

La Saltarelle

Claustrophobie, par Thy

Juego de rol, par Natisone

Nahual JdR, par Natisone

*Nécrologie Joaquin Ezequiel Ortis,
par Natisone*

AVH Arawamba, par Sunk

Interview d'Eric Nieudan, Par Pak



N°7 - printemps 2015

EDITO

Souquez moussaillons, matez les artimons, hissez la grand voile et rompez les amarres !
Bon, d'accord, cette phrase ne veut absolument rien dire mais elle fleure bon l'iode, la marée et le bois vermoulu !

En ce début de printemps notre vieux rafiot s'est malheureusement fait embouteiller, errance éternelle obligeant son équipage à expérimenter la terrible angoisse de la claustrophobie...

Le professeur Schonschtein nous fera part de ses dernières découvertes dans ce domaine et nous livrera toute la vérité sur le sérum Z-61 que l'on pensait enterré depuis longtemps.

C'est, ensuite, dans les lourdes, humides et trop épaisses jungles d'Amérique du Sud qu'il faudra accepter de se perdre afin d'y découvrir quelques perles inconnues du jeu de rôle.

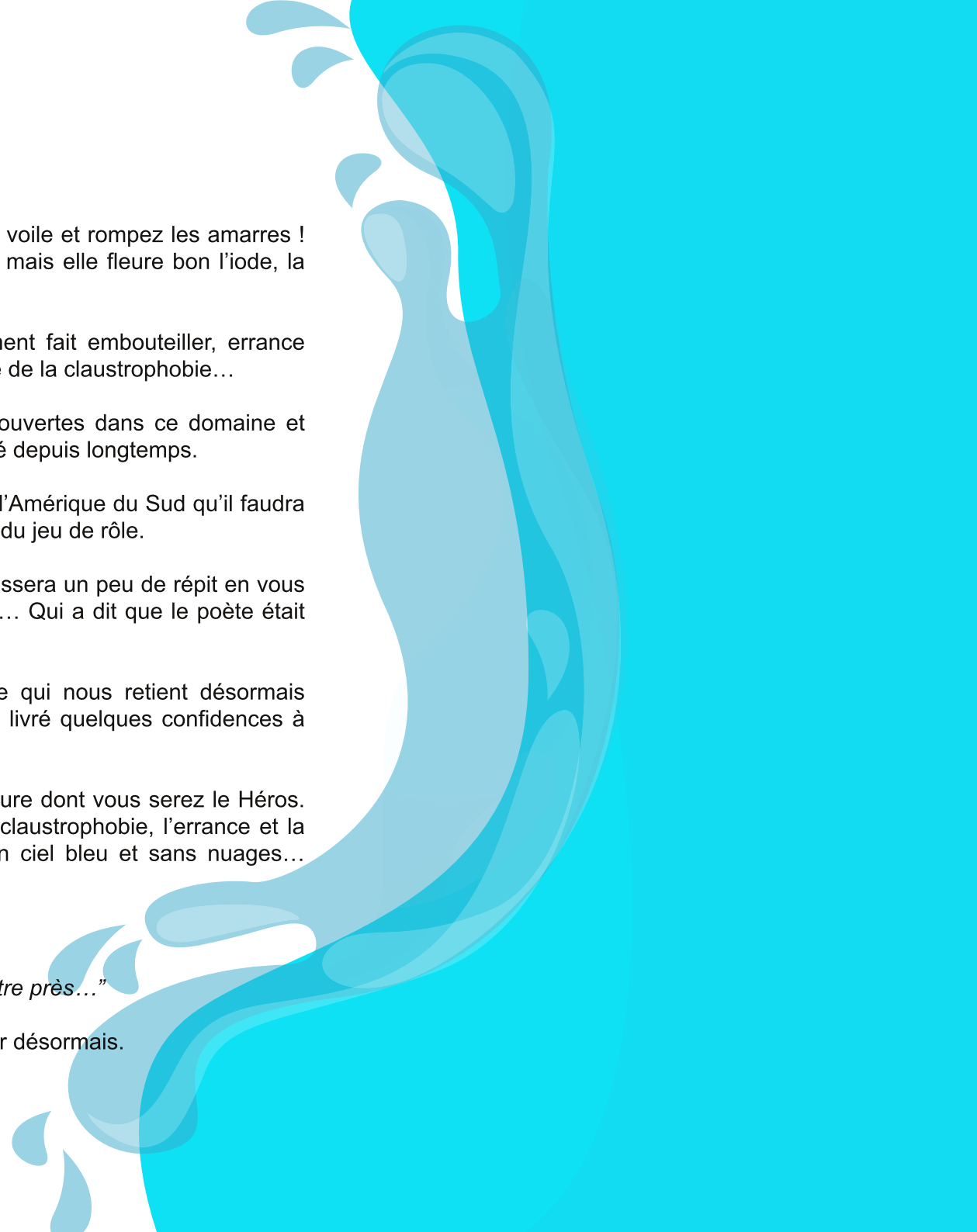
Notre rubrique nécrologique est évidemment de la partie et vous laissera un peu de répit en vous permettant de continuer vos rêveries du côté de l'Amérique Latine... Qui a dit que le poète était un homme heureux... ?

Nous avons eu la chance de croiser un habitant de la bouteille qui nous retient désormais prisonnier. Enfermé depuis l'aube des temps, le sieur Éric nous a livré quelques confidences à propos de mystérieux Livres Blancs...

L'errance dans notre monde de verre se terminera avec une Aventure dont vous serez le Héros. Fuyez dans une jungle étouffante qui vous rappellera combien la claustrophobie, l'errance et la peur peuvent prendre de nombreuses formes, y compris sous un ciel bleu et sans nuages... Arawamba !

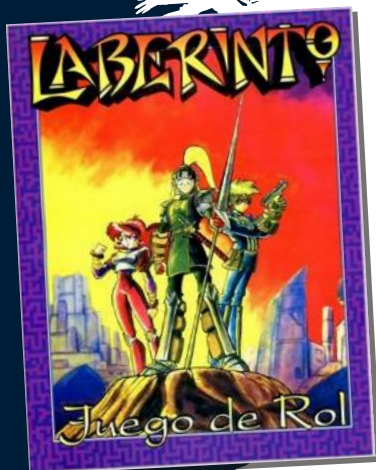
Bonne lecture à vous tous !
Et n'oubliez pas, comme le dit Truls Paulsen, *"ça se joue au millimètre près..."*

Ce numéro de la Saltarelle est dédié à Sof. qui ne fait plus que rêver désormais.



Juego de rol : Petit panorama ludique d'Amérique latine

Force est de constater que les jeux créés en Amérique latine n'arrivent que très rarement à la connaissance des joueurs européens. C'est pour remédier quelque peu à ce manque de visibilité que je vous propose une petite sélection de jeux de rôle et de plateau nés entre Mexico DF et Buenos Aires.



En ce qui concerne les jeux de rôle, la tâche a été ardue tant les informations sur lesquelles j'ai pu mettre la main sont rares et peu exhaustives. Le Mexique et la Colombie semblent être les principaux pourvoyeurs de jeux de rôle en Amérique latine. J'en ai recensé cinq dans cet article. Nahual RPG, un jeu de rôle mexicain inspiré du comic d'Edgar Clément m'a tellement plu que je lui consacre un article complet et une analyse détaillée plus loin dans ce numéro de la Saltarelle. En ce qui concerne les jeux de plateau, mon choix s'est porté sur deux jeux, un péruvien et un argentin, qui se distinguaient par leur originalité,.

Laberinto

Sorti en 1998, Laberinto est considéré comme le premier jeu de rôle mexicain. Il possède une iconographie fortement inspirée des mangas et se revendique d'ailleurs comme un jeu à la sauce Dragon Ball et Saint Seiya. Il utilise un système de jet de pourcentage avec des dés à six face. Chaque action se résout par le jet de deux dés. L'un représente les dizaines, l'autre l'unité. Un six est considéré comme un zéro. Pour déterminer le seuil de difficulté, on utilise la valeur de l'attribut concerné comme étant la dizaine, et la

compétence utilisée comme l'unité.

Exemple : un joueur tente de lire dans les pensées d'un ennemi. Il a 40 dans l'attribut perception et 1 dans la compétence télépathie. Il doit donc faire un résultat inférieur ou égal à 41 avec les deux dés. Le principal défaut du système est qu'il donne la priorité à l'attribut plutôt qu'à la compétence. Un joueur avec un bon score en force et un score faible en natation nagera mieux qu'un joueur avec un score faible en force et une compétence élevée en natation.

Après des heures de recherches sur internet, je n'ai pas trouvé la trace d'un univers spécifique au jeu. Le manuel ne contient que des règles de création de personnage, une liste d'équipement et la description de quelques ennemis dont l'homme-tomate (sic!), le ninja obscur et le fanatique de l'ordre de la Coloquinte. Bref, du pur délire directement inspiré de Sailor Moon ou autres animés du même acabit.

Laberinto est un jeu d'Irma Amézquita et Manuel Tonatiuh Moreno. Il a été édité par Nueva Grafica Occidente.



[La Satira del caos](#)



[Factory](#)



[Factory - le blog](#)



[Eoris Essence](#)



[Eoris Essence
\(en\)](#)



[Eoris Essence
illustrations](#)



La Satira del caos

Voici un jeu de rôle colombien plutôt avare en documentation. La seule source à laquelle j'ai pu me référer consiste en une brève description sous forme de bande dessinée disponible en ligne. Celle-ci ne contient pratiquement aucune indication sur l'univers ou le système de simulation. On y apprend tout au plus que les personnages choisis parmi quinze races possèdent dix caractéristiques et neuf qualités, qu'ils peuvent choisir une ou plusieurs classes parmi vingt-cinq et qu'il n'existe aucune restriction de niveau. D'après les illustrations, on comprend qu'il s'agit d'un univers médiéval fantastique. J'ai d'abord cru à une blague, une manière détournée de décrire AD&D mais à l'heure des rétro-clones, tout est possible et il s'avère que la Satira del caos est bel et bien un jeu à part entière.

La satira del caos est un jeu de Hollman Ortiz Buitrago et César Castro Valencia.

Factory

Avec Factory, on pénètre dans un univers de jeu bien plus complexe. Le jeu a été créé à Monterrey, dans le nord du Mexique. Il décrit un univers façonné par la guerre ancestrale que se livrent les magiciens et les scientifiques de Geonova, un monde où se côtoient dragons antiques et tanks sophistiqués. Geonova est un univers autrefois régi par une élite de magiciens qui méprisaient ceux qui ne maîtrisaient pas leurs arcanes. Face à ce dédain affichés naquirent les scientifiques, ennemis jurés des magies. La guerre éclata et les scientifiques furent exilés sur Quejart, une île où jamais le soleil ne se levait. Là-bas, ils fondèrent Factory, un projet entièrement dédié à leur

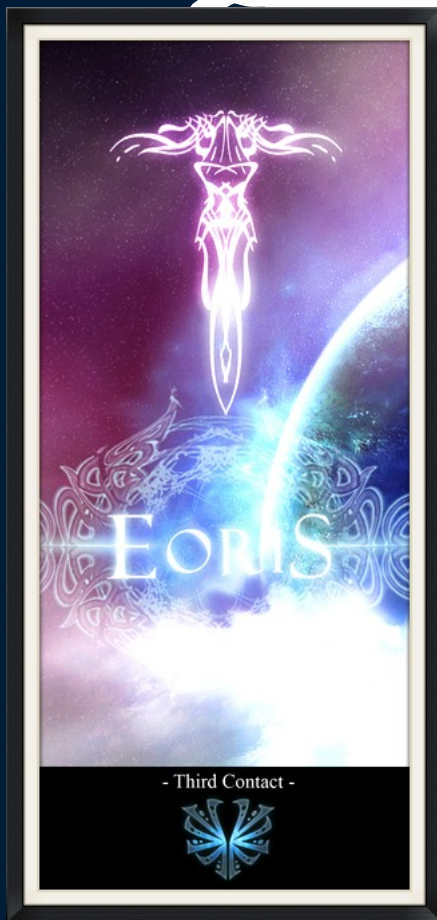
vengeance. La guerre éclata et les armées mécaniques de Factory se déversèrent pour reconquérir Geonova. Le conflit dura cent ans et ne connut ni vainqueur ni vaincu. L'ère de la Falsa Paz (la Fausse Paix) débuta et avec le temps tout le monde oublia les raisons du conflit.

Factory mélange fantasy et science-fiction. À travers un système D20, le jeu propose quatre races (les humains, les hommes-chats, les Biohazards et les mystiques) sans compter une dizaine de classes de personnage (de l'archéologue à l'assassin en passant par le pistolero, le scientifique et le mage.)

Factory est un jeu de Daniel Hazael Martínez et Rafael Jesus Guillen. Il a été publié en 2005 par La Voz de Jevrad et est à présent épuisé. Ses concepteurs travaillent actuellement à une deuxième version.

Eoris Essence

Eoris Essence est un jeu de rôle colombien créé par deux étudiants de Bogota. La thématique est assez surprenante. La planète Eoris a été créée par un dieu unique qui envoya ses anges, les Sil, peupler le monde. Grâce à leur essence divine, les Sil donnèrent vie à une multitude de créatures appelées Xylen. Un jour, Dieu décida de mourir. Il envoya sur Eoris les Kalei, les derniers anges, chargés de détruire sa création. Est-il plus important d'accomplir la volonté de Dieu ou bien de s'y opposer pour préserver son œuvre ? Telle est la question qui va se poser aux joueurs. Les auteurs qualifient d'ailleurs leur projet de jeu de rôle transcendantal et les aventures vont être l'occasion de placer les personnages face à des dilemmes moraux qu'ils devront résoudre selon qu'ils soient Sil, Xylen ou Kalei.



Le système de jeu est assez classique (proche du D20) mais possède un nombre impressionnant de caractéristiques numériques : 11 attributs et 17 traits psychologiques, sans oublier l'espoir, l'aura, l'énergie, le stress et les compétences. Le jeu n'a pas l'air de briller par sa simplicité. Il est vendu sous la forme d'un coffret contenant deux livres épais et se distingue par des illustrations travaillées. L'univers étant assez particulier, les créateurs ont fait le choix de miser sur un produit très visuel qui n'est pas sans rappeler le design des jeux vidéo. Qu'on aime ou non les abondantes illustrations tendance World of Warcraft qui abondent dans ces livres, force est de constater qu'on se trouve devant un produit très soigné. Contrairement aux autres jeux présentés ici, les concepteurs d'Eoris Essence ont misé sur le marché anglo-saxon et l'ont entièrement produit en anglais.

Eoris Essence est un jeu de rôle de Daniel Torres et Nicolás Acosta. Une version condensée du jeu en 74 pages avec un scénario est disponible gratuitement en ligne (la version complète en fait plus de 400.)

Tiamat, la doncella de la vida

Tiamat, qui se définit lui-même comme un jeu de fantasy urbaine, a été créé par des rôlistes de Monterrey au Mexique. Il utilise un système proche du Storyteller des éditions White Wolf. La trame du jeu repose sur l'âme. Dans l'univers de Tiamat, chaque planète ne peut contenir qu'un nombre limité d'âmes. Quand survient une explosion démographique, celles-ci sont contraintes de se répartir sur plusieurs humains. Les joueurs incarnent des personnages qui possèdent une âme complète, contrairement aux

Affaiblis, c'est à dire la plupart des autres humains, qui ne possèdent qu'une âme partielle. Yazmín M. Carrizales Guerra, créatrice du jeu, a également collaboré à Tiamat : Missione, un comic en cinq épisodes qui illustre l'univers du jeu de rôle. Il semblerait que ce jeu ait été édité de manière confidentielle car très peu d'informations sont disponibles.

Tiamat, la doncella de la vida est un jeu de rôle de Yazmín M. Carrizales Guerra édité par les éditions Eter.

Dias de Radio

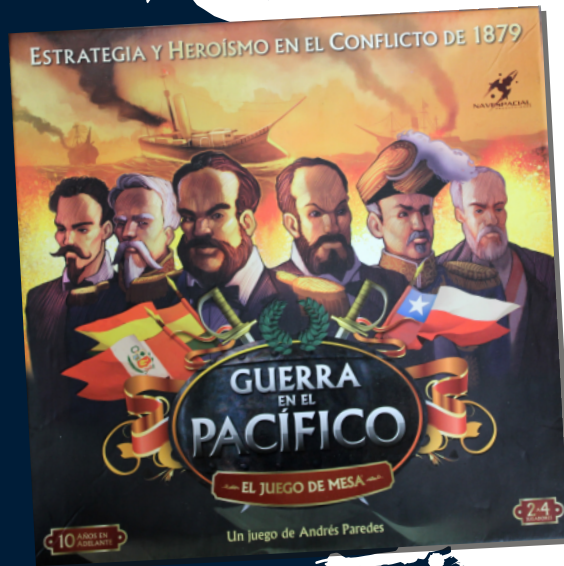
Dias de radio est un jeu de carte argentin de type narratif jouable de deux à quatre joueurs et dont le but est de raconter une histoire. Le principe est le suivant : les joueurs se mettent d'accord pour choisir un genre parmi les quatre proposés (science-fiction, aventure, horreur, policier.) Chaque genre est lui-même divisé en trois sous-genre. On pêche ensuite au hasard six cartes scénario parmi les 120 disponibles. Ces cartes vont aider à l'élaboration d'une trame. Le premier joueur a deux minutes pour raconter une histoire en s'inspirant du genre et du sous-genre choisi. Les autres joueurs placent chacun une carte scénario devant le conteur qui en choisit une pour agrémenter son récit. Après le temps imparti, le joueur suivant continue l'histoire à l'endroit où elle s'est arrêtée et l'on va répéter les mêmes phases jusqu'à ce que sorte la carte fin de programme. Plus les cartes s'accumulent devant le conteur, plus la pression s'accroît car les choix sont de plus en plus nombreux. Il en résulte bien souvent des histoires abracadabrantes pour le plus grand plaisir de tous les participants. Une partie dure à peu près vingt minutes. Les cartes, au graphisme

Tiamat
critique (es)

Tiamat - critique

Dias de Radio

Dias de Radio
critique (es)



Guerra en del Pacifico
critique (en)

Guerra en del Pacifico
critique (es)

très soigné, permettent de jouer 480 scénarios différents réparti dans les 12 sous-genres, de quoi agrémenter de nombreuses parties. Dias de radio est un hommage réussi aux fictions racontées à la radio avant l'avènement de la télévision. Son dynamisme, qui pousse les plus timides des joueurs à développer leur créativité, en fait un jeu drôle et très accessible.

Dias de radio est un jeu crée par Alejandro Maio Sasso et édité par Bison/Eurojuegos Buenos Aires

Guerra en el Pacífico

Pour terminer ce petit tour d'horizon, voici Guerra en el Pacífico, un wargame péruvien qui retrace la guerre menée par le Chili contre le Pérou et la Bolivie en 1879. L'originalité du jeu tient à ses phases politiques et diplomatiques ainsi qu'au fait qu'il est possible de jouer à deux contre un. Le reste des phases (acquisition, déplacement maritime, déplacement terrestre) demeure plus classique malgré des règles spécifiques pour les combats navals, les affrontements terrestres ainsi que pour l'utilisation de personnages historiques aux capacités spéciales.

Les phases politiques et diplomatiques se jouent comme suit : chaque joueur choisit secrètement et joue une carte politique parmi trois : prudente, offensive, défensive. On croise les deux cartes sur un tableau pour obtenir le résultat. Celui-ci s'exprime en terme de points à ajouter ou à soustraire à la réserve du compteur politique. Cette réserve permet d'effectuer une action politique ou diplomatique. En terme de jeu, soit le joueur jette les dés pour connaître l'effet de sa politique pour ensuite ajouter le total du compteur au dé (Le résultat obtenu sur un autre tableau lui

donnera des avantages tels que l'infanterie motivée, l'espionnage, les subventions, etc.), soit il augmente de 1 point un des compteurs diplomatiques d'un pays tiers (En l'occurrence, l'Angleterre, les États-Unis et l'Argentine.) Chacun de ces pays possèdent trois effets diplomatiques distincts qui vont influencer le jeu. Utiliser un effet diplomatique fait perdre des points de politique au joueur qui en est l'auteur, ce qui implique de bien doser chaque action.

Il y a trois manières de gagner : être le premier à obtenir 10 points de victoire, être celui avec le plus grand nombre points de victoire au 10ème tour de jeu ou encore capturer une capitale adverse. Contrairement à la grande majorité des wargames, celui-ci peut se terminer aisément en deux heures. Les puristes diront d'ailleurs qu'il s'agit d'un wargame hybride car la jouabilité est bien plus mise en avant que l'exactitude de la simulation. Guerra en el Pacífico est en outre un très bel objet. Sa présentation et ses illustration sont très soignées et le matériel, plateau, cartes et pions, est de bonne facture.

Guerra en el Pacífico est un wargame d'Andrés Paredes édité par Navespacial Producciones EIRL.

Voilà pour cette fois. Je continue mon investigation des nouveaux espaces ludiques et vous tiendrai informé de mes découvertes au fil des pages des prochains numéros de la Saltarelle.

Claustrophobie, la porte du sub-monde !

Un article "scientifique" utilisable dans de nombreux univers de jeu – Horreur, pulp, moderne, steampunk..., idéal pour lancer un scénario, voire une campagne de longue haleine.

Dans le cadre de notre rubrique "La science pour tous", nous recevons aujourd'hui le professeur Schonschtein, de l'université de médecine d'Innsbruck, qui va nous parler de ses découvertes scientifiques qui présagent d'un avenir extraordinaire pour l'humanité.

Alors professeur, par quoi commençons-nous ?

Tout d'abord une définition, celle de la claustrophobie : c'est la peur des espaces confinés, des lieux clos pouvant entraîner une crise de panique, celle-ci étant caractérisée par des sueurs, des nausées, une impression d'étouffer voire un évanouissement. Voilà pour le lieu commun, mais mes dernières recherches montrent que ce ne sont là que des apparences, la réalité est tout autre.

Allons bon, qu'avez-vous donc découvert ?

La claustrophobie n'est pas une peur mais un moyen de se mettre dans un état second pour entrer dans un autre univers que j'appelle le sub-monde. Bien entendu, pour le sujet, ce n'est pas une action consciente. Ceux que l'on considère comme claustrophobes possèdent ce don – caché – de naissance mais il semblerait qu'il soit possible d'y accéder par d'autres méthodes. Nous n'en sommes qu'au début de nos recherches.

Passionnant ! Comment en êtes-vous arrivé à ces conclusions ?

Grâce à un appareil que j'ai modestement appelé

"Sub-conscientomètre de Schonschtein". Il serait trop fastidieux de vous expliquer son fonctionnement . Pour résumer, je dirais que cette machine à la pointe du progrès permet de mesurer l'activité subconsciente du sujet. Il a suffi de l'utiliser sur des sujets en « crise de panique ».

Mais il a dû être difficile de trouver des sujet claustrophobes ET en état de panique ?

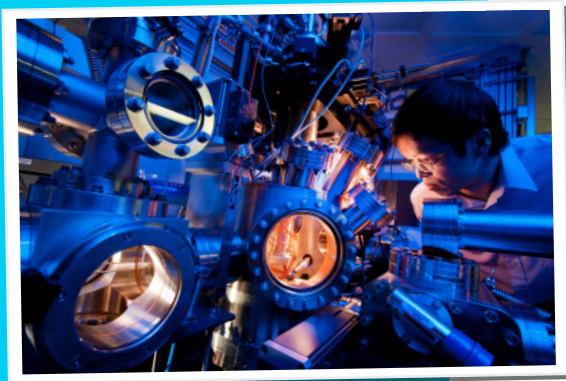
Effectivement, les premières expériences sur des volontaires se sont avérées limitées. Mais deux événements nous ont grandement aidés :

– En premier lieu, l'invention du sérum Z-61 par mon collègue japonais, le docteur Nagamura. Sérum qui permet de favoriser la mise en condition du sujet. Certains détracteurs ont dit que le Z-61 provoquait un état d'anxiété exacerbé, mais c'est là une accusation simpliste. Non, le Z-61 n'est qu'un catalyseur à la claustrophobie.

– En second lieu, le gouvernement qui nous a donné accès aux prisons et aux fichiers de leurs occupants, nous permettant ainsi une sélection de cobayes en nombre suffisant pour obtenir des données statistiques fiables.

Vous avez parlé de sub-monde, mais qu'est ce donc ?

Le sub-monde reste en grande partie un mystère car mon sub-conscientomètre ne permet pas d'en donner une représentation exacte. Mais mon équipe et moi-même sommes en bonne voie de l'améliorer.





Pour l'instant, il nous faut nous contenter d'interroger les patients en état d'hypnose. Eh oui ! Le voyage dans le sub-monde se faisant de façon inconsciente, les cobayes ne peuvent nous le décrire volontairement. Mais grâce à l'hypnose nous en savons déjà plus. Il apparaît comme le monde réel sans pour autant en respecter les lois physiques. Le patient est sujet à une errance chaotique, allant de souvenir en souvenir et provoquant des changements qui affectent son humeur, ses sentiments et sa perception extérieure. Mais, la constatation la plus importante est que le sujet peut rencontrer d'autres personnes et interagir sur leur inconscient.

C'est fort intéressant mais comment avez-vous pu constater ces rencontres ?

Il s'avère que nous avons mené des expériences de voyage subconscient sur deux sujets en même temps et avons constaté que les enregistrements du sub-conscientomètre étaient très proches. En fait un sujet peut influencer l'autre, voire nuire gravement à son intégrité mentale.

Diantre ! Vous voulez dire qu'un sujet peut modifier les pensées d'un autre ? Qu'il peut le rendre fou ?

Oui, tout à fait. Je vais vous citer l'exemple de deux détenus qui, dans le monde réel, étaient deux ennemis jurés. Le hasard nous a amené à les réunir lors d'une séance d'expérimentation. Un des deux avait une "force psychique" supérieure à l'autre. Il a donc provoqué un accident vasculaire cérébral majeur à son adversaire, le réduisant à l'état de légume, si vous me pardonnez l'expression.

Mais, n'est-ce pas là un pur hasard ?

Non. Les enregistrements étaient explicites. De plus, après coup, nous avons interrogé par hypnose le sujet encore sain et ses dires ont conforté nos conclusions.

Pouvez-vous nous en dire plus ?

Malheureusement, non. Je suis contraint au secret défense, le gouvernement ayant exercé son autorité sur mes recherches.

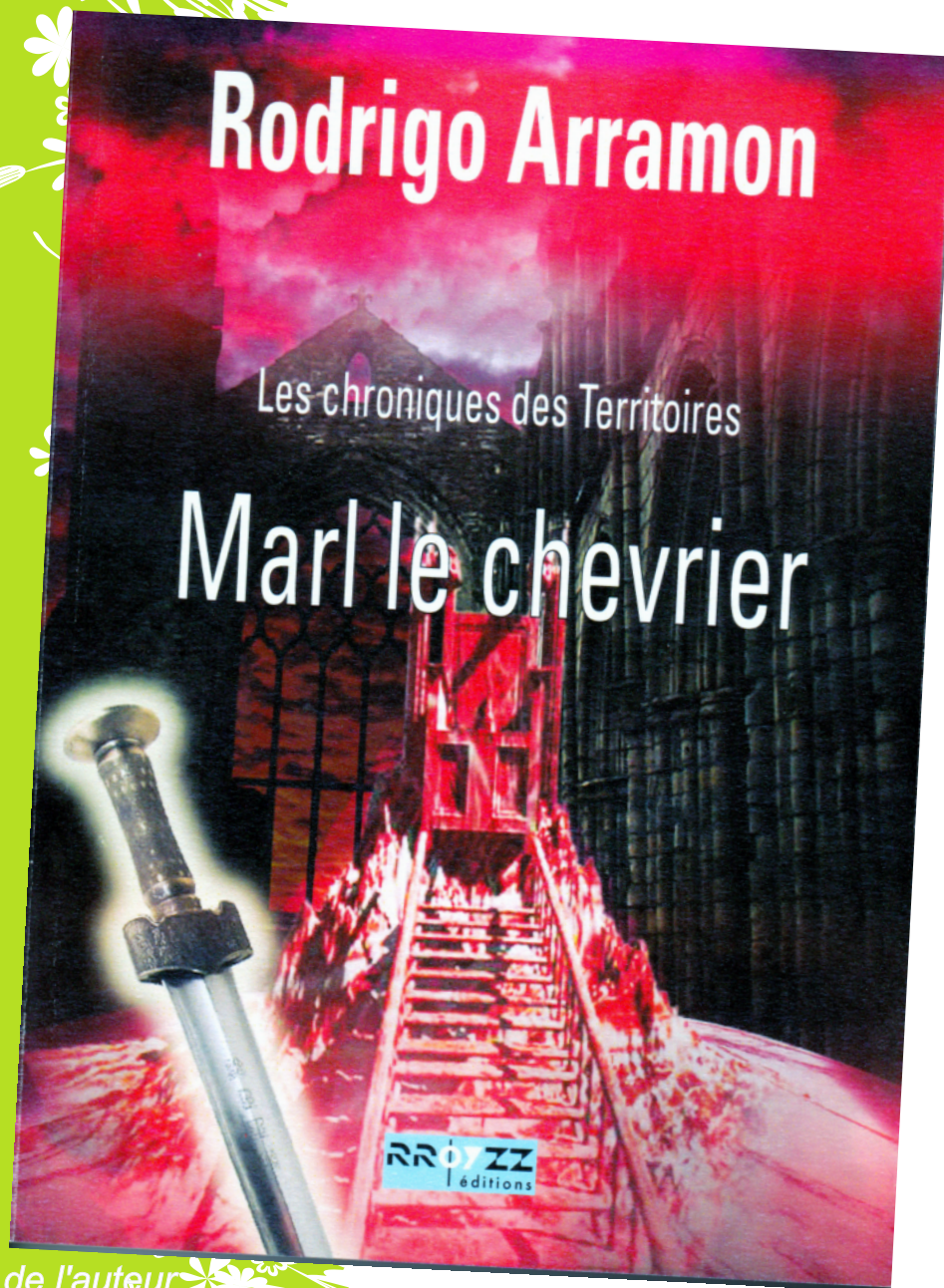
Faut-il y voir un rapport avec le départ du pays de votre équipe ? Vous vous seriez installés sur une île privée afin de poursuivre vos recherches ?

Je ne peux malheureusement en dire plus...

Pour finir, pouvez-vous nous dire si vos découvertes ont un rapport quelconque avec les travaux du Professeur Sunesen concernant, je le cite, "Les ponts psychiques entre les mondes oniriques" ?

La science du subconscient n'en est qu'à ses débuts mais, oui, il semble fort probable que le sub-monde et les mondes oniriques décrits par le professeur Sunesen ne font qu'un. Nous ne savons pas encore comment contrôler l'errance subconsciente et encore moins comment agir sur celle des autres mais, tout nous laisse croire qu'un jour il sera possible de voyager, rencontrer et interagir dans le subconscient des autres. Celui qui parviendra à cette maîtrise disposera d'un pouvoir incommensurable. Bien entendu, nous n'en sommes pas encore là...

Merci professeur pour ces fabuleux éclaircissements. Retrouvez notre rubrique "La science pour tous" la semaine prochaine pour de nouvelles révélations passionnantes !



Marl le chevalier

Rodrigo Arramon

Un jeune noble avec pour seule fortune un château ruiné, un équipement rouillé et une chèvrerie.

Une Princesse, Septième enfant d'un roi qui, selon la coutume, doit vivre dans le dénuement le plus total.

La Tradition va les réunir.

Après tout, servir de chaperon à une princesse, cela ne doit pas être très différent de l'élevage de chèvres, si ?

Pourtant, dans l'ombre, une menace se fait de plus en plus présente, bouleversant l'ordre établi. Et la vie de Marl le chevrier va basculer.

Nahual RPG

Les Nahuales, ou Nawal, sont dans la mythologie mésoaméricaine des êtres doubles, mi-bêtes mi-hommes. Leur animal totémique est déterminé par le jour de leur naissance selon le Tonalpohualli, le calendrier Aztèque. En s'inspirant du folklore mexicain et de ce mythe en particulier, Edgar Clément, un des auteurs de ce jeu de rôle, a posé les jalons d'un univers extrêmement original.

Edgar Clément est né à Mexico DF en 1967. Artiste prolifique passionné par la science-fiction et l'histoire des religions, on lui doit la création en 1993 de la revue Gallito Comics, considérée comme l'équivalent mexicain de Métal Hurlant. Très influencé par David McKean, le dessinateur d'Arkham Asylum et par le célèbre illustrateur satirique mexicain Rius, Edgar Clément publie à partir de 1994 le comics qui le rendra célèbre : Operación Bolívar. Cette œuvre complexe, sombre et exubérante est une sorte de miroir déformant de la société mexicaine et de ses excès. Avec un style graphique qui regorge de références au catholicisme et aux mythes pré-colombiens, l'auteur va utiliser les codes du film noir nord-américain pour emmener le lecteur dans un univers où s'affrontent les anges et les chamans sur fond de corruption politique, de narcotrafic et de conspiration. Fort du succès de cet univers pour le moins original, Edgar Clément et son acolyte Miguel Angel Espinoza travaillent depuis 2013 à la conception d'un jeu de rôle baptisé Nahual et directement inspiré d'Operación Bolívar. Le résultat est surprenant.

« Quand nos ancêtres espagnols sont arrivés sur le continent, ils n'étaient pas seuls. Avec eux vinrent leurs dieux et leurs armées d'anges. [...] Entre l'épée de Cortés et celle de l'archange Saint-Michel, il n'y avait aucune différence.[...] Les





Nahuales, les plus puissants des chamanes, résistèrent et se donnèrent pour tâche de combattre les anges envahisseurs. »

Cet extrait de l'introduction d'Operación Bolívar illustre parfaitement le background du jeu. Dans cet univers, les anges, issus de la culture judéo-chrétienne, sont arrivés au Mexique à l'époque où les espagnols mettaient le pied en Amérique. Depuis cinq cents ans, ils sont combattus par les Nahuales, les descendants des chamanes, qui continuent leur lutte ancestrale dans un Mexique déchiré par les cartels.

Avec le temps, les anges sont devenus la proie de toutes les convoitises car leur corps sert à la fabrication de matériaux précieux. Leur sang est destiné à la confection du Chinguere, une puissante eau-de-vie, leur chair possède des vertus médicinales et leurs os broyés sont consommés comme une drogue qui se vend à prix d'or. Dans ce jeu, les joueurs incarneront des Nahuales à la poursuite d'anges pour en tirer profit.

Penchons-nous à présent sur la création des personnages. Les joueurs auront le choix entre trois types : ceux qui chassent les anges (angeleros), ceux qui capturent les anges déchus pour les asservir (diableros) et ceux qui ne sont intéressés que par la nahualité, la connaissance de soi et des forces ancestrales (chamanes).

Les Angeleros sont des commerçants. Ils traquent les anges pour les tuer et revendre leurs organes. Ce travail sordide pousse très souvent les plus fragiles d'entre eux au suicide.. Ils ont une grande connaissance des anges et de leur anatomie. Leur savoir-faire fait tourner l'économie des Cartels

mexicains, d'ailleurs la CIA ainsi que diverses organisations criminelles s'y intéressent de près.

Les Diableros dédient leur vie à capturer des diables, c'est à dire des anges déchus dont le corps a perdu toute propriété mercantile. Vivants, ils possèdent toutefois de grands pouvoirs et les Diableros cherchent à les asservir à tout prix en concluant des pactes diaboliques, au risque d'être corrompu par un des sept pêchés capitaux. Dans la société mexicaine, les Diableros utilisent notamment leurs captifs comme poulains dans des combats clandestins, comme esclaves sexuels ou encore comme sicarios, de redoutables tueurs à gages.

Les Chamanes ne sont intéressés que par la connaissance de soi et par la nahualité. Ce sont des ascètes, dépositaires d'un savoir ancestral. Ils voyagent intérieurement au moyen de substances hallucinogènes, tel le Peyotl. Le pouvoir est leur motivation première. Contrôler sa nahualité donne des compétences fantastiques, comme par exemple consulter les échos du passé en interrogeant ses ancêtres ou disposer des pouvoirs d'un animal totémique. Certains Chamanes aident les cohortes de miséreux, d'autres utilisent leur don pour imposer leur volonté. Il n'est pas rare de les voir présider des cérémonies dans les appartements populaires des barrios bajos ou chez de riches étudiants en mal de sensations fortes. On les retrouve aussi bien au service des cartels de trafiquants que des ONG à finalité sociale.

Pour donner vie aux personnages, on doit leur adjoindre un archétype parmi huit possibilités (le dur, le protecteur, le séducteur, le nerd, le furtif, le leader, l'équilibriste et le gremlin.) Chaque joueur



va devoir choisir une conduite parmi celles découlant de son archétype. Lorsque le personnage agit en opposition à la conduite choisie, il gagne des points de frustration qui augmentent sa nahualité.

Viennent ensuite les attributs (colère, patience, perspicacité et passion) et les attributs spéciaux (nahualité et tonal.) Ces deux derniers termes sont tout à fait intraduisibles en français. La nahualité est une espèce de force bestiale ancestrale qui habite les personnage, et le tonal représente en quelque sorte la conscience, l'harmonie avec le monde, qui risque de s'éroder au fil du jeu. Ces deux attributs sont antagonistes. Tout au long des parties, les joueurs vont être amenés à contrôler leur nahualité et à vivre une transformation mystique graduelle liée à un animal totemique. Le personnage pourra faire appel à ce totem pour obtenir des pouvoirs surnaturels.

Pour en finir avec la création des personnages, il faut encore déterminer leur degré de relations. Chaque joueur va devoir noter une valeur de relation pour chaque PJ avec qui son personnage est en lien. Cette valeur représente la connaissance de l'autre. La relation est donc bien souvent asymétrique. En effet, Miguel peut avoir une relation de 4 avec Marcus alors que celui-ci n'aura que 2 envers Miguel. Le concept est un peu abstrait mais permet de baliser le roleplay. De plus, si un personnage obtient à un moment ou un autre un score de relation égal à 0 ou 7, il gagnera des points d'expérience.

Tout le système du jeu est en fait librement inspiré de celui d'Apocalypse World, de chez Lumpley Game (le logo Apocalypse World figure d'ailleurs


sur le site internet de Nahual.) Le jeu n'utilise que des dés à six faces. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le jet est un succès. Si on obtient un seul succès, on considère la réussite comme faible, deux ou trois succès constituent une réussite forte. Quatre succès ou plus signifient que la réussite est épique. Pour connaître le nombre de dés qu'il faut jeter, il faut se référer à la réserve de dés qui correspond à chaque attribut. Certains modificateurs pourront être utilisés sous forme de jet de dés supplémentaires, ou encore sous forme d'un nombre de succès automatiques accordés. Chaque résultat de 1 sur le dé annule un succès et procure 1 point de frustration. La réserve de frustration pourra être utilisée pour obtenir certains bonus en terme de jeu. Le joueur devra prendre soin de ne pas dépasser un certain seuil de frustration sous peine de ne plus pouvoir contrôler les instincts de son personnage..


Nahual RPG est un jeu innovant tant par rapport à l'univers qu'il propose que par le système de jeu qui en fait son épine dorsale. L'ambiance est noire, très noire et toute la trame de l'histoire est une réflexion sur l'identité mexicaine et une critique sociale implacable du capitalisme sauvage, des religions et des liens entre politique et narcotrafic dans le Mexique contemporain. La cité de México, Distrito Federal comme la nomme ses habitants ou DF en abrégé, est la ville la plus peuplée du monde et cache dans ses entrailles de sombres secrets. L'ambiance de Nahual RPG est un savant mélange de polar et de fantastique sur fonds de croyance judéo-chrétienne et mésoaméricaines. Amateurs de curiosités, de découvertes et de sensations extrêmes, ce jeu est fait pour vous.

Nahual RPG est un jeu de rôle mexicain créé par

Edgar Clément et Miguel Ángel Espinoza. La version Beta est téléchargeable gratuitement à l'adresse <http://nahualrpg.com/> (en anglais et en espagnol.) Pour ceux qui seraient intéressés de participer à la publication du jeu, les concepteurs ont mis en place sur leur site des appels aux dons.

L'univers d'Edgar Clément

 L'entièreté du comics Operaciòn Bolivar est disponible gratuitement sur ce site. 160 pages en noir et blanc indispensables pour comprendre le monde de Nahual RPG.

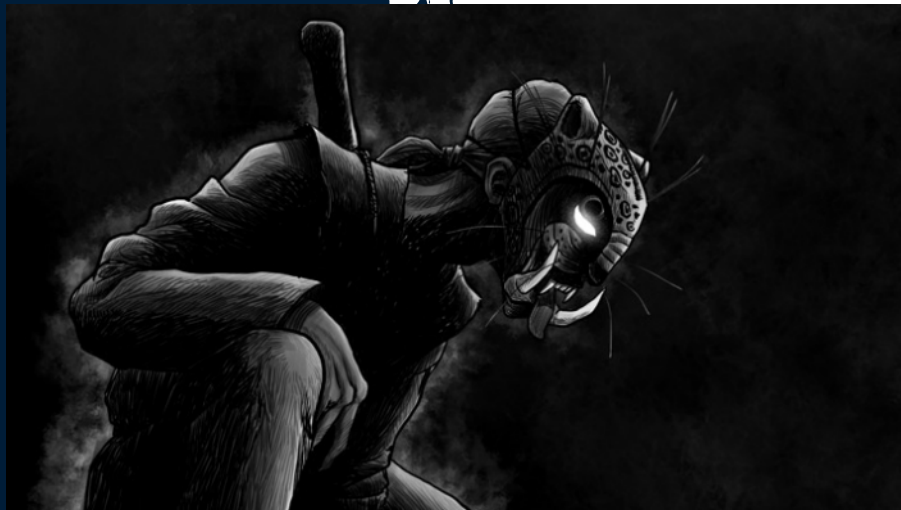
 Son nouveau comics, Los perros salvajes, qui prend place dans le même univers, a été publié en épisode durant deux ans sur internet. Ses 103 pages sont consultables gratuitement sur ce site

 D'autres créations graphiques d'Edgar Clément.


 Deux critiques d'Operaciòn Bolivar.

 Une étude de l'Université de Géorgie sur le comic Operacion Bolivar

Gracias a Edgar Clément y Miguel Ángel Espinoza por el permiso de usar sus ilustraciones





Que cela soit...

"Il y eut Eru, le Premier, qu'en Arda on appelle Ilúvator; il engendra d'abord les Ainur, les Bénis, qu'il engendra de sa pensée, et ceux-là furent avec lui avant que nulle chose ne fut créée..." (extrait du Silmarillon de J.R.R Tolkien)

Ils chantèrent ensemble l'Ainulindalé, le chant Béni de la Création, et durant le Chant leur apparut la vision d'un monde d'une incroyable splendeur. Lorsqu'ils se furent tut, Eru dit "Eä!" (Que cela soit!) Et Arda fut...

ËA

Cela se passait à l'aube des temps et pourtant le secret de l'Ainulindalé vit toujours. Ses dépositaires créent encore des mondes merveilleux, des histoires fantastiques, des personnages légendaires... qui n'existent que le temps de les raconter.

Ces doux rêveurs se nomment les rôlistes. Vous pouvez les croisez un peu partout : dans la rue, entre deux stations de métro, au restaurant ou lors d'une fête par exemple.

Mais il existe un lieu dans le Val d'Oise où ils sont immanquables : la Maison Vallerand de Vauréal, havre d'ËA.

R²Ëa

Les 9^{ème} Rencontres Rôlistiques d'Ëa

Samedi 18 Avril
Après-midi et toute la nuit

Maison Vallerand
14 rue de l'ancienne mairie
Vauréal (95)

Informations :
<http://club-ea.com>

Entrée libre

Val de France Vauréal

Extrait du Planning

The Laundry	D&D 4.0
Vendredi 03 avril	Samedi 04 avril
Début de partie à 21:00	Début de partie à 14:30
MJ: Leandre	MJ: Julien
Jeu de plateau (History of the World)	shadowrun : The Seraphim
Samedi 04 avril	Samedi 04 avril
Début de partie à 13:45	Début de partie à 21:00
MJ: JC	MJ: Julien
	Rhodan
	Vendredi 10 avril
	Début de partie à 21:00
	MJ: Matthieu

Nécrologie

Joaquin Ezequiel Ortis, est décédé hier à l'âge de 48 ans. La nouvelle a fait la une de nombreux quotidiens latino-américains ce matin. Retour sur la vie mouvementée d'un artiste hors norme.



J. Ezequiel Ortis

Dans les années 90, Joaquin Ezequiel Ortis occupait une place de choix dans la rubrique faits divers de la presse de son pays. Très jeune, il défraya la chronique par ses mœurs plutôt originales. Jugez plutôt, condamné en 1992 parce qu'il se promenait nu et armé d'un fusil dans le Cementerio Central, il purgea une peine de 11 mois ferme au pénitencier Libertad (sic).

Deux ans plus tard, celui qui deviendra l'auteur des « Versets de Plomb et autres médisances du Monde », percuta avec sa moto le colonel Ernesto Girardo, le blessant légèrement aux genoux. Il échappa de justesse à une condamnation pour terrorisme et déclara lors de son jugement qu'il s'agissait d'un accident et qu'il n'avait pas la moindre idée de qui était l'officier Girardo. On lui retira son permis de conduire et le juge Pedro Llanos le condamna à une nouvelle peine de 17 mois à Libertad où il se faisait désormais appeler Loco-Moto.

On sut des années plus tard, grâce à une photo exhumée par le quotidien El Observador, que Joaquin Ortis connaissait très bien Girardo.

Le cliché, datant de l'époque où Ortis étudiait le droit à l'Université Catholique de Montevideo, montrait une scène de bagarre de rue prise lors d'une des nombreuses manifestations qui émaillèrent le pays dans les années 80. Au milieu des corps agrippés on voyait très nettement Ortis, le visage grimaçant, empoigner rudement Ernesto Girardo, qui n'était encore qu'un jeune lieutenant.

On comprend aisément qu'Ortis n'ait pas fait mention de cette altercation lors de son jugement. En revanche, le mutisme du colonel en étonna plus d'un. Certains journalistes évoquèrent même une relation amoureuse entre les deux hommes mais cette affirmation ne dépassa pas le cadre de la presse à scandale.

En 2001, peu après le 11 septembre, Joaquin Ortis fit paraître l'opus qui lui donna la reconnaissance de ses pairs : Les guerres médianes, un recueil de poésie où fantastique et critique sociale se mêlent sobrement. Toutefois, son prologue acerbe, véritable pamphlet contre les néo-conservateurs de Washington, lui valut de devenir persona non grata aux Etats-Unis. On lui refusa son visa et il ne put jamais donner la conférence où il était convié aux côtés de Noam Chomsky pour parler de la guerre contemporaine et de sa transfiguration littéraire.

Dégoûté de cette décision (on apprit par sa mère qu'il avait toujours rêvé de se rendre à New-York), Ortis entreprit un long voyage à pied à travers la pampa avec pour seul bagage un livre de Borges sous le bras (d'après des témoins, qui l'auraient croisé saoul et indigent sur le parvis d'une église de la Colonia del Sacramento, il s'agirait d'un exemplaire de la fausse biographie d'Evaristo Carriego.)

Les tabloïdes de tout le pays ont mené une véritable bataille pour mettre sur papier ses

frasques d'alors. Durant ses années d'errance, on raconte qu'il mit enceinte la révérende Mère du couvent des Clarisses de Tacuarembó, qu'il se brisa les deux jambes en se jetant hors d'une voiture de police, qu'il aida un jeune voleur à prendre la fuite en déclamant des vers érotiques sur la place d'un marché local ou encore qu'il dessina un pénis de 7 mètres de haut sur la façade de la caserne de Rio Branco.

C'est pourtant de ce voyage initiatique qu'il tira son chef-d'oeuvre incontesté : Versets de Plomb et autres médisances du Monde, un véritable coup de poing dans le ventre de l'Intelligencia des lettres uruguayennes. Le succès fut immédiat. Le doyen de la faculté de littérature de l'Université Catholique de Montevideo démissionna. Dans sa déclaration, il souligna par trois fois sa totale incompetence à diriger un département désormais désuet tant la claque infligé par Ortis faisait vaciller les fondations de l'académie et l'usage de la langue.

Joaquin Ezequiel Ortis quitta la rubrique faits divers pour faire son entrée en première page des revues culturelles. Il conserva le sobriquet de Loco-Moto et passa les cinq dernières années de sa vie entre le quartier Miguel Arrango et La Sobrepasa, son village natal. Il écrivait ses vers sur les murs décrépis des clochers de campagne. Il enseignait l'Esperanto à des vieux malades qui gisaient impotents dans des arrières salles d'hôpitaux vétustes et poussiéreuses. Lorsque Manuel Marcos, journaliste de l'Observador lui demanda quel était son poème favoris, Ortis lui écrasa le poing sur le nez. La photo de cet épisode est d'ailleurs la dernière du poète.

En juin dernier, alors qu'il déambulait dans sa ville,

une jeune femme lui aurait proposé de lui lire les lignes de la main. Clara Martinez Ortis, son épouse présente ce jour là, a été témoin de son dernier soupir. Elle a affirmé devant les caméras de TV Ciudad que la jeune voyante a susurré un mot à l'oreille de son mari, a empoché les cinquantes pesos et qu'ensuite Joaquin s'est effondré, mort.

Ortis repose désormais dans le Cementerio Central, ce même lieu qui le fit sortir de l'anonymat. Sur sa pierre tombale sont gravés ces mots : C'est la poésie ou les chiens.

Pour commémorer sa mémoire, voici Ego, extrait des Versets de Plomb et autres médisances du Monde :

Le troupeau dévastateur vomissant ses lamentations

Et la vacuité de ces piètres penseurs

Magnétiques et nauséux

Particules toxiques dardant leurs influences sur des fréquences inconnues

Goules beuglantes, fleurs soyeuses au fumet âcre de la péremption

La vacuité est solennelle

Mais des geôles de Libertad une voix s'élève





WHITE BOOKS : VERS LE RENOUVEAU DU JEU DE RÔLES ?

Exit la traditionnelle feuille de perso et le Meneur de Jeu ! Voici White Books, du très prolifique Éric Nieudan (Archipels ; Lanfeust de Troy, le jdr ; Star Drakkar...). Dans White Books, chaque joueur reçoit un petit livre en début de partie. Cela lui permet de créer un personnage, d'animer la partie, de gérer des situations,... Et tout cela, le plus simplement du monde ! Éric a bien voulu nous éclairer sur cette nouvelle façon de jouer !

L.S. : En quelques mots, White Books, qu'est-ce que c'est ?

E.N. : White Books est un jeu narratif qui s'inspire de la toute première édition de Dungeons & Dragons (la fameuse white box) et propose de vivre une aventure épique dans un environnement hostile. Le jeu utilise le terme donjon de manière très lâche et permet d'explorer tous les sous-genres de la fantasy.

L.S. : Quelle en est l'origine ? Pourquoi ce jeu ?

E.N. : Parce que je suis tombé dans le dungeonverse quand j'avais 11 ans, et que ça fait presque deux décennies que je cherche un JdR d'aventure ne nécessitant aucune préparation. L'idée m'est venue en discutant de la boîte blanche sur Twitter.

L.S. : White Books est motorisé par Apocalypse World. Pourquoi ?

E.N. : Je pensais au départ faire une campagne de Dungeon World (1) où les héros partiraient en quête d'une série d'artefacts : des livres blancs conférant des pouvoirs sur la réalité... Des bouquins de règles, quoi. L'idée s'est vite transformée mais le moteur est resté, ce qui s'est révélé payant par la suite.

L.S. : En quoi White Books est-il original ?

E.N. : Outre le format, une boîte blanche en miniature et un livret par joueur, il y a le mécanisme de passage du rôle du MJ (ou de l'arbitre, comme dans les années 70). Un joueur prend l'écran quand un personnage accomplit une action particulière. Il est donc possible de "métajouer" pour se débarrasser du rôle d'arbitre, ou s'en saisir quand on a envie de maîtriser un passage.

L.S. : Concrètement, comment se passe une partie ?

E.N. : Chaque joueur choisit un livret en fonction des responsabilités qu'il souhaite avoir : la carte du donjon, la magie, les combats, etc. Ensuite, la quête se déroule en trois actes. L'entrée est le moment où on définit le donjon, les enjeux, le méchant s'il y en a un, les dangers qu'on sera amenés à affronter... par un jeu de questions-réponses. Tout ça est noté dans un livret dénommé module.

L'exploration est le cœur du jeu : c'est du presque JdR traditionnel avec des obstacles, des salles piégées, des marécages peuplés de monstres et une occasion de mieux connaître les héros et



Eric Nieudan

leurs faiblesses. Enfin, l'ennemi est le final. Il peut s'agir d'un sorcier-liche-mutant qui s'apprête à détruire le monde !, mais aussi d'une poursuite pour s'échapper du donjon avant qu'il n'explose, ou de n'importe quoi d'autre, en fonction de l'histoire racontée jusque là. Ce qui est sûr, c'est qu'il y aura des morts dramatiques et des retournements de situation.

L.S. : Quand et comment sera-t-il édité ?

E.N. : Je ne sais pas ! Peut-être de manière traditionnelle, si je rencontre un fou prêt à mettre de l'argent dedans, ou bien en auto-édition artisanale via Kickstarter et la table de la cuisine. Ce qui serait en fait un chouette hommage à la façon dont D&D a démarré.

L.S. : Ton actualité, c'est aussi Ch3val de Troi3 et l'Archipel des Nuées. Peux-tu nous en dire quelques mots ?

E.N. : L'Archipel des Nuées est l'aboutissement d'un travail entamé il y a dix ans. Nouvelle, projet BD, univers de jeu, c'est finalement devenu un

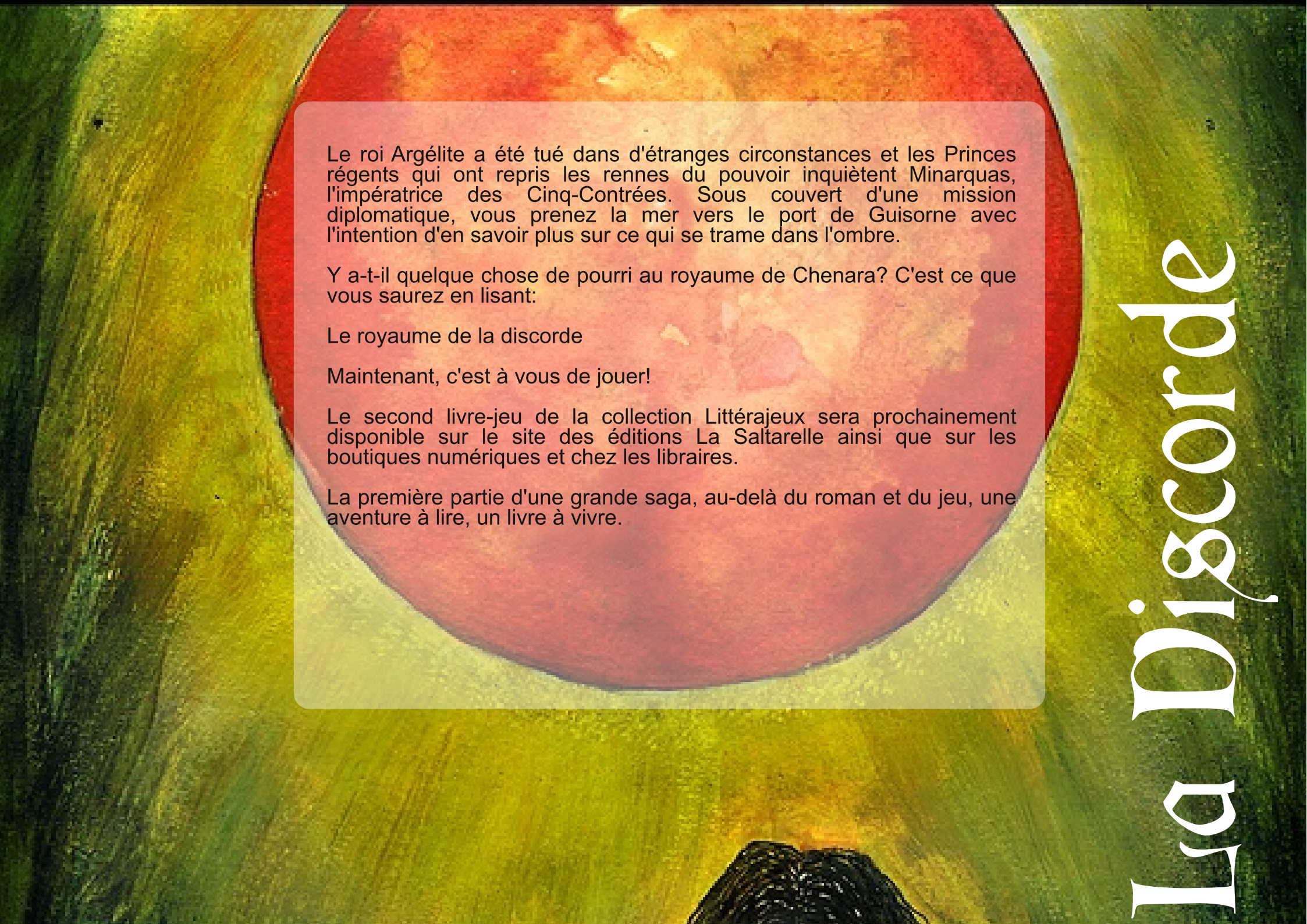
roman d'aventure qui mélange fantasy et "alchimie-punk". Il y a des pirates en navire volant, des espions gobelins et un savant fou au corps mécanique. Le livre sera sur les rayonnages en mars-avril, grâce aux bons offices du Grimoire / Mille Saisons.

Ch3val de Troi3 date déjà un peu ; c'est une histoire d'amour dans un futur (trop) proche aux accents de cyberpunk, sortie chez Bragelonne l'année dernière. Du coup je me vois obligé de mentionner aussi Le Mousquetaire de Mars, un fascicule de capes et d'épée planétaire, cocktail de Dumas et de Burroughs, paru aux éditions du Carnoplaste à la même période.

Comme tu le vois, si j'ai trouvé mon style en jeu de rôles, je me cherche encore en littérature.

(1) : Dungeon World est une adaptation des vieilles éditions de D&D au moteur Apocalypse World.





Le roi Argélite a été tué dans d'étranges circonstances et les Princes régents qui ont repris les rennes du pouvoir inquiètent Minarquas, l'impératrice des Cinq-Contrées. Sous couvert d'une mission diplomatique, vous prenez la mer vers le port de Guisorne avec l'intention d'en savoir plus sur ce qui se trame dans l'ombre.

Y a-t-il quelque chose de pourri au royaume de Chenara? C'est ce que vous saurez en lisant:

Le royaume de la discorde

Maintenant, c'est à vous de jouer!

Le second livre-jeu de la collection Littérajoux sera prochainement disponible sur le site des éditions La Saltarelle ainsi que sur les boutiques numériques et chez les libraires.

La première partie d'une grande saga, au-delà du roman et du jeu, une aventure à lire, un livre à vivre.

La Discorde



Le Royaume De

ARAWAMBA par Sunkmanitu

Vous pouvez chercher longtemps le plus grand prédateur que la terre ait jamais porté ; il est pourtant si facile de le trouver dans un miroir...

Vous ne savez plus qui vous êtes ni où vous êtes.
Vous ne savez même plus comment vous êtes arrivé ici.

Votre corps est meurtri, votre tête tourne.
Confusion, perte totale de vos sens. Les cinq.
Une grande image floutée en souvenir.
Du vert, émeraude, partout.
Un grand silence et plus rien.

Pour découvrir votre identité, rendez-vous au 1 en ayant pris soin de vous munir d'un crayon, d'un bout de papier et d'un dé à six faces...

1

Vous n'entendez, ne voyez et ne sentez rien. Vous ne bougez plus.

Puis lentement, des images dansent devant vous. Des silhouettes vaguement humaines, se gondolant tel un drapeau battu par le vent.

La chaleur. Vos pieds semblent être en feu, la vague de flammes vient vous lécher les mollets, les cuisses, le dos, la nuque.

Impossible de voir quoi que ce soit. Vos yeux refusent d'obéir.

Vos doigts palpent une texture humide, de la mousse ? des lichens ? Finalement une pierre ronde parsemée de gouttelettes. Votre main parvient à agripper une racine tortueuse.

Que vous arrive-t-il ?

Si vous voulez tenter de hurler à pleins poumons, rendez-vous au 41, si vous préférez vous concentrer sur la récupération de vos sens, rendez-vous au 12.



2

Tandis que vous marchez, votre esprit est assailli de questions :

Pourquoi êtes-vous ici ? Qui êtes vous, au fond ? Comment allez-vous vous en sortir ?

La confusion règne dans votre tête. Cette jungle est oppressante, cette pluie hypnotique. La chaleur vous étouffe et ce vert, ce vert partout : devant, derrière, au-dessus, au-dessous...

— AAAHHHH ! Hurlez-vous, plein de détresse. Vous obtenez pour seule réponse le crépitement de la pluie sur les feuilles et le cri d'un singe effrayé par votre voix.

Vous essayez de focaliser votre inquiétude sur autre chose : les empreintes que vous suivez depuis quelques minutes attestent d'une faune abondante par ici. Qui dit animaux dit humains s'en nourrissant. Vous finirez bien par tomber sur un village, si isolé soit-il, vous arriverez toujours à communiquer puis à retrouver la "civilisation"...

Le sentier devient soudain plus étroit et vous oblige à traverser deux fougères entrecroisées.

Faites un test de jugement, en cas de réussite, rendez-vous au 10, en cas d'échec, rendez-vous au 35.

3

Vous avancez furtivement en vous servant des troncs d'arbres comme abri. Personne ne semble avoir remarqué votre présence et vous parvenez à vous dissimuler au milieu d'un gros bouquet de hautes fougères. Voir sans être vu. À cet instant, l'adage

vous paraît le meilleur du monde. Même votre respiration s'apaise. Pour la première fois depuis votre réveil, vous vous sentez en sécurité au milieu des plantes détremées. La jungle vous protège.

Un homme fait les cent pas devant cette étrange cage. Il est armé d'une longue machette et interpelle souvent les enfants désirant s'approcher trop près de la prison de bois. À l'intérieur de la cage, quatre hommes assis, immobiles. Depuis votre position, leurs visages semblent étranges. Leur peau. Colorée. Vous vous touchez les joues et regardez vos doigts : les marques laissées par cette poudre inconnue sont de la même couleur que la peau des prisonniers. Vous êtes des leurs. Mais libre.

Que se passe-t-il dans ce foutu secteur de jungle ?

Vous cherchez désespérément une pierre, un bâton assez solide pour tenter de vous défendre en cas de besoin – votre couteau étant vraiment trop faible – mais l'herbe est trop haute, le bois mort trop pourri.

Les prisonniers sont vêtus de treillis. Des militaires ? Si ces soldats sont ici, leur armes ne doivent pas être loin. Face à une arme automatique, n'importe quel "joueur de machette" s'écraserait et supplierait qu'on l'épargne.

Vous devez à présent choisir quelle stratégie adopter :

Pour tenter d'approcher les prisonniers par l'arrière de la cage, là où l'indigène ne patrouille pas, rendez-vous au 36,

pour essayer de dénicher une arme, rendez-vous au 39.

Enfin si vous avez noté le code Solution, rendez-vous au 9.

4

Vous avancez avec peine dans cet inextricable filet de lianes et de feuilles. La pluie incessante limite d'autant plus votre progression ; malgré tout, vous avancez. Coûte que coûte, sans savoir où cela va vous conduire mais votre objectif est simple : survivre.

Le terrain commence à se faire plus difficile et grimpe assez brutalement. Une sorte de promontoire se dessine à travers les troncs couverts de lichens, à quelques dizaines de pas. Vous espérez qu'en ayant un point de vue élevé vous pourrez vous repérer par delà la canopée. Au prix d'un dernier effort, vous atteignez le sommet de la butte. La jungle s'étend à perte de vue. Impensable, effrayant, désolant. Cet amas de branches, de feuilles, de nervures, de spores vous retiendra donc prisonnier, pour toujours. Aucun signe de civilisation à des kilomètres à la ronde, des buttes peut-être plus hautes que celle sur laquelle vous vous trouvez, mais aucun point assez élevé pour avoir une vue donnant un peu d'espoir...

Vous tombez à genoux avant de relever la tête vers le ciel gris et menaçant :
— Mais putain ! hurlez-vous. Qu'est-ce que j'ai fait pour mériter ça ! Merde ! Meeerde ! MEEERDEUUU !!!

Le crépitement de la pluie continue inlassablement son chant à sonorité funeste.

Pourtant quelque chose attire votre oeil à quelques centaines de mètres sur votre gauche : une clairière

semble se dessiner au milieu de la canopée. Malgré votre vision réduite par les trombes d'eau, vous jureriez apercevoir aussi des huttes sur pilotis. Mais cela peut aussi être des palmiers dont les palmes forment une ombrelle ressemblant à une hutte.

Si vous avez noté le code Kita, vous pouvez vous rendre au 24, si vous avez l'intention de vous diriger vers la clairière, rendez-vous au 42. Enfin si vous pensez qu'en vous enfonçant dans la jungle et en vous dirigeant vers le promontoire suivant vous trouverez une échappatoire, rendez-vous alors au 47.

5

Allongé sur le dos, votre main parvient à saisir l'objet contenu dans votre poche : un talkie-walkie noir et gris.

Vous approchez l'appareil de votre bouche et actionnez le poussoir sur le côté :

— Allô ? Quelqu'un me reçoit ?

— Y'a quelqu'un dans ce merdier ?

— katipelo... talyoki... kita !

Vous lâchez le talkie et vous asseyez dans le même mouvement. Cette réaction inattendue de votre corps vous surprend mais pas autant que la réponse du talkie.


Vous reprenez l'appareil et tentez d'établir à nouveau une communication :

— Je suis perdu... quelqu'un peut m'aider ? Demandez-vous en implorant.

— tujikafo... KI-TA !

— Mais putain, qui parle ? Demandez-vous, insistant.

Aucune réponse. Vous vous levez avec peine mais



parvenez tout de même à vous maintenir debout. Vous examinez les lieux :

une rivière serpente paisiblement entre fougères et troncs de takutika, dont les fruits possèdent des vertus curatives. Vous avancez vers le cours d'eau et vous baissez vers l'élément liquide. Votre visage ! Vous voyez enfin à quoi vous ressemblez. Brun, barbu, visage assez angulaire. Vous fronchez les sourcils pour essayer de mieux discerner les détails de votre "vous-même" et vous découvrez avec une grande stupeur que des motifs colorés sont peints sur vos joues, votre nez et votre menton. Vous portez les mains à votre visage et vos doigts se colorent d'une poudre fine et douce semblable à du talc. Colorée.

Vous fouillez votre deuxième poche lorsqu'un cri horrible fait saturer le haut-parleur du talkie-walkie.

Un frisson vous parcourt l'échine. Vous serrez fermement le couteau de survie trouvé dans votre poche droite et vous relevez tant bien que mal. Vous décidez de quitter cette zone au plus vite.

Notez le code Kita.

Pour suivre le cours d'eau en amont, rendez-vous au 17, pour suivre le cours d'eau en aval, rendez-vous au 45.

6

Vous repensez aux notes prises dans votre carnet plastifié :

Votre expédition comprenait quatre scientifiques employés par UG laboratoires et des agents de sécurité. La femme qui est étendue devant vous

ressemble à l'une des scientifiques qui vous accompagnaient.

Qui était-elle ? Qui étiez-vous ?

La boue, l'humidité, la pluie et la chaleur vous fatiguent ; vous perdez espoir au fil des minutes. Brutalement un bruit sec vient troubler votre détresse : une flèche vient de se planter dans un tronc non loin de vous. Non, pas une flèche, mais une fléchette de sarbacane. Une autre vous frôle le bras aussitôt. Vous devez échapper à cette menace invisible et silencieuse.

Vous pouvez vous enfuir en longeant la rivière, toujours en aval, rendez-vous dans ce cas au 7, Si vous préférez changer de cap, remontez la rivière en vous enfonçant dans la jungle et rendez-vous alors au 32.


7

Vous vous baissez pour tenter d'échapper à cet ennemi invisible et silencieux. Quelqu'un vous veut du mal. Qui ? Pourquoi ?

Un bruit de souffle mat et bref derrière un buisson. Un visage sombre. De longs cheveux noirs. Une fine cordelette rouge autour de la tête.

Un flash vous martèle l'esprit, vous connaissez ces faciès : les Arawambas.

Des bribes de souvenirs vous reviennent en mémoire tandis que vous courez, perdu au milieu de ce dédale vert et végétal.



Une tribu indigène, une expédition à caractère scientifique. Vous êtes pourchassé. On va sûrement vous tuer.

Le courant de la niña verde s'accélère, jusqu'à devenir fort. Ce cours d'eau pourrait vous conduire à votre salut ou à votre perte.

Que souhaitez-vous faire, plongez dans la rivière en espérant survivre aux rapides en vous rendant au 33 ou vous enfoncez dans la jungle en tentant de semer vos poursuivants en vous rendant au 29 ?

8

Les rochers sont de plus en plus nombreux sur le sentier, bientôt c'est un véritable parcours de haies que vous affrontez. Vos poumons sont prêts à exploser. La chaleur, la pluie, l'humidité ambiante, la peur ; chaque inspiration remplit votre poitrine d'un mélange air/eau très handicapant.

Un bruit sourd vient s'ajouter à celui de la pluie : une rivière coule non loin d'ici. Vous faites une halte quelques instants pour faire le point...

On vous poursuit, on vous tire dessus, vous êtes perdu au milieu d'une jungle... Il existe mieux comme situation !

Un cri vous rappelle à l'ordre :

— KIITTA AAAA ! Tokilepto ! Hahaha !

Le rire paraît à la fois pervers et démoniaque. L'Arawamba ne vous lâchera pas. Ce sera lui ou vous, vous en êtes désormais certain.

Vous reprenez votre course et apercevez une crevasse au sol, dissimulée entre deux rochers. Vous vous y engouffrez avant de tirer quelques branches de fougères devant l'ouverture. La pluie coule sous vos pieds et amenuise la terre. Vous voyez l'Arawamba passer devant vous. Fait étrange, lui ne court pas dans cette jungle, il marche vite, sarbacane à la main, le regard perçant la pluie.

Fier de l'avoir dupé, vous laissez votre corps se relâcher. Votre poids changeant d'axe, les pierres se trouvant sous vos pieds roulent, entraînées par le ruissellement de l'eau qui tombe. Vous perdez l'équilibre puis tombez sur le ventre.

Une glissade dans l'obscurité sur une pente gluante et sans aspérité, aucune prise pour s'accrocher. Vous parvenez à vous retourner sur le dos mais ce toboggan minéral n'en finit plus. Un bruit d'eau s'amplifie de plus en plus. Soudain sous vos fesses, le vide. Vous planez, sans bien comprendre. Un trou dans le plafond éclaire la cavité où vous vous trouvez :

Une sorte de caverne aux parois couvertes de mousses, un lac souterrain, de longues stalactites au plafond.

Et puis le contact avec l'eau. Le courant. Vous êtes ballotté comme un vulgaire brin d'herbe. Vous tentez désespérément de reprendre de l'air... Vous y parvenez. Vous vous maintenez comme vous pouvez, cherchant à nager malgré la puissance de cette rivière souterraine. L'obscurité à nouveau, le courant qui accélère en même temps que votre rythme cardiaque, en même temps que votre peur.

Vous sortirez de cette rivière et vous échouerez sur les berges de la rivière, proche d'un village.



Un enfant découvrira un homme blanc à moitié mort.

Les villageois préviendront d'autres blancs qui vous soigneront, mais toutes ces épreuves ne vous laisseront pas indemne : vous ne saurez jamais qui vous avez été, ni pourquoi vous vous êtes retrouvé au milieu de cet enfer végétal.

Votre aventure se terminera dans un dispensaire psychiatrique, votre vie sera une succession de doutes, de cauchemars et de questions...

Votre histoire s'achève ainsi.

9

Vous armez le levier de l'arme que vous a donné le mercenaire et faites irruption au milieu du village. Les enfants effrayés courent dans tous les sens, les femmes hurlent et cherchent à se cacher au plus vite. Les hommes du village accourent suivis de près par un vieil homme à la peau blanche.

— Lâche ton arme. Avec ou sans cet objet tu ne sortiras pas vivant d'ici...

— Tu parles ma langue et tu me menaces ? Hurlez-vous.

Votre sang bout dans vos veines. Trop de pression, trop de peur contenue. La jungle, la pluie, la fatigue, l'inconnu, la douleur, la peine, le désespoir. Tout se bouscule dans votre esprit...

Où est votre pays ? Qui êtes vous dans cette foutue région du globe ? Que faites vous ici ?

Les indigènes se rapprochent de vous, formant un demi-cercle ils vous toisent d'un air menaçant. Ils

agitent leurs machettes... vous ne pouvez pas reculer, vous ne pouvez plus...

Rendez-vous au 43.

10


Une fine corde est tendue entre deux gros pieds d'arbustes. Après avoir sommairement examiné le système, vous décelez un piège. Une grosse branche hérissée de pieux est prête à frapper tout animal qui déclencherait le système. Il vous aurait sans doute causé une profonde blessure à hauteur des cuisses.. Vous vous félicitez d'avoir évité cet ingénieux mécanisme mortel. Vous ajoutez 1 point à votre total de mental et 2 points à votre total de santé.

Malgré votre joie quelque chose vous ramène vite à la réalité :

Les fougères bougent sur votre droite, une masse sombre aperçue entre les feuillages. Un long bâton dépasse du faite des buissons. Brutalement, une figure s'extirpe d'entre les branches, comme si la jungle prenait visage humain. Un faciès sombre, une peau cuivrée, une fine cordelette rouge en guise de bandeau, de longs cheveux noirs. Vous connaissez ces portraits... Une tribu d'Amazonie... Vos souvenirs reviennent par bribes... Les Arawambas.

L'indigène amène lentement la sarbacane à sa bouche. Vous disparaissiez en un éclair. Une flèche vous frôle.

Vous heurtez plusieurs branches épineuses, vous perdez l'équilibre en trébuchant sur des racines tortueuses, mais votre agresseur est tout proche et



vous ne tenez pas à savoir pourquoi il cherche à vous atteindre... Rendez-vous au 29.

11

Vous laissez le cours d'eau derrière vous puis vous reprenez l'abri offert par la jungle. Abri ou prison, pour l'instant votre esprit ne sait plus, la pluie se renforçant vous redoublez d'effort pour apercevoir un semblant de voie entre les fougères, les lianes et les troncs serrés de cet écosystème complexe et grandiose.

La jungle paraît s'animer sous l'effet des trombes d'eau, tout bouge, sans vent ; tout crépite, fait du bruit, parle, sans bouche. Tout autour de vous caresse, griffe, déchire, sans doigts.

L'entité verte autour de vous semble vous avaler minute après minute. Un léger sentiment de claustrophobie vous étreint et vous tentez de vous raisonner aussitôt : impossible de lâcher maintenant, vous savez pertinemment que ce serait la mort assurée.

Allez, un groupe de buissons passé, quelques racines enjambées, une énorme araignée évitée, encore des fougères, serrées, enchevêtrées, presque tissées. Rendez-vous au 4.

12

Vous commencez à interpréter les images devant vous, les contours se font plus nets, le monochrome

laisse sa place à un dégradé de verts. Des fougères aux épis dentelés, des lianes créant un véritable rideau, de la mousse sur le sol, des bulbes rouges, bleus et jaunes émergent de cette fourrure végétale tels des yeux inquisiteurs.

Vous parvenez à vous ramener en position fœtale ; vos membres semblent peser une tonne. Dans un élan de force surhumain vous parvenez à basculer votre corps, dos au sol.

La canopée vous apparaît menaçante, toutes ces branches telles des griffes, ces troncs tels des corps torturés, et cette pluie fine qui vous aveugle.

Vous essayez de faire le point.

Si votre corps refuse d'obéir, vous voulez au moins essayer de réfléchir à votre situation.

Que s'est-il passé ?

Où êtes-vous ?

Que faites-vous là ?

Votre cerveau semble se résumer à à une marmelade informe incapable de réagir, une sorte d'inconscient vous dicte ce qu'il faudrait faire, mais la réalité est toute autre : vous êtes perdu au milieu d'une jungle, sans savoir pourquoi ni comment vous en êtes réduit à un corps presque inanimé.

Vous passez vos mains l'une sur l'autre comme pour vérifier que vous n'êtes pas dans un mauvais rêve.

Vous sentez une chevalière à votre annulaire gauche.

Vos poches, elles, contiennent peut être un indice sur votre identité.

Vous essayez de fouiller votre pantalon de toile. Dans la poche droite, vous sentez un objet dur, rectangulaire, puis un autre, plus cylindrique. Dans l'autre poche, une chose assez compacte pourvue d'une extrémité souple.

Si vous voulez essayer de vous asseoir afin de sortir les objets contenus dans votre poche droite, rendez-vous au 49, si vous préférez sortir l'objet contenu



dans votre poche gauche, rendez-vous au 5.

13

Votre corps ne peut plus, ne veut plus. La jungle aura eu raison de vous. Vous glissez lentement dans un monde aux douces lumières, aux agréables parfums, aux couleurs apaisantes. Loin de l'enfer vert, loin de la moiteur, de l'oppressante humidité ambiante.

Qui sait ce qu'il adviendra de votre enveloppe charnelle, dévorée par un cochon sauvage, un félin, ou quelque indigène affamé.

Vous ne retrouverez jamais vos proches si ce n'est dans cet autre monde...

Votre aventure en Amazonie s'achève tragiquement...

14

La lame de votre couteau fend l'eau et entaille profondément les chairs de l'anaconda à plusieurs reprises. La réaction de l'animal est immédiate : il relâche la pression exercée par ses anneaux constricteurs. Vous continuez à frapper comme un forcené en proie à une frénésie barbare et aveugle. Le sang de l'animal se mélange à la mare verdâtre dans laquelle a lieu le combat, en quelques secondes le serpent quitte la zone et vous parvenez à rejoindre la berge, encore secoué par cette terrifiante rencontre.

L'anaconda vous a blessé légèrement mais votre mental remonte suite à votre victoire : vous pouvez ajouter un point à votre total de mental.

La masse sombre que vous aviez repérée quelques minutes plus tôt n'est qu'à quelques mètres de vous, vous déambulez dans une boue puante avant d'approcher de votre objectif : votre surprise est de taille lorsque vous constatez qu'il s'agit d'un mort...

Vous arrivez en silence près du cadavre échoué face contre terre ; du bout des doigts vous le retournez sur le dos et vous tombez d'effroi : ce sont les restes d'un corps de femme aux multiples blessures. Des chairs violacées apparaissent entre les plis des vêtements déchirés, les mains sont amputées de tous les doigts au niveau des premières phalanges. La poitrine est largement mutilée au niveau des seins, comme si on avait sectionné les proéminences à ras. Le visage, bien que boursoufflé et marqué par la mort, présente des traces de poudre colorée semblable à celle qui vous recouvre le visage. Un pendentif en forme d'oiseau donne à cette dépouille un semblant d'humanité, mais le spectacle n'en demeure pas moins terrifiant. Vous fixez longuement les traits de cette femme et, inexorablement, son allure générale vous rappelle quelqu'un...

Si vous avez noté le code Kita, rendez-vous au 16, si vous avez noté le code Singe, rendez-vous au 6.

15

La chute approche et l'adrénaline monte en vous. Votre gorge se noue, vos membres – déjà bien éprouvés – donnent ce qui leur reste de vivacité, votre peur est au maximum. Jamais pareille sensation ne vous avait saisi de la sorte. Et soudain, le vide.

Un vol plané entre les trombes d'eau descendantes et le nuage d'écume remontant. Vous ne pouvez plus, ne savez plus respirer. Tout est air mais tout est eau. Le contact avec la rivière au bas de la chute est rude. Vous êtes sonné mais votre instinct de survie vous commande de nager au plus vite vers les berges. Au prix d'un effort surhumain vous y parvenez. Épuisé, vomissant de l'eau et titubant, vous êtes en vie. Vous lancez un dernier regard vers le haut bouillonnant de la chute d'eau et vous n'y voyez personne d'humain.

C'est après plusieurs heures de marche exténuante que vous voyez se profiler les toits ronds de quelques huttes. Vous vous écroulez dès que le premier villageois s'approche de vous. L'équipe de récupération qui devait vous retrouver au village vous prend en charge, mais la fatigue extrême, l'émotion de cette aventure et la drogue retrouvée dans votre sang feront de vous un fantôme.

Vous ne saurez jamais qui vous êtes car vous ne le comprendrez jamais. Vous ne recouvrirez ni la mémoire ni votre pleine conscience. La jungle et ses hôtes ont eu raison de vous. Vous finissez cette aventure en vie mais dans un état léthargique, en proie à des visions et des cauchemars terrifiants. Telle sera votre peine... Votre périple est terminé.

16

Votre talkie émet soudain un grésillement suivi d'un silence. Alors une voix se fait entendre, faible comme un murmure :

— tchiiii... quelqu'un me reçoit... tchiiii... passe canal 25... tchiii... plus de clarté.

Vous répondez par un "reçu" codé en morse. Vous actionnez la molette des canaux puis attendez que la voix se manifeste.

— Quelqu'un me reçoit ?

— Oui, je suis perdu. Lancez-vous plein d'espoir.

— Nous sommes tous perdus, qui est en communication, là ?

Vous hésitez puis répondez :

— Un brun, barbu !

— Jean-Marc ?

— Je ne sais pas, vous plaignez vous. Je ne sais plus qui je suis.

— C'est normal, ils nous ont envoyé une putain de dose de poudre, à démonter un cheval.

— Mais qui ? On est où là ? PUTAIN !

— Moi, je suis pas loin du village, mais ils sont juste là, autour, au-dessus, au dessous... partout.

— On peut se rejoindre ? Demandez-vous.

— Se rejoindre ? Sais pas. Faut suivre la niña verde et rejoindre Kuelap, le village en bas de la vallée. Il faudrait m'indiquer ta posi... Tchiiii...

Le talkie grésille de façon continue. Le bouton poussoir maintenu enfoncé par votre interlocuteur.

Puis soudain :

— taliyoki... kita !

Vous lâchez votre radio. Encore cette voix stridente,

encore cette langue inconnue.

— Allô ? Allô ? Et meeeerde...

Vous remettez la radio dans votre poche et tentez d'accélérer le pas pour suivre la rivière.

Niña Verde doit être le nom du cours d'eau que vous suivez. Kuelap un village en aval. Votre survie. L'issue de votre calvaire.

La boue, l'humidité, la pluie et la chaleur vous fatiguent ; vous perdez espoir au fil des minutes. Soudain un bruit sec vient troubler votre détresse : une flèche vient de se planter dans un tronc non loin de vous. Pas une flèche tirée par un arc, mais plutôt une fléchette de sarbacane. Puis aussitôt une autre vous frôle le bras.

Rendez-vous au 7.

17

Vous avancez en aveugle dans un dédale de fougères, de racines tortueuses et de lianes immenses. Votre corps est meurtri et une sensation de panique commence à vous étreindre.

Deux paramètres vous définissent : la santé et le mental. En temps normal, vous possédez 6 points de santé et de mental.

Pour savoir où en sont vos aptitudes physiques et mentales, lancez un dé deux fois :

le premier lancer indique votre total actuel de santé, c'est ce résultat qui reflète votre état physique général : il représente votre endurance, votre agilité et votre force.

Le deuxième lancer indique votre total actuel de

mental, c'est ce résultat qui reflète votre état mental général : il représente votre peur, votre clairvoyance et votre jugement.

Les deux valeurs ainsi obtenues seront vos totaux initiaux de santé et de mental. Plus vos totaux sont hauts, plus vous avez récupéré votre état normal.

Si au cours de votre aventure, il vous est demandé de tester votre endurance, votre agilité ou votre force, vous devrez lancer un dé et comparer avec votre total actuel de santé. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total du moment, vous avez réussi le test, vous suivrez alors les indications données au paragraphe où le test est demandé.

Si au cours de votre aventure, il vous est demandé de tester votre peur, votre clairvoyance ou votre jugement, vous devrez lancer un dé et comparer avec votre total actuel de mental. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total du moment, vous avez réussi le test, vous suivrez alors les indications données au paragraphe où le test est demandé.

Notez que si votre mental chute à 0, vous devrez vous rendre immédiatement au 31 ; si votre santé chute à 0, c'est au 13 que vous devrez vous rendre.

Pour le moment vous devez choisir entre vous enfoncer davantage dans la jungle en vous rendant au 4, ou remonter la rivière en suivant la berge au plus près : rendez-vous dans ce cas au 34.

18

L'homme ne vous voit pas arriver immédiatement. Lorsqu'il vous aperçoit il vous met en joue avec sa sarbacane... Et tire, vous évitez la fléchette de justesse. Vous ramassez une pierre que vous lui jetez. Il l'évite. Il lâche sa sarbacane pour saisir sa machette. Vous cherchez très vite une branche pouvant vous servir de gourdin ; ce morceau de bois fera l'affaire. Préhistorique, primitif, mais cela pourrait vous sauver la vie.

L'indien s'engage dans la rivière, vous y entrez aussi. Un affrontement entre deux mondes va se jouer, une lutte entre deux hommes que tout oppose.

Pour mener ce combat rien de plus simple : L'indigène possède une force de 3. Vous possédez une force égale à votre total actuel de santé.

Lancez un dé à six faces et ajoutez votre total actuel de force, même chose pour l'indigène, celui qui obtient le score le plus haut frappe l'autre. Celui qui est blessé perd un point de force, le premier à zéro s'évanouit.

Si vous perdez, rendez-vous immédiatement au 13.

Si vous venez à bout de votre adversaire, vous vous hâtez de chercher d'où vient cet indien. Son village n'est peut être pas loin, d'autres blancs y vivent peut être et avec leur aide vous pourriez quitter cette jungle au plus vite. Vous apercevez un dégagement dans la cime des arbres, une clairière semble se trouver assez près de votre position. Si vous pensez que foncer vers cet espace à ciel ouvert est la solution, rendez-vous au 42.

Vous pouvez aussi quitter cette zone et vous enfoncer dans la jungle dans l'espoir de trouver une autre issue même si cela vous paraît peu probable, rendez-vous alors au 47.

19


Après une fouille un peu chaotique, vous dénicher au fond d'une sorte de caisse des armes automatiques. Des Heckler & Koch, modèle Mp7. Un pistolet mitrailleur qui vous aiderait sûrement à reprendre le contrôle du village, à sauver les soldats et surtout vous permettre de vous tirer d'ici en vie...

Un gilet pare-balles et un casque équipé d'une torche font aussi partie de vos trouvailles. Vous vous en équipez illico.

Vous empoignez quelques chargeurs, vérifiez qu'ils soient pleins, enclenchez l'un d'eux dans l'arme que vous engagez, prête à tirer.

Ces gestes maintes fois vus dans les films vous paraissent soudain naturels... Qui êtes vous donc ?

Vous prenez une profonde inspiration et vous sortez de la hutte fusil au poing. En vous voyant, les enfants face à vous reculent en hurlant. Les quelques femmes non loin de là commencent à s'agiter et profèrent des paroles inconnues. Trois hommes arrivent au pas de course. Ils tiennent des machettes et se montrent menaçants ; jusqu'à ce que vous pointiez le canon de votre HK vers eux. Ils ne bougent plus. Vous désignez la prison de bois où sont retenus les soldats et leur faites signe d'y aller. Vous espérez qu'ils comprennent que vous voulez libérer les soldats. Aucun



mouvement de leurs parts, ils s'accrochent à leurs machettes, résignés et confiants.

Soudain, surgissant de derrière une hutte un peu plus loin, un vieil homme à la peau plus claire que les indigènes, apparaît. Il vous fait signe avant de s'adresser à vous :

— Pose ton arme pauvre idiot... Tu ne le sais pas encore mais une dizaine de sarbacanes sont braquées sur toi en ce moment même...

— Tu parles notre langue ? Et tu es quoi, un foutu missionnaire jésuite ? Dites-vous en le mettant en joue.

— Non, pauvre fou, juste un blanc épargné par les Arawambas.

— Épargné ? pourquoi ?

— J'ai su me faire accepter...

— Bon, je suis pas là pour écouter tes conneries, libère les gars qui croupissent dans la cage là-bas et laissez-nous nous barrer d'ici.

— Les Arawambas ne relâchent pas leurs prisonnier. Ils les gardent. Tu vas être obligé de tirer et de mourir ensuite.

— Tu sais quoi ? J'en ai rien à foutre, je prend le risque...

Rendez-vous au 43.

20

Vous n'avez pas à marcher longtemps dans la boue sableuse des rives avant d'apercevoir un homme :

Longs cheveux noirs, corps maigre, muscles secs, il se tient immobile sur un rocher rond au milieu de l'eau, sarbacane à la bouche. Cet indigène pêche selon une technique sans doute ancestrale.

Le spectacle est fascinant : cet homme, dans son élément, au milieu de cette jungle, sous cette pluie qui accentue la dramatique des choses. La scène est tout juste sublime, si vous n'étiez pas perdu, loin de tout, loin de vous-même, vous vous poseriez en spectateur.

D'un autre côté, il pourrait être hostile, peut-être ne vous tolérerait-il pas dans sa jungle et vous tuerait sans sommation s'il vous apercevait.


Pour l'instant vous devez choisir entre attaquer cet indigène en vous rendant au 18, ou bien aller lui parler de manière pacifique en vous rendant alors au 22.

21

Les berges sont assez étroites et vous patagez tantôt dans l'eau verdâtre, tantôt dans une mousse spongieuse et glissante. La sensation d'engourdissement dont vous souffriez quelques minutes plus tôt commence à se dissiper, en revanche votre cœur bat toujours très vite et votre esprit est en proie à la plus grande des paniques. Vous réfléchissez à toute vitesse en essayant de savoir qui vous êtes et pourquoi vous êtes perdu dans cette jungle sournoise.

Plus loin devant vous, une masse sombre semble immobile sur la berge. Vos pas sont de plus en plus lourds et le sable de moins en moins porteur. Si vous désirez poursuivre vers ce qui est échoué plus loin, vous devrez continuer votre progression dans l'eau en vous rendant au 27.

Si vous ne souhaitez pas satisfaire votre curiosité plus



avant, vous devez bifurquer et poursuivre en parallèle dans la jungle en vous rendant alors au 37.

22

Vous approchez doucement de l'homme à la sarbacane. Lorsqu'il vous aperçoit il abaisse d'abord son outil de pêche, puis vous fixe d'un regard interrogateur.

— N'ayez pas peur, je viens en ami, dites-vous les mains bien ouvertes, paumes vers lui.

Il recule dans un premier temps puis vous vise de sa sarbacane.

— Oh, oh ! T'affoles pas, je suis là en ami. Je suis perdu. Perdu !

Vous accompagnez vos mots de gestes aussi lents et explicites que possible.

Il pousse un cri et souffle dans son arme. Une fléchette vous atteint à la poitrine. Un léger picotement survient là où vous avez été touché". Surpris, et apeuré, vous cherchez du regard un endroit où vous cacher le temps que l'indigène se calme, mais il est rapide, il tire une fléchette hors d'un sac avant de vous viser à nouveau. Vous tentez de courir vers lui et vous vous engagez dans la rivière. Il souffle à nouveau dans son long tube de bois et vous atteint cette fois au bras.

Plus qu'un picotement c'est une douleur vive qui vous parcourt maintenant.

Votre bras s'engourdit, vous paniquez.

Vous faites demi-tour pour fuir.

Une autre piqûre vous assaille entre les omoplates. La jungle. Vingt mètres à parcourir pour échapper à ce fou.

Une fléchette se plante dans votre fesse, une autre dans votre cuisse.

Votre vue se brouille, vos muscles commencent à ne plus répondre. Ce salaud de sauvage vous empoisonne. À l'ancienne.

Vous atteignez les premières fougères où vous vous écroulez. Conscient mais complètement paralysé.


Vous entendez des remous dans la rivière, quelques instants plus tard le sauvage vous retourne sur le dos, face à lui. Un sourire pervers lui déforme le visage. Il pose sa sarbacane au sol et saisit sa machette. Il la lève haut dans le ciel pluvieux.

Votre mort sera immédiate. Décapité.

Les réponses que vous attendiez ne viendront jamais. Votre aventure se termine au bord d'une rivière perdue au milieu d'une jungle inconnue...

23

La pluie se densifie, de véritables trombes d'eau s'entremêlent aux épaisses et tortueuses lianes. Vous vivez un cauchemar éveillé. Incroyable mais bien réel. La chaleur, malgré l'eau, est de plus en plus étouffante. Vous essayez de vous raccrocher à quelque chose de connu, de familier. Votre famille ? Mais en aviez-vous seulement une ? Votre identité ? Êtes-vous quelqu'un qui gagne à être connu ?



Un bruit sec claque non loin de vous. Vous regardez furtivement vers l'origine du claquement. Une fléchette est fichée dans le tronc d'un gros kapokier. Un projectile lisse d'une quinzaine de centimètres et terminé par une boule de mousse.

Les fougères bougent sur votre droite, une masse sombre aperçue entre les feuillages. Un long bâton dépasse du faite des buissons. Brutalement un visage s'extirpe d'entre les branches, comme si la jungle prenait visage humain. Un faciès sombre, une peau cuivrée, fine cordelette rouge en guise de bandeau, de longs cheveux noirs. Vous connaissez ces portraits... Une tribu d'Amazonie... Vous souvenirs arrivent par bribes... Les Arawambas.

Vous fuyez aussi vite que vos jambes vous le permettent. Rendez-vous au 29.

24

Vous saisissez votre talkie-walkie et tentez de capter une fréquence utilisée par un éventuel survivant à ce cauchemar.

Canal 1 :

— Y'a quelqu'un qui me reçoit ?

— Tchiiiiiii...

Canal 2 :

— Y'a quelqu'un dans cette putain de jungle ?

— Tchiiiiiii...

Vous essayez tous les canaux disponibles jusqu'à obtenir enfin une réponse sur le canal 32 :

— Oui, chuchote une voix. Je t'entends. Peux pas parler. Ils surveillent.

Vous vous surprenez à chuchoter aussi :

— Peu importe qui tu es, répondez-vous, tu es OÙ ?

— Village. Huttes pilotis, nord niña verde. Les mots s'enchaînent rapidement.

— J'arrive. Au fait, c'est qui, 'ils' ?

— Tchiiii...

— Toujours là ?

La voix chuchote encore plus bas :

— Oui. Ramène ton cul, on est mal. Danger.

— Y'a un danger ? C'est qui, ils, putain ?

— Tribu. Sauvages. À éliminer.

Sans perdre une seconde, vous foncez vers le bas de la butte direction la clairière. Rendez-vous au 42.

25

Vous approchez doucement de l'homme au sol pour ne pas l'effrayer. Lorsqu'il voit du mouvement dans les buissons, il saisit son pistolet-mitrailleur et le pointe dans votre direction.

— N'avance plus ou je te crame ! Ordonne-t-il.

— N'aie pas peur; je suis de ton côté, chuchotez-vous en sortant de votre cachette, les mains bien en évidence.

Il baisse son arme et soupire :

— Putain, j'te croyais mort.


À cet instant vous réalisez que l'espoir se tient devant vous, votre vœu de survie n'était peut-être pas vain. Cet homme est vivant, armé et semble vous connaître.

— Tu sais qui je suis ? Demandez-vous, excité.

— Ben oui, tu fais partie des membres de l'équipe scientifique.

— Équipe scientifique ? On est où, je suis qui, qu'est-ce qu'on fout dans cette putain de jungle ?

— Attends mon pote pas trop vite là, je pisse le sang, on a pas vraiment le temps pour les présentations. Tu



es sans doute atteint d'amnésie partielle, ils nous ont drogués.. Ne me demande pas qui, ce sont les sauvages qui vivent dans le camp juste à coté, dans la clairière aux pilotis.

— On peut s'enfuir d'ici, trouver du secours ? ?

— Oui, tu vas prendre mon MP7, te pointer au village et descendre tout ce qui n'est pas blanc et vit à poil.

— Tu es sûr, je veux dire on pourrait se barrer d'ici, je peux t'aider...

— Y'a quatre mecs prisonniers là-bas dans une saloperie de cage en bambou. Ce sont mes frères d'armes. Je les laisse pas crever comme des rats. Si tu veux mon aide, file-moi un d'abord un coup de main. Si tu as oublié je te rappelle que la seule femme de notre groupe a été massacrée, mutilée et jetée à la rivière en offrande. Angèle qu'elle s'appelait. Une petite beauté... Ça te va ou je t'ajoute des couleurs au tableau ?

Vous ne comprenez pas bien ce qui vous arrive, ni maintenant ni depuis votre réveil au bord de la rivière, mais si votre espoir de survie consiste à libérer quatre soldats, vous allez le faire. Et sans hésiter. Notez le code Solution.

Rendez-vous au 3.

26

L'Arawamba qui vous pourchassait quelques minutes plus tôt avec une sarbacane pourrait bien appartenir à cette tribu, venir de ce village. C'est sans aucun doute une pure idée de blanc, pensez-vous au fond de vous même ; une pure réaction de xénophobie mais dans cette satanée jungle, vous préférez vous montrer prudent plus que de rigueur.

Une observation calme et discrète vous paraît être la meilleure approche de ce village, de ces indigènes. Vous gagnez un point de mental. Rendez-vous au 3.

27


Vos premiers pas dans cette rivière verdâtre, puante et couverte de lentilles d'eau, s'avèrent cauchemardesques. Vos pieds suivent l'une des artères de la jungle, le liquide vert dans lequel vous évoluez est son sang.

Le cours n'est pas très profond mais par endroits l'eau monte à mi-cuisse, votre progression est assez difficile et l'effort fourni vous occupe l'esprit et vous évite de penser à l'enfer dans lequel vous vous trouvez...

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la masse échouée sur la berge lorsque vous sentez quelque chose de différent glisser contre votre mollet. Pas une plante, pas une racine. Quelque chose de vivant. Vous vous immobilisez sur le champ : la sensation de caresse recommence avec insistance. L'horreur, la peur et la panique prennent le contrôle de votre corps. Votre main parvient tout de même à descendre jusqu'à votre poche droite. Vous palpez le carbone de votre couteau de survie lorsque l'étreinte sous-marine devient étouffant.

Quelque chose s'enroule avec vigueur autour de votre jambe, la pression devient alors si forte que vous perdez l'équilibre et tombez dans l'eau.

Vous tentez de vous redresser au plus vite mais la créature vous passe non loin de la tête tout en vous



serrant davantage le mollet. Malgré l'eau dans vos yeux, vous discernez ce qui vous a pris pour cible : un énorme anaconda.

Reprenant vos esprits et recouvrant la vue assez vite, vous évaluez mal la taille de votre assaillant : cinq mètres, peut être six. De larges taches olive sur un corps marron-brun. L'animal commence à vous serrer la cuisse de ses anneaux. Il vous faut réagir vite avant que le serpent ne s'enroule autour de votre poitrine. Vous tenez fermement le couteau de survie et plantez la lame affûtée comme un rasoir en plusieurs endroits du corps du reptile. Faites un test de force, si c'est un succès rendez-vous au 14, si c'est un échec, rendez-vous au 28.

28

Vous infligez une blessure grave au serpent, mais il serre depuis quelques trop longues minutes et votre tibia se brise soudain comme une branche trop sèche. Vous hurlez de douleur et vous luttez pour ne pas vous évanouir. Le serpent entaillé, sanguinolent et meurtri, glisse vivement entre deux eaux jusqu'à disparaître avec la grâce d'une danseuse. Vous rampez, plus que vous ne nagez vers la berge, la douleur est grande et vous visualisez un avenir proche dramatique. Vous ramassez deux branches de belle section afin de vous confectionnez une attelle liée par votre ceinture. Seul, perdu, blessé dans cette jungle, vos chances de survie sont très minces. Vous perdez 3 points de santé et 1 point de mental, si cela ne vous tue pas, vous approchez de la masse sombre qui demeure immobile dans la boue, sur la berge.

Votre surprise est de taille lorsque vous constatez qu'il


s'agit d'un cadavre... Vous approchez silencieusement du corps échoué face contre terre ; du bout des doigts vous le retournez sur le dos et vous tombez d'effroi : ce sont les restes d'une femme dont le corps présente de multiples blessures. Des chairs violacées apparaissent entre les plis des vêtements déchirés, les mains sont amputées de tous les doigts au niveau des premières phalanges. La poitrine est largement mutilée au niveau des seins, comme si ces proéminences avaient été sectionnées à ras. Le visage bien que boursoufflé, lacéré et marqué par la mort, présente des traces de poudre colorée semblable à celle qui recouvre votre propre visage. Vous fixez longuement les traits de cette femme et inexorablement, l'allure générale vous rappelle quelqu'un...

Si vous avez noté le code Kita, rendez-vous au 16, si vous avez noté le code Singe, rendez-vous au 6.

29

Vous courez aussi vite que vos muscles le permettent. Vous entendez votre poursuivant pousser des petits cris stridents rappelant ceux d'un singe hurleur. Une fléchette vous frôle à nouveau, il se rapproche... Vous sautez par dessus les troncs couchés devant vous, les arbustes épineux vous lacèrent les cuisses, les lianes vous freinent et la mousse vous fait glisser à plusieurs reprises... La jungle semble l'alliée de votre assaillant, elle et lui ne veulent pas que vous sortiez d'ici...

La pluie vous martèle le visage, elle gêne votre vision, votre appréciation des distances est faussée, votre évaluation des dangers aussi. Vous ne voyez pas une



branche cassée qui vous déchire le bras au niveau du biceps, vous perdez un point de force.

Le semblant de chemin que vous suivez depuis quelques minutes se sépare en deux sentiers assez distincts :

- le premier part sur la droite et s'enfonce dans une jungle basse encore plus épaisse que celle où vous vous trouvez ; si vous désirez vous y aventurer, rendez-vous au 40.

- le deuxième sentier se prolonge sous les arbres et slalome entre les lianes épaisses. Le terrain semble offrir plus d'abri contre les fléchettes de l'Arawamba car de nombreux rochers couverts de mousse sont disséminés sur le chemin. Pour suivre cette voie, rendez-vous au 8.

30

Vous ne parvenez pas à surmonter la peur du saut. Vous cherchez désespérément un autre accès parallèle à la chute, mais il est trop tard, un homme sort d'entre les fougères et les lianes. Il tient une machette dans la main droite, une sarbacane dans la gauche. Il n'est pas très grand, assez maigre, porte un pagne des plus simplistes et une cordelette rouge lui entoure le crâne. Il exhibe des tatouages au cœur et aux cuisses. C'est un Arawamba. Vu son regard il n'est pas là pour se lier d'amitié.

Dans un ultime élan de courage – de folie même – vous hurlez à votre poursuivant :

— Je vais te tuer ! Rentre chez toi petit homme !

L'homme avance doucement vers vous en étudiant votre comportement. Il voit que vous n'avez que votre couteau à la main, il le désigne du doigt et vous montre sa machette qu'il pose dans la boue, il fait de

même avec la sarbacane. L'Arawamba vous invite à rendre les armes pour un duel à la loyale. Vous hésitez un bref instant puis, considérant votre taille et la sienne, vous savez qu'à mains nues vous pourriez le battre facilement. Dans le pire des cas, vous pourrez toujours reprendre votre couteau pour le saigner...

L'indigène avance vers vous en poussant de petits cris stridents semblables à ceux d'un singe hurleur. Soudain il vous fixe de ses deux petits yeux noirs et chuchote :

— Tikatepi chochotayas... Inawiwa Kita... Achiwata KITA...

Il se jette sur vous avec l'intention de vous étrangler.

Pour mener ce combat, rien de plus simple :

L'Arawamba possède une force de 3. Vous possédez une force égale à votre total actuel de santé.

Lancez un dé à six faces et ajoutez votre total actuel de force, même chose pour l'indigène, celui qui obtient le score le plus haut frappe l'autre. Celui qui est blessé perd un point de force, le premier qui arrive à zéro s'évanouit.

Si vous êtes vainqueur, vous n'avez d'autres choix que sauter au bas de la cascade. Pénétrer à nouveau dans une jungle hostile ne vous enchante guère, au pire vous mourrez en sautant et serez délivré de cet enfer ; vous entrez dans les rapides et vous priez pour votre âme, rendez-vous au 15. Si vous perdez le combat, mieux vaut ne pas savoir ce qu'il advient de vous... Votre aventure se termine en haut de cette chute d'eau, dans cette jungle inconnue...

31

Votre esprit s'embrouille, vos sens ne répondent plus, votre logique est détruite. Vous errez comme une âme en peine au milieu des végétaux. La jungle vous apportera bientôt la solution : une mort lente et douloureuse ou une fin rapide et sans souffrance. Peu importe, vous ne saurez jamais qui vous étiez, ce que vous étiez venu faire dans cette saleté de jungle, ni pourquoi vous y êtes mort.

Tragique, incompréhensible et amer. Votre histoire s'achève ainsi...

32

Notez le Code U.G

Vous courez comme un fou à travers ce dédale végétal. Votre poursuivant peut bien être derrière vous, vous ne vous retournez pas pour vérifier. Courir. Respirer. Voir à travers la pluie. Encore courir. Survivre.

Après quelques minutes de fuite effrénée – qui vous paraissent durer des heures – vous devez vous arrêter. Votre corps ne peut plus, vos poumons ne veulent plus. Vous lâchez prise : votre agresseur n'a qu'à en finir avec vous, au moins vous serez délivré. Mais non, rien n'arrive, si ce n'est la pluie usante et lassante qui vous martèle le corps. Vous examinez les alentours aussi loin que porte votre vue : aucun mouvement autre que les feuillages cédant sous les larmes célestes. Aucun bruit autre que cette jungle qui boit, encore et encore.


Vous vous remettez en route sans tarder à retrouver la rivière que vous aviez abandonnée plus tôt.

Cette artère aquatique serpente paisiblement sous les caresses des longues branches d'Aguaje. Vous longez la rive en prenant soin de rester dissimulé parmi les buissons lorsque vous arrivez à une bifurcation naturelle.

Un arbre énorme divise le chemin en deux et vous oblige à choisir une nouvelle direction : vous pouvez continuer à longer la berge et à remonter vers l'amont de la rivière en vous rendant au 34, ou bien vous enfoncer davantage dans la jungle tout en restant parallèle à la rivière ; vous devrez alors vous rendre au 4.

33

Vous vous jetez au cœur de la rivière en furie. En raison du fort courant, vous avez du mal à garder la tête hors de l'eau, vos cuisses tapent à de nombreuses reprises contre des rochers affleurant. Ces ennemis sournois vous arrachent des cris étranglés car l'eau se charge aussi de vous faire souffrir en s'engouffrant dans votre gorge. Vous vous débattez plus que vous ne nagez dans cette masse liquide et presque immatérielle. Votre main droite trouve un objet salutaire : un petit tronc d'arbre mort qui pourrait vous servir de bouée. Vous vous y agrippez de toutes vos forces et parvenez à reprendre votre souffle. Le bruit des rapides est assourdissant, le courant vous ballote comme un vulgaire fétu de paille. Vous ne pesez plus rien, vous ne représentez plus rien face à la puissance de la nature. Le bruit va en s'amplifiant devant vous, pourtant votre inconscient



vous pousse à regarder derrière vous : votre agresseur est-il toujours là ? Aucune tête sur la berge, plus aucune fléchette cherchant à vous blesser. Mais un danger en appelle un autre. Une énorme nuage d'écume s'élève un peu plus loin en aval. Bruit plus écume : l'équation est simple, une chute d'eau.

Vous pourriez prier et vous en remettre à plus haut que vous. Mais existe-t-il plus haut que l'homme ? Cela vous aidera-t-il aujourd'hui ?

Le choix vous appartient. Si vous voulez tenter un saut au bas de la cascade, effectuez un test de peur. Si le test est victorieux, vous pourrez vous rendre au 15, si le test échoue, c'est au 30 que vous devrez vous rendre.

34

La rivière ondule paisiblement sous les branches basses et feuillues de gros arbres. L'image serait digne d'une carte postale si vous n'étiez pas perdu au milieu de cet inextricable dédale vert. Quelques minutes de marche, dix, peut être vingt, et la rivière offre un spectacle à la fois réjouissant et inquiétant : des piquets plantés en travers du courant et reliés par des filets approximatifs faits de lianes. Deux pirogues sont disposées non loin de vous sur la berge opposée.

Aucun doute, des hommes vivent ou pêchent dans la zone.

Le salut serait donc tout proche ? Vous vous surprenez à y croire, trouver un être civilisé dans cet enfer, trouver un moyen de revenir à votre "vous"

initial, à votre vie originelle.


Plus vous avancez, plus vous sentez comme une menace. La peur de rencontrer un indigène dangereux, la peur d'avoir un conflit de culture avec lui, vous finissez par vous l'avouer : c'est la lâcheté qui organise toutes vos peurs et vos phobies...

Que se passerait-il si vous rencontriez des autochtones ? Ils vous effraieraient, vous crieriez plus haut et votre statut de blanc ferait de vous le plus fort en gueule, du moins le pensez-vous.

Au fur et à mesure de votre progression, les berges se font plus larges, elles semblent naturellement plus fréquentées. Si vous voulez poursuivre en remontant le long de la rive, rendez-vous au 20, si vous préférez jouer la discrétion et repiquer vers la jungle, rendez-vous au 11.

35

Lorsque vous franchissez les buissons, vous sentez quelque chose se tendre contre votre tibia, trop tard le piège est déclenché : une énorme branche vient vous frapper de plein fouet au niveau des cuisses. La branche est hérissée de pieux d'une trentaine de centimètres de long. L'un deux vous transperce la jambe. La blessure est grave, mais, heureusement, pas mortelle. L'artère fémorale étant épargnée. Vous accusez le coup et perdez 4 points de santé, si cela ne vous tue pas, vous vous éloignez de ce maudit traquenard. Vous vous en voulez de ne pas avoir pensé qu'un piège pouvait avoir été installé sur une piste fréquentée par autant d'animaux.



Vous poursuivez votre route tant bien que mal en doutant de plus en plus de vos chances de survie dans cet enfer.

Soudain un bruit sec claque non loin de votre tête : une fléchette vient de se ficher dans le tronc spongieux d'un takiyeko. Vous vous abaissez par pur réflexe sans même savoir d'où provient le tir.

Les fougères bougent sur votre droite, une masse sombre aperçue entre les feuillages. Un long bâton dépasse du faite des buissons. Brutalement un visage s'extirpe d'entre les branches, comme si la jungle prenait visage humain. Un faciès sombre, une peau cuivrée, fine cordelette rouge en guise de bandeau, de longs cheveux noirs. Vous connaissez ces portraits... Une tribu d'Amazonie... Vous souvenirs arrivent par bribes... Les Arawambas.

L'indigène amène lentement la sarbacane à sa bouche. En un éclair, vous disparaissent. Une flèche vous frôle.

Vous heurtez plusieurs branches épineuses, vous perdez l'équilibre en trébuchant sur des racines tortueuses, mais votre agresseur est tout proche et vous ne tenez pas à savoir pourquoi il cherche à vous atteindre...

Rendez-vous au 29.

36

Vous êtes contraint de vous allonger et de ramper au milieu des hautes herbes afin de vous cacher aux yeux de ce geôlier de fortune. Par chance, la pluie faisant plier les feuilles de tout ce qui vous entoure,

les buissons bougent à votre passage mais vous passez inaperçu. Encore quelques mètres jusqu'à la cage de bois. Encore un effort dans cette épaisse couche végétale, le ventre sur cette terre collante, poisseuse. La jungle vous lèche de toute sa moiteur, elle se joue de vos nerfs et se moque de votre pudeur. L'eau s'infiltré de toutes parts, sans gêne. La boue s'étale sur votre peau sans délicatesse, comme une défécation forcée dont vous seriez la victime. Encore un souffle et vous êtes en contrebas de la prison de bois. Soudain, un des hommes retenus dans ce "gnouf " primitif vous aperçoit. Il ne bouge pas pour ne pas trahir votre présence mais ses yeux en disent long sur l'espoir qui renaît en lui.

En planque sous des feuilles de palmiers nains, vous chuchotez au gars qui vous regarde :

— Vous êtes tous les quatre en vie ?

— Oui. Tu es revenu pour nous ?

— Je suis venu car je cherche à savoir et à survivre. Qui on est ? Qu'est-ce qu'on fout dans ce merdier ?

— Il faut que tu trouves des armes, je pourrais...

L'homme s'interrompt brutalement et son visage se fige dans une expression de terreur. Il désigne quelque chose du doigt, derrière vous.

Vous vous retournez. Trop tard. Un effroyable coup de massue vous fait perdre connaissance.

Rendez-vous au 46.

37

Les arbustes, buissons et autre végétation basse s'écartent pour laisser place à un sentier visiblement fréquenté par des animaux, à en croire les empreintes dans le sol : des sabots de cochons, des empreintes de félin et d'autres traces inconnues.

Plusieurs excréments témoignent d'activités animales récentes. Comment sortir de cette jungle ? Vous relativisez en pensant qu'un animal survit très bien ici, de nombreuses tribus doivent vivre en harmonie avec cette nature pourtant hostile. Et vous au milieu ? Vous, vous êtes perdu, affamé, affaibli et terrorisé...

Au bout d'une trentaine de pas, un autre sentier plus discret part sur votre droite. Si vous voulez continuer sur le sentier aux empreintes, rendez-vous au 2, si vous voulez suivre le sentier sur votre droite, rendez-vous au 23.

38

Vous avancez vers le centre du village avec un large sourire et les mains tendues en signe de paix.

Aussitôt, trois hommes aux longs cheveux noirs et armés de machettes vous encerclent.

Vous n'osez plus bouger. Le cauchemar s'amplifie au fil des heures dans cette satanée jungle...

Un vieil homme à la peau blanche sort d'une hutte et vient à votre rencontre :

— Sois le malvenu ici.

Vous restez choqué par cet accueil.

— Je ne suis pas là pour te sauver ni pour les empêcher de faire ce qu'ils ont à faire... Je suis là

pour t'informer de ce que tu n'aurais pas dû faire...

— Attendez, l'interrompez-vous, je ne sais plus qui je suis, ce que je fais ici, ni comment j'y suis arrivé...

— Tu es comme beaucoup de blancs : avide de pouvoir, menteur, arriviste et sans âme. Je vais répondre à tes questions mais saches que dans tous les cas, cette jungle sera ton tombeau...

Tu es venu piller la forêt en compagnie d'autres blancs. Non content de voler ses richesses, tu as cru bon d'emmener avec toi des hommes armés pour "travailler" en toute impunité. Erreur prétentieuse...
Pauvre inconscient, pour te punir, je vais t'abandonner à ton triste sort...

L'homme finit sa phrase lorsque vous recevez un formidable coup à l'arrière de la tête. Vous vous effondrez.

Vous êtes assis au milieu de quatre hommes en treillis de combat. Leurs visages sont fatigués, creusés et désespérés. Ils portent des traces de peinture sur les joues, le nez et le menton. Deux longues lignes rouges parallèles et obliques sur chacune des joues. Une ligne pointillée blanche sur l'arête nasale et un demi-cercle rouge sur le menton. D'épais rondins de bois vous retiennent prisonniers tous les cinq.

— Tu te souviens de quelque chose ? demande l'un des hommes au visage long et aux grands yeux bleus.

Votre tête pèse une tonne, vos tempes sont semblables à des couteaux qui vous transpercent de part en part.

— Pas vraiment non... Répondez-vous à demi-mots.

— Tu viens de te faire piéger par ces chacals. Dans quelques minutes ça ira mieux...

— On m'a assommé, ok, mais pourquoi je me suis réveillé près d'une rivière un peu plus tôt dans la



journée ?

— Un peu plus tôt ? C'était il y a une heure... lorsque tu t'es enfui.

— Une heure ? J'ai l'impression d'errer dans cette maudite jungle depuis un mois !

Un deuxième homme intervient :

— Écoute, on n'a pas toute la journée pour agir. Ces saloperies d'indiens vont nous massacrer si on se barre pas vite fait.

— Se barrer ? Mais on est bloqués dans une cage type Vietnam, je rêve pas là, ajoutez-vous, ironique.

— Oui mais les espèces de sauvages que tu vois là tout autour sont méchants mais stupides. On peut les duper, j'en suis sûr.

Le troisième soldat prend la parole :

— Je pensais essayer la technique du défi. Simple, animal, primitif, instinctif.

Vous fixez le gros qui vient de parler. Petit, trapu, une longue cicatrice sur le front et une barbe de trois jours.

— La technique du défi, reprenez-vous ? Et c'est quoi ?

— Je vais défier notre gardien comme un putain de gorille qui chercherait à se battre. Je vais le provoquer si tu préfères...

— Et on est censés sortir d'ici comment avec ta technique ? Insistez-vous.

— Vous simulez le sommeil tous les quatre. Je défie ce foutu maton, lorsqu'il approche de la cellule, on l'attrape, on l'étrangle et on se sert de sa machette pour couper les putains de lianes qui ferment notre belle cage...Simple, non ?

Le quatrième et dernier soldat resté silencieux depuis le début intervient alors :

— Simple... Si ce putain de sauvage marche dans ton piège foireux... Sinon on va croupir ici. Putain si j'avais mon calibre, ce bon vieux Mp7... J'aurais déjà répandu de la viande sur tout ces palmiers de

merde...

— Vos armes sont toujours dans le village ? Demandez-vous.

— Ouais. Dans cette hutte dégueulasse là-bas.

Le soldat vous désigne une toute petite hutte au fond du camp.

Vous devez décider de ce que vous allez faire :

- suivre le plan du soldat et tenter une évasion, rendez-vous au 19.

- attendre encore un moment pour réfléchir à une autre solution, rendez-vous au 44.

39

Où des sauvages peuvent-ils bien cacher des armes appartenant à des blancs ? Les huttes du villages suivent toutes un rassemblement et un alignement logique sauf deux, une assez haute et de diamètre supérieur à toutes les autres – la pièce communale, pensez-vous – une autre au bout du camp, petite, à peine couverte de palmes et autres feuilles.

Vous vous dirigez discrètement vers la plus petite d'entre elles. Quelques enfants rôdent par là, quelques femmes s'affairent à tisser devant les huttes.

Faites un test de clairvoyance pour essayer de dénicher l'endroit le plus logique où seraient cachées les armes des soldats.

Si c'est une réussite, rendez-vous au 19, si c'est un échec, rendez-vous au 48.

40

La jungle se densifie au niveau du sol. Des mousses de plus en plus épaisses, des fougères de plus en plus larges. L'homme qui vous poursuivait s'arrête net devant un gros arbre. Il tend sa sarbacane vers le ciel et hurle à votre intention :
— Ajaw Balaaaaamm !

Vous n'en avez que faire, il peut râler tant qu'il veut, vous êtes plus rapide que lui. Les arbres se raréfient pour laisser place à une épaisse végétation basse, irriguée par de nombreux ruisseaux. Un buisson bouge soudain sur votre droite. Un crocodile, un serpent ? La jungle recèle mille et un dangers. Vous le savez, mais vous persévérez, il vous faut sortir de cet enfer et trouver un humain civilisé qui puisse prévenir des blancs.

Vous avancez tel un fantôme dans ce dédale vert. La pluie vous martèle le visage, vous êtes trempé jusqu'au os.

Un silence anormal règne dans cette zone. Pas un singe, pas un cri d'oiseau. Tout à coup quelque chose vous plaque au sol. Une douleur intense vous parcourt le bras. Vous vous débattez, vous frappez à l'aveuglette, vos poings rencontrent quelque chose de souple mais ferme, des muscles ?

Vous parvenez à vous retourner sur le dos pour faire face à votre agresseur. Inutile manœuvre, vous avez affaire à un redoutable adversaire ; dans cette position, impossible de vous en sortir.

Le jaguar vous toise de ses deux yeux verts et vous plante ses crocs dans le visage. Il vous lacère une partie des joues, de la bouche et vous arrache l'œil

droit. La douleur est intenable. La fauve relâche la pression puis vous saisit à la gorge. Dans quelques secondes, vous ne serez plus de ce monde. La jungle et ses hôtes ont eu raison de vous.

Votre aventure s'achève tragiquement.

41

Vous ouvrez la bouche et soufflez toute la peur, la crainte et la douleur qui vous animent. Un petit singe s'enfuit sur une haute branche, vous ne le voyez pas. Ce que vous ne voyez pas non plus, c'est qu'on a attaché à l'une de ses pattes arrières une corde qui, une fois en bout de course, libère un filet.

Une dizaine de pierres tombe en pluie mortelle sur votre corps. Vous n'entendez que le bruit de vos os qui éclatent et vous perdez connaissance.

La jungle a eu raison de vous. Vous ne saurez jamais pourquoi...

42

La jungle se disperse, l'étau vert se desserre. Au fur et à mesure que vous approchez de la clairière, les buissons bas se font plus rares, les sentiers humains plus frans.

La canopée laisse filtrer plus de lumière, plus de pluie aussi...

Malgré tout, vous sentez que vous touchez au but, l'énigme sera bientôt résolue. Peu importe la solution, facile à accepter ou non, vous voulez savoir qui vous êtes et ce que vous faites ici, au milieu de nulle part.

Vous vous dissimulez derrière le tronc d'un gros arbre et observez le village :

Une douzaine de maisons sur pilotis ou plutôt posées sur des arbres étêtés. Une dizaine d'autres maisons au niveau du sol, plus sommaires. Quelques palmes entassées pour toute couverture, quelques rondins pour toute structure.

Des hommes, enfin ! Une trace de civilisation, là, devant vos yeux, à quelques mètres de vous.

Si vous avez noté le code UG, rendez-vous directement au 26.

Quelques hommes vont et viennent, vêtus de simples pagnes de tissus. Deux femmes donnent le sein à leurs enfants. Un calme irréel règne dans ce village où personne ne semble gêné par cette pluie torrentielle. Votre œil s'habituant à la pluie, il vous semble apercevoir une sorte de cage aux barreaux de bois, un peu à l'écart du village. Un groupe de personnes se trouve à l'intérieur. Un élevage d'animaux ? Une geôle pour blancs ? Impossible à déterminer d'ici.

Vous pouvez tenter de progresser à couvert pour vous approcher de la cage et observer ce qui se passe dans ce village, rendez-vous pour cela au 3 ; vous pouvez aussi sortir à découvert et profiter de la surprise pour essayer un quelconque moyen de communication avec les autochtones, rendez-vous alors au 38.

Vous pressez la détente de votre arme. Le vieil homme est déchiqueté par les tirs puissants du MP7. La panique s'empare du village, vous vous abritez derrière un tronc couché au milieu du camp et vous ouvrez le feu : femmes, enfants, hommes, tout le monde s'écroule sous les balles. La jungle ne résonne plus au son de la pluie mais à celui des cris, des hurlements et impacts de balles dans les chairs.

Quelques minutes et quelques chargeurs plus tard, le village est anéanti.

Un silence de mort à peine troublé par quelques singes hurleurs.

Vous vous dirigez vers la prison de bois où sont cloîtrés les quatre soldats.

Un gros coup de machette sur les lianes fermant les portes et les hommes sont libres.

Tout le monde souffle. Vous le premier.

Le tableau ressemble à une fresque historique relatant un massacre à l'époque des conquistadores. Vous n'en êtes pas fier, mais vous n'éprouvez aucun remord.

Ils voulaient vous tuer, du moins vous en êtes convaincu.

Aucun des gars ne parle. Ils reprennent les armes, se ré-équipent de leurs gilets et casques. L'un d'eux prend une carte, une boussole, fait quelques relevés et indique la direction à suivre. L'homme-soldat reprend ses réflexes, l'homme-humain reprend son

fonctionnement, l'homme-animal a parlé.

Vous laissez derrière vous un village massacré, une tribu exterminée. C'était vous ou eux. L'instinct de survie a dicté sa règle, vous avez été le plus fort, ils ont été les plus faibles, c'est la loi de la jungle, de leur putain de jungle...

Au bout de quelques minutes de marche, l'un des soldats s'adresse à vous :

— Au fait, tu sais pourquoi on est là ?

— Non, répondez-vous, je ne sais même pas qui je suis...

Rendez-vous au 50.

44

Les heures s'enchaînent et la pluie finit par cesser. Le maton s'éloigne de votre cellule et les enfants du village en profitent pour venir vous examiner comme des bêtes de foire. Quelque chose ne tourne pas rond dans le comportement de ces gosses. Des gestes étranges, des allures bizarres. Et leurs regards. Froids, sans âme, fantomatiques.

Ils tournent autour de votre cage comme des vautours. Ils poussent tous de petits cris perçants, brefs, saccadés, répétés.

Jusqu'au retour des adultes. Cinq hommes dont l'approche fait fuir les gosses qui détalent comme des lapins.

Ils s'approchent des barreaux, l'un d'eux ouvre un sac contenant une poudre verte, il en verse dans ses

mains puis souffle sur vous. Un nuage phosphorescent se répand dans la cage. Seul vous et deux autres captifs assistez au spectacle, les trois autres dorment. L'un de vos compagnons d' infortune se colle contre les barreaux et hurle :

— Libère-moi, enculé ! Libère-moi et je vous fume tous !

Un homme plus âgé que les autres s'avance et agite un collier orné de petits os, son balancement produit un cliquetis très particulier.

— Jikawata... chicajaja... Kita !!

— Kita j't'emmerde ! Répond le soldat, serrant de plus en plus fort les barreaux de bois. Mais la cage est plus que solide, et l'espèce de sorcier n'est pas du tout impressionné par cette pseudo-démonstration de force. Au contraire, il nargue le prisonnier en restant à distance de ses bras et le regarde en souriant ; ce genre de sourire pervers, sadique, diabolique.


Il sort un gros coquillage de sa poche, un escargot conique, gros comme un citron et le porte à sa bouche. Le soldat le regarde ahuri.

— Un escargot ? Et tu branles quoi avec un putain d'esc...

Le soldat s'effondre. Le sorcier vient de pulvériser une poudre rouge par un trou au bout de la coquille en soufflant dedans. L'effet sur l'autre est immédiat : anesthésié.

Vous reculez au fond de la cage, mais deux Arawamba vous plaquent dos aux barreaux. Le sorcier viens vers vous et vous avez aussi droit à l'escargot. Voile noir. Fin du compte.

Vous reprenez connaissance et ce que vous voyez vous emplir d'effroi. Vous êtes tous les cinq pendus par les pieds au dessus d'un gros tas de bois dans une sorte de hutte très haute.



Le sorcier du village psalmodie quelques incantations devant le premier d'entre vous, un soldat blond, massif, qui se débat autant qu'il peut.

Deux Arawambas se tiennent devant lui et l'un d'eux tient un long couteau effilé dans la main. Le sorcier interrompt son chant rituel et trace une longue ligne rouge – du sang ? – diagonale sur le torse nu du jeune prisonnier.

À cet instant, l'Arawamba au couteau plante la lame dans la poitrine du soldat et déchire la chair de l'aîne jusqu'au plexus. La victime hurle et perd connaissance.

Les entrailles de votre compagnon d'infortune se déversent dans une sorte de jarre en terre qui, une fois récupérée par le deuxième indigène, est jetée en pâture aux enfants du village qui se ruent dessus comme des chiens sur un os. Cette vision immonde vous file la nausée.

Une femme munie d'une torche enflammée approche du soldat et allume le bûcher sous lui...

Inutile de vous dire que la seule chose qui puisse vous sauver avant cette horrible fin serait une crise cardiaque. Votre aventure dans la jungle amazonienne est terminée.

45

Le courant n'est pas très fort et la rivière ne semble pas très profonde. Quelques poissons vifs glissent tels des serpents entre deux eaux. Un frisson vous parcourt l'échine.

Deux paramètres vous définissent : la santé et le mental. En temps normal vous possédez six points de santé et de mental.

Pour savoir où vous en êtes de vos aptitudes physiques et mentales, lancez un dé deux fois : le premier lancer indique votre total actuel de santé, c'est ce résultat qui reflète votre état physique général : il représente votre endurance, votre agilité et votre force.

Le deuxième lancer indique votre total actuel de mental, c'est ce résultat qui reflète votre état mental général : il représente votre peur, votre clairvoyance et votre jugement.

Les deux valeurs ainsi obtenues seront vos totaux initiaux de santé et de mental. Plus vos totaux se rapprochent de six (sans jamais dépasser), Plus vous avez récupéré votre état normal.

Si au cours de votre aventure, il vous est demandé de tester votre endurance, votre agilité ou votre force, vous devrez lancer un dé et comparer avec votre total actuel de santé. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total du moment, vous avez réussi le test et vous suivez les indications données au paragraphe où le test est demandé.

Si au cours de votre aventure, il vous est demandé de tester votre peur, votre clairvoyance ou votre jugement, vous devrez lancer un dé et comparer avec votre total actuel de mental. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total du moment, vous avez réussi le test et vous suivez les indications données au paragraphe où le test est demandé.

Notez que si votre mental chute à 0, vous devrez

vous rendre immédiatement au 31, si votre santé chute à 0, c'est au 13 que vous devrez vous rendre.

Pour l'instant vous devez choisir entre marcher le long du cours d'eau en vous rendant au 21 ou vous écarter un peu et progresser au milieu des fougères, rendez-vous alors au 23.

46

Vous êtes assis au milieu de quatre hommes en treillis de combat. Leurs visages sont fatigués, creusés et désespérés. Ils portent des traces de peinture sur les joues, le nez et le menton. Deux longues lignes rouges parallèles et obliques sur chacune des joues. Une ligne pointillée blanche sur l'arête nasale et un demi-cercle rouge sur le menton.

D'épais rondins de bois vous retiennent prisonniers tous les cinq.

— Tu te souviens de quelque chose ? demande l'un des hommes, visage long et grands yeux bleus.

Votre tête pèse une tonne, vos tempes sont semblables à des couteaux qui vous transpercent de part en part.

— Pas vraiment non... Répondez-vous à demi-mots.

— Tu viens de te faire piéger par ces chacals. Dans quelques minutes ça ira mieux... Tu te souviens de quelque chose de rationnel ?

— Oui, je me souviens de m'être réveillé au bord d'une rivière...

— C'est lorsque tu t'es enfui. Il y a une heure...

— Une heure ? ? j'ai l'impression d'être dans cette maudite jungle depuis un mois !

Un deuxième homme intervient :

— Écoute on n'a pas toute la journée pour faire quelque chose. Ces saloperies d'indiens vont nous

massacrer si on se barre pas vite fait.

— Se barrer ? Mais on est bloqués dans une cage type Vietnam, je rêve pas là, ajoutez-vous ironique.

— Oui mais les espèces de sauvages que tu vois là tout autour, sont méchants mais stupides. On peut les duper, j'en suis sûr.

Le troisième soldat prend la parole :

— Je pensais essayer la technique du défi. Simple, animal, primitif, instinctif.

Vous fixez le gras qui vient de parler. Petit, trapu, une longue cicatrice sur le front et une barbe de trois jours.

— La technique du défi, reprenez-vous ? Et c'est quoi ?

— Je vais défier notre gardien comme deux putains de gorilles qui chercheraient à se battre. Une provocation si tu préfères...

— Et on est censés sortir d'ici comment avec ta technique ? Demandez-vous encore.

— Vous simulez le sommeil tous les quatre. Je défie ce foutu maton, lorsqu'il approche de la cellule, on l'attrape, on l'étrangle et on se sert de sa machette pour couper les putains de lianes qui ferment notre belle cage... simple non ?!

Le quatrième et dernier soldat resté silencieux depuis le début intervient à son tour :


— Simple... si ce putain de sauvage marche dans ton plan foireux... sinon on va croupir ici. Putain si j'avais mon calibre, ce bon vieux Mp7... J'aurais déjà répandu de la viande sur tout ces foutus palmiers...

— Vos armes sont toujours dans le village ? demandez-vous.

— Ouais. Dans cette hutte dégueulasse là-bas. Le soldat vous désigne une toute petite hutte au fond du camp.

Vous devez décider ce que vous allez faire :

- suivre le plan du soldat et tenter une évasion,



rendez-vous au 19.
- attendre encore un moment pour réfléchir à une autre solution, rendez-vous au 44.

47

Au diable les hommes, au diable l'espoir, au diable la survie. Le purgatoire, voilà à quoi vous pensez en ce moment. Une épreuve pour vous punir de vos actes passés, dans cette vie ou une antérieure...

Vous commencez vraiment à cogiter et cela ne vous rassure pas : vous vous imaginez dans quelques jours, quelques semaines si la jungle ne vous a pas tué, comme un Robinson. Barbu, chevelu, fou, muet, maigre.

La peur de votre fin vous étreint poitrine et gorge. Mais vous devez lutter. De toutes vos forces. C'est la seule solution. Lutter ou crever.

Et cette putain de flotte qui n'arrange rien, continue, serrée, qui fouette la canopée avec violence. Un vrai duel de titans : la forêt contre le ciel, le vert émeraude contre le gris obscur.

Et vous, pauvre homme au milieu de ce combat...

Vous êtes perdu dans vos pensées lorsque quelque chose vous stoppe net : un homme semble blessé à quelques mètres de vous. Couché, adossé à un arbre, il n'a pas l'air de vous avoir vu et paraît encore conscient. Enfin un humain à qui parler !

Méfiant mais heureux, vous vous rendez au 25.

48

Vous vous faufilez dans cette minuscule hutte où vous commencez à fouiller parmi les paniers en osier tressés, parmi les jarres et autres objets archaïques.

Un enfant aperçoit du mouvement dans la cabane et donne l'alerte, en quelques instants, la hutte est encerclée par les hommes de la tribu et l'un d'eux hurle à votre intention :

— Jinaaaa ! Lokta !

Vous ne bougez pas d'un millimètre.

— Jinaaa ! Lokta CHI-JO !!


Aucun mouvement de votre part.

Brusquement un enfant pénètre en courant dans la hutte, il est armé d'une machette. Lorsque vous vous déployez, vous évitez son assaut, vous ressentez une piqûre au bras droit ; vous avez juste le temps de voir une fléchette plantée dans votre muscle avant de sombrer dans le noir total...

Réveillez-vous au 46.

49

Vous vous asseyez à grand peine. Vous avez des vertiges et la bouche pâteuse. Des fourmillements se font sentir au bout de vos doigts. Vous parvenez tout de même à identifier les objets désormais entre vos mains : un couteau de survie léger et compact et un carnet de notes plastifié. Bien que votre premier réflexe soit de saisir le couteau pour votre sécurité, vous êtes attiré par ce que peut contenir le carnet à



spirale. Vous l'ouvrez et dès la première page un flash vous assaille :

Un bruit de ronronnement, une écriture instable, d'autres personnes devant et autour de vous. Toutes assises. Un banc plus qu'un fauteuil ou une chaise, inconfortable, une lumière très faible éclaire des visages tendus.

Vous reconnaissez votre écriture posée maladroitement sur les lignes du petit calepin.

" 25/01/1996. Au dessus de Chochopoyas, Pérou.

Nous avons quitté le sol français depuis un long moment, lors de l'embarquement, l'excitation se lisait sur nos visages. Notre destination finale approchant, l'excitation se change peu à peu en crainte.

UG laboratoires nous paie tous très cher pour cette mission hors du territoire ; les agents de sécurité ont tous revêtu leur "costume de guerre" : treillis, boussoles, et armes automatiques. Nous savions que la zone à explorer était réputée dangereuse, mais lorsque nous vîmes débarquer dans le hangar n°51, sept hommes armés aux allures de spetsnaz, notre mine amusé se changea en visage terrorisé..."

Vous marquez un temps d'arrêt. Un bruit attire votre attention plus haut dans les arbres. Un petit singe écureuil saute de liane en liane. Vous revenez à votre carnet et vous commencez à comprendre : une mission en Amazonie, une incursion dans un territoire dangereux, un laboratoire qui paie cher pour une mission spéciale...

Mais qui diable êtes-vous ?

Vous posez votre carnet sur une petite roche couverte de mousse puis vous essayez de vous redresser. Debout, chancelant mais debout, vous faites quelques pas. Une rivière serpente paisiblement entre fougères

et troncs de takutika, dont les fruits possèdent des vertus curatives. Vous avancez vers le cours d'eau où vous vous baissez face à l'élément liquide. Votre visage ! Vous voyez enfin à quoi vous ressemblez. Brun, barbu, visage assez angulaire. Vous fronchez les sourcils pour essayer de discerner encore mieux les détails de votre "vous" et vous découvrez avec une grande stupeur que des motifs colorés sont peints sur vos joues, votre nez et votre menton. Vous portez les mains à votre visage et vos doigts se chargent d'une poudre fine et douce semblable à du talc. Colorée.

Un mouvement de recul incontrôlé vous fait perdre l'équilibre et vous tombez en arrière. Votre chute fait fuir un ouistiti juste derrière vous : le singe remonte vers la canopée en emportant avec lui votre carnet plastifié !

— Putain de singe ! hurlez-vous.

Vous saisissez l'objet dans votre deuxième poche pour constater qu'il s'agit d'un talkie-walkie. Vous pressez le bouton sur le coté de l'appareil et un grésillement continu se fait entendre :

— Y a quelqu'un qui reçoit ?

— Je suis perdu. Allô ?

Pas de réponse.

Notez le code Singe.

Énervé par le vol du carnet, effrayé par votre situation, vous remettez les deux objets qu'il vous reste dans vos poches et vous devez à présent choisir la direction à prendre :

Pour suivre le cours d'eau vers l'amont, rendez-vous au 17, pour suivre le cours d'eau vers l'aval, rendez-vous au 45.

50

Épilogue :

21/08/1995, 5 mois plus tôt. Chez Angèle et Jean-Marc.

— Chéri, chéri, on a reçu la lettre d'UG lab ! On est choisi pour l'expé Amazonie !

On part avec Sauvat et Leblanc.

— Génial, répondez-vous. Combien de temps doit durer la mission ?

— Une petite semaine. Reconnaissance. Exploration. Échantillonnage. Prélèvements.

— Qui nous sécurise ?

— GPE. Ils assurent aussi les préfets, députés et sont tous d'anciens soldats, pour la plupart. Ça rassure, dit-elle en souriant.

— Tu as la carte de la zone ?

— Oui, attends... Région de chochopoyas, province d'Amazonas. Niña verde non loin de notre zone cible. Multiples espèces endémiques. Ethnopharmacologie importante. Entomologie spécifique à approfondir pour la cosmétique. Tribus Caracatoyas, Kilawitos et Arawambas. Dangers potentiels.

Vous fixez votre jardin de banlieue à travers le double-vitrage. Après une profonde inspiration, vous vous retournez vers votre fiancée et vous approchez d'elle. Vous prenez son pendentif en forme d'oiseau entre vos doigts et le portez à hauteur de ses yeux :

— Les oisillons prennent leur envol ? On va ramener ce qu'on nous demande et à nous le succès, la reconnaissance et la gloire...

Angèle touche doucement votre chevalière en argent, héritage familial, elle sourit et ajoute :

— Oui mon chéri, les oisillons prennent leur envol... Tu devras enlever cette chevalière à notre retour, pour la remplacer par une alliance.

— Oui, je t'ai déjà dit oui pour notre mariage, répondez-vous, avec un sourire un brin moqueur.

— Et tu seras certainement un très bon papa ?

— Papa ? tu veux dire que..

— Oui. De trois semaines...

Votre aventure est terminée...

FIN

En hommage aux tribus amazoniennes. Au pouvoir des plantes. À la puissance insoupçonnée et trop injustement oubliée de notre Terre nourricière.

Sunkmanitu © 31-05-2013 -/- Éditions la Saltarelle
30-03-2015

Les Éditions ParadoXe

Au départ, le ParadoXe était le fanzine d'une association basée sur le "bien-être" et la "spiritualité". Cette revue existe depuis 2008, et touchait alors plus de 240 personnes. Nous avons ensuite pratiquement doublé notre lectorat, avant une période creuse et plus compliquée. En 2014, j'ai repris l'association en main, trouvé des auteurs, des illustrateurs, allant vers ma passion pour les pulps, et de ces revues mythiques comme "Astounding Stories" ou "Weird Tales". J'ai donc décidé de publier des nouvelles touchant à des thèmes divers mais porteur de sens : le thème de la mort est assez présent (je songe à Zo.Go et sa formidable nouvelle "La Corde et l'échelle"). Une nouvelle touche désormais bien plus de lecteurs que notre trimestriel, qui va sur le numéro 33. L'heroïc-fantasy est aussi assez présente, avec la présentation de l'oeuvre de Steve Fabry, "The Nightstalker" ou "Serphar" de Cyril Calvo. Bien entendu, la porte est grande ouverte, même si cela reste une porte très modeste.

La Mort d'un Dieu

Au départ, je voulais écrire une oeuvre symbolique, voir "initiatique". Une quête comme l'on en trouve dans de nombreux jeux de rôle. Décision fut prise d'utiliser principalement une mythologie "nordique", j'y parle bien sûr des runes et de l'arbre Yggdrasil.

Mais on y trouve aussi un mélange avec d'autres panthéons, et surtout un lien entre l'arbre Yggdrasil et l'arbre de vie de la Kabbale. Je pense qu'il est même possible d'imaginer un jeu de rôle basé sur la remontée des dix Sephiroth. C'est tout un chemin initiatique et ludique qui pourrait être proposé. Hélas, je n'ai pas eu le temps d'approfondir cette partie... Mais je suis très ouvert pour travailler sur ce projet, la proposition est lancée...

Amitiés Littéraires. Thierry Rhodan

La mort d'un dieu.

Thierry Rhodan



Et « L'homme aux doigts arrachés »

Contes.

Chris Lef édition

CREDITS

A bord :

Gwenoline - Héric - Romuald - Joël - Fabrice aka Delarmgo - Benjamin aka Zyx - Rémi aka Natisone - Laurent aka Shamutanti - Gwen aka drMaboul - Olivier aka Koa - Rodrigo aka Isangeles - Frédéric aka Fredus - Thierry aka Mr Thy - Pak Cormier

A la manoeuvre :

Fabrice - Natisone - Joël - Mr Thy - Pak - Antonio - Héric

Dans l'air - chants à hisser :

Acid King - III (2005) - Velvet Underground - VU (1969) - Kate Bush - Never for Ever (1980) - Alain Bashung - Chatterton (1994)- Alain Bashung - Bleu pétrole (2008) - Useless eaters - Bleeding moon (2012) - Pigalle - Pigalle (1986) & Regards affligés (1990)



Héric



Natisone



Fabrice



Pak



Antonio



Mr. Thy



Joël

NOUS REJOINDRE

Tu veux passer tes nuits, et tes journées, à relire, à écrire, à imaginer, jouer, découvrir, proposer, ou râler contre le rédac'chef et contre le maquettiste qui n'ont vraiment rien compris !

Que tu sois illustrateur, auteur, graphiste, guerrier maya ou simplement passionné par les jeux de rôle et les livres-jeux, alors n'hésite plus une seconde ! Rejoins l'équipe de la Saltarelle pour naviguer avec nous sur l'étrange océan de l'imaginaire ludique...
Un simple mail à : contact@saltarelle.net