toutes vos forces vers la rive opposée. Vous êtes incapable de voir quoi que ce soit, vous ignorez combien de caïmans peuvent infester cette partie de la rivière et vous n'avez pas le temps de vous débarrasser des chaussures qui vous alourdissent, mais vous avez la volonté farouche de survivre malgré tout.

Et après tout, si on vous appelle Selkie, c'est parce que vous êtes une nageuse comme il y en a peu.

Vous allez devoir livrer une épreuve prolongée, dotée d'un chiffre-seuil de 8. Il vous faut remporter 20 points de succès pour traverser la rivière.

S'il vous arrive jamais de ne marquer aucun point de succès pendant l'un des tours de l'épreuve (c'est-à-dire que vous aurez obtenu 8 ou moins en lançant les dés), un caïman vous happe par la cheville et c'est la fin malheureuse de votre aventure.

Si vous remportez 20 points de succès, rendez-vous au [35](#).

30

Vous empruntez une succession de passerelles sans apercevoir ni entendre qui que ce soit. Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un point de Ressource Intérieure pour récupérer un Niveau de Santé.

Découvrir où se trouve Juliana Silva se révèle plus facile que vous n'auriez pu le craindre. Alors que vous approchez de la partie de la base vers laquelle elle a été emmenée, les échos de sa voix parviennent tout à coup à vos oreilles aiguisées. Il est chose facile de remonter jusqu'à leur origine : un module périphérique dont l'une des fenêtres est entrebâillée.

Jetant un coup d'œil furtif à l'intérieur, vous voyez qu'il ne semble y avoir que deux hommes en compagnie de Silva. Ils se trouvent à l'autre extrémité de la pièce et vous tournent le dos. De toute évidence, il serait futile d'attendre une meilleure occasion de tirer d'affaire la chercheuse.

Vous vous glissez dans la pièce par une porte voisine, que vous ouvrez et refermez dans le silence le plus total. Ce module est visiblement consacré à des tâches administratives et les divers meubles qui s'y trouvent vous aideront à rester inaperçue jusqu'au moment voulu. Vous ne tenez pas à ce que Silva remarque votre présence, devinant que sa réaction vous trahirait involontairement.

Vous prenez un instant pour observer les deux hommes. L'un d'eux, debout et les mains dans le dos, fait sans aucun doute partie des agents de sécurité qui vous ont capturé tout à l'heure. L'autre, plus mince, se tient assis sur une chaise, d'où il mène l'interrogatoire de Juliana Silva.

Il n'a à vrai dire pas besoin de se donner beaucoup de mal : la chercheuse répond avec empressement à la moindre de ses questions, fournissant la plupart des détails nécessaires avant même qu'il ne les sollicite. C'est tout juste si elle insère çà et là quelques mensonges visant à se faire passer pour une victime des circonstances.

Vous réfléchissez brièvement à la manière de procéder. L'homme qui interroge Silva est très certainement le chef de la sécurité de la base. Assis comme il l'est, il lui faudra un moment pour réagir à votre intervention. Le mieux à faire est d'utiliser l'effet de surprise pour neutraliser son subordonné, puis de vous occuper de lui.

Si vous attaquez immédiatement l'agent de sécurité dans le dos, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez vous emparer d'un tabouret voisin pour l'assommer, rendez-vous au [34](#).

31

Les agents de sécurité de Transvita se séparent. Trois d'entre eux vous ramènent, ainsi que Juliana Silva, vers la base scientifique. Vous entendez les autres s'organiser pour patrouiller les environs.

L'un des hommes qui vous encadrent vous a saisie par le bras pour vous forcer à avancer et vous diriger. Vous ne lui opposez aucune résistance, sachant à quel point ce serait inutile. Le long de la centaine de mètres qui vous sépare de la base, vos pieds butent à plusieurs reprises contre des racines et vous exagérez à chaque fois le trébuchement qui en résulte. A une occasion, l'agent de sécurité est même obligé de vous retenir pour que vous ne perdiez pas complètement l'équilibre.

La base de recherche est située à dix mètres du sol. Elle consiste en une trentaine de modules de tailles diverses, très solidement arrimés aux énormes arbres qui poussent là et reliés entre eux par des passerelles. Votre sens de l'orientation et des distances vous indique avec précision le moment où votre petit groupe atteint l'ascenseur situé au centre de l'installation, mais vous n'en laissez rien paraître, vous laissant maladroitement pousser à l'intérieur de sa large cabine.

Quelques instants plus tard et dix mètres plus haut, les trois agents de sécurité tiennent un bref conciliabule... et vous prenez soin de ne trahir aucune émotion lorsqu'ils commettent à ce moment-là l'erreur que vous espériez. Ils ne souhaitent pas vous interroger toutes les deux en

même temps, ce qui est logique, et jugent évidemment qu'il sera plus facile de commencer par Juliana Silva. Deux d'entre eux vont la conduire à leur supérieur, tandis que le dernier - celui qui vous tient par le bras - vous emmènera mijoter ailleurs.

Vous prenez soin de bien noter la direction dans laquelle s'éloignent Silva et son escorte. La respiration haletante de la chercheuse est si bruyante qu'elle serait sans doute un repère suffisant pour cela si vous n'entendiez pas également le bruit de leurs pas.

L'homme restant vous guide dans une autre direction, à travers la base presque complètement silencieuse. Vous avancez avec lenteur, à la fois pour donner une impression de faiblesse et pour mieux pouvoir prendre la mesure de votre cornac. Il n'a pas relâché sa vigilance, mais celle-ci est clairement plus le fruit de l'habitude que du soupçon que vous puissiez encore présenter un danger quelconque. Il ne réalise pas que toute votre attention s'attache en ce moment à saisir la multitude de petits indices qui, malgré le bandeau que vous avez sur les yeux, vous donnent petit à petit une impression générale de ses capacités physiques. Excepté en ce qui concerne la force pure, il semble vous être assez nettement inférieur sur tous les plans, en particulier pour ce qui est des réflexes et de la coordination générale. Malheureusement, il n'est pas si facile de vous faire une idée de son expérience de combat.

Vous avez traversé trois passerelles successives lorsque l'agent de sécurité s'arrête tout à coup. Vous l'entendez ouvrir une porte et il vous fait pénétrer à l'intérieur d'une pièce, où vous déterminez presque instantanément que personne d'autre ne se trouve.

Il se tourne légèrement pour refermer la porte derrière lui et vous décidez que le futur ne vous réservera pas de meilleur moment pour passer à l'action.

Si vous tentez un coup de tête en arrière pour le frapper en plein visage, rendez-vous au [5](#).
Si vous préférez le frapper d'un coup de pied au genou, rendez-vous au [14](#).

32

Vous saisissez sans ménagement la chercheuse par le revers de sa blouse.

- C'est vrai que j'ai besoin d'aide, mais c'est moi qui vais diriger les opérations, si tu veux bien.

Elle essaie de s'emparer d'une seringue remplie qui se trouve à proximité, mais vous l'en empêchez facilement et lui assénez une claque en guise d'avertissement.

- Pas de ça ! J'ai un jour cassé les deux bras à un cuistot juste parce que son curry n'était pas comme je le demandais, alors tu peux imaginer ce que je vais te faire si tu tentes des coups fourrés. Débarrasse-moi de ces menottes et en vitesse !

Sous votre surveillance vigilante, la chercheuse mélange plusieurs produits jusqu'à obtenir un liquide incolore, dont elle dépose quelques gouttes sur vos menottes avec une pipette. La matière caoutchouteuse de vos entraves commence aussitôt à se désagréger et, en quelques instants, vos mains sont de nouveau libres.

La chercheuse choisit ce moment-là pour essayer de s'enfuir, mais vous lui fauchez sans effort les jambes et elle se retrouve au sol, le souffle coupé. Vous saisissez la seringue dont elle cherchait précédemment à s'emparer et vous penchez pour lui en injecter le contenu. Il s'écoule moins de trois secondes avant que ses yeux ne se révulsent et qu'elle ne perde connaissance, ce qui laisse supposer qu'il s'agissait d'un puissant anesthésiant.

N'ayant aucune raison de rester ici plus longtemps, vous quittez le module du côté opposé à celui par lequel vous êtes arrivée. Rendez-vous au [20](#).

33

La végétation épaisse de la forêt amazonienne a ceci de bon - lorsqu'elle ne cherche pas à vous digérer - qu'elle vous dissimule efficacement aux regards hostiles. Même si des agents de sécurité sont encore en train de patrouiller de ce côté, vous les entendriez longtemps avant qu'ils ne puissent vous apercevoir.

Un souci vous agite tout de même l'esprit tandis que vous laissez votre sens de l'orientation sans faille vous guider. Est-il possible que le chef de la sécurité devine votre route de repli ? Il a pu voir votre carte, entendre ce que savait Silva... et, de toute façon, ce n'est pas comme si vous aviez pu arriver ici en voiture ou en hélicoptère.

En dépit de cette pensée préoccupante, c'est avec un vif soulagement que vous voyez la végétation disparaître soudain pour révéler la rivière. Cet affluent d'un affluent de l'Amazone, large d'une quarantaine de mètres, écoule paresseusement devant vous ses eaux bourbeuses, recouvertes d'une multitude de nénuphars géants.

- Mon bateau est caché de l'autre côté, expliquez-vous à Juliana Silva.

- Comment va-t-on faire pour traverser ?

- Il suffit de passer sur les nénuphars, ils peuvent supporter un poids bien supérieur au nôtre.

Une expression sceptique et alarmée se peint sur le visage de la chercheuse, mais vous donnez immédiatement la preuve de vos dires en bondissant sur le nénuphar le plus proche. La feuille circulaire, large d'un mètre et demi, s'enfoncé quelque peu dans l'eau, mais ne cesse pas de flotter.

- Tu vois ? Pas besoin de se mouiller les pieds. Maintenant, dépêchons-nous.

Elle se laisse convaincre et vous entamez ainsi la traversée de la rivière. Les nénuphars sont rarement séparés de plus d'un mètre de leurs voisins, ce qui rend la progression facile.

Vous venez de laisser passer Silva devant vous, afin de mieux pouvoir veiller à ce qu'il ne lui arrive rien... lorsqu'une gueule longue et noire, cuirassée, hérissée de dents puissantes, une véritable gueule de dinosaure surgit des temps anciens, émerge sans avertissement de l'eau opaque et arrache la moitié du nénuphar sur laquelle la chercheuse venait de poser le pied.

Silva perd l'équilibre, tombe à la renverse sur une feuille voisine. L'énorme caïman noir ouvre à nouveau la gueule pour se saisir de sa proie. Sa présence ici ne doit pas être un hasard, mais peu importe pour le moment. Vous vous penchez en avant et essayez de lui crever un œil de votre kukri.

Lancez trois dés. Si le résultat est au moins de 11, rendez-vous au [4](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [21](#).

34

Les agents de sécurité de Transvita n'ont pas des réflexes comparables aux vôtres, mais leur acuité auditive a peu de choses à vous envier. Le bruit infime que vous faites en soulevant du sol le tabouret suffit à faire retourner celui-ci.

Une offensive immédiate est votre seule chance de vous en tirer. Vous vous précipitez vers l'homme, espérant l'assommer avant qu'il n'ait le temps de réagir.

Lancez trois dés. Si le résultat est égal ou supérieur à 9, votre arme improvisée percute l'agent de sécurité en plein front et il s'écroule sans connaissance sur le sol.

Si le résultat est inférieur, l'agent a assez de réflexe pour esquiver votre attaque hâtive. Il riposte d'un puissant coup de poing, qui vous frappe en plein visage et vous fait perdre un Niveau de Santé. Heureusement, il essaie ensuite de dégainer le pistolet qu'il garde sous sa veste, un geste qui vous ménage une ouverture suffisante pour renouveler votre attaque et l'envoyer cette fois au tapis.

Rendez-vous au [27](#).

35

- Et ensuite ?

- Oh, le reste n'est pas bien passionnant. J'ai poussé Silva dans la barque et mis les gaz. Les agents de sécurité nous ont poursuivies en bateau avec toute l'artillerie qu'ils avaient sous la main, mais je les ai semés au bout d'une vingtaine de kilomètres.

La communication téléphonique que vous avez avec elle ne vous permet pas de voir l'expression de votre employeur, mais il y a dans sa voix une note d'admiration que vous ne lui connaissiez pas.

- C'est du beau travail, Selkie. Et cela nous a évité d'avoir à financer une équipe toute entière. Je pense que cela mérite une prime substantielle.

- Faire comme si je vous avais remboursé tout mon emprunt, par exemple ?

- Il ne faut rien exagérer, vous répond Valéria Mbaye avec un léger gloussement. Mais disons que nous allons t'en remettre le tiers. Est-ce que cela te convient ?

- C'est mieux que si c'était pire, comme on dit.

- Dernière chose : le médecin de notre agence de Brasilia me dit que Mademoiselle Silva est essentiellement en bonne santé, mais qu'elle souffre de sérieuses crampes d'estomac. Tu ne saurais pas à quoi c'est dû, par hasard ?

- Non. Un effet à retardement du stress, peut-être ? Elle m'a fait l'effet de quelqu'un de plutôt sensible.

6 heures plus tôt, dans les faubourgs de Brasilia

Votre dernier passage dans ce petit restaurant remonte à plus d'un an, mais les affiches sans âge qui bariolent les murs vous semblent absolument inchangées. L'atmosphère bondée et remuante de l'endroit vous enveloppe d'une chaleur familière, qui détend les dernières crispations de vos muscles. Les remous de la foule bigarrée, le tintement des couverts et l'éclat des voix se mélangent en un brouhaha dont vous goûtez avec plaisir la cacophonie. L'odeur de curry, de rhum, de chocolat, de cacahuète et d'oignon qui imprègne l'air ravit quant à elle vos narines. Toutes ces sensations, portées par l'écoulement paresseux des minutes, vous distillent en ce moment un plaisir de vivre aussi simple qu'absolu.

De l'autre côté de la petite table qu'occupent presque entièrement vos deux assiettes fumantes, Juliana Silva observe quant à elle avec un certain effarement tout ce qui se presse autour d'elle.

- Ne t'en fais pas, lui dites-vous tout en assaisonnant votre plat de sauce pimentée, nous n'en avons pas pour longtemps. Le contact de notre employeur va arriver d'ici une demi-heure et il ne restera alors plus qu'à nous dire au revoir. Mange, en attendant. Il faut reprendre des forces !

- C'est juste... J'ai habité à Brasilia, mais je n'avais pas l'habitude d'endroits aussi... animés.

- Il ne faut s'arrêter aux apparences, c'est vraiment un restaurant qui mérite d'être connu. Tiens, regarde le chef, Manuel. Il ne paie pas de mine, mais c'est un cuisinier de première classe.

Juliana Silva tourne la tête dans la direction que vous lui indiquez du doigt et, parce que c'est la seule chose qui puisse ajouter à votre satisfaction présente, vous versez alors d'un geste vif tout le reste de la sauce pimentée dans son assiette.

*

Retrouvez, P.51, tout sur la dixième édition du Prix Yaztromo, qui récompense chaque année les meilleures créations francophones interactives !

- La Griffes de Melchor -

Naissance d'un livre-jeu - Par Frédéric Joye

Biographie :

Mot de l'auteur

Lecteurs de *livres dont vous êtes le héros*, je vous salue. Je vais me présenter succinctement, car après tout, c'est l'aventure qui nous intéresse tous. Et ma vie n'est pas plus palpitante que celle de *Bilbon Saquet* dans sa colline. C'est en partie pour cela d'ailleurs que j'ai rédigé *La Griffes de Melchor*.

Quelle est ma formation professionnelle?

Je suis polymécanicien. Je travaille dans l'industrie. Et comme les machines ne parlent pas beaucoup, j'ai le temps de penser à nombre de choses, parfois dans un monde moins cartésien que ma profession.

Comment en suis-je arrivé à aimer écrire?

Un jour, un professeur de français excentrique et original demanda à ses élèves (dont je faisais partie), de rédiger le récit d'un accident horrible. J'ai tout de suite accroché au thème insolite qui était proposé. Je n'ai pas lésiné sur le côté sanguin et les détails cyniques. Ça a tant plu au professeur qu'il l'a lu devant toute la classe. Je me suis senti fier et à la fois un peu gêné.

Et après?

Plus rien. Je me suis toujours assez bien débrouillé en écriture. J'avais de bonnes notes aux rédactions. Mais il y a un âge pour tout. Je préférais penser aux filles et aux jeux vidéo. Car oui, on peut le dire, je suis un geek et je l'assume.

Mais quel a été le déclic alors?

Il m'arrivait parfois de m'ennuyer au bord de la plage, sous le soleil de plomb de la Sardaigne, et de la Corse. Quelle magnifique région ! Les paysages montagneux et la mer m'ont inspiré *l'île de Bantorl*. Et c'est là que j'ai repensé, nostalgique, aux *livres dont vous êtes le héros*. Tout s'est mis en place pierre après pierre, comme s'il s'agissait d'une cathédrale. Car je pense qu'un *livre dont vous êtes le héros* est à cette image. Une cathédrale de mots, d'idées, de paragraphes. Chaque pierre doit servir à quelque chose. Et si la clé de voûte, par mégarde, vient à être mal positionnée, l'ouvrage s'effondre.

Combien d'heures m'a-t-il fallu?

Beaucoup. Par moments, lorsque ma future femme me parlait, j'étais en mode pilote automatique. Je répondais évasivement, car j'étais... sur *Bantorl* ! Eh, mais surtout, n'allez pas raconter cela à ma belle ! Je pense qu'il m'a fallu des centaines d'heures effectives, sans compter les fameuses heures d'évasion de l'esprit. J'y ai consacré mes soirées et mes week-ends durant quatre ans. Mais quand on aime, on ne compte pas ! C'est avant tout un plaisir qui me permet d'allier mes passions, à savoir l'écriture et le graphisme.

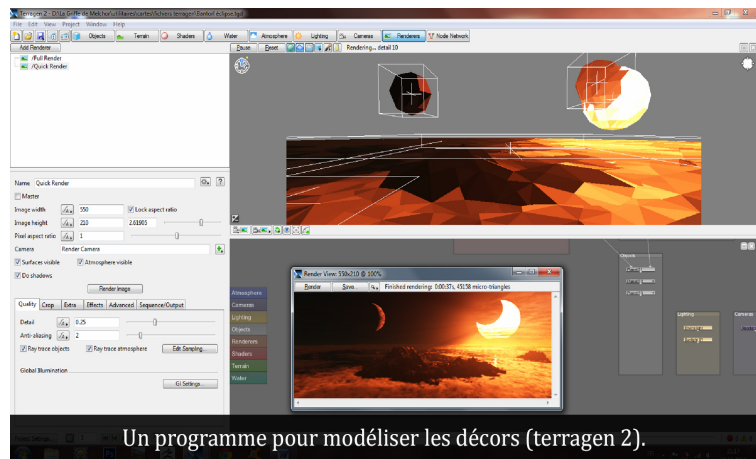
L'univers de jeu :

Les bases

Rien ne sort du néant. Mais tout y retournera. Je me suis inspiré de pas mal de choses pour créer cet univers. D'ambiances que j'ai aimées dans d'autres livres, dans des jeux, etc. Et même de personnes qui me côtoient et que j'ai plus ou moins caricaturées. Je dois avouer que les livres *défis fantastiques* m'ont bien aidé à entrer dans le médiéval fantastique. Mais c'est plutôt de l'univers des jeux de rôles que je me suis nourri. *Baldur's Gate*, *Donjons et dragons*, *Rolemaster*. J'y ai toujours participé en tant que joueur, mais le maître de jeu était particulièrement talentueux. Il arrivait à donner des réactions logiques aux PNJ (personnages non-joueurs), à rendre une ambiance qui colle parfaitement. Nous fuguions de ce monde parfois trop tranquille pour nous en aller quelque part où au fond, peu voudraient s'y trouver dans la réalité. Mais pourquoi donc l'humain rêve si souvent de ce qu'il n'a pas? Et pourquoi un monde hostile peut-il être si attrayant? Dans *la Griffes de Melchor*, j'ai œuvré de toutes mes forces pour rendre un environnement presque semblable au nôtre. Mais à la fois tellement différent! J'ai limité certains aspects trop hasardeux. Par exemple, vous mourrez moins si vous êtes prudent. Et il faut l'être! Le héros est certes une fine lame, mais trois ou quatre combats contre des adversaires normaux, et c'est la mort. Un aspect important pour moi était aussi de laisser une liberté d'action maximum au lecteur. Le système de jeu n'est pas composé de chemins parallèles comme c'est bien souvent le cas, mais bien d'un réseau en toile d'araignée. Les chemins peuvent être empruntés dans les deux sens sans qu'il se passe la même chose ou que la description soit la même. Ce qui entraîne bien entendu des complications, puisque la météo change et qu'il y a des alternances diurnes et nocturnes régulières. Et il faut que le tout reste fluide et agréable à lire...

Les moyens de conception de l'univers

Je me suis servi de plusieurs moyens pour concevoir l'univers de jeu. Le premier, c'est un tableur Excel avec des volets de tri pour consigner les personnages et les liens qu'ils entretiennent envers les autres. Cela pour limiter les risques de pertes d'idées, ou tout simplement pour une bonne cohésion d'ensemble. Tout doit se recouper. Tout doit avoir une signification. Tout doit être expliqué quelque part. Mais peut-être que le joueur ne trouvera pas l'explication pour un mystère mineur, car il ne sera pas passé au bon endroit. Les éléments principaux de l'enquête (fil rouge), sont placés de manière stratégique, afin de garantir au lecteur de comprendre la trame de l'histoire, et d'être en quelque sorte guidé dans le flux d'information. Afin de gérer tout cela, j'ai créé des cartes topologiques de *Bantorl* avec diverses informations apposées (météo, rencontre de personnages, monstres, objets, etc.). Car il faut répartir les événements, pour éviter des "zones molles et monotones". Les cartes et les images ont été générées à l'aide de logiciels 3d.

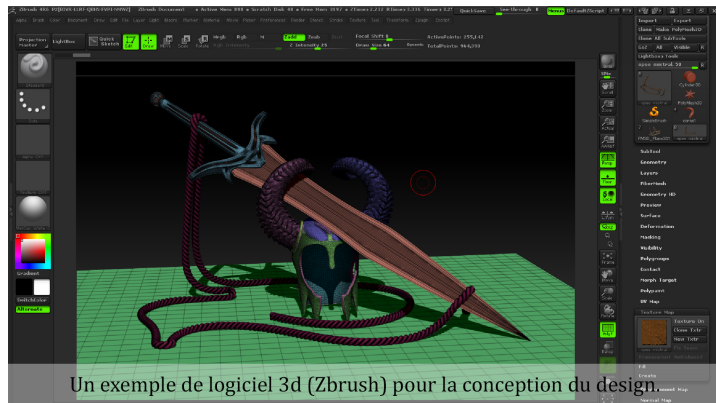




Le programme qui a généré la carte de Bantorl (world machine 2).

Certains observateurs me demanderont peut-être pourquoi il y a aussi une carte impériale. Pour vous dire franchement, essayez d'imaginer un livre de 640 pages et 1800 paragraphes avec uniquement des descriptions de paysages et d'éléments factuels. L'ennui guetterait au bout du troisième paragraphe. Il me fallait trouver un moyen palliatif à ce problème. Alors j'ai développé ce que j'appellerais l'émergence des souvenirs

du héros. Lorsque vous serez amené à vous promener, il se peut que votre vie passée ressurgisse, si un élément vous rappelle quelque chose de vécu. Et puisque vous avez beaucoup voyagé dans l'Empire, il faut absolument que le lecteur puisse se repérer. C'est un détail capital pour qu'il puisse s'immerger dans le récit...



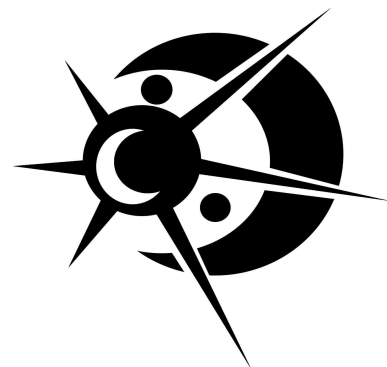
Un exemple de logiciel 3d (Zbrush) pour la conception du design.

L'Empire et Bantorl

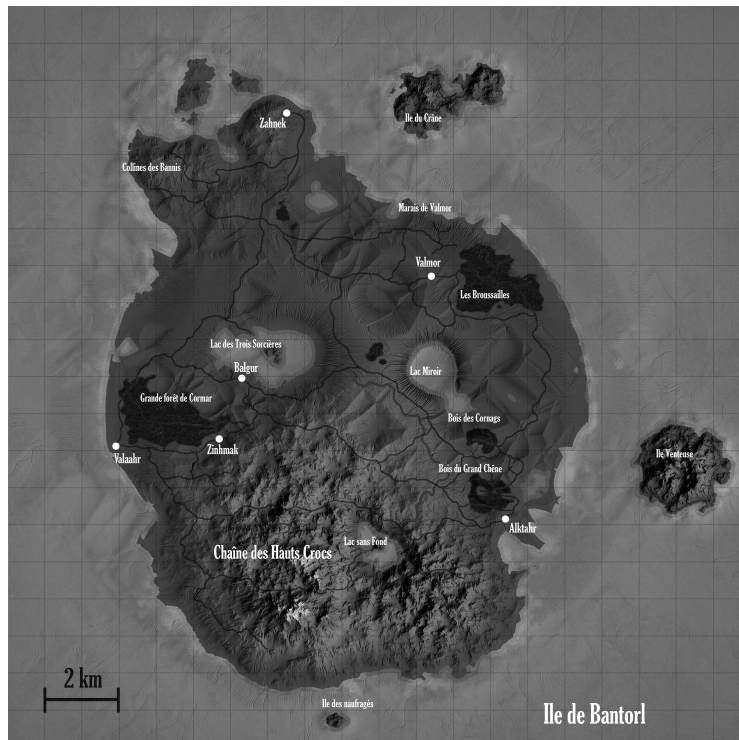
Voilà, assez parlé technique. Je pourrais encore m'étaler des heures sur cet aspect, car j'ai adoré. Mais ce n'est pas l'âme du livre. C'est le squelette, inévitable, indispensable. Je vais maintenant entrer dans le vif du sujet. La description de l'univers, la même que le lecteur lira avant de commencer au paragraphe 1. Voici donc un extrait du livre, qui met dans l'ambiance du monde.

Les particularités astrales

Les anciens parlent d'un cycle obscur qui s'amorce. Les nuits gagnent du terrain tandis que le soleil se raréfie dans le ciel. Il faudra de nouveau une centaine d'années pour revenir au cycle de lumière. Au départ de ce cycle de lumière, la journée dure environ trois heures et demie, tandis que la nuit ne perdure qu'une demi-heure. Le cycle obscur est l'exact inverse. Du coup, les gens ne dorment pas forcément la nuit. Par contre, ils rentrent la plupart du temps à la maison et s'occupent de tâches annexes. Ou ils s'en vont boire à la taverne la plus proche. Le système solaire suit des influences extrêmement complexes. Le temps est divisé en cycles, qui équivalent à une alternance diurne et nocturne. Les journées et les nuits s'alternent environ toutes les deux heures, mais la température varie relativement peu, car le sol n'a pas vraiment le temps de chauffer ou de se refroidir. Un jour impérial compte cinq cycles, ce qui correspond à vingt heures. Les mois comptent tous vingt jours, et il faut douze mois pour faire une année. Dans le ciel se trouvent quatre lunes, dont la principale est Obwald. Les trois lunes secondaires sont de taille moindre. Elles sont parfois visibles le jour, parfois la nuit. Elles suivent des orbites différentes que la lune d'Obwald. Ce sont Ultar, Kalder et Roknar. Les éclipses sont donc relativement fréquentes avec les lunes secondaires. Mais pas avec la lune d'Obwald. Cela arrive



tous les mille ans environ. Les rumeurs disent qu'il ne se passe jamais de bonnes choses lors de tels événements...



L'empire

Il y a des centaines d'années, lorsque l'empire était encore séparé en huit royaumes, la guerre éclata pendant plus d'un millénaire. Il fallut attendre le règne d'Hilgals, qui remonte à deux siècles, pour que soient fédérés les royaumes environnants, pour lutter contre les dragons, qui terrorisaient le monde. Une fois que cette quête fût accomplie, Hilgals décéda. Les royaumes se scindèrent à nouveau et de nombreuses guerres éclatèrent entre les seigneurs successeurs, pendant une dizaine d'années. Ce fut une ère sanglante, durant laquelle seule la loi du plus fort prévalait. L'empire actuel est séparé en quatre royaumes. Lyndiar, Malkayr, Tarzak et le Duché de Zargam. Il faut être honnête, l'empereur actuel ne jouit pas d'une notoriété publique appréciable. Les taux élevés de taxes prélevées privent le petit peuple de la presque intégralité de son pouvoir d'achat. Les gens en sont réduits à manger chichement pour réussir à joindre les deux bouts. Pourtant, rien ne justifie de telles dîmes. En effet, les coffres impériaux sont débordants de réserves, qui ne servent à rien dans l'immédiat. Ce sont des trésors dormants qui affament les humbles serviteurs du domaine. Une pièce d'or équivaut à vingt pièces d'argent, et un paysan gagne dix pièces d'argent par mois. Ce qui équivaut à deux cents pièces de cuivre. Il doit en reverser plus des deux tiers à son suzerain, pour ne garder que deux fois moins que ce qui lui serait nécessaire pour vivre normalement avec sa famille. Il y a de ce fait beaucoup de décès dus à des carences alimentaires et aux maladies qui fauchent les gens déjà affaiblis. La révolte gronde silencieusement, car les rebelles qui s'expriment ouvertement sont pendus haut et court. Dans ce monde, seul le métier de soldat est payé correctement.

Le héros

Vous êtes né dans le petit village agricole de Noldar, situé dans le duché de Zargam, au sud de l'empire. Votre enfance fut menée en compagnie de vos quatre frères, dans la rudesse du métier de la paysannerie. Vous aidiez beaucoup sur le domaine familial. Ce furent les plus belles années d'une existence de misère, mais vous ne vous en doutiez guère. Gallos était un magicien, habitant à quelques pas de votre domicile. Il vous enseigna la lecture, l'écriture, ainsi que quelques connaissances supplémentaires dans le domaine de la magie. Vous étiez un enfant aux capacités incroyables, promis à un avenir radieux. Hélas... Un jour funeste, tout bascula. La terrible malédiction s'accrocha dès lors irrésistiblement à votre destinée. C'était il y a huit ans... Un tragique accident entraîna inéluctablement la mort de votre petit frère Talir. Votre père, ivre de chagrin, vous imputa la responsabilité du décès de votre cadet. Vous êtes ensuite devenu un paria, banni du rude cocon familial. Vous avez erré dans la campagne durant six mois. Au cours de cette époque, vous avez appris la souffrance, la faim et la maladie. Mais ce fut aussi à ce moment que vous avez acquis de nombreuses compétences de survie en nature hostile et que vous avez développé un mental d'acier. Puis, vous êtes entré dans la milice impériale par envie de voir d'autres horizons. Vous y avez servi vaillamment durant cinq années, perfectionnant vos aptitudes combattives jusqu'à devenir un guerrier hors du commun. Dans votre section, vous avez rencontré Bias, qui devint votre meilleur ami. Hélas, il mourut aussi. La malédiction continuait son emprise sur la destinée de vos proches. Puis, las de tout, vous avez quitté la milice pour devenir un simple citoyen d'Arkonas, la ville impériale. Vous y vivez à présent. Les gens de là-bas vous respectent par crainte, car une légende urbaine s'attise autour de votre passé d'homme de guerre invulnérable. Certains prétendent que mille cicatrices recouvrent l'intégralité de votre corps. Ce ne sont que ragots, bien entendu. Il est vrai que vous auriez dû mourir plusieurs fois. Mais ce fut la chance qui vous souriait. Ou alors, vous commenciez plutôt à déceler la fameuse malédiction, qui vous préservait vivant afin de voir vos proches tomber comme des mouches. Votre retraite anticipée ne durera plus très longtemps, car votre pécule fond comme neige au soleil. Il faudra trouver rapidement de quoi emplir un peu votre bourse trop flasque, sans quoi vous ne pourrez bientôt plus subvenir à vos besoins. Vous allez devoir reprendre du service prochainement...

Le rêve

Ce dernier mois, vous faites régulièrement un rêve étrange et inquiétant. Serait-ce lié à la consommation régulière de l'herbe à pipe de Galzuhk, le semi-orc? Une sorte d'effet de réverbération de la substance qui perdurerait jusque dans la nuit? Il faudrait bientôt décrocher, car la dépendance physique s'est déjà fortement installée. Tout commence dans une forêt. C'est un coucher de soleil magnifique, dont la lumière rasante auréole les feuilles des arbres de reflets rougeoyants, qui bruissent doucement sous l'effet d'une brise apaisante. Le souffle est chargé d'humidité et un léger goût salé humecte vos lèvres. Vous sentez d'étranges vibrations, comme lorsque l'air se charge d'électricité statique, avant que l'orage ne commence. Puis, une ombre gigantesque progresse rapidement, recouvrant tout d'un manteau obscur. La nuit tombe prématurément. Vous levez les yeux vers le ciel, constatant avec un émerveillement anxieux la disparition du soleil. Les superstitieux diraient qu'il s'est fait dévorer. Vous savez qu'il s'agit en réalité d'une éclipse provoquée par la lune d'Obwald qui masque la lumière solaire. Lorsque la lune est centrée sur le soleil, ses bords s'illuminent en diffusant une auréole dorée dans le ciel noirci. Puis le sol tremble, entraînant la chute de nombreuses feuilles. La température augmente rapidement, tandis que le mouvement de la croûte terrestre s'amplifie. Vous le voyez qui avance, aussi haut que les sapins, plus monstrueux que tout ce que vous pouviez imaginer. Le démon arrache les arbres à grands coups furibonds, passant à côté sans même vous apercevoir. Il s'en va poursuivre sa course délétère vers d'autres contrées. Vous tombez dans un tapis de feuilles

mortes, inconscient. Lorsque vous rouvrez les yeux, il fait toujours sombre. Le ciel est obscurci par d'épais nuages qui empêchent le soleil de répandre ses bienfaisants rayons. Ce soir, des coups à la porte vous sortent de ce cauchemar. Deux soldats de la garde impériale équipés de torches informent que l'empereur vous convoque de toute urgence...

Les règles :

De manière succincte

Le système est apparenté aux livres *défis fantastiques*. Avec des variantes, car le système était parfois déséquilibré. Dans certaines aventures, mieux valait s'octroyer des scores falsifiés pour réussir. Dans *la Griffes de Melchor*, les caractéristiques sont fixées dès le départ. Oh non ! Crieront certains puristes. Pas d'inquiétude. Cette lacune est compensée par la possibilité de se battre de diverses manières, ou même de devenir meilleur après des affrontements difficiles. Ouf ! Mais n'oubliez pas. Un bon soldat ne présume jamais de ses forces. Il évite l'affrontement contre plusieurs adversaires simultanés. Sans compter que votre spécialité de milicien était l'infiltration. Tuer par surprise, c'est un peu lâche, mais tellement plus simple !

Dans le même ordre d'idée, il y a des règles contre les « gros bills » qui veulent livrer bataille avec une armure de plates et une hache double. Parce qu'une armure protège, mais elle rend le combat plus ardu de par son encombrement. Il faudra faire des choix aussi à ce niveau-là.

Donc en résumé, il y a quatre caractéristiques. Le combat, qui détermine la faculté de réussir l'assaut. La résistance, qui définit le stade de blessure du héros. Ceci est inspiré des *Ldvelh Défis Fantastiques*. La nouveauté, c'est la sauvegarde d'armure et le modificateur de sauvegarde. Ces notions ne seront pas étrangères aux joueurs de *Warhammer*. La sauvegarde définit la protection contre les coups. Le type d'armure porté dicte la sauvegarde. Le modificateur de sauvegarde définit comment la sauvegarde va être diminuée, en fonction de l'arme utilisée. Par exemple, frapper un chevalier en armure avec une dague a peu de chance d'être efficace. Mais avec un marteau de guerre, le coup aura un autre impact...

Joindre l'auteur pour des questions ou pour acheter l'ouvrage :

Je me ferai une joie de répondre à vos questions. Vous trouverez des informations supplémentaires sur mon site <http://griffedemelchor.onlc.fr/>. C'est un grand honneur pour moi d'avoir pu présenter mon œuvre et j'en remercie sincèrement Fabrice. Merci aussi à tous les lecteurs, qui permettent aux auteurs de trouver la motivation d'écrire. Car c'est une belle chose que de créer, mais partager l'est plus encore!



- Deux Anecdotes pour Brunan -

Deux extensions pour Brunan, l'aventure au comptoir - Par Pak Cormier

Mode d'emploi :

- Piochez les 4 défis utilisés pour l'aventure.
- Lisez secrètement l'aventure.
- Maintenant, racontez ce souvenir, à votre façon.

Aventure 1 : L'île du dragon.

Défis utilisés : Magie, Combat Mental, Objet/Trésor et Auberge.

Sacrebleu ! Vous souvenez-vous de cette cité que nous avons sauvée de la menace d'un terrible dragon ?

Le monstre se cachait sur une île. En y allant, nous n'avons pas tardé à voir apparaître la créature ailée. Terrorisés, les pêcheurs qui nous emmenaient ont paniqué et le frêle esquif sur lequel nous étions s'est retourné. Tandis que les pêcheurs regagnaient le continent à la nage, nous avons choisi de poursuivre notre route pour l'île. C'est fatigués et dépourvus d'une partie de notre équipement que nous avons atteint l'île. Mais le dragon est revenu à la charge. N'écoutant que notre courage, nous avons fui jusqu'à ce que [nom du héros qui a le plus en Mental] s'aperçoive que ce dragon volait au travers des arbres. Nous avons affaire à une illusion très réaliste mais complètement inoffensive.

Nous avons donc exploré l'île pour en savoir plus. Nous avons trouvé une tour habitée par un sorcier fou. Quand il nous a vu, ce sorcier a fait de grands gestes [MAGIE]. Ce sortilège a fait apparaître des [COMBAT MENTAL] - décrivez et jouez la carte - qui nous ont attaqué.

> si le combat est gagné, dites : Le combat a été rude et sans merci. Nous avons dû notre survie grâce à (nom du héros gagnant) qui a été éblouissant dans toutes ses attaques.

> si le combat est perdu : Les créatures nous donnèrent quelques coups puis disparurent aussi vite qu'elles étaient apparues. Le sorcier venait de chuter en s'empêtrant dans une racine d'arbre.

Alors, nous avons capturé le sorcier et nous avons exploré sa tour. Nous y avons découvert un trésor [OBJET /TRÉSOR].

Quand nous sommes sortis de la tour, le sorcier avait disparu. Il s'était enfui !

Navrés mais tout de même heureux d'avoir résolu le mystère du dragon, nous avons fêté cette victoire dans une auberge du Monde Ancien [AUBERGE]. C'est dans celle-ci que nous avons compris que ce sorcier ne pouvait être que le vil et cruel Salamoune. C'était notre première rencontre avec lui. Ce n'était pas la dernière !

Aventure 2 : La fille du roi.

Défis utilisés : Exploration, Combat Physique, Objet/Enchères, Auberge.

Ventrebleu ! Vous souvenez-vous de ce royaume que nous avons détruit en voulant sauver son roi ?

C'est sa fille qui nous avait recrutés. Elle nous avait dit que son père était gravement malade et que seul un artefact magique le sauverait. Impossible n'étant pas un mot de notre langage, nous avons décidé d'aider la jeune femme et nous sommes partis à la recherche de cet artefact.

Nous avons traversé maints paysages et moult labyrinthes. D'ailleurs, vous souvenez-vous du trajet exact que nous avons parcouru ? [EXPLORATION]

Nous avons aussi eu à combattre de nombreuses créatures. Je me souviens de cette terrible bataille contre des [COMBAT PHYSIQUE] : décrivez et jouez la carte.

> si le combat est réussi, dites : “ Sans la présence et la vivacité de notre ami « prénom du héros gagnant », nous n'aurions jamais pu gagner ce combat ! Levons un verre à son courage !”

> si c'est la créature qui a gagné le combat : “ Mais la créature était trop ridicule pour nous ,et il nous a fallu bien du courage pour ne pas la combattre et fuir le plus vite possible.

C'est finalement sur un marché que nous avons trouvé l'objet magique. [OBJET/ENCHÈRES] Il nous avait fallu voyager plus de six mois pour le trouver mais, enfin, nous l'avions !

Mais, sur le chemin du retour, nous avons appris la vérité. La fille du roi était en fait une espionne à la solde d'un puissant rival ! Sa mission était d'envoyer le plus loin possible tous les héros du royaume. Ceci étant fait, il avait été alors facile à son employeur d'envahir avec ses troupes le royaume sans défense.

Le roi eut la tête tranchée ! Et de nombreux héros ne revinrent jamais de leur quête !

Mais qu'importe ! Cela ne nous a pas empêché de fêter cette défaite comme il se doit dans une bonne auberge [AUBERGE]. Après tout, cette aventure nous avait permis de trouver un objet d'une valeur inestimable !

RETROUVEZ CES DEUX ANECDOTES POUR BRUNAN, [P.52 & 53](#),

SOUS LA FORME DE MINI-LIVRES PLIABLES !

ILLUSTRÉS PAR STEPHAN PERREAU

(la méthode pour les plier correctement est disponible dans [la Saltarelle n°2](#))

- BELOVED -

Un Jeu de Rôle Solo - Par Ben Lehman



- Votre Bien-Aimée a été enlevée par des monstres -

Un jeu de rôle solo par Ben Lehman, pour un joueur, à partir de 14 ans

Imaginez votre bien-aimée. Elle est, pour vous, parfaite sur tous les points.

Pensez-y. Prenez le temps de la connaître, comme une personne réelle.

(Il est tout à fait possible que votre bien-aimée soit un garçon, ou quelque chose de totalement différent et étrange. Peu importe, gardez bien ce que vous avez imaginé à l'esprit, et procédez de la même manière)

Votre bien-aimée a été enlevée par une meute d'horribles monstres.

Vous, le héros, êtes le seul qui peut la sauver.



Au centre d'un morceau de papier, d'une taille qui puisse tenir pliée dans la poche, dessinez une petite image représentant votre bien-aimée. Dessinez alors les murs d'une prison autour d'elle.

À l'extérieur de ces murs dessinez un horrible monstre. Écrivez alors, sur le morceau de papier, pourquoi cet horrible monstre est imbattable.



Pensez à ce monstre. Pensez précisément à la raison qui le rend invincible.
Repliez la feuille de papier, et mettez la dans votre poche, mais continuez à y penser.
Jouez alors vos batailles dans votre esprit, encore et encore, essayant de nouveaux dispositifs, de nouvelles stratégies.

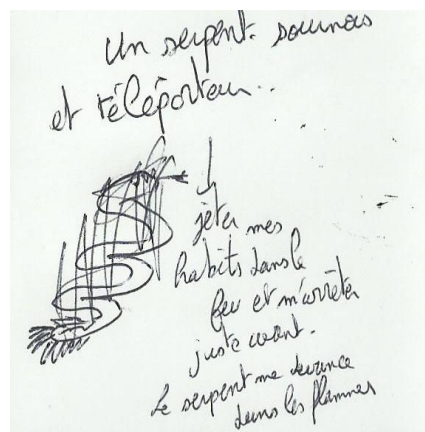


À un certain moment vous découvrirez une manière de vaincre le monstre. Ne trichez pas, ne pensez pas à ça à l'avance ! Rendez le monstre aussi puissant et imbattable que possible.

La meilleure façon de faire est de trouver une méthode permettant d'inverser ou de contourner l'invincibilité de ce monstre. Cela renvoie à sa nature profonde, et en y parvenant vous réaliserez que son talon d'achille était là depuis le début.

L'autre (mauvaise) façon de faire est de découvrir que le monstre possède secrètement une faiblesse, et ensuite l'exploiter. Il ne faut surtout pas procéder ainsi ! Vous devez la découvrir (cette faiblesse) dans vos nombreuses batailles avec le monstre.

Une fois le monstre vaincu, rayez-le. Vous avez sauvé votre bien-aimée !



Mais ce n'est pas vraiment elle. C'est une autre fille que les monstres ont enlevés. Vous êtes déboussolé, elle est comme votre bien-aimée en quelque sorte, mais...



Prenez le temps d'apprendre à la connaître. Est-elle assez bien pour vous ? Allez-vous renoncer à vous battre, l'aimer et vivre avec elle ?

Si c'est le cas vous vivrez heureux ensemble et pour toujours.

Si ce n'est pas le cas, prenez un nouveau morceau de papier. Dessinez l'image - mais une image plus précise - de votre bien-aimée. Dessinez les murs de la prison autour d'elle. Dessinez deux monstres cette fois-ci et écrivez, pour chacun d'eux, pourquoi ils sont invincibles.

Vous devez désormais battre les deux monstres pour sauver votre bien-aimée. Procédez alors de la même manière jusqu'à remporter le combat et délivrer votre bien-aimée.

Mais ce n'est pas vraiment elle. C'est une autre fille que les monstres ont enlevée, et elle ressemble comme deux gouttes d'eau à votre bien-aimée.



Prenez le temps d'apprendre à la connaître. Est-elle assez bien pour vous ? Allez-vous renoncer à vous battre, l'aimer et vivre avec elle ?

Si c'est le cas vous vivrez heureux ensemble pour toujours.

Si ce n'est pas le cas, prenez un nouveau morceau de papier. Dessinez l'image de votre bien aimée au centre, puis les murs de la prison autour d'elle, ainsi que trois monstres ayant chacun une bonne raison d'être invincible.

Quand vous aurez battu les trois monstres, vous aurez sauvé votre bien-aimée. Mais ce ne sera évidemment pas elle. C'est une autre fille que les monstres ont enlevée. Vous êtes déboussolé, elle est comme votre bien-aimée en quelque sorte, mais...



Continuez de cette façon jusqu'à ce que vous décidiez de rester avec elle.



Copyright 2011 by Ben Lehman in Nostalgia Studio

Art Copyright 2011 by Vincent Baker, Emily Boss, Ben Lehman, Lesendar, Del Armgo

Inspirations: Super Mario Bros, Braid, Loved, The Legend of Zelda, Shooting the Moon, S/lay w/ Me, How to Host a Dungeon, HQRPG, D&D

ILS Y ONT JOUÉ, ET ILS EN ONT PENSÉ... :

LESENDAR :

Pour ce jeu, j'ai fait une première lecture, rapide. J'ai souri en me disant, mouais...

Puis j'ai repensé au "Livre du Voyage" de Werber. Évidemment l'auteur du jdr ne s'est pas inspiré de Werber et la réciproque est tout aussi peu plausible. Pour autant, j'ai un profond respect pour le Livre du Voyage et du coup, tenter ce petit jeu m'a quand même titillé.

J'ai pris une feuille et j'ai commencé. J'ai pensé à ma femme, à elle lorsque nous nous sommes rencontrés et tout le tralala...

J'ai pensé à un pur adversaire, le genre de truc affreux qu'on ne souhaiterait pas rencontrer... Je me suis souvenu de Predator mais pas seulement... Le truc invisible bourré de griffes et de pics... Le truc qui te lacère avant même que tu ne comprennes ce qu'il t'arrive. J'ai mis le papier dans la poche et j'ai fait autre chose.

Puis j'ai trouvé comment vaincre cet adversaire. En le coinçant au pied d'un truc genre "falaise" et en grimant vite en haut pour lui faire tomber des rochers énormes sur la tête...

Tadam... Sauf que c'était pas ma chérie que j'ai sauvé... Là je n'ai pas réussi à visualiser quelqu'un...

J'ai réfléchi à ce que pourrait être cette personne et finalement, j'ai décidé que non, ma vie avec ma femme me plaît trop.

Du coup j'ai relancé la quête.

Face à un serpent capable de se téléporter et à un être de feu invincible et intangible, j'étais mal parti... J'ai glissé le papier dans ma poche et j'ai fait autre chose... Il s'est écoulé plus de temps...

Puis j'ai souri en m'imaginant en train de courir vers l'être de feu; y balancer mes affaires et en imaginant le serpent chercher à me devancer et à mourir cramé au cœur de l'être de feu.

Là, il me restait ce truc impossible à faire, vaincre l'être de feu. Du coup, j'ai re-glissé le papier dans ma poche...

Puis j'ai eu un flash. Son point faible? Il a besoin d'air pour s'étendre et se mouvoir. Le priver d'air, c'est l'affaiblir. Du coup, je l'ai provoqué et l'ai incité à me suivre dans une grotte. Là, j'ai fait s'effondrer l'entrée et il s'est trouvé privé d'air...

Heureusement pour moi, c'était bien ma femme qui était prisonnière. Pour quelle raison était-elle la prisonnière de ces créatures dans pareille prison (aux toits barbelés et aux créneaux piquants)? Je ne sais pas...

En tout cas, même si j'ai trouvé ça amusant, je n'y rejouerai probablement pas. Ce n'est pas assez amusant pour moi seul. A deux, ça aurait été bien plus intéressant je pense. Là, je me suis senti un peu niais, solitaire, pas sociable... Pas assez de challenge... Même si j'ai coincé et mis le papier dans ma poche faute de trouver LE truc intéressant et balèze pour éclater ces adversaires...

Bref. Un petit ovni ludique à lire et pourquoi pas tester?

ZYX :

Principe du jeu: imaginer un monstre et imaginer comment le vaincre.

Le jeu nous implique émotionnellement et cognitivement. Émotionnellement, en posant comme objectif de libérer notre bien aimée; cognitivement, en nous défiant de définir les pouvoirs ultimes du Geôlier, puis de trouver une manière encore inconnue de les vaincre.

Enfin, lorsque nous triomphons du défi, le jeu nous incite à examiner nos désirs et chercher en nous un nouveau défi, encore plus ardu.

Ce psychodrame un peu abstrait est ancré dans la matérialité par un dessin et quelques notes, transportables dans une poche, ce qui a le triple avantage de solliciter un peu plus notre hémisphère droit, de nous engager dans le défi comme on signerait un contrat, et de se rappeler régulièrement à nous au cours de la journée.

Si Beloved ne ressemble pas à un jeu de rôle classique qui oppose et combine les personnalités, problématiques et imaginations de plusieurs personnes, c'est par contre un excellent outil pour se découvrir, se réaliser et même se guérir.

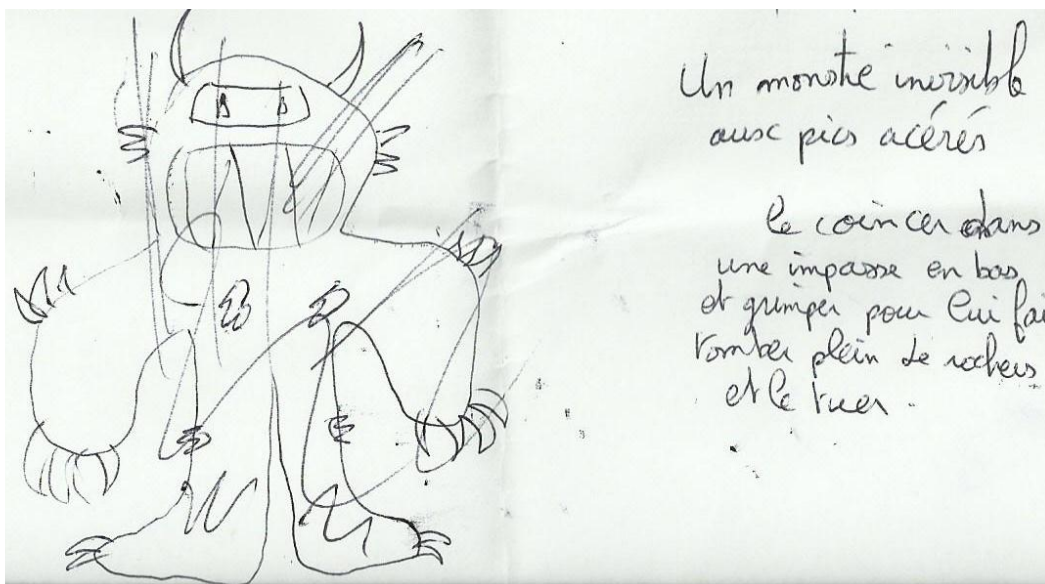
En opposant notre imagination à notre imagination, nous canalisons nos efforts à la développer en particulier là où elle bloque. Nous cherchons nos Murs Intérieurs, ces endroits que nous n'imaginons pas pouvoir dépasser, auxquels nous ne connaissons pas de faille immédiate, et nous les affrontons dans la longueur, sous tous les angles, consciemment et inconsciemment, jusqu'à ce que notre pugnacité, notre créativité et notre sagacité nous amène de l'autre côté de la Barrière.

Comme la thématique de la bien-aimée peut aisément être le récipient symbolique d'objectifs personnels qui nous tiennent à cœur, on comprend les vertus de ce jeu, à la fois épanouissantes et thérapeutiques... humanistes, en somme. Ainsi, sous couvert d'une humble mise en scène infantile, c'est vers un surhomme nietzschéen, un Homme Imaginant laboritien que l'exercice nous pousse.

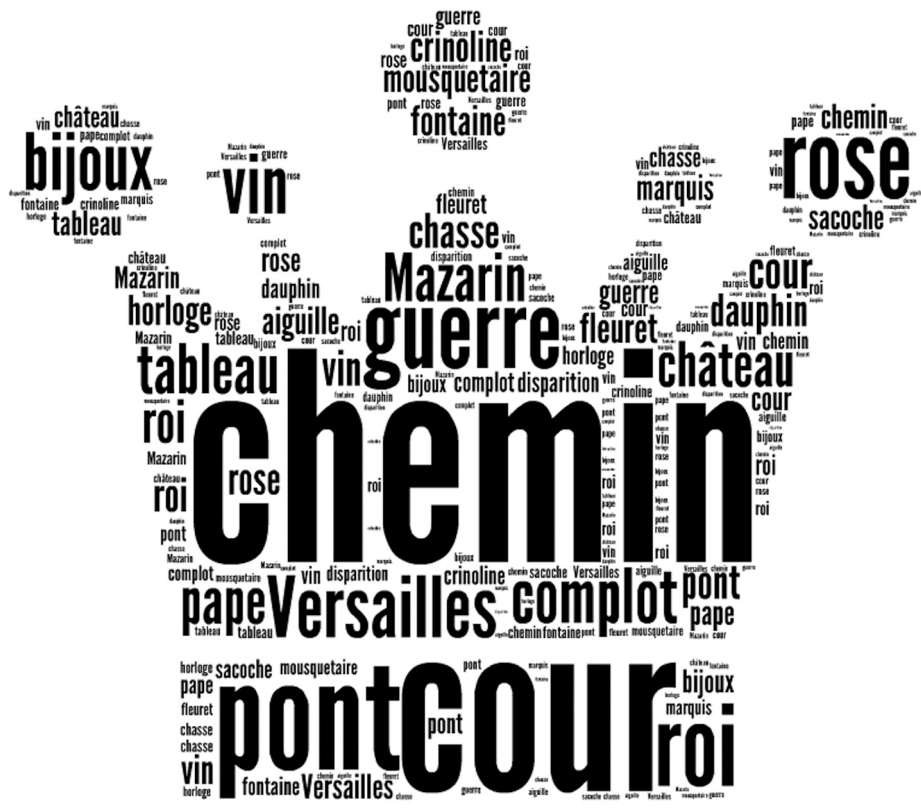
En même temps, le jeu reste casuel et ne demande pas d'efforts intenses et prolongés, et accepte tout aussi bien un bloc-note qu'une tablette ou un smartphone comme supports. Beloved est donc adapté au zeitgeist de notre époque et à un large public.

Quant à la popularité de ce jeu, je me demande si sa nature solitaire (l'exercice mental et émotionnel purement personnel, les gribouillis et la prise de note me semblant difficilement partageable entre adultes) ne l'écarte pas des mécanismes sociaux qui incitent habituellement à l'essayage (bouche à oreille, émulation). Ce produit trouverait peut-être une place dans les rayons "auto-aide" des librairies et dans l'arsenal des psychothérapeutes, en plus des boutiques de jdr. Il pourrait enfin intéresser les éducateurs, ce qui donnerait lieu à des séances partagées, et donc un peu de buzz.

Voilà voilà...



Les Trois Mousquetaires



JAUGE DE BRISURES ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Littéraktion et le Concours Yaztromo 2013

Nostalgie. Telle est la réaction de la majorité des rôlistes lorsque quelqu'un évoque devant eux le terme de Livre dont VOUS êtes le Héros. Souvenirs d'enfance, madeleines de Proust ludique, produits d'un autre temps.

Pour certains toutefois, ces ouvrages sont un peu plus que cela. Ils sont devenus une source d'inspiration pour leurs propres créations. Mais si les livres d'alors étaient destinés à un public jeune, ceux d'aujourd'hui sont avant tout écrits par et pour les fans d'hier, qui eux ont grandi, évolué.

Et de ce fait, les livres ont mûri eux aussi. Le style s'est affiné, le jeu s'est rééquilibré, les histoires se sont musclées, les thèmes se sont diversifiés. La plupart des titres qui jaillissent de la plume des auteurs actuels n'ont rien à envier aux monuments d'hier, et certains les feraient même rougir.

Pour organiser tout cela a été créé un concours, le Prix Yaztromo, qui récompense chaque année les meilleures créations francophones librement disponibles sur le net. La dixième édition se tient en ce moment-même, avec 12 aventures bien distinctes : courte ou longue, avec ou sans dé, classique ou inventive, dans des mondes fantastiques, contemporains ou futuristes, sous l'œil du dieu Kaï ou du grand Cthulhu, il y en a pour tous les goûts.

Si cela a aiguillé votre curiosité, une seule adresse : <http://litteraction.fr>. Et si vous n'y trouvez pas votre bonheur, peut-être le découvrirez-vous parmi les 200 autres créations hébergées là.

- Skarn -



retourné.



Le monstre se cachait sur une île. En y allant, nous n'avons pas tardé à voir apparaître la créature ailée.

Terrorisés, les pêcheurs qui nous emmenaient ont paniqué et le frère esquif sur lequel nous étions s'est

retourné. La menace d'un terrible dragon ?

Sacrebleu ! Vous souvenez-vous de

cette cité que nous avons sauvée de

la menace d'un terrible dragon ?

Tandis que les pêcheurs regagnaient le continent à la nage, nous avons choisi de poursuivre notre route pour l'île. C'est fatigués et

dépourvus d'une partie de notre équipement que nous avons atteint l'île. Mais le dragon est revenu à la

charge. N'écoutez que notre courage, nous avons fui jusqu'à ce

que [nom du héros qui a le plus en Mental] s'aperçoive que ce dragon

volait au travers des arbres. Nous avions affaire à une illusion très

réaliste mais complètement

inoffensive.

à votre façon.

- Maintenant, racontez ce souvenir, à

secrètement l'aventure.

- Piochez les 4 défis utilisés pour

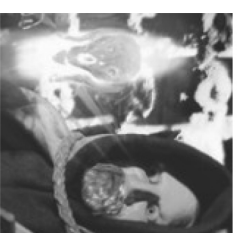
l'aventure.

Nous avons donc exploré l'île pour en savoir plus. Nous avons trouvé une tour habitée par un sorcier fou.

Quand il nous a vu, ce sorcier a fait de grands gestes [MAGIE]. Ce sortilège a

fait apparaître des [COMBAT MENTAL]

- décrivez et jouez la carte - qui nous ont attaqué.



Par Pak Cormier

Une extension pour Brunan

L'île du Dragon



> si le combat est gagné, dites : Le combat a été rude et sans merci. Nous avons dû notre survie grâce à (nom du héros gagnant) qui a été éblouissant dans toutes ses attaques.

> si le combat est perdu : Les créatures nous donnèrent quelques coups puis disparurent aussi vite

qu'elles étaient apparues. Le sorcier venait de chuter en s'empêtrant dans

une racine d'arbre.

Alors, nous avons capturé le sorcier et nous avons exploré sa tour. Nous y

avons découvert un trésor [OBJET /TRÉSORI].

dernière !

Quand nous sommes sortis de la tour, le sorcier avait disparu. Il s'était enfui !

Navrés mais tout de même heureux d'avoir résolu le mystère du dragon,

nous avons fêté cette victoire dans une auberge du Monde Ancien

[AUBERGE]. C'est dans celle-ci que nous avons compris que ce sorcier

ne pouvait être que le vil et cruel Salamoune. C'était notre première

rencontre avec lui. Ce n'était pas la

dernière !



Par Pak Cormier

La Fille du Roi

Une extension pour Brunan



Défis utilisés : Exploration, Combat Physique, Objet/Enchères, Auberge.

Ventrebleu ! Vous souvenez-vous de ce royaume que nous avons détruit en voulant sauver son roi ?

C'est sa fille qui nous avait recruté. Elle nous avait dit que son père était gravement malade et que seul un artefact magique le sauverait.

Mode d'emploi :

- Piochez les 4 défis utilisés pour l'aventure.
- Lisez secrètement l'aventure.
- Maintenant, racontez ce souvenir, à votre façon.

Impossible n'étant pas un mot de notre langage, nous avons décidé d'aider la jeune femme et nous sommes partis à la recherche de cet artefact.

Nous avons traversé maints paysages et moult labyrinthes. D'ailleurs, vous souvenez-vous du trajet exact que nous avons parcouru ? [EXPLORATION]

Nous avons aussi eu à combattre de nombreuses créatures. Je me souviens de cette terrible bataille contre des [COMBAT PHYSIQUE] :

> si le combat est réussi, dites : " Sans la présence et la vivacité de notre ami « prénom du héros gagnant », nous n'aurions jamais pu gagner ce combat ! Levons un verre à son courage !" > si c'est la créature qui a gagné le combat : " Mais la créature était trop ridicule pour nous ,et il nous a fallu bien du courage pour ne pas la combattre et fuir le plus vite possible.



C'est finalement sur un marché que nous avons trouvé l'objet magique. [OBJET/ENCHÈRES] Il nous avait fallu voyager plus de six mois pour le trouver mais, enfin, nous l'avions !

Mais, sur le chemin du retour, nous avons appris la vérité. La fille du roi était en fait une espionne à la solde d'un puissant rival ! Sa mission était d'envoyer le plus loin possible tous les héros du royaume. Ceci étant fait, il avait été alors facile à son employeur d'envahir avec ses troupes le royaume sans défense.

Le roi eut la tête tranchée ! Et de nombreux héros ne revinrent jamais de leur quête !

Mais qu'importe ! Cela ne nous a pas empêché de fêter cette défaite comme il se doit dans une bonne auberge [AUBERGE]. Après tout, cette aventure nous avait permis de trouver un objet d'une valeur inestimable !



4

Crédits :

Une Aventure dont vous êtes le Héros « 70 minutes de la vie d'une mercenaire »

Par Romain Baudry

<http://litteraction.fr/users/outremer>

La Griffes de Melchor, naissance d'un livre-jeu

Par Frédéric Joye

<http://griffedemelchor.onlc.fr/>

Deux anecdotes pour Brunan

Par Pak Cormier. Les dessins sont de Stephan Perreau

[Brunan, l'aventure au comptoir](#) est un jeu édité par Les XII singes

Beloved, un JdR solo

Un Jeu de Rôle à jouer en solo, par Ben Lehman

<http://www.tao-games.com/>

Merci à Lesendar, Zyx et SteveJ pour leurs playtests et leurs dessins

Deux fictions pour Explo[nar]rateurs

Fictions créées par Pak Cormier & Del Armgo

[Explo\[nar\]rateurs](#) est un jeu narratif de Pierre Gavard-Colenny

Relecture additionnelle :

Rémi Dekoninck

(un grand merci)

Images de couverture :

Robert_S

<http://goo.gl/hpJGUa>

Et, comme d'habitude, un grand merci aux artistes m'inondant de leurs musiques lors de la mise en page...

Stephan Eicher – L'envolée (2012) & Carcassonne (1993)

The Jesus and Mary Chain – Psychocandy (1985)

Charles Aznavour – Divers Albums (1960-70)

Sonic Youth – Daydream Nation (1988)

Portishead – Dummy (1994)

Holden – Chevrotine (2006)

- La Saitarelle n°4 sortira pour le printemps 2014 -



A. G. 2013