

LIVRES-JEUX

Partage alchimique d'auteurs #03



**Une Aventure
dont Vous
êtes le Héros**



**Exclusif :
une Enquête
Pixelisée**

**+ des énigmes inédites et des jeux pour
toute la famille!**

tipeee
.com

Merci de soutenir livres-jeux.fr sur **tipeee.com** !
Cela peut paraître contradictoire mais pour offrir ce mag gratuitement,
nous avons besoin de financeurs.

Foncez acheter notre livre-jeu les **ALPHA-Mages - Le défi de Magie**.
En vente sur **LULU.com** !



EXCLUSIVEMENT
CHEZ
lulu

« Les énigmes sont à la fois très visuelles, réflexives et variées : jeux de lettres et de mots, observation, codage. Elles sont aussi de difficulté progressive, ce qui permet de bien comprendre le pouvoir de chaque mage et de les combiner avec de plus en plus de complexité. »

S'CAPE



ÉDITO

« La vie est un jeu ! »

Bonjour,

Partage alchimique d'auteurs

Imaginé par **Livres-jeux.fr**



Et en collaboration avec
Tiny Concept



Chef de projet : Nicolas Lubac

Metteur en page improvisé :
Nicolas Lubac

Couverture : Vianney Carvalho

Soutiens principaux :

Angela Quidam, Association
Game Lire et Tiny Concept

Relecture collégiale mais pouce
levé pour Mélanie !



— Tous droits réservés —
Interdit à la vente

**Images Freepik, Pixabay,
Freepng :**

Pièces du château designed by
vectorpocket , Gobelin designed
by macrovector, font pixel by
David Zydd
Haut et base de page de l'AVH :
Designed by ikatod
Caméléons : Freepng

© Toutes les images sont la
propriété de leurs auteurs.

**Si vous êtes intéressé pour
participer au prochain numéro
en tant qu'auteur, illustrateur,
metteur en page, financeur ou
autres....**

indigolivresjeux@gmail.com

Heureux de vous retrouver dans ce **troisième partage d'auteurs**, toujours animé par l'envie de regrouper des créations diverses et variées pour former un « tout » unique et ludique. Ce troisième fanzine a pu voir le jour grâce à la collaboration entre **Livres-jeux.fr** et **Tiny Concept**, ce qui est n'est évidemment pas un hasard ! Vianney Carvalho est présent depuis le premier mag et œuvre avec enthousiasme pour le jeu à imprimer.

Dans ce nouveau numéro, les lancers de dés sont de retour avec l'Aventure dont vous êtes le héros *70 minutes de la vie d'une mercenaire* de **Romain Baudry**, résolument moderne et dynamique ! Ce texte a été primé par un Mini-Yaz d'Argent en 2013 lors d'un concours sur le thème Mystérieuse Amazonie et a déjà été publié dans le mag PDF la **Saltarelle**.

Quelle joie également d'avoir la participation de **Stephane Anquetil** qui joue le jeu du partage avec une enquête dont il a le secret. Dans ce numéro, il vous propose un hommage aux vieux jeux d'« aventure texte », inspirés d'*Intérieur*, un jeu de sa jeunesse sur Amstrad CPC.

Nydhiana offre une version relookée par Nicolas Lubac de son jeu Leaf : un casse-tête très malin et amusant qui mérite d'être édité.

Patrice Nadam a généreusement créé une énigme originale, ingénieuse et amusante. Tout comme **Mélanie Fenaert** qui a imaginé une salle d'évasion bien particulière. Emporté par le plaisir ludique, **Nicolas Lubac** a inventé une suite pour prolonger l'aventure.

Et pour les enfants ? **Angela Quidam** a mis en forme une fouille archéologique de votre maison pour retrouver les parties manquantes de squelettes préhistoriques !

Enfin, **Vianney Carvalho** simplifie le jeu de rôle pour le rendre accessible à tous. A vous de raconter la construction de la tour de Babel tout en jouant avec vos mains...

Merci à tous les auteurs pour leur confiance et leurs partages. Sans vous, le mag n'existerait pas.

Merci encore à Vianney Carvalho pour l'illustrations de la couverture et de *Selkie*,

Et **merci** à vous lecteurs pour votre intérêt et vos chaleureux retours !

Bons jeux,

Indigo



Créateurs Créatrices

STEPHANE ANQUETIL

Stéphane est un passionné de jeux d'enquête. Créateur de la gamme **CrimeZoom**, des jeux en 55 cartes, il est aussi connu pour signer des scénarios pour les jeux d'enquêtes classique (SH Détective conseil) ou moderne (Chronicles of Crime, Guilty). C'est aussi un auteur de livre-jeux et d'escape games chez **404 éditions**.



ROMAIN BAUDRY

Romain Baudry adore les livres-jeux depuis leur grande époque dans les années 80. Il a écrit *Fleurir en hiver* et traduit en français *Alice's Nightmare in Wonderland* de Jonathan Green, tous deux publiés chez **Alkonost**. Il œuvre actuellement à la traduction de *Heart of Ice* de Dave Morris.

NYDHYANA

Présent pour ses enfants, Nydhyana est père au foyer et animateur, de jeux de société, dans le cadre de sa micro-entreprise **Nid'idées**. AD&D, Magic, théâtre, improvisation et clown ont rythmé une partie de sa vie. Aujourd'hui, il se dit éleveur de chenilles, ses prototypes.



PATRICE NADAM

Pas joueur pour un sou, voire même plutôt mauvais joueur, Patrice Nadam crée pourtant son premier escape game en 2015 à destination de ses collègues enseignants pour les former à l'usage des outils numériques. Il fonde l'année suivante **S'CAPE**, un site de partage et de réflexion sur les jeux d'évasion pédagogiques.

MELANIE FENAERT

Prof, maman et pas très joueuse... Sauf quand on la met au défi avec une énigme bien ficelée ! Elle déteste toute forme de triche : absolument scandaleux ! Depuis 2016, elle s'amuse à créer des jeux pédagogiques pour ses élèves et ses collègues. Défis, *serious games* et escape games sont devenus une véritable passion, qu'elle partage sur le site **S'CAPE**.

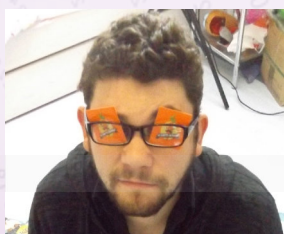
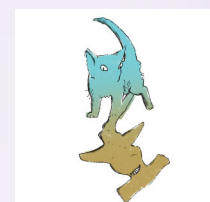


NICOLAS LUBAC

Passionné de livres-jeux, Nicolas aime autant créer qu'accompagner les auteurs dans leurs réalisations. Il est le chef de projet des mags « partages d'auteurs », rédacteur des avis pour **Livres-jeux.fr** et l'heureux créateur des **Alphas Mages**.

ANGELA QUIDAM

Angela quidam aime les dinosaures, la lecture et les jeux de rôles atypiques. Elle a choisi **l'illustration et le design graphique** plutôt que la paléontologie, alors elle dessine des créatures, des animaux disparus et... des dinosaures, avec et sans plumes.



VIANNEY CARVALHO

Vianney est illustrateur dans l'édition, et depuis quelques années, il s'est lancé dans le monde du jeu de société alternant entre dessin et écriture. Depuis peu, avec son épouse il a lancé **Tiny Concept**, une petite maison d'édition qui propose des jeux narratifs en micro édition, dont le premier jeu est **Le Village Sombre**.



sommaire



Jeu d'imagination (print & play) La ruée vers l'os <i>Angela Quidam</i>	_____ 7	
Enquête Enquête intérieure <i>Stéphane Anquetil</i>	_____ 12	
Escape Échappe-toi du Château <i>Mélanie Fenaert Nicolas Lubac</i>	_____ 18	
Énigme Mouclade <i>Patrice Nadam</i>	_____ 20	
Jeu de rôle Babel <i>Vianney Carvalho</i>	_____ 23	
Casse tête (print & play) Leaf <i>Nydhya</i>	_____ 25	
Aventure dont vous êtes le héros 70 minutes de la vie d'une mercenaire <i>Romain Baudry</i>	_____ 27	
Indices des jeux	_____ 60	
Solutions des jeux	_____ 61	



Collection 01 Horoscope



Une collection de 12 jeux narratifs sur le thème
des signes du zodiaque à prix mini

**KICK
STARTER**

En financement en décembre 2020
sur Kickstarter



JEUX DE RÔLE / JEUX DE SOCIÉTÉ / LIVRES-JEUX / PRINT'N PLAY

DES EXPÉRIENCES LUDIQUES
EN MICRO-ÉDITION,
IMPRIMÉES EN FRANCE
SUR DES MATÉRIAUX ÉCOLOGIQUES.



 @TINYCONCEPT

 @TINYCONCEPTEDITIONS

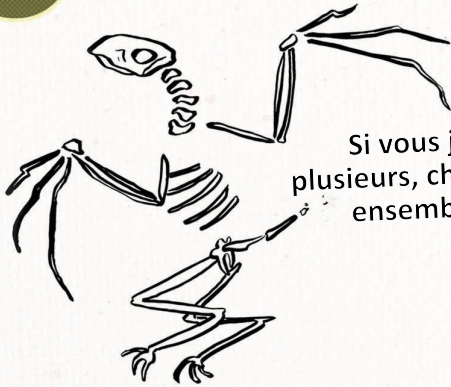
 @TINYCONCEPTEDITIONS

WWW.TINYCONCEPT.FR - CONTACT.TINYCONCEPT@GMAIL.COM

LA RUÉE VERS L'OS

1

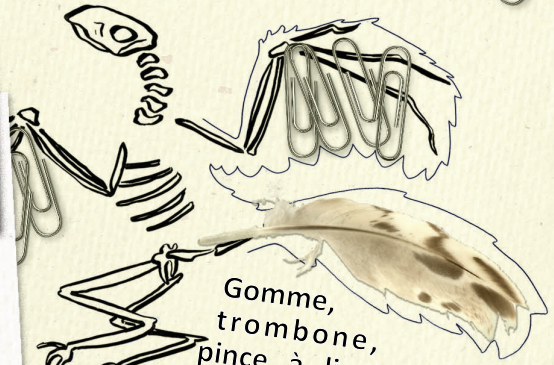
Prends la fiche fossile qui t'intéresse le plus.



Si vous jouez à plusieurs, choisissez ensemble !

2

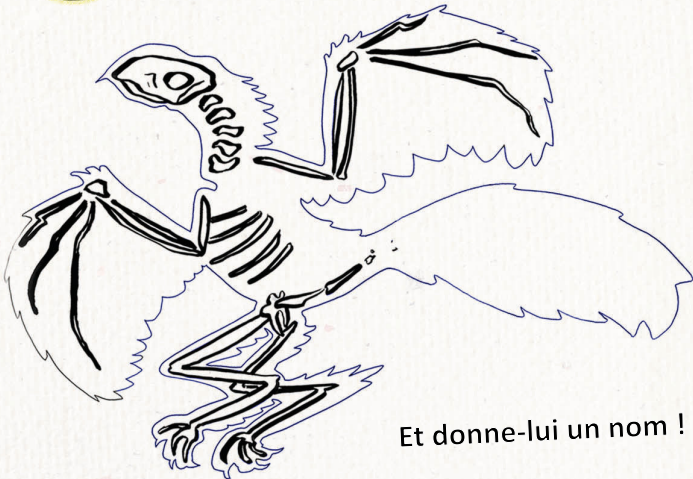
C'est l'heure de la fouille !
Trouve des petits objets autour de toi.



Gomme, trombone, pince à linge, pile... ne ramasse pas d'objets trop grands. Attention, tu dois trouver au moins deux objets en moins de 30 secondes !! Fais vite ! Tu as ensuite tout le temps que tu veux pour placer tes objets. Si vous jouez à plusieurs, vous devez chacun(e) échanger un objet.

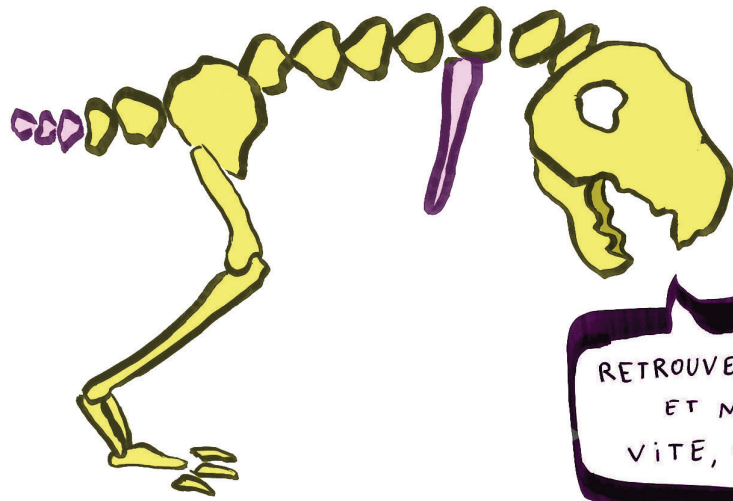
3

Dessine la silhouette de ton dinosaure en prenant en compte le résultat de tes fouilles.



Et donne-lui un nom !

Les paléontologues trouvent rarement des squelettes complets. Mène tes propres fouilles pour les aider à constituer les dinosaures ! Imprime une des pages suivantes puis choisis ton lieu de fouille (ça peut être chez toi ou dehors !)

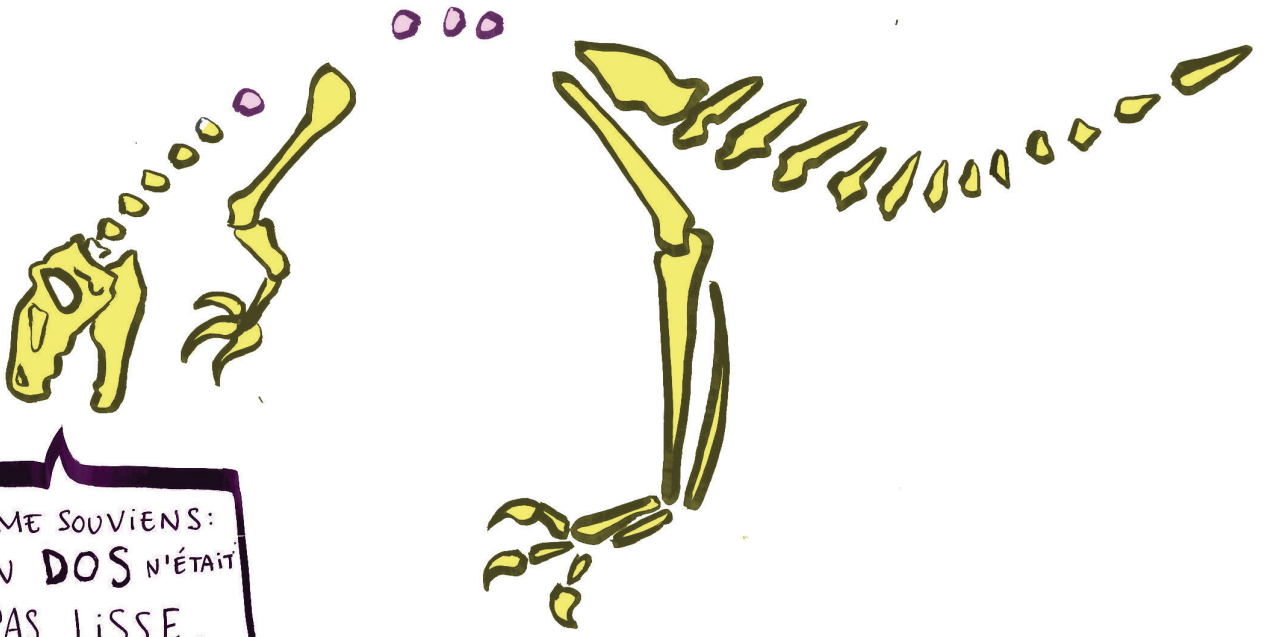


RETROUVE MON BRAS
ET MA QUEUE,
VITE, VITE !



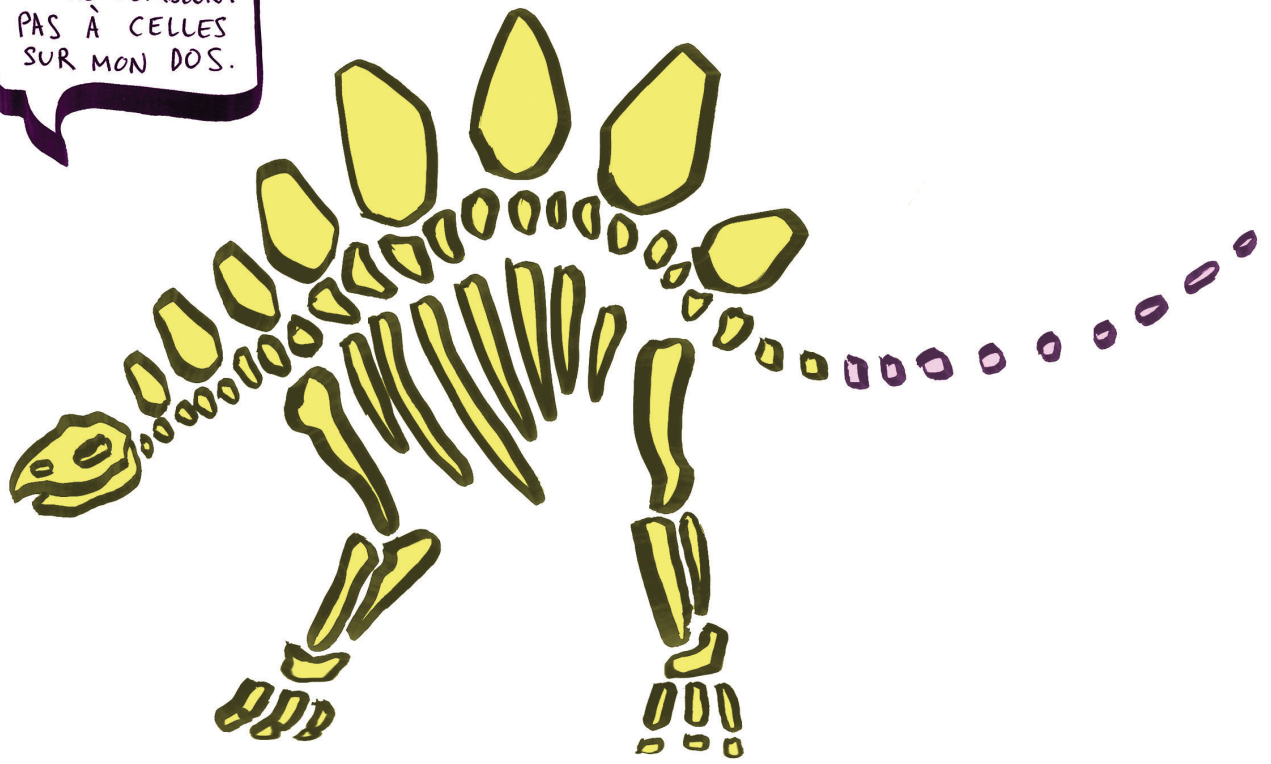
ELLE ÉTAIT LONGUE
ET FINE.

OÙ EST
PASSÉE
MA TÊTE ?



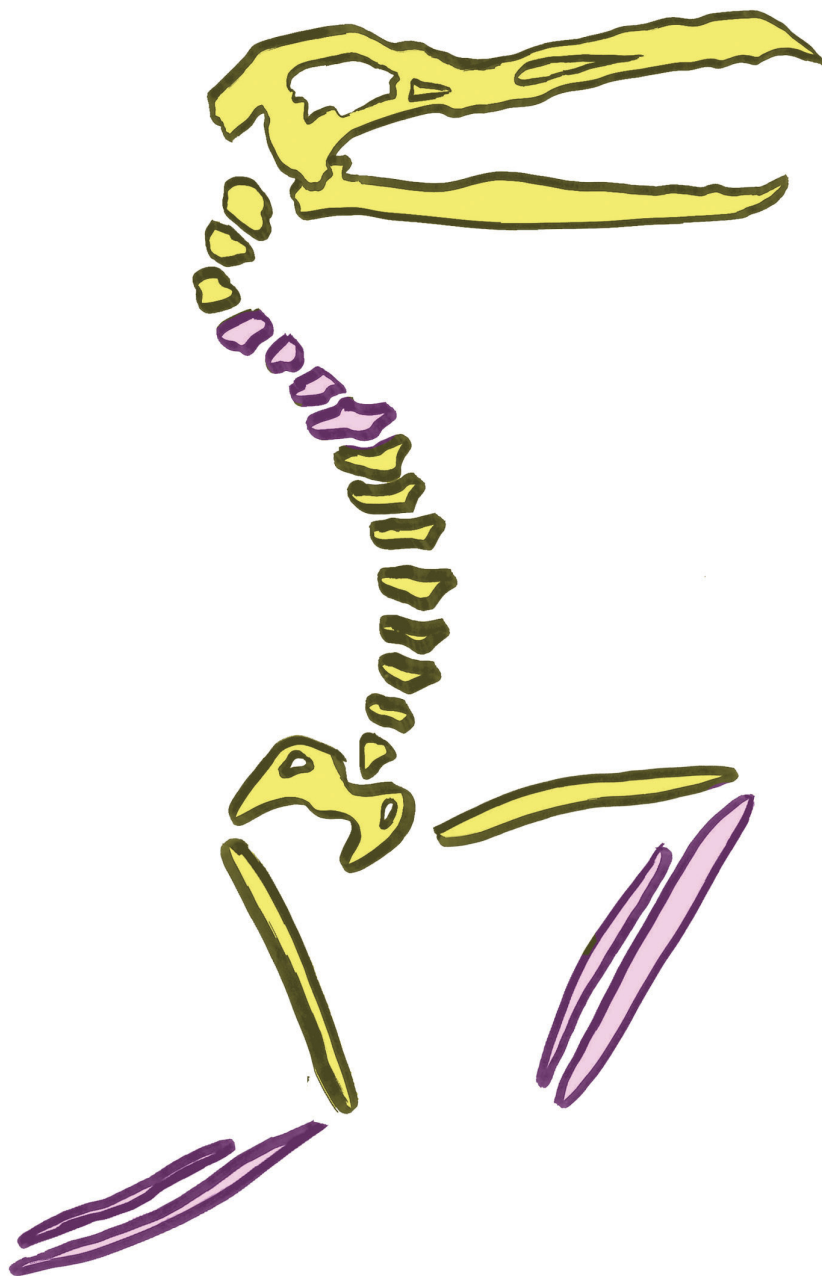
JE ME SOUVIENS:
MON **DOS** N'ÉTAIT
PAS LISSE.

J'AI PERDU LES
PLAQUES SUR
MA QUEUE. ELLES
NE RESSEMBLENT
PAS À CELLES
SUR MON DOS.



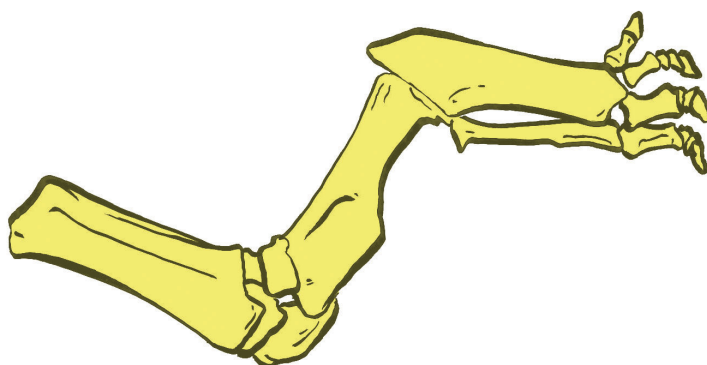


J'ÉTAIS GRAND ET
MAJESTUEUX AVANT DE
PERDRE MES AILES.



« À quoi ressemblaient ses ailes ? Et ses pattes ? Les paléontologues comptent sur
tes fouilles pour savoir quelle était la forme de ses ailes. »





ON NE SAIT
RIEN DE CE
DINOSAURE...
ON N'A QU'UNE
PATTE! AIDE -
NOUS À
RETRouver
SON **CORPS**
ENTIER

« D'après sa patte, ce dinosaure serait au moins deux fois plus massif qu'un éléphant et avec une tête large et une longue queue ! »



ENQUÊTE INTÉRIEURE

par Stéphane Anquetil

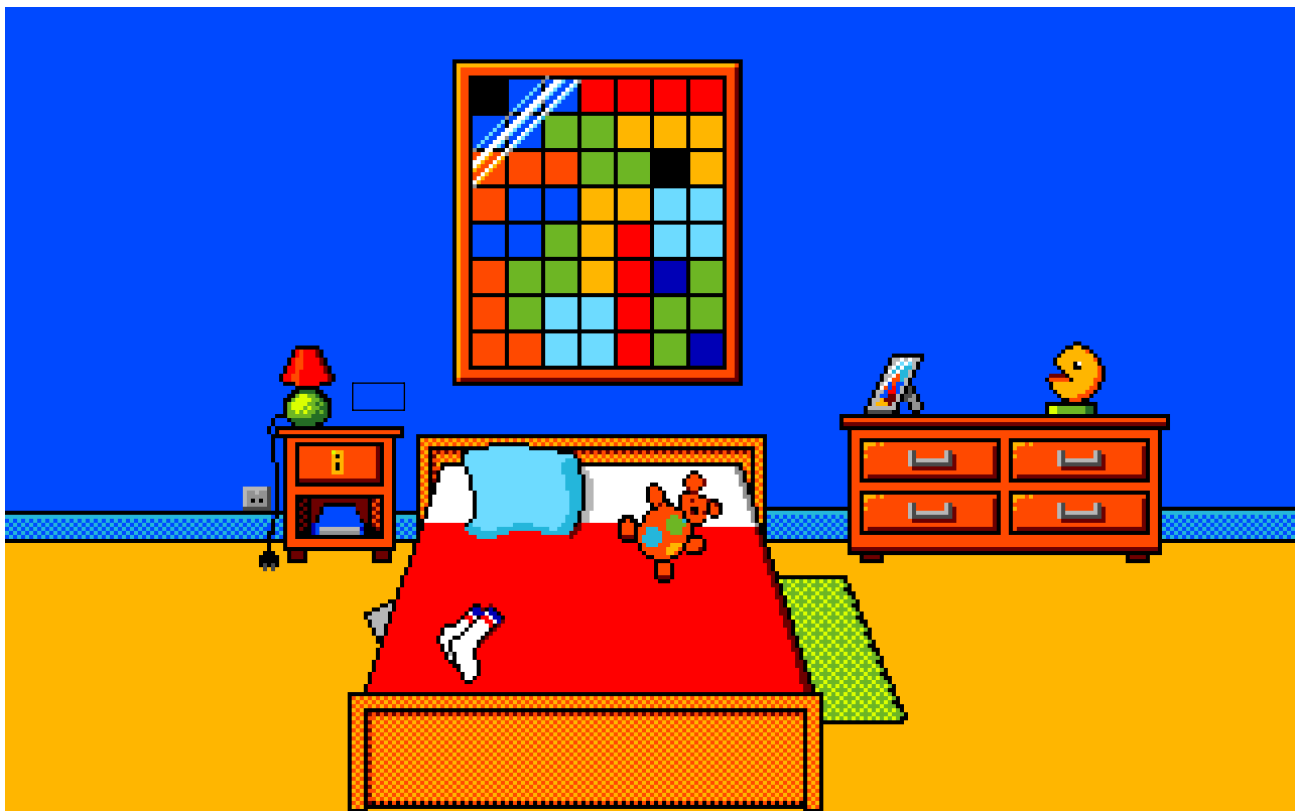
1998. Votre ami Dimitri vient de mourir lors d'un accident suspect pendant d'un séjour imprévu en Corse. Vous aviez un double de ses clés « au cas où ». Vous avez une heure pour fouiller son domicile. Essayez de comprendre ce qui s'est passé avant que la voisine appelle la Police et ne vous pose des questions sur votre présence. Chaque action vous prends une minute, ou le temps indiqué par le texte. Arrivé à 60 minutes, le jeu s'arrête, l'enquête est finie. Avez-vous tout compris ? Allez vérifier dans les questions. Il y a deux pièces intéressantes : le bureau et sa chambre. Regardez les images et suivez les instructions.

LE BUREAU



- > Examiner plante **64**.
- > Allumer ordinateur **16**.
- > Ouvrir tiroir haut **20**.
- > Examiner bilboquet rouge **10**.
- > Consulter annuaire **39**.
- > Fouiller poubelle **30**.
- > Démonten le PC **2**.
- > Ouvrir tiroir bas **6**.
- > Lire post-it **22**.
- > Utiliser téléphone **34**.
- > Brancher la prise **37**.
- > Examiner la souris **58**.
- > Regarder le papier sur le bureau **70**.
- > Examiner tableau blanc **7**.
- > Regarder table basse **81**.

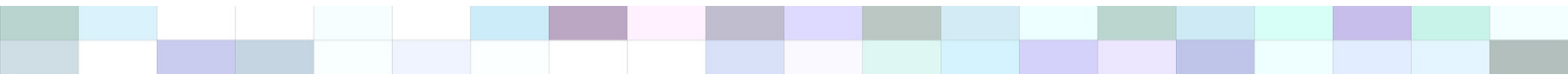
LA CHAMBRE



- > Allumer la lampe de chevet **1.**
- > Examiner tiroir chevet **27.**
- > Examiner photo **18.**
- > Fouiller oreiller **28.**
- > Fouiller sous le lit **40.**
- > Examiner la lampe **35.**
- > Examiner livre **66.**
- > Examiner figurine **15.**
- > Examiner peluche **78.**
- > Soulever le tapis **59.**
- > Brancher la prise **3.**
- > Examiner tableau au mur **8.**
- > Fouiller tiroirs commode **71.**
- > Examiner chaussettes **52.**

ACTIONS

1. Alors cela ne fonctionne pas, la prise est débranchée.
2. Si vous avez un tournevis, allez voir le résultat en 5, sinon vous n'allez pas risquer de tout casser.
3. Ah, c'est une idée lumineuse. Vous allumez la lampe dans la foulée en 19 ?
4. Disons que l'outil n'est pas du tout adapté pour un tel coffre !
5. Avec le bon outil, il est facile de démonter le PC pour fouiller l'intérieur. Il est tout à fait fonctionnel. Vous avez perdu 5 minutes.
6. Des fournitures de bureau, stylos, et un tournevis. Prenez le tournevis, on ne sait jamais.
7. Deux marqueurs sans intérêt. Le tableau a effacé de nombreux schémas désormais illisibles. En haut, une suite de chiffres barrés, donc le dernier est entouré : 44, 43, 47, 49, 23, 29.

- 
8. De l'art abstrait sans doute ? Il y a quelque chose derrière ? Dépendez-le en 21.
 9. C'est brutal mais efficace. Le bois casse. Découvrez le contenu en 38.
 10. Cet objet en bois rouge est un bilboquet. Un jeu d'adresse avec une grosse boule avec un creux, rattaché avec une ficelle à une poignée en bois. Vous pouvez tenter d'y jouer en 32.
 11. Non, rien à voir.
 12. Bien trouvé. Le contenu s'offre à vous en 38.
 13. Le jeu a plusieurs hi-score : DIM : 41 000, 53 000, 62 000 points JUL : 48 000 points.
 14. Le métal résiste, et vous ne réussissez qu'à discerner un dossier dans le tiroir avant de casser votre outil.
 15. Un Pacman jaune en plastique. Il y a une petite clé métallique scotchée sous la base. Vous la prenez.
 16. Rien ne se passe. Genre rien, même pas la diode qui s'allume. 1 minute.
 17. L'ordinateur démarre en moins de 2min. Ah c'est du Linux, pas du Windows, ça explique peut-être cela. Évidemment, il y a un mot de passe. Vous avez autant d'essais possible en vous rendant directement au paragraphe dont vous pensez que le numéro correspond au mot de passe ! Bonne chance. Chaque essai vous coûte 1 minute.
 18. C'est une photo de vacances de Dimitri, toujours aussi maigrichon et blanc, qui n'a rien d'un play boy, avec une jolie fille ronde. Elle est annotée au dos : Julie, été 1997.
 19. L'ampoule s'allume. Magique ! On y voit mieux du coup.
 20. Il est fermé à clé. Vous pouvez essayer d'ouvrir à condition d'avoir une clé. Si vous avez la clé métallique, allez en 43. Si vous avez la clef dorée, allez en 33. Sinon, vous pouvez essayer de le fracturer avec un tournevis en 14.
 21. C'est un coffre-fort tout neuf ! De marque Fichet, il est fermé par une combinaison numérique à deux chiffres. Comme un paragraphe du jeu. Bonne chance pour la trouver. Vous perdez 1 minute par tentative, ratée ou pas. Ou vous pouvez essayer de le forcer avec un tournevis, si vous avez, en 4.
 22. C'est écrit « - Banga.-Twix »
 23. Non, c'est pas ça.
 25. Une boisson à l'orange, c'est un peu court.
 26. Le responsable de Grandchamp vous réponds : « Dimitri est employé au service informatique où il s'occupe du réseau. Il a posé une semaine de vacances et il a eu un accident. L'enquête de Police est en cours. Mariette Vachette est une stagiaire RH et a démissionné ».
 27. Un joli meuble en bois avec une serrure en faux doré. Il est fermé. Vous pouvez essayer de le fracturer au tournevis en 9 ou si vous avez une clé métallique en 44 ou en laiton en 12.
 28. Moelleux et c'est déjà bien.
 29. Bien joué ! Malheureusement, cela ne marche pas. C'est juste le meilleur score de Dimitri au bilboquet.
 30. Le réflexe de tout bon détective ! Vous trouvez une lettre froissée, qui date de deux semaines, et des factures de la supérette « Flamprix » du coin pour des courses du quotidien : un tournevis et du jus de fruit Banga. Lisez la lettre en 49.
 31. C'était logique. Vous ne serez pas le « premier » à tomber dans ce piège !
 32. Raté ! Ce n'est pas facile la première fois. Souhaitez vous réessayer en 54 ?
 33. Ce n'est pas la bonne clef ! Vous perdez du temps.

34. Fonctionnel. Pour appeler quelqu'un, il faut directement aller au numéro de téléphone que vous avez trouvé. Attention, vous perdez une minute à chaque fois.

35. Une ampoule, un pied, un abat-jour, un fil et une prise...débranchée au début. Voulez-vous la brancher en 3 ?

36. C'était un exemple, mais vous avez compris l'idée. Il vous reste à trouver le bon mot de passe. **Ne perdez pas 1 minute.**

37. C'est une bonne idée. Dimitri a dû la débrancher pour éviter les surtensions d'orage pendant qu'il partait en vacances. Vous pouvez désormais allumer l'ordinateur en 17 et ignorer 16.

38. C'est là que Dimitri a gardé des lettres de sa petite amie avec les enveloppes. Elle signe "Poussinette" mais l'adresse de l'expéditrice est Julie Turgi, Chemin du Bois-Fleuri, Bois-le-Roi. Les lettres manuscrites au stylo-plume rose sont des lettres d'amour, puis de jalousie avec menaces suite à une rupture de la part de Dimitri, la dernière lettre est une lettre de demande de réconciliation et de pardon. Elles ne sont pas datées mais les timbres vont de 1996 à il y a quelques jours avant le départ de Dimitri. **Leur lecture attentive vous a pris 4 minutes.**

39. Vous trouvez des numéros de téléphone de personnes dans l'annuaire : Nicolas Lubac 46. Julie Turgi 45. Pierre Namasse 60. Eric Von Ascheberg 50. Et des entreprises dans les pages jaunes : France Vacances 51. Restaurant « Terra Corsica » 75, Fichet 72. Pour passer un coup de fil, utiliser le téléphone en 34 et ces numéros. Chaque appel vous prends 4 minutes.

(Note : ces numéros ne sont pas des solutions aux autres énigmes).

40. Vous trouvez un catalogue d'agence de voyage « France vacances » (N° de téléphone 51) avec des destinations partout en France. La fiche de la Corse est cornée et des dates entourées au stylo correspondent au séjour de Dimitri.

41. Vous perdez du temps. Il y a mieux, non ?

42. C'est la réponse à tout, mais ce n'est pas la réponse à ce problème précis.

43. La clé ouvre sans forcer. Vous découvrez tout un dossier soigneusement étiqueté « Terra Corsica ». Lire le dossier en 56. Ainsi qu'une lettre de la société Fichet, qui précise le code du coffre-fort est par défaut 69, et qu'il faut le changer.

44. Ce n'est pas la bonne clé.

45. Elle s'effondre en larme lorsqu'elle apprend la mort de Dimitri. Elle dit ne rien savoir à part que tout allait bien entre eux jusqu'à ce que Dimitri la plaque brutalement, il y a 10 jours.

46. « Allo ? Ah, encore merci Nicolas pour ce recueil de jeu ! »

47. Vous ouvrez son Netscape. Dans la partie mel une suite d'emails persos entre Mariette marinette972@yahoo.com et Dimitri.

« Je suis désolée pour cette convocation, j'ai dû obéir au règlement. Cela vous dirais de boire un verre en dehors du travail ? » puis « J'ai passé une excellente soirée, on se revoit pour un ciné ? » etc.

En éléments envoyés, vous trouvez une demande de prise de contact avec un journaliste de la revue «Le Nouvel Obs », Pierre Namasse, au sujet d'une révélation à faire. Sans réponse. **Cette découverte vous a pris 3 minutes.**

48. Désolé, pas cette fois.

49. Issue des laboratoires Grandchamp (numéro de téléphone : 26), elle date de 2 semaines. Elle rappelle que tous les employés du groupe sont soumis au secret professionnel. La lettre se conclut avec la convocation de Dimitri à un entretien avec Mariette Vachette, au service RH de la société.

50. « Allo ? Quoi ? Oui, je suis l'auteur du jeu Interieur, mais pas celui là, c'est celui de 1985 sur CPC et MSX. Le mot de passe de l'ordi était Natacha, la petite amie. Laissez moi maintenant. »

51. L'agence confirme le séjour en Corse, payé par Dimitri avec Mariette Vachette. Elle affirme que celle-ci était présente lors de l'accident. Ils marchaient le long d'une falaise du fameux chemin de randonnée et Dimitri, peu entraîné, a fait une chute. Mariette a rebroussé chemin pour prévenir les secours qui sont arrivés 3 heures après. Elle a été profondément choquée et elle repartie chez elle. L'enquête de police est en cours, si l'accident est confirmé, l'assurance du voyage sera versée aux parents de Dimitri, ou à défaut à Julie Turgi.

52. Ouf, elles sont propres, votre odorat est sauf !

53. Pourquoi ne pas prendre le meilleur ?

54. Bravo ! Ce coup-ci, vous avez réussi votre coup ! Mais n'avez vous pas mieux à faire ?

55. Il y a un jeu Tetris, que vous pouvez lancer en 13 et la suite Internet Netscape en 47.

56. C'est organisé comme un dossier juridique : la critique du restaurant « Terra Corsa », avec le numéro de téléphone (75) , un article découpé dans une revue médicale sur les intoxications alimentaires du cochon ou du sanglier, des additions détaillées du même restaurant, un certificat de médecin pour intoxication alimentaire (de Dimitri) avec des résultats d'analyses de Dimitri. Des analyses de charcuterie corse relevant une anomalie toxicologique, effectuées par les Laboratoires Grandchamp (téléphone : 26). Un article sur la "charcuterie" d'origine corse fabriquée avec des porcs de Bretagne. Tout cela vous a pris 3 minutes.

57. Bien joué ! C'est la somme des lettres de Julie. Allez en 55 découvrir le contenu.

58. Elle est fonctionnelle et n'aime pas le fromage.

59. Kof kof, il n'y a rien que de la poussière.

60. Il affirme qu'il avait rendez-vous avec Dimitri cette semaine au journal, mais qu'il ne s'est pas présenté. Au téléphone, Dimitri affirmait avoir des révélations à faire sur un problème de santé publique. Il n'en sait pas plus, mais Dimitri affirmait avoir des preuves solides.

61. Rien à signaler.

62. Bravo. Découvrez le contenu du coffre en 90.

63. Sans importance.

64. Aïe ! Un cactus, ça pique !

65. La fiche d'un restaurant a été découpée soigneusement à la sous-rubrique « Cuisine régionale corse ».

66. C'est un livre de code secrets. Le marque-page est sur la page du rang alphabétique additionné. En gros, c'est une variante de A=1, B=2, C=3, etc. mais où l'on additionne les nombres à la fin. Par exemple, Jeu donnerait un total de 36 (10+5+21).

69. Ce serait trop facile ! Dimitri a évidemment changé le code.

70. Un hebdomadaire, le Nouvel Observateur, avec les nouvelles d'il y a 3 semaines. Un article sur l'annonce du Rivonor, un médicament révolutionnaire contre l'obésité, des laboratoires Grandchamp a été entouré. Dans l'ours, le nom du journaliste scientifique et médical «Pierre Namasse » est entouré, avec sa ligne directe (60) et son email de contact.

71. Des vêtements, chaussettes en vrac, des T-shirt américains M pas repassés « RealG2 » «Apple Expo» « Internet Explorer ». Apparemment, Dimitri est de tous les événements informatiques.

72. La société refuse de vous donner la moindre information au nom de la confidentialité, c'est logique.

75. Le propriétaire connaît bien Dimitri : « Oh, oui, je vois qui c'est ! Un client fidèle. Il venait avec sa copine, Julie, une fille bien en chair, qui aimait bien manger. Il est revenu une fois tout seul, il avait l'air bizarre, il m'a posé tout un tas de questions sur ma charcuterie. Depuis, je ne l'ai pas revu.»

76. Deux doigts coupe-faim qui n'ouvrent rien.

77. Le dossier comprends des documents imprimés des laboratoires Grandchamp. Ça parle de retours de tests d'un médicament, le Rivanor, qui semble avoir des effets néfastes dans quelques cas. Il y a aussi des impressions de compte-rendus de réunion où l'on minimise ces tests et des échanges d'e-mails de la direction pour que le médicament sorte quand même sur le marché.

78. Une adorable peluche. Il y a une ouverture zip au dos pour mettre un sac de noyau en bouillotte. Et dedans, vous trouvez une clé en laiton jaune. Notez que vous l'avez.

80. C'est le testament de Dimitri qui désigne Julie Turgi comme sa légataire universelle.

81. Il y a un téléphone en 34, un annuaire en 39. La revue, intitulée « 100 bons restaurants à Paris », est à feuilleter en 65.

82. Non, ce n'est pas son prénom.

83.84.85.86.87.88.89 Rien

90. Vous trouvez deux dossiers, l'un est détaillé en 80, l'autre en 77.

91. C'est vrai que ça a l'air de compter pour Dimitri. Mais non.

AIDE



Le mot de passe de l'ordinateur ?

↑ trouvez [e] [vire b] [en et ref] [échissés a que] [qu] [un, nb] [a inb a bcp compte pour Dimitri].

La combinaison du coffre ?

le coffre était caché sous un tableau qui évoque un jeu connu. Hors Dimitri aime les H1-Scores.



QUESTIONS

La mort de Dimitri est-elle accidentelle ?

Pourquoi aurait-t-on tué Dimitri ?

Qui a vraisemblablement piégé Dimitri ?

SOLUTION



Vous pensez avoir trouvé ?

Envoyez vos réponses à marinette972@yahoo.com avec votre nom.

Un gagnant sera tiré au sort parmi les meilleures réponses et gagnera un des trois nouveaux jeux CrimeZoom, dédicacé par Stéphane ANQUETIL.

Date limite d'envoi : 31 décembre 2020.

Bonne enquête !

Échappe-toi du château

Première salle par Mélanie Fenaert

TROUVE LA SORTIE
TU NE PEUX PASSER QUE SUR DES CASES NOIRES...
MAIS OÙ SONT-ELLES ?

*Par le grand Zéro
débiteront les ténèbres,
puis alterneront lumière
et obscurité jusqu'à la
fin des longs temps.*

Image retouchée, d'après vectorpocket / Freepik

Deuxième salle par Nicolas Lubac

TROUVE LE VERBE,
POUR OUVRIR CETTE PORTE.

*I-II-VI-I
VII-III-VIII
III-II*

Troisième et dernière salle par Nicolas Lubac

LA SORTIE !
ZUT, UN TROLL EN COLÈRE.

m'as
ga
ne
d'ici

bles
bond
sor
vi

sé,
mais
tiras
vant !

Tu
va
tu
pas

Pour sortir,
combien devez vous
obtenir au lancer
du dé ?

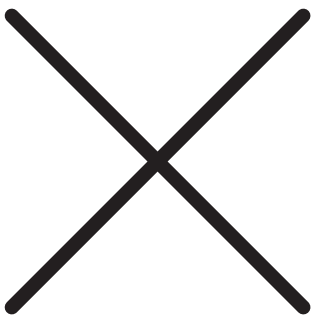
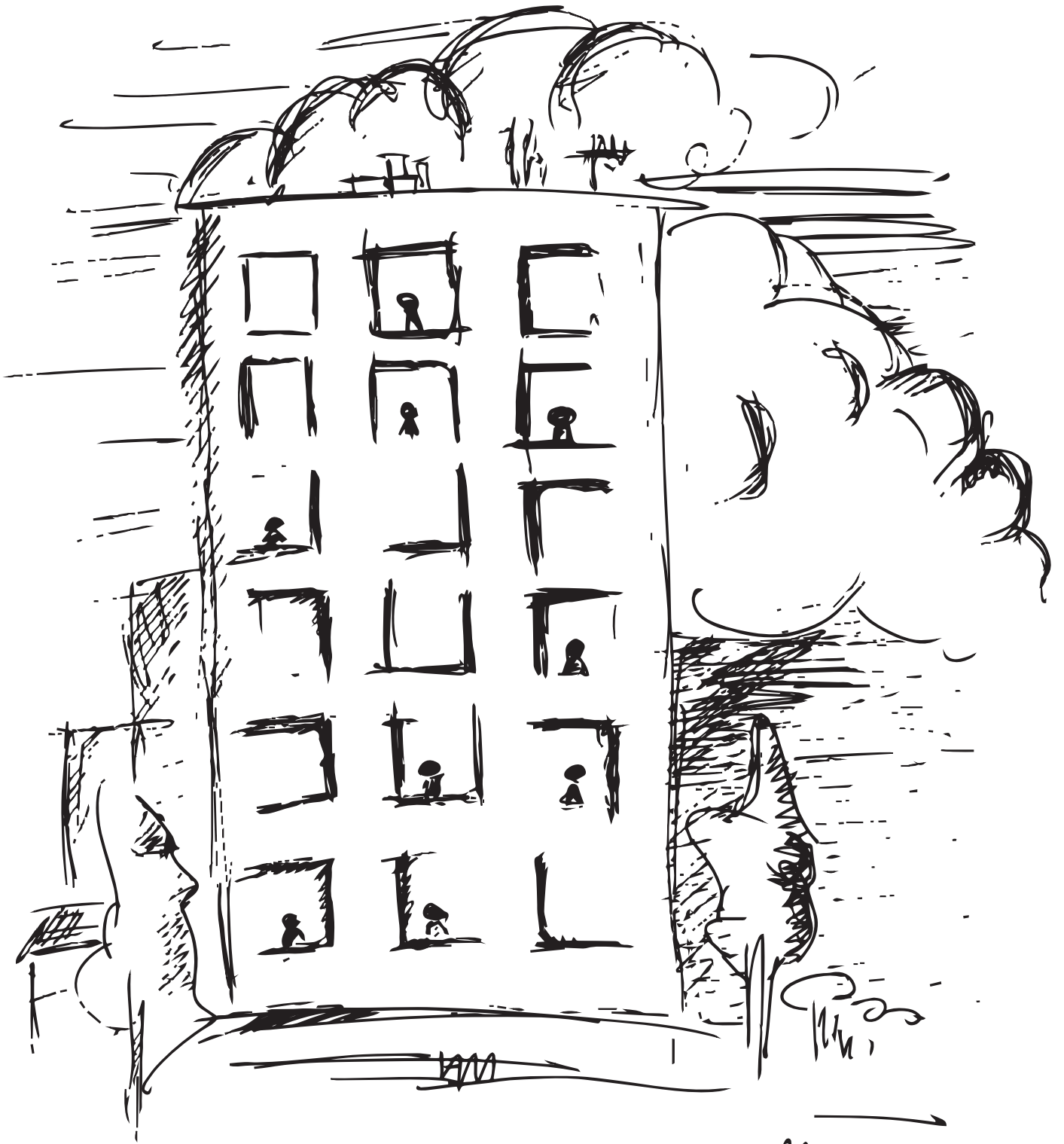
PATRICE NADAM



<https://lockee.fr/o/ok6OdqUn>



H
P X J



VOISINAGE

Monsieur **S.** habite au dernier étage et est souvent dérangé par ses voisins d'à-côté.

Monsieur **A.** possède un appartement en milieu d'immeuble.

Madame **U.** n'a que deux appartements au-dessus de sa tête.

Monsieur **Z.** demande souvent du sel à sa voisine, Madame **U.**

Mademoiselle **Y.** occupe l'appartement situé à gauche de celui de Madame **U.** Monsieur

T. ne prend jamais l'ascenseur. Il n'est pourtant pas sportif.

Monsieur **F.** a plusieurs fois signalé à Monsieur **S.** que son parquet grinçait. Madame

R. est sur le même palier que Monsieur **F.** et Mademoiselle **O.** Mademoiselle **O.** habite juste au-dessus de Monsieur **Z.**

Monsieur **C.** ne supporte plus de vivre au rez-de-chaussée.

L'appartement de la concierge, Madame **E.**, est au rez-de-chaussée droit.

Monsieur **V.** joue de la trompette le soir, ce qui n'est pas au goût de ses voisins des étages supérieur et inférieur.

Madame **K.** est sourde et n'entend pas la musique de Monsieur **V.** qui diffuse à travers leur mur mitoyen.

Monsieur **W.** ne supporte plus le son de la trompette.

Madame **E.** a menacé de porter plainte contre Monsieur **V.** pour tapage nocturne.

Monsieur **I.** occupe l'appartement situé au-dessus de celui de Monsieur **C.**

Monsieur **G.** prend souvent l'ascenseur avec Mademoiselle **Y.**, mais doit en descendre avant elle.

Madame **L.** n'habite pas au-dessus de chez Mademoiselle **O.**



Babel

Un jeu à partir de 2
joueurs à partir de 8 ans
15 minutes

Vous incarnez de talentueux constructeurs à qui l'on a confié la colossale tâche de construire la nouvelle tour de Babel, rien que ça ! Malheureusement nous savons tous comment cela a fini, par la destruction de la tour après une colère divine et l'émergence de différentes langues. Oui, mais cette fois-ci vous êtes paré !

Vous allez utiliser vos mains pour communiquer vos volontés aux autres et rendre la tour éternelle.

Déroulement

Un premier joueur va poser sa main à plat sur la table ou tout autre support plat, puis le joueur suivant va à son tour poser sa main mais cette fois en pliant un ou plusieurs doigts afin de désigner un nombre. Le joueur suivant devra alors raconter la suite de l'histoire en s'appuyant sur le chiffre formé par le précédent joueur. On continue ainsi jusqu'à que tous les joueurs aient joué leurs deux mains. Aucune époque ni lieu ne sont donnés, faites-vous donc plaisir avec votre imagination !

Fin de partie

La partie peut prendre fin lorsque tous les joueurs ont joué leurs deux mains, ou vous pouvez également décider de poursuivre la construction. Dans ce cas le joueur qui possède la main la plus en dessous la retire lentement, et vient la poser en formant un chiffre sur le dessus de la tour. Puis l'histoire se poursuit ainsi jusqu'à que les joueurs décident de mettre un terme à la partie.

Les Nombres



0 : une catastrophe frappe votre chantier



1 : une personne vous met des bâtons dans les roues



2 : une entité, humaine ou non, vivante ou non, intervient



3 : une légende est gravée à cet étage à vous de la raconter



4 : un phénomène naturel survient, bénéfique ou non



5 : une bénédiction vous est accordée



CRIME ZOOM

60'
14+
1-6

Inspecteur, vous voici devant une scène de crime.
Il va vous falloir résoudre l'enquête !



Vous voyez cette grande scène ?
Vous pouvez prendre une carte et
regarder de plus près.



En maintenant ?
Vous pouvez suivre cette piste.

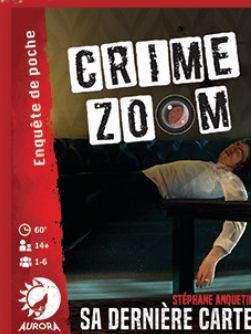


Ou retourner
d'autres cartes.

Et quand vous avez résolu l'enquête, faites votre
rapport. Prenez le questionnaire dans le livret et
répondez aux questions.

Une fois fini, découvrez les réponses.
Et les preuves... Ici, point de suppositions.

Et l'auteur vous a même écrit un
épilogue pour vous servir l'histoire ...
sur un plateau.

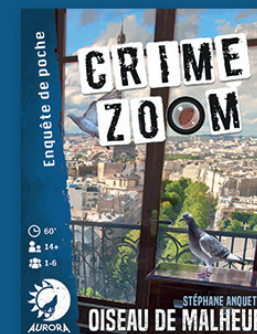


SA DERNIÈRE CARTE

L'enquête commence à Brooklyn
en 1980. Un immeuble vétuste.
Des coups de feu. Un homme mort
dans un canapé...
Par où allez vous commencer ?

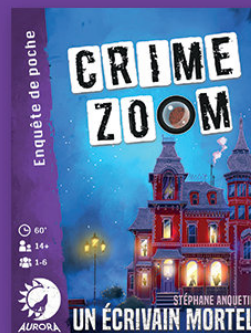
OISEAU DE MALHEUR

Paris, 2018, un matin. Un immeuble de bureau.
Une frêle jeune femme retrouvée étendue
sur le sol. Qui l'a tuée ? Pourquoi ? Vie privée ?
Vie professionnelle ? Par où commencer ?
Une enquête à rebondissements dans un Paris
moderne et glacé.



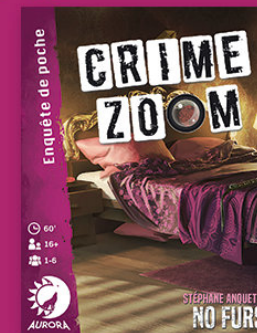
UN ÉCRIVAIN MORTEL

1929. Un manoir, la nuit. Sir Knox a disparu
avant la réception qui devait célébrer son
dernier roman policier. Explorez les pièces.
Interrogez les domestiques et familiers de la
maison. Mais attention aux fausses pistes,
l'auteur est malicieux. Alors, crime ou
supercherie ? Un hommage à Agatha Christie.



NO FURS

2019, Londres, quartier « chaud » de Soho.
Une garçonnière cossue. Un homme attaché et
tondu. « No Furs » tailladé sur son torse épilé.
Une histoire épicée, pour adultes, dans l'univers
feutré des escort girls et du luxe. Une enquête
plus « Irène Adler » que « Sherlock ».



NYDHYANA LEAF

POUR JOUER, DÉCOUPER LES 9 PIÈCES CAMÉLÉONS.

LE BUT EST DE PLACER CORRECTEMENT LES CAMÉLÉONS SUR LES CAISSES ENTOURANT LES FEUILLES.

UNE FEUILLE EST CONNECTÉE AUX CAMÉLÉONS QUI L'ENTOURENT (IL Y EN A 4 POUR LA FEUILLE ORANGE, 5 POUR LA FEUILLE VERTE ET 5 POUR LA FEUILLE VIOLETTE).

UNE FEUILLE VERTE EST CRÉÉE PAR AUTANT DE CAMÉLÉONS JAUNES ET BLEUS, UNE FEUILLE ORANGE PAR AUTANT DE JAUNES ET ROUGES, UNE VIOLETTE PAR AUTANT DE BLEUS ET ROUGES. LES CAMÉLÉONS TRANSPARENTS NE CHANGENT PAS LA COULEUR D'UN MÉLANGE.

UNE FEUILLE PREND POUR COULEUR LE MÉLANGE DES COULEURS DE SES CAMÉLÉONS, ET POUR TAILLE LA SOMME DES VALEURS ÉCRITES SUR LES CAISSES.

LE 1 NOIR INDIQUE QU'ICI IL Y A UN 1 MAIS ON NE CONNAÎT PAS LA COULEUR DU CAMÉLÉON.





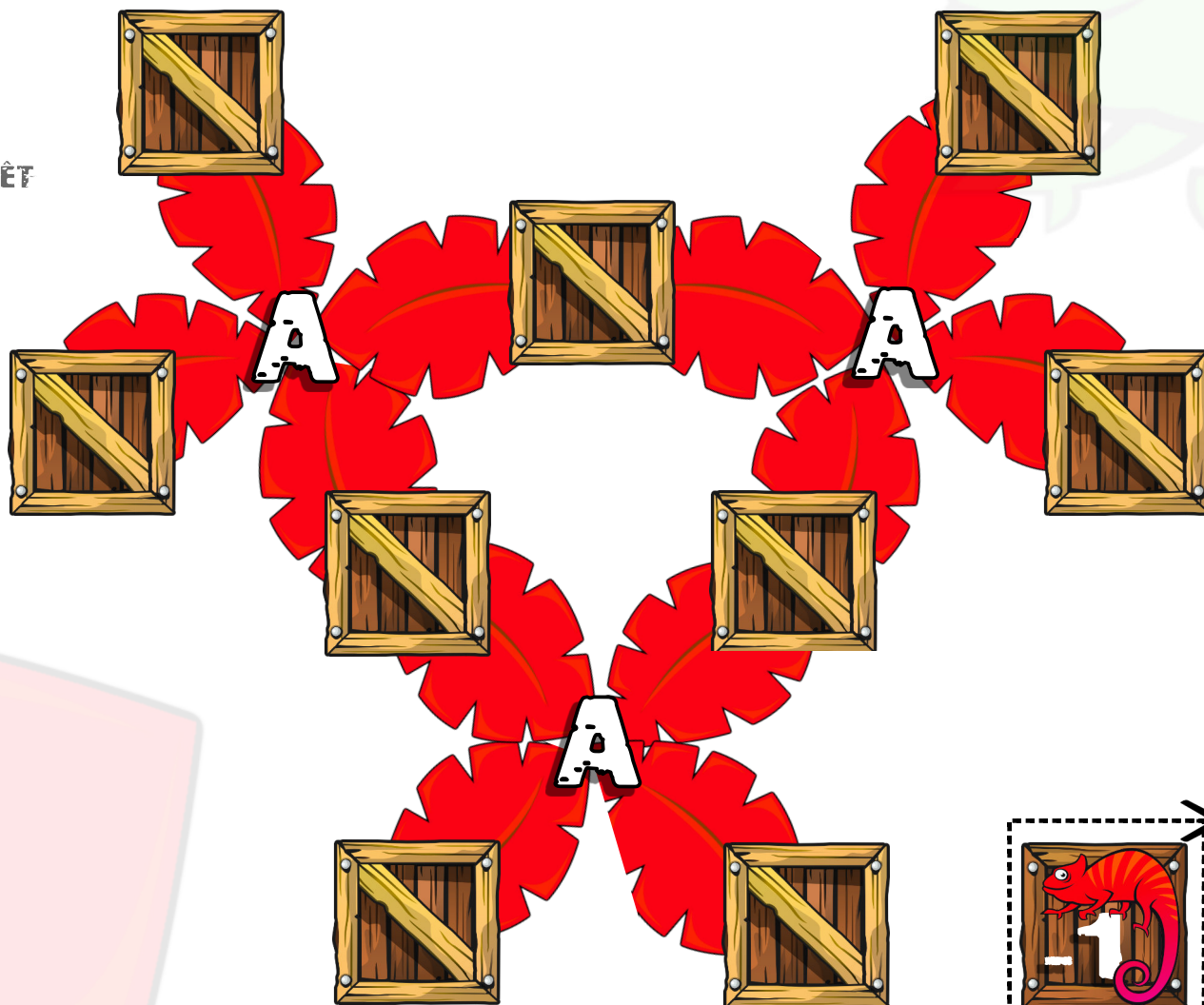
MAINTENANT ÊTES VOUS SUFFISAMMENT PRÊT
POUR VALIDER LE DOUBLE DÉFI ROUGE ?

LE BUT EST DE PLACER CORRECTEMENT LES
CAMÉLÉONS SUR LES CAISSES ENTOURANT
LES FEUILLES.

QUELLE EST LA TAILLE A MINIMALE DES
FEUILLES QUE L'ON PEUT CRÉER AVEC CES
CAMÉLÉONS ROUGES ?

QUELLE EST LA TAILLE A MAXIMALE DES
FEUILLES QUE L'ON PEUT CRÉER AVEC CES
CAMÉLÉONS ROUGES ?

ENTRE CES DEUX VALEURS, Y-A-T-IL UNE
VALEUR POUR A QUI POSE PROBLÈME ?



70 MINUTES DE LA VIE D'UNE MERCENAIRE

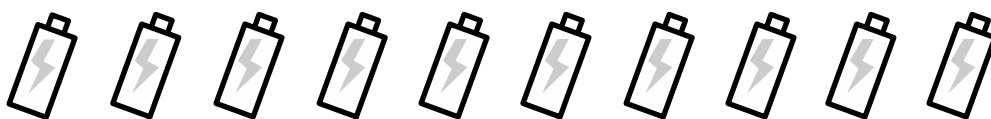

























UNE HISTOIRE DE ROMAIN BAUDRY

ILLUSTRATION DE SELKIE : VIANNEY CARVALHO

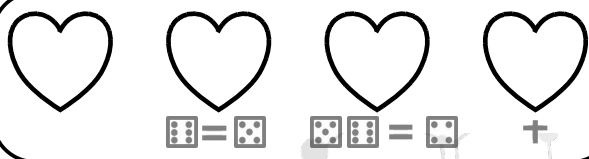
FEUILLE DE COMBATS

Ressource Intérieure + 

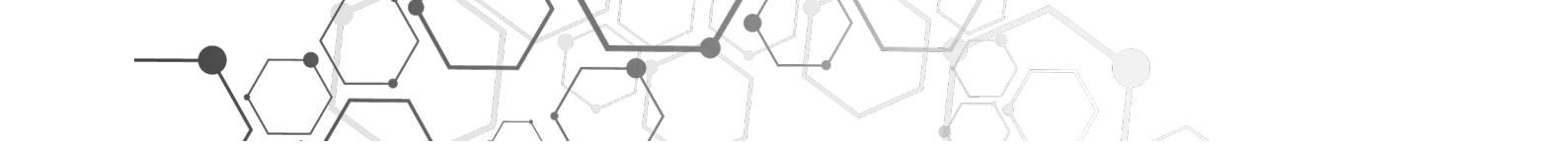


ÉPREUVE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LANCER 										
SEUIL 										
SUCCÈS 										

BLESSURES



Pilule Régénératrice
Énergisante



Le futur a été privatisé. Les Etats s'enfoncent dans la déliquescence, les institutions politiques sont discréditées et, partout dans le monde, les individus n'ont droit qu'à ce qu'ils peuvent payer d'une manière ou d'une autre. Les grandes entreprises multinationales dominant le monde et leur règne est violemment compétitif. Le progrès scientifique a atteint une vitesse jamais observée par le passé : il ne transforme plus seulement l'environnement et la société, mais l'être humain lui-même. Pour parvenir ou rester à la pointe du marché, les multinationales espionnent leurs concurrentes, volent leurs découvertes, intriguent contre leurs projets, sabotent leurs installations et font disparaître leurs agents. Le mariage de la violence et de l'intelligence n'a jamais été aussi poussé que dans cette course aussi frénétique que dénuée de ligne d'arrivée.

Ce futur n'est pas cyberpunk, il est *biopunk*. L'informatique et la micro-électronique y ont été reléguées au second plan voilà plusieurs décennies par ce que les livres d'histoire appellent "la Révolution Humaine". Les puces, les processeurs et les logiciels n'appartiennent plus au quotidien de la grande majorité des gens. Le principal domaine d'application de la technologie est désormais le vivant.

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



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

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

Sur son CV officieux figurent plusieurs dizaines de missions, brèves ou longues, en solo ou en équipe, accomplies pour une grande variété d'employeurs. Elle n'a jamais encore attiré l'attention des journalistes qui établissent chaque année le sensationnaliste « Top 10 des meilleurs mercenaires », mais elle jouit d'une réputation établie de compétence et de fiabilité.

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

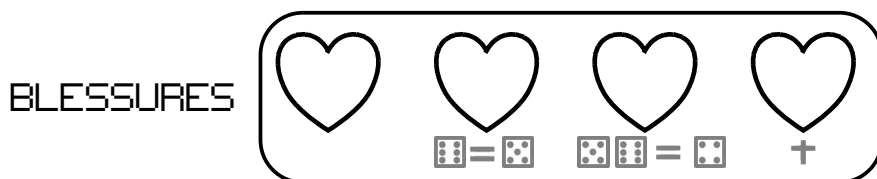


Niveaux de Santé

Selkie peut passer par cinq Niveaux de Santé différents :

- Indemne : c'est à ce niveau qu'elle débute l'aventure ;
- Légèrement Blessée : ce niveau n'inflige aucune pénalité ;
- Blessée : tous les 6 obtenus en lançant les dés sont comptés comme des 5 ;
- Sérieusement Blessée : tous les 5 et les 6 obtenus en lançant les dés sont comptés comme des 4 ;
- Hors de Combat : Selkie n'est plus en état de se défendre contre quoi que ce soit ; selon les circonstances, sa mort sera ou non immédiate, mais c'est de toute façon la fin de son aventure.


(Notez que les pénalités liées aux niveaux Blessée et Sérieusement Blessée ne s'appliquent naturellement qu'aux jets de dés de Selkie et non à ceux qui correspondent à des actions extérieures.)

























Épreuves

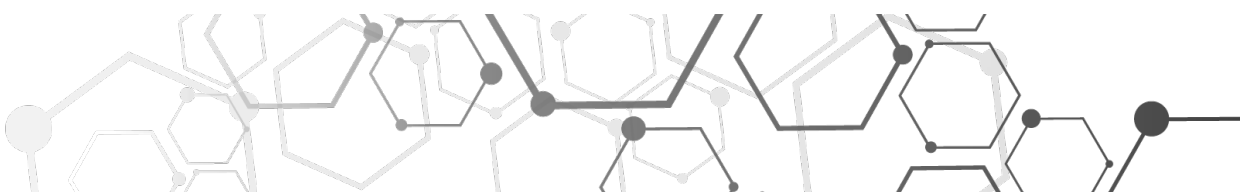
Les épreuves qui se présenteront au cours de l'aventure se règlent en lançant trois dés, parfois à une seule reprise (épreuve instantanée), parfois de manière répétée (épreuve prolongée, telle qu'un combat).

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

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

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

ÉPREUVE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LANCER 											
SEUIL											
SUCCÈS											



Exemple d'épreuve prolongée :

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

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

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

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

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

ÉPREUVE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LANCER		13	8	12	10						
SEUIL Δ 8		8	8	8	8						
SUCCÈS 10		5+	0+	4+	2+						

total < 11

COUPS ENNEMI X
3 4 1

Si résultat du dé est entre 4 et 6 = blessure

BLESSURES
 = = +

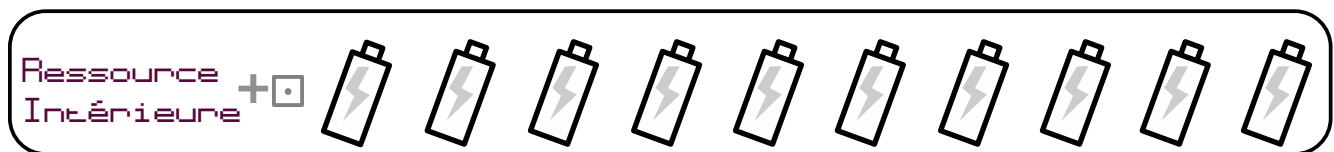




Ressource Intérieure

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

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



Guérison accélérée

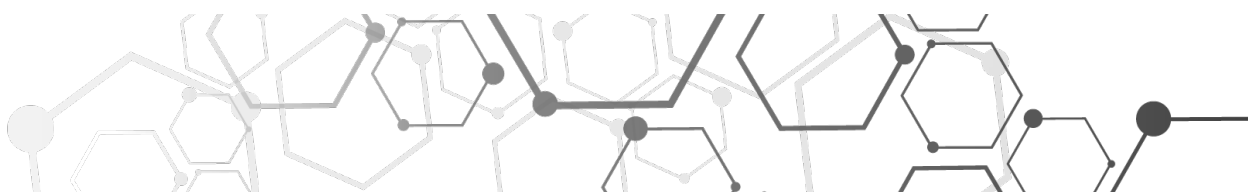
La néomorphose n'a pas encore rendu possible un corps humain qui sache instantanément refermer les plaies ouvertes, ressouder les os brisés et faire disparaître les contusions (mais les chercheurs y travaillent). Cependant, les organismes de mercenaires comme Selkie sont capables dans une certaine mesure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

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

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

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

9...
8...
7...
6...
5...
4...
3...
2...





1

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

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

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

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

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

Votre employeur, qui ne se décourage pas facilement, vous a dépêchée sur place la semaine dernière. Votre tâche était d'étudier les lieux, de prendre contact avec Silva et d'attendre qu'une équipe de mercenaires complète puisse être rassemblée. Mais les choses se sont précipitées lorsque vous avez découvert que la majorité des autres chercheurs - escortés d'une bonne partie des agents de sécurité - allait quitter la base pendant quelques jours pour une expédition d'étude. L'occasion était trop belle pour qu'on la manque et vous avez décidé d'agir seule, sachant que votre employeur sait récompenser l'esprit d'initiative de manière sonnante et trébuchante. Vous avez transmis à Silva un message lui expliquant comment vous rejoindre, tout en lui recommandant d'attendre votre signal.

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



récemment identifiée comme dangereuse, mais vous étiez trop loin et elle a entendu vos avertissements trop tard.

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

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

Tout le contraire de la putain de plante carnivore géante que les tarés monumentaux de cette base ont décidé d'ajouter à la flore amazonienne.

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

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

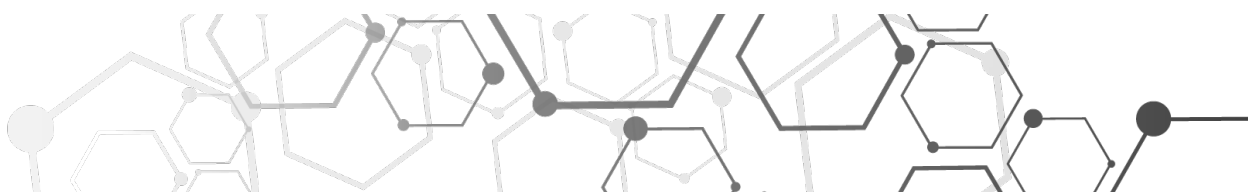
Vous n'êtes plus qu'à deux mètres de Silva. Les vrilles de la plante carnivore l'ont ligotée des épaules aux chevilles aussi étroitement qu'une araignée avec sa victime, mais, à en juger par la stridence de ses cris paniqués, cela n'empêche pas l'air de parvenir jusqu'à ses poumons. Un nombre croissant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

Si vous commencez par vous dégager des vrilles végétales avant de porter secours à Silva, rendez-vous au **9**.

Si vous ignorez pour l'instant les vrilles qui s'en prennent à vous afin de libérer Silva au plus vite, rendez-vous au **18**.

2

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







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

La chercheuse, absorbée par son travail, n'a pas conscience de votre présence. Si vous voulez attirer son attention, rendez-vous au **28**. Sinon, vous n'aurez aucun mal à traverser le module sans qu'elle vous remarque et à en ressortir de l'autre côté ; rendez-vous alors au **20**.

3

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

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

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

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

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

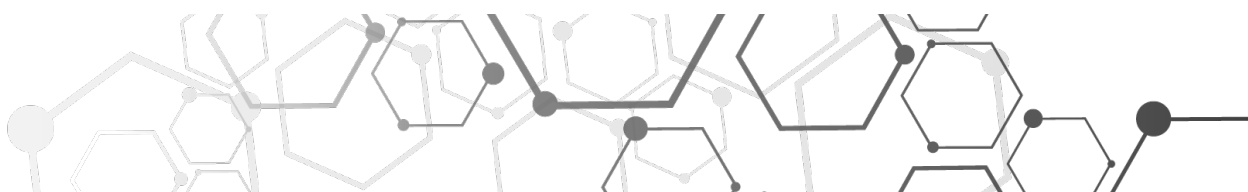
Il vous suit d'un regard bougon tandis que vous quittez les lieux. Rendez-vous au **20**.

4

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

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

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





5

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

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

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

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

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

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

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **22**.

6

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

Fort heureusement, votre organisme en a vu d'autres. Fermant les yeux, vous restez pendant quelques minutes immobile, sans rien faire d'autre que respirer profondément. Peu à peu, votre esprit s'éclaircit, votre



sens de l'équilibre vous revient et la nausée qui menaçait de vous faire vomir disparaît.

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

L'ivrogne titube en direction de la cuisine ravagée, marmonnant ce faisant des propos incompréhensibles. N'ayant aucune envie d'être soumise plus longtemps à ses expériences de bouilleur de cru amateur, vous quittez sans tarder les lieux. Rendez-vous au **20**.

7

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

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

S'il vous arrive jamais de ne marquer aucun point de succès pendant l'un des tours de l'épreuve (c'est-à-dire que vous aurez obtenu 6 ou moins en lançant les dés), un caïman que vous n'aviez pas repéré jaillit soudain juste devant votre nénuphar ; vous évitez de justesse qu'il ne vous happe par la cheville, mais cela vous fait basculer dans les eaux boueuses de la rivière. De manière exceptionnelle, conservez tous les points de succès que vous avez pu obtenir lors de cette épreuve et rendez-vous au **29**.

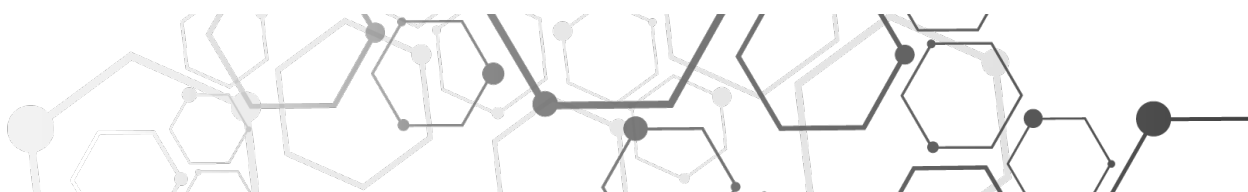
Si vous obtenez 20 points de succès, rendez-vous au **35**.


8

Les premières choses que vous remarquez en pénétrant dans le module sont l'odeur méphitique qui y règne et la chanson que quelqu'un est en train de balbutier sans souci d'articulation ou de rythme.

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

La large pièce annulaire sert apparemment de réfectoire et vous ne remarquez rien d'intéressant parmi les





tables et les chaises qui y sont disposées. L'espace consacré à la cuisine fait quant à lui figure de laboratoire d'alchimiste après une explosion : des éclats de verre, des éclaboussures de liquide alcoolisé et diverses matières trop calcinées pour être identifiables recouvrent abondamment chaque surface. Vous fouillez les meubles qui s'y trouvent, prenant bien soin ce faisant qu'on ne puisse pas vous apercevoir de l'extérieur, mais ne découvrez rien qui puisse vous servir, même en guise d'arme.

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

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

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

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

Si cet homme fait vraiment partie des chercheurs de la base, il n'est peut-être pas si étonnant que la flore des environs comprenne une plante carnivore géante ! Vous regardez d'un air dubitatif le liquide sombre que contient la bouteille qu'il vous tend mollement. Avez-vous vraiment envie de goûter à une boisson dont l'odeur vous met presque les larmes aux yeux à trois mètres de distance ?

Si vous décidez de vous y risquer, rendez-vous au **13**.

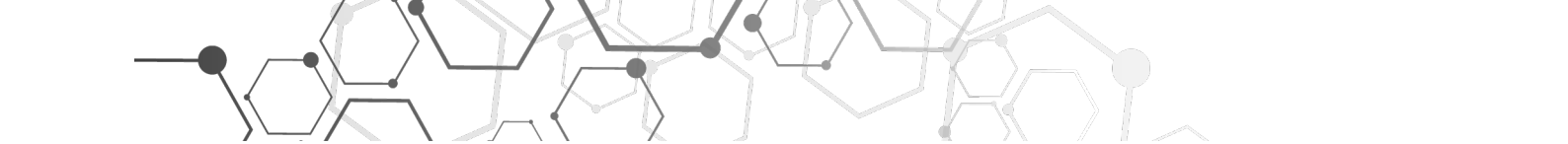
Si vous jugez que vous avez des choses plus urgentes (et moins mauvaises pour la santé) dont vous occuper, quittez les lieux en vous rendant au **20**.

9

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

Le temps presse. Vous courez jusqu'à l'arbre autour duquel s'enroule la tige de la plante carnivore et en entreprenez l'ascension. Fort heureusement, les prises sont multiples et les tentacules végétales semblent peiner à s'en prendre à vous si près de leur point d'origine.

Une trentaine de secondes vous permettent d'atteindre une branche épaisse, située au-dessus de l'énorme mâchoire verte. Vous enserrez fermement ce point d'appui de vos jambes avant de vous basculer à la renverse. La tête en bas, vous avez désormais à votre portée les vrilles qui acheminent Juliana Silva vers une



fin peu plaisante. Vous vous y attaquez aussitôt avec votre kukri, tâchant d'ignorer le point de vue désagréablement proche qu'offre votre position sur la gueule béante de la plante carnivore.

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

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

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

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

10

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

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

Vous ne pouvez pas vous accorder plus d'un instant pour souffler. Le chef de la sécurité sonne sans doute l'alarme en ce moment même et vous devez faire vite si vous voulez vous échapper de cette base.

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

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



reste de votre équipement et vous n'avez pas le loisir de le rechercher.

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

11

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

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

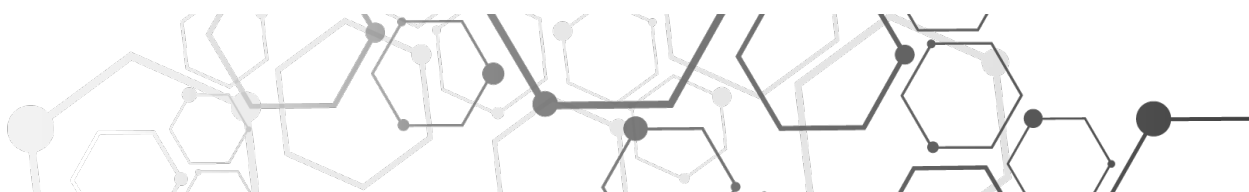
L'agent de sécurité ne tarde pas à pénétrer dans la pièce à votre poursuite, mais les quelques secondes dont vous avez disposé étaient suffisantes pour vous préparer à l'accueillir. Vous lui jetez un pot à la tête et, lorsqu'il se tord sur le côté pour l'éviter, vous bondissez en avant et lui ôtez son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

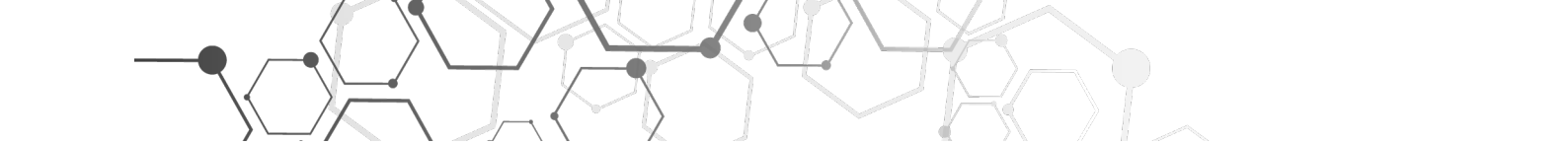
Vous ne pouviez pas le savoir, mais les chercheurs qui travaillent dans cette pièce prennent toujours la précaution de revêtir un masque de protection respiratoire. Le parfum des orchidées a sur le système nerveux des effets divers et imprévisibles, qui vont compliquer le combat à mains nues qui s'engage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

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

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

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





- 12 : Les chamanes de l'ancien temps qui se droguaient pour obtenir des révélations tenaient peut-être quelque chose ; l'espace d'un bref instant, sous l'influence des orchidées, il vous semble atteindre une conscience intégrale et parfaite de tout ce qui vous entoure ; pour ce tour uniquement, le chiffre-seuil tombe à 2.

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

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

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

12

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

Ce n'est que lorsqu'elle s'effondre lourdement au sol, les yeux révulsés et le nez en sang, que vous réalisez que votre riposte vient de vous priver d'une source potentielle d'informations. Il y a peut-être dans cette pièce des produits qui vous permettraient de vous débarrasser des menottes rétractiles, mais vous n'avez aucun moyen de savoir lesquels et certainement pas le temps de les tester tous.

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

13

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

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

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

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



-...mais j'ai résolu ce problème en rajoutant beaucoup de venin de mygale...

...et découvrez alors que cette boisson du diable a un goût d'acide sulfurique. Si vous recrachez aussitôt ce que vous avez en bouche, rendez-vous au **3**. Si vous l'avalez, rendez-vous au **6**.

14

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

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

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

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

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

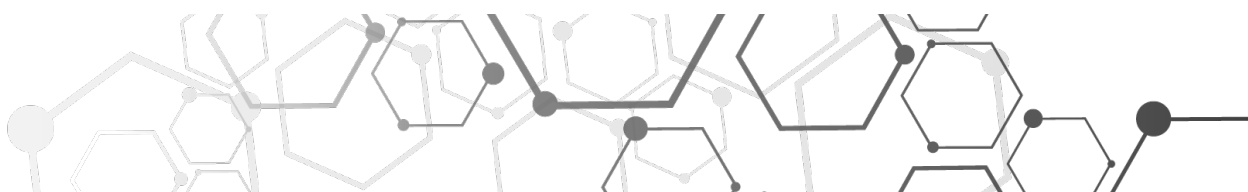
Dernière règle pour ce combat : si vous échouez pendant trois tours d'affilée à marquer le moindre point de succès, l'agent de sécurité parvient à s'emparer de son pistolet. Une détonation sèche claque à vos tympans, une douleur dévastatrice vous transperce la poitrine, puis les ténèbres qui voilaient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

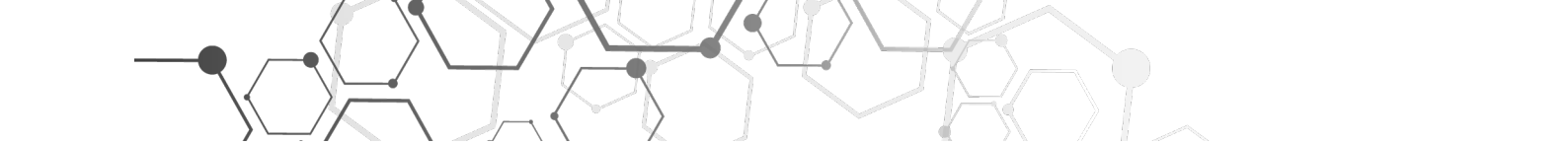
Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **22**.

15

- AAAHHHHAAAHHHHHAAAAAAHHHHHAAAHHHHAAA!!!

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





Vous atterrissez sans trop de mal sur le sol de l'immense forêt, ne subissant rien de pire que quelques écorchures. Les nerfs encore enflammés par l'excitation, vous vous retournez aussitôt et brandissez le poing à l'intention de vos agresseurs simiens.

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

Juliana Silva ne semble pas avoir autant apprécié cette descente au bout d'une liane, mais elle parvient à se relever avec votre aide et vous vous éloignez ensuite sans tarder de la base.

Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un point de Ressource Intérieure pour regagner un Niveau de Santé. Rendez-vous ensuite au **33**.

16

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

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

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

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

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

En premier lieu, vous devrez déterminer l'interférence éventuelle des animaux libérés avec votre combat. Lancez pour cela deux dés et appliquez le résultat correspondant (si vous obtenez un résultat que vous avez déjà eu précédemment, il ne se passe rien) :

- 2 : Un scolopendre long comme votre bras vous inflige une morsure douloureuse à la cheville, ce qui vous fait perdre un Niveau de Santé.
- 3 ou 4 : Votre pied butte contre le plus grand animal conservé ici, un jeune anaconda long de deux mètres ; vous conservez de justesse votre équilibre, mais vous ne pourrez pas marquer de points de succès au cours de ce tour.
- 5 : Votre chaussure dérape en écrasant une bestiole quelconque ; le chiffre-seuil passe à 8 pour ce tour uniquement.
- 6, 7 ou 8 : Rien.



- 9 : Une guêpe inflige une piqûre douloureuse à votre adversaire, le déconcentrant un instant ; au cours de ce tour uniquement, le chiffre-seuil passe à 6 et vous ne subirez une blessure lors de la troisième phase que sur un 1.

- 10 ou 11 : Une grosse mygale noire et jaune, qui s'est retrouvée vous ne savez comment sur votre cuisse, vous enfonce ses crochets dans la chair à travers votre pantalon ; fort heureusement pour vous, ses glandes à venin avaient été génétiquement modifiées pour produire un sérum expérimental, qui réagit positivement avec votre organisme ; vous gagnez 2 points de Ressource Intérieure.

- 12 : Une petite grenouille rouge vif s'est retrouvée sur votre chaussure ; d'un coup de pied rapide, vous la propulsez vers le visage de votre adversaire, qu'elle frappe en pleine bouche ; ce baiser brutal ne change pas la grenouille en belle princesse, mais il fait s'écrouler l'agent de sécurité au sol, le visage livide, les yeux révulsés et les membres agités de spasmes violents ; voilà une victoire qui intégrera sans peine vos dix manières les plus originales de remporter un combat.

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

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

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

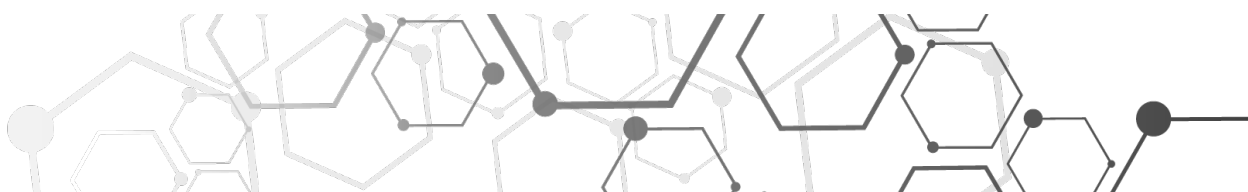
17

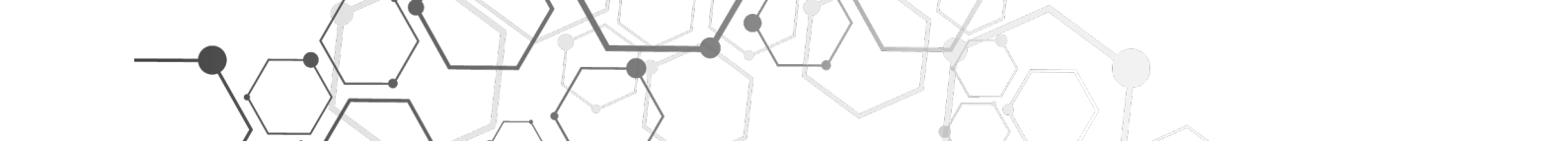
Vous vous redressez et vous précipitez vers l'agent de sécurité, qui n'a pas le temps de réagir. Votre coude le percute entre les omoplates avec une brutalité terrible et il s'écroule comme une masse sur le sol. Il ne perd pas aussitôt connaissance, mais quelques coups de pied à la tête et au ventre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

18

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

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





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

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

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

Chaque tour de l'épreuve se déroule en deux temps. En premier lieu, vous lancez trois dés suivant les règles normales et additionnez les points de succès qui en résultent. En deuxième lieu, tant que vous n'avez pas obtenu les 8 points de succès nécessaires, vous lancez un dé unique qui représente les nouvelles vrilles venant se resserrer autour de vous ; soustrayez le chiffre que vous donne ce dé de votre total de points de succès, même si cela rend celui-ci négatif.

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

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

19

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

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

Dans les deux cas, il va falloir trouver un moyen moins conventionnel de quitter cette base. Rendez-vous au **25**.

20

Vous vous retrouvez sur une nouvelle passerelle, qui en croise perpendiculairement une autre un peu plus



loin. Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un point de Ressource Intérieure pour récupérer un Niveau de Santé.

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

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

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

21

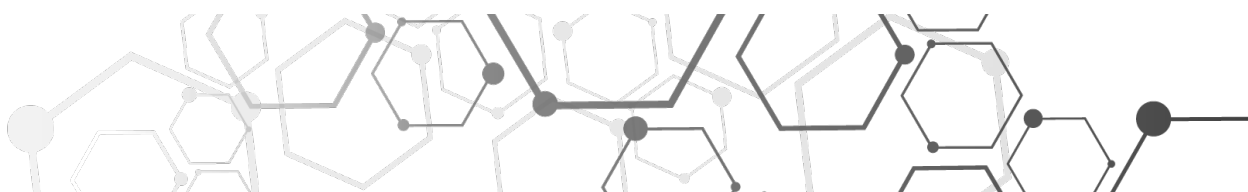
Votre kukri manque de justesse l'œil du caïman et ce coup hâtif n'entame qu'à peine son épaisse carapace. Votre intervention suffit cependant à détourner l'attention du saurien de Juliana Silva. Heureusement, celle-ci ne choisit pas ce moment pour être paralysée par la terreur : se remettant sur ses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

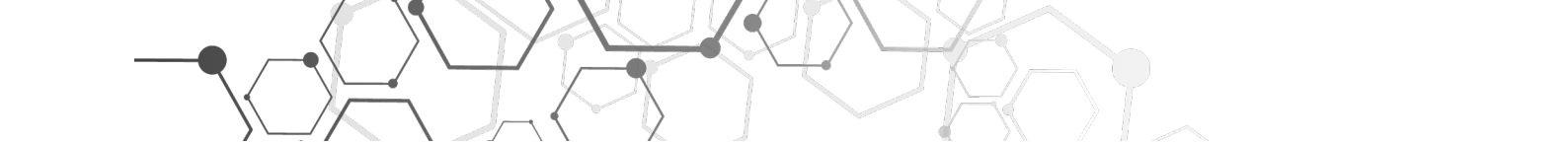
Vous battez en retraite d'un nénuphar à un autre, cherchant à contourner la bête qui se dirige droit sur vous. Alors que vous êtes sur le point d'y parvenir, la gueule cuirassée d'un autre caïman jaillit tout à coup de l'eau en une attaque foudroyante ! Prise au dépourvu, vous avez juste le temps de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

22

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

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





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

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

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

Votre fouille rapide du cadavre se révèle infructueuse : l'homme n'avait pas récupéré la moindre parcelle de votre équipement et son pistolet ne vous est d'aucune utilité, son système de reconnaissance biologique l'empêchant de fonctionner entre des mains autres que celles de son propriétaire. Pire que tout, vous ne trouvez pas sur lui le moyen de vous libérer les mains.

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

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

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

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

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

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

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



23

Vous vous êtes à peine assise lorsque la chercheuse s'empare d'une seringue et tente de vous l'enfoncer dans le bras !

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

Si vous y parvenez, rendez-vous au **12**. Sinon, rendez-vous au **26**.

24

- Lâche ton arme et ne bouge plus !

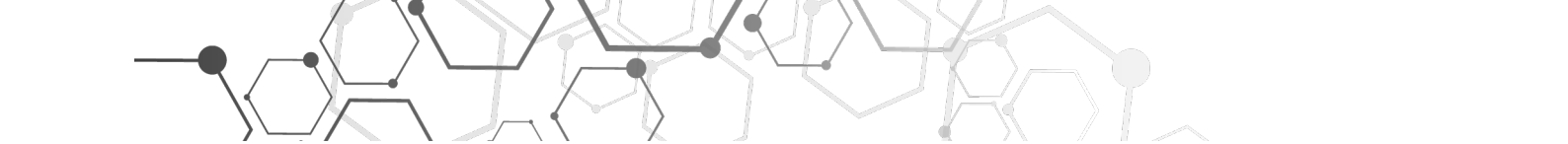
Quatre agents de sécurité de Transvita vous tiennent en joue. Ce passage abrupt de Charybde en Scylla ne vous surprend guère : Juliana Silva hurlait tellement fort il y a seulement quelques instants qu'on devait pouvoir l'entendre depuis la base, même sans l'ouïe améliorée que ces hommes possèdent sans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

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

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

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

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



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

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

- pilule régénérante : vous ne pouvez l'utiliser que lorsque le texte vous autorise à échanger un point de Ressource Intérieure contre un Niveau de Santé ; elle vous permettra exceptionnellement de regagner deux Niveaux de Santé au lieu d'un seul ;
- pilule énergisante : vous pouvez l'utiliser au début d'une épreuve prolongée ; elle en diminuera le chiffre-seuil d'un point (vous ne pouvez pas vous en servir tant que vous aurez les mains attachées dans le dos, cependant).

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

25

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

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

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

Le visage de Juliana Silva a soudainement pâli.

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

Vous pouvez les apercevoir à présent : leurs formes noires et agiles affluent de toutes parts vers vous, s'accrochant aux parois des modules, au dessus et au dessous des passerelles, aux troncs des grands arbres, aux branches, aux lianes... Leurs membres souples et leur longue queue préhensile leur confèrent une vélocité étourdissante.

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

Un premier singe se jette sur vous en hurlant, tendant vers votre visage des griffes démesurées par rapport à sa taille modeste. Vous le décapitez net avec votre kukri. Le deuxième singe est reçu d'un coup de pied qui



le fait tomber dans le vide et vous fendez le crâne au troisième. Mais il en arrive des douzaines d'autres et vous ne pouvez pas tenir indéfiniment. Ordonnant à Silva de passer ses bras autour de votre cou et de se tenir fermement, vous tendez le bras pour saisir la liane la plus proche.

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

À la fin de chaque tour de l'épreuve, tant que vous n'avez pas obtenu ces 4 points de succès, vous devez lancer un dé pour déterminer si les singes vous blessent. Leur nombre croissant va rendre la chose de plus en plus difficile à éviter : à la fin du premier tour, ils ne vous feront perdre un Niveau de Santé que sur un 1 ; à la fin du deuxième tour, sur un 1 ou un 2 ; à la fin du troisième tour, sur un 1, un 2 ou un 3 ; à la fin du quatrième tour et des suivants, sur un chiffre compris entre 1 et 4.

Si vous réussissez l'épreuve, rendez-vous au **15**.

26

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

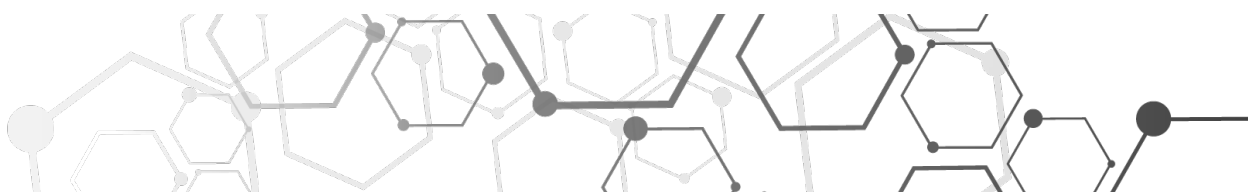
Une fois son souffle retrouvé, Linnea observa avec satisfaction la prise qu'elle venait de faire. Cette inconnue était visiblement une intruse, ce qui signifiait que ses supérieurs ne pourraient rien lui reprocher cette fois. Linnea ne tenait pas à connaître à nouveau les pénibles tracasseries dont ils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

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

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

27

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



pièce.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

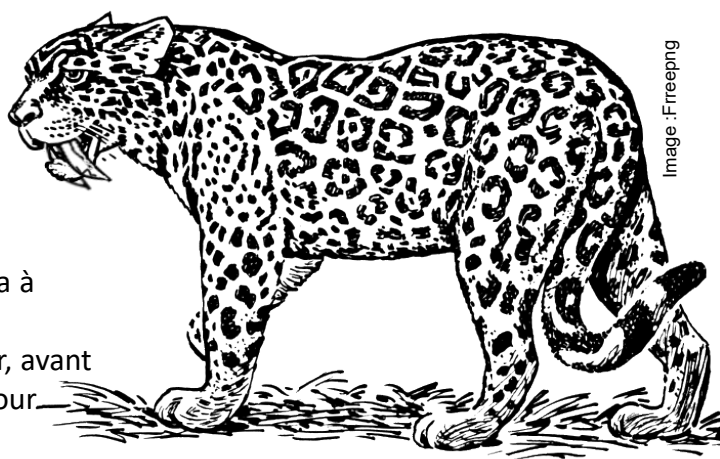


Image : Freepng

Si vous remportez ce combat périlleux, rendez-vous au **10**.



28

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

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

Elle doit avoir à peu près le même âge que vous-même. Son attitude est tout à fait calme, comme si l'apparition soudaine d'une inconnue n'avait de son point de vue rien d'anormal. Son visage ne manifeste aucune expression particulière tandis qu'elle vous examine attentivement de ses yeux clairs.

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

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

29

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

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

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

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

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

Si vous remportez 20 points de succès, rendez-vous au **35**.



30

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

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

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

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

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

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

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

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

31

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

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



complètement l'équilibre.

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

Quelques instants plus tard et dix mètres plus haut, les trois agents de sécurité tiennent un bref conciliabule... et vous prenez soin de ne trahir aucune émotion lorsqu'ils commettent à ce moment-là l'erreur que vous espérez. Ils ne souhaitent pas vous interroger toutes les deux en même temps, ce qui est logique, et jugent évidemment qu'il sera plus facile de commencer par Juliana Silva. Deux d'entre eux vont la conduire à leur supérieur, tandis que le dernier - celui qui vous tient par le bras - vous emmènera mijoter ailleurs.

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

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

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

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

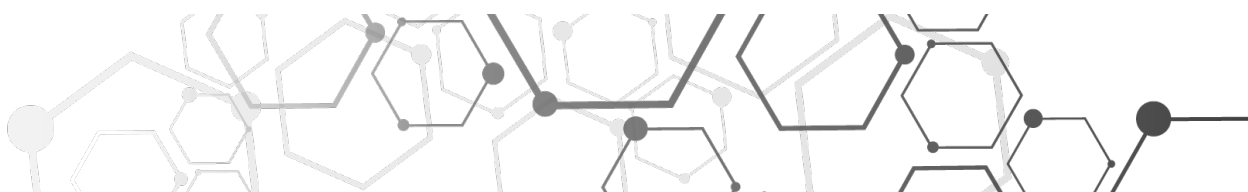
Si vous tentez un coup de tête en arrière pour le frapper en plein visage, rendez-vous au **5**.

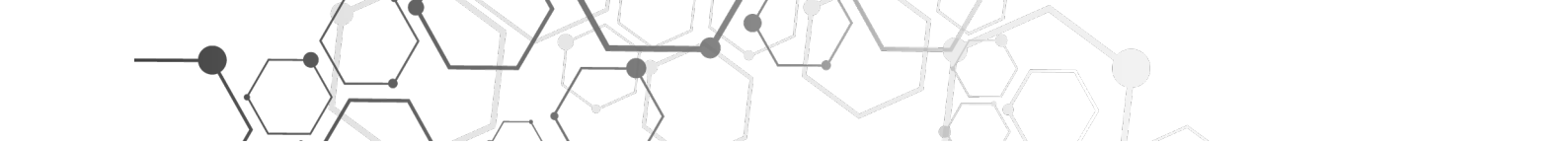
Si vous préférez le frapper d'un coup de pied au genou, rendez-vous au **14**.

32

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

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





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

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

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

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

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

33

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

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

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

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

- Comment va-t-on faire pour traverser ?

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

Une expression incrédule se peint sur le visage de la chercheuse, mais vous donnez immédiatement la preuve de vos dires en bondissant sur le nénuphar le plus proche. La feuille circulaire, large d'un mètre et demi,

s'enfonce quelque peu dans l'eau, mais ne cesse pas de flotter.

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

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

Vous venez de laisser passer Silva devant vous lorsqu'une gueule longue et sombre, cuirassée, hérissée de dents puissantes, une véritable gueule de dinosaure surgit des temps anciens, émerge sans avertissement de l'eau opaque et arrache la moitié du nénuphar sur lequel la chercheuse a posé le pied.

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

Lancez trois dés. Si le résultat est au moins de 11, rendez-vous au **4**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **21**.



Image : F.freepng

34

Les agents de sécurité de Transvita ne possèdent pas des réflexes comparables aux vôtres, mais leur acuité auditive a peu de choses à vous envier. Le bruit infime que vous faites en soulevant du sol le tabouret suffit à faire retourner votre cible.

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

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

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

Rendez-vous au **27**.

- Et ensuite ?

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

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

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

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

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

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

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

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

6 heures plus tôt, dans les faubourgs de Brasilia

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

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

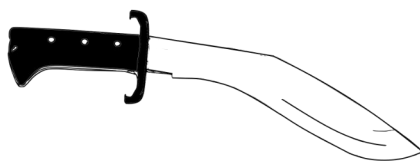
- Ne t'en fais pas, lui dites-vous tout en assaisonnant votre plat de sauce pimentée, nous n'en avons pas pour longtemps. Le contact de notre employeur va arriver d'ici une demi-heure et il ne restera alors plus qu'à nous dire au revoir. Mange, en attendant. Il faut reprendre des forces !

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

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

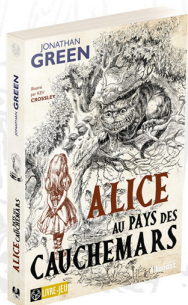
Juliana Silva tourne la tête dans la direction que vous lui indiquez du doigt et, parce que c'est la seule chose qui puisse ajouter à votre satisfaction présente, vous versez alors d'un geste rapide tout le reste de la sauce pimentée dans son assiette.

FIN



Les Contes tordus de Green

LES CONTES CLASSIQUES REVISITÉS PAR JONATHAN GREEN
Sous sa plume, ils deviennent des livres-jeux noirs et fantastiques.



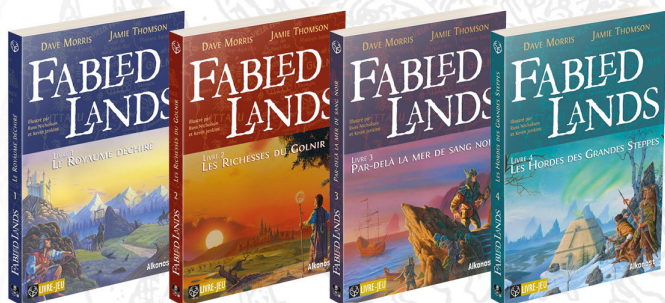
Alkonost

ALKONOST-EDITIONS.COM



LITTERACTION

LE MEILLEUR DE LA LITTÉRATURE INTERACTIVE FRANCOPHONE Tous lauréats d'un prix Yaztromo, ces livres-jeux vous plongent dans différents univers.



FABLED LANDS

UN JEU DE RÔLE SOLO Créez votre personnage et passez d'un livre à l'autre pour explorer le monde.



LES CHRONIQUES D'HAMALRON

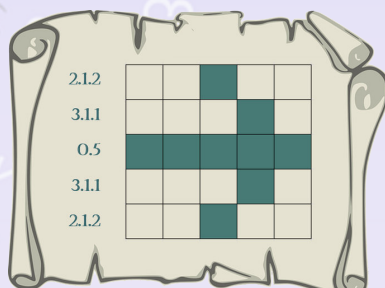
UNE SAGA DE MAGIE, D'ÉPÉE ET D'INTRIGUE Devenez le héros d'une aventure épique en trois tomes.



INDICES

LES SALLES DU CHÂTEAU

Première salle :



Deuxième salle :

Chacun des huit piliers correspond à un chiffre Romain.
Les piliers sont à numérotter de I à VIII de gauche à droite.
Les deux lettres au dessus de chaque pilier sont de couleurs différentes
Une des deux lettres est claire, l'autre foncée.
Comme sur le parchemin...



Troisième salle :

Il s'agit de remettre les bulles dans l'ordre pour lire la phrase.
Le chiffre du dé est dans la suite logique des traces laissées au sol.
Prenez un vrai dé dans la main.
Mettez-le dans le bon sens.
Regardez les chiffres quand il roule.

MOUCLADE

Les fenêtres de l'immeuble ont toutes des formes différentes.
Des ombres aux têtes rondes sont visibles derrière certaines fenêtres.
En replaçant les lettres des noms des voisins vous aurez la première clé du décodage.
Il s'agit de décoder MOUCLADE.
Les formes du mot MOUCLADE ressemblent aux fenêtres de l'immeuble.
Certaines lettres du mot MOUCLADE se décodent avec les informations en bas à gauche.
En superposant ces informations, vous avez la deuxième clé du code.
Suivez le QR code pour saisir la réponse sur internet.

LEAF

1er puzzle : il faut mettre un 1 rouge sur la case du 1 noir.
Le 3 transparent est à placer au milieu.
2ème puzzle (avec le côté-1) : le -1 est à mettre au milieu.
Le résultat A doit être de 4.
3ème puzzle (avec le côté+6) : le +6 est à mettre au milieu.
Le résultat A doit être de 10.



SOLUTIONS à l'envers !

LES PIÈCES DU CHÂTEAU

Première salle :

La solution est SORTIE en coloriant alternativement en noir ou blanc les dalles de la salle.

Deuxième salle :

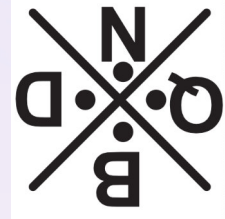
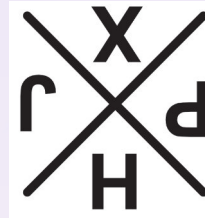
La réponse est CROCHETER, en conservant la lettre la plus claire ou la plus foncée placée au dessus de chaque pilier numéroté de 1 à 9 (de gauche à droite en chiffre romain).

Troisième salle :

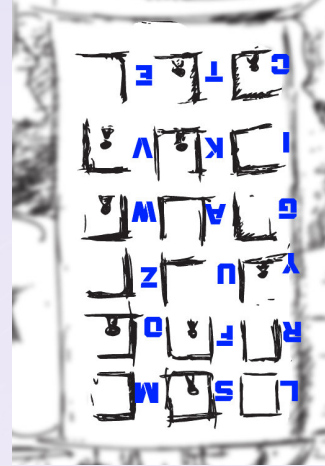
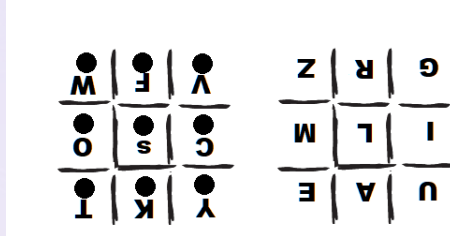
Il s'agit de la suite des faces d'un dé qui roule. La prochaine face est à 5.

MOUCLADE

D'abord en superposant les lettres placées en bas des trois pages ont obtenu :



Ensuite, il faut déterminer les lettres qui correspondent aux bons appartements de l'immeuble en suivant les indications. Une fois completé, vous n'avez plus qu'à transposer cela de la même manière que les premières lettres de l'alphabet mais sous forme de grille :



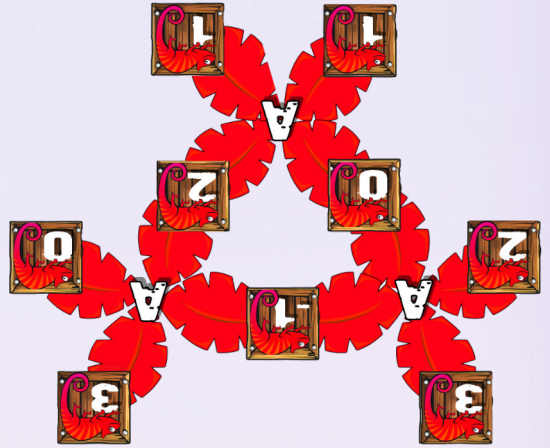
Vous pouvez maintenant transformer le mot MOUCLADE avec ce système de décodage. Suivre le QR-code pour saisir la réponse sur internet...



SOLUTIONS à l'envers !

Il n'y a pas de solution pour A de valeur 8.

Il y a plusieurs solutions pour A de valeur 5, 6, 7 et 9.



Solutions du puzzle 2 (10 max et 4 min) :



Solution du puzzle 1 :