

LIVRES-JEUX

Partage alchimique d'auteurs

#04



**SPÉCIAL
ESPIONNAGE
INFILTRATION**



tipeee
.com

Merci de soutenir financièrement le mag sur **tipeee.com** !



Édito

« La vie est un jeu ! »

Bonjour,

Heureux de vous retrouver dans ce **quatrième partage d'auteurs** qui met toujours à l'honneur les auteurs en proposant aux lecteurs et lectrices de **jouer**. La particularité de ce quatrième mag est qu'il est thématisé. C'était un objectif personnel et oui, j'ai réussi ! Le thème commun est « **espionnage et infiltration** ».

Commençons avec l'Aventure dont vous êtes le héros *Hissssa de Makan* (Le nom Hissssa de Makan est un hommage au jeu vidéo *Dungeon Master*) de **Frédéric Bouix** qui propose une infiltration avec un homme lézard, changeur de forme ! Ce scénario a été primé par un Mini-Yaz d'Argent en 2012 et a la caractéristique d'avoir **trois fins différentes** possibles. Cerise sur le gâteau : une **illustration inédite** de **Guillaume Roméro**, talentueux illustrateur qui nous offre sa vision du héros.

Paul Martin partage une **enquête** policière précédemment publiée en 2008 dans le journal **Le Tigre** et nous découvrons ainsi une autre facette de ses créations.

L'autrice **Valérie Cluzel** a joyeusement accepté l'invitation et propose un **logigramme** pour retrouver la taupe au sein d'une armée.

Jimmy Gouvary a généreusement rethématisé un de ses **jeux à imprimer** pour le mettre à la sauce « espion » et c'est encore mieux.

Nicolas Lubac a élaboré avec passion deux **énigmes inédites** dans la thématique proposée.

Une création de **Sean C. Jackson** a traversé l'Atlantique pour nous émerveiller d'un de ses **labyrinthes** tiré de son livre *From Here To There*.

Mickael a illustré une magnifique **couverture** mystérieuse et je le remercie profondément.

Enfin, c'est par un jeu narratif que l'idée du thème a germé, **Sébastien et Fabien Eme** offrent le premier niveau de leur projet, une expérience hybride de livre-jeu narratif.

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

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

Bons jeux,

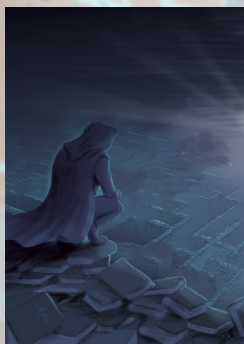
Nicolas (Indigo)

Partage alchimique d'auteurs

Imaginé par Livres-jeux.fr



Chef de projet : Nicolas Lubac
Metteur en page : Nicolas Lubac
Couverture : miks-art.com



Soutiens principaux :
Angela Quidam, Oriol Comas
Association Game Lire
Relecture : Delphine et Mathieu



— Tous droits réservés —
Interdit à la vente

Images Midjourney, kisspng,
Freepng et Freepik:
Espions designed by
macrovector, radar - pnggg,
matrix by kisspng, army by
kisspng.
Les images Deviantart utilisées
pour « radar brouillé » : droits
réservés.

© 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



Créateurs Créatrices

FREDERIC BOUX

Frédéric Bouix est passionné de livres-jeux, il recherche son inspiration dans L'oeuvre des premiers maîtres de l'imaginaire, de Sheridan Le Fanu à Abraham Merritt. Il a été publié chez Alkonost avec *Le temple du dieu Néant* et a participé au recueil *Les éveilleurs*.



GUILLAUME ROMERO

Perdu entre le pulp horrifique des 70's et le manga, Guillaume a commencé comme dessinateur amateur pour des AVH, puis il a été publié chez Alkonost pour illustrer des Idvelh francophones dans la collection *Littéraction*.

VALERIE CLUZEL

Valérie Cluzel est auteure de jeux pour tous types de supports : livres de jeux originaux ou sous licence, boîtes de quiz, cartes à jouer, jeux de plateau, escape-boxes, chasses aux trésors... Pour en savoir plus : <https://www.valeriecluzel.fr/>



NICOLAS LUBAC

Passionné de livres-jeux, Nicolas Lubac 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 auteur de *S.P.A Galactique* et de *Quest Game - la quête du loup blanc*.

PAUL MARTIN

Longtemps rédacteur chez Astrapi, Paul Martin vit désormais de sa plume. Il écrit des romans pour enfants, des scénarios de BD (*Kiki et Aliène*, *Docteur Enigma*) et des énigmes (*Énigmes à tous les étages* chez Bayard)



SEBASTIEN ET FABIEN EME

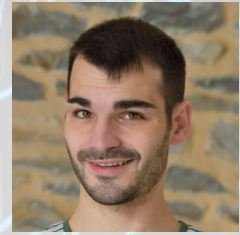
Deux frères accros aux jeux, énigmes et enquêtes en tout genre, se lancent dans la création ludique. Avec *Beyond The Box*, leur studio de création, ils expérimentent des concepts novateurs autour du jeu et contribuent à l'animation de la communauté des auteurs amateurs de jeu.



Créateurs Créatrices

JIMMY GOUVARY

Passionné de jeux de société, Jimmy Gouvary s'est lancé récemment dans la création en tant qu'auteur de jeux. Ses créations actuelles sont orientées sur les jeux de stratégie et les jeux coopératifs pour public initié.

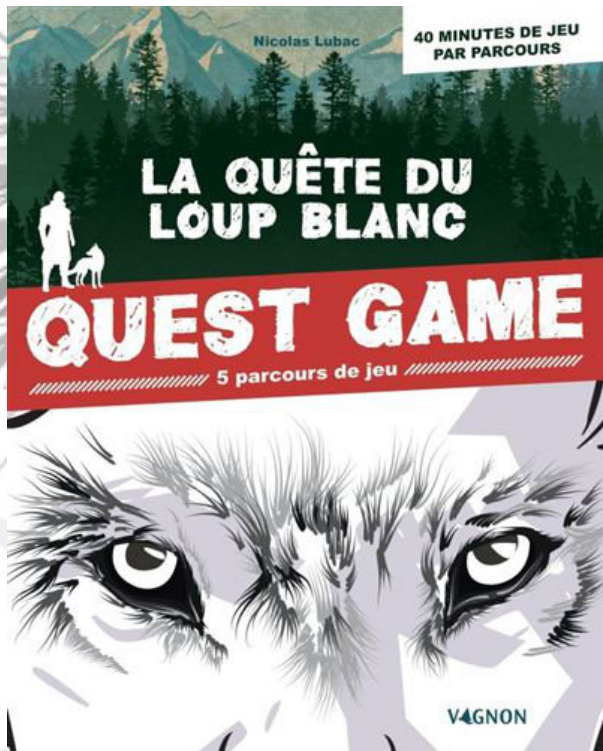


SEAN C. JACKSON

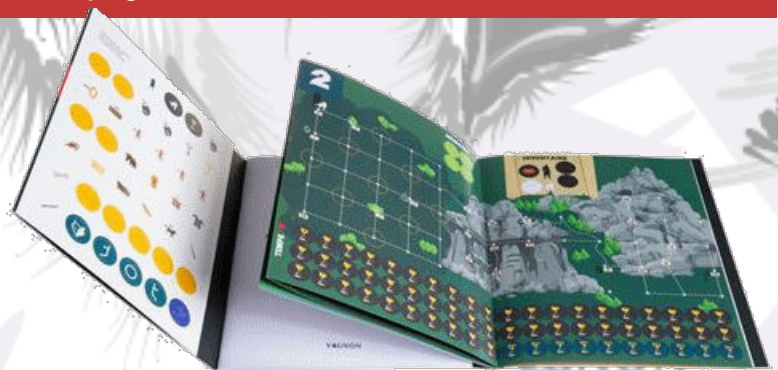
Sean C. Jackson crée des labyrinthes depuis plus de 30 ans. Il trouve cela amusant et relaxant de les créer et de les résoudre. Retrouvez ses créations (Star Wars Mazes, Marvel Mazes) sur son site <http://www.seancjackson.com/>

MICKAËL BATTAGGIA

Illustrateur et Être Humain... Le monde de l'éducation, de l'enfance le passionne, et aussi l'imaginaire, les légendes et la petite histoire dans la grande... Au contact des enfants, il a appris de si belles et si importantes choses sur la vie et l'humanité. Il se sert de ce vécu pour partager, dans ses illustrations, des univers différents plein d'insouciance, de douceur, de joie et de simplicité et aussi de mystère, et d'imaginaire... miks-art.com



« Vous vous réveillez un beau matin au milieu de nulle part, privé de tous vos souvenirs. Vous vous rappelez vaguement avoir été pourchassé, mais rien n'est clair... et pour ajouter à la confusion, voilà qu'un loup vous accompagne. Il semble vous connaître ! »



La Quête du loup blanc, un livre-jeu avec des plateaux, pour une quête solo ou à deux en collaboratif.



Sommaire

Jeu coopératif (print & play)

Radar brouillé

Jimmy Gouvary

_____ 7



Énigme

Crack le code

Nicolas Lubac

_____ 14

Jeu narratif d'exploration

Mission infiltration

Sébastien Erme

Fabien Erme

_____ 15

Logigramme

Un espion dans l'armée

Valérie Cluzel

_____ 19

Énigme

Le secret de la septième salle

Nicolas Lubac

_____ 21

Concours
2 livres à gagner

Labyrinthe

La grenouille dorée

Sean C. Jackson

_____ 22

Enquête

Le train des espions

Paul Martin

_____ 23

Aventure dont vous êtes le héros

Hissssa de Makan

Frédéric Bouix - Guillaume Roméro

_____ 25

Indices et réponses

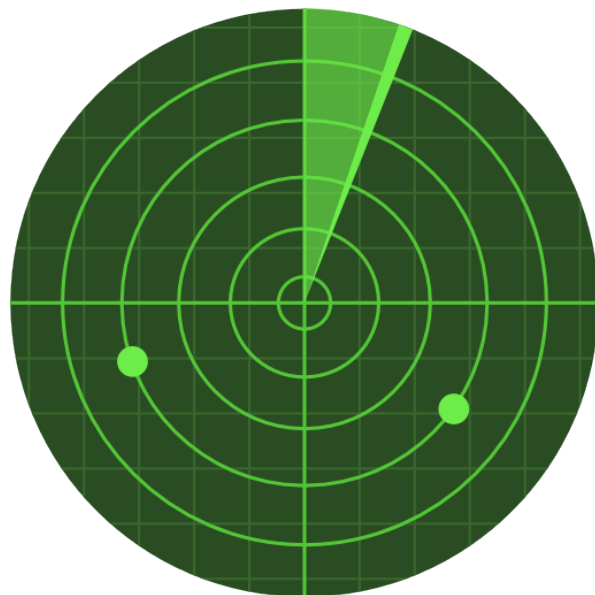
_____ 54

Radar Brouillé

Un jeu de Jimmy Gouvary, / Coopératif 2 joueurs / 15 minutes / 8 ans

Réalisé lors de la GAME JAM #HS2 – Do it your game ! Images libres de droit ou téléchargées via Deviantart

Vous voilà arrivé sur les lieux de la base secrète que vous devez infiltrer ! Pour cela, vous devez retrouver les éléments qui vous permettront d'accomplir votre mission. Les lieux sont vastes mais heureusement, vous pourrez compter sur votre complice. Celui-ci est resté au quartier général mais dispose de renseignements sur les positions des éléments à chercher, ce qui devrait grandement simplifier votre tâche. Mais attention aux brouilleurs de radar qui pourraient perturber vos recherches !



Matériel :

Fourni dans le Print and Play :

- 1 plateau de jeu (recto verso identique)
- 3 cartes Objectifs (La Clef, la Mission et l'Entrée secrète)
- 6 Cartes de recherche Recto / Verso avec trois niveaux de difficulté (Niveau 1 : Facile, Niveau 2 : Moyen, Niveau 3 : Difficile) - 3 Cartes de recherche vierges permettant aux joueurs de créer leur propre carte de recherche

A préparer par les joueurs :

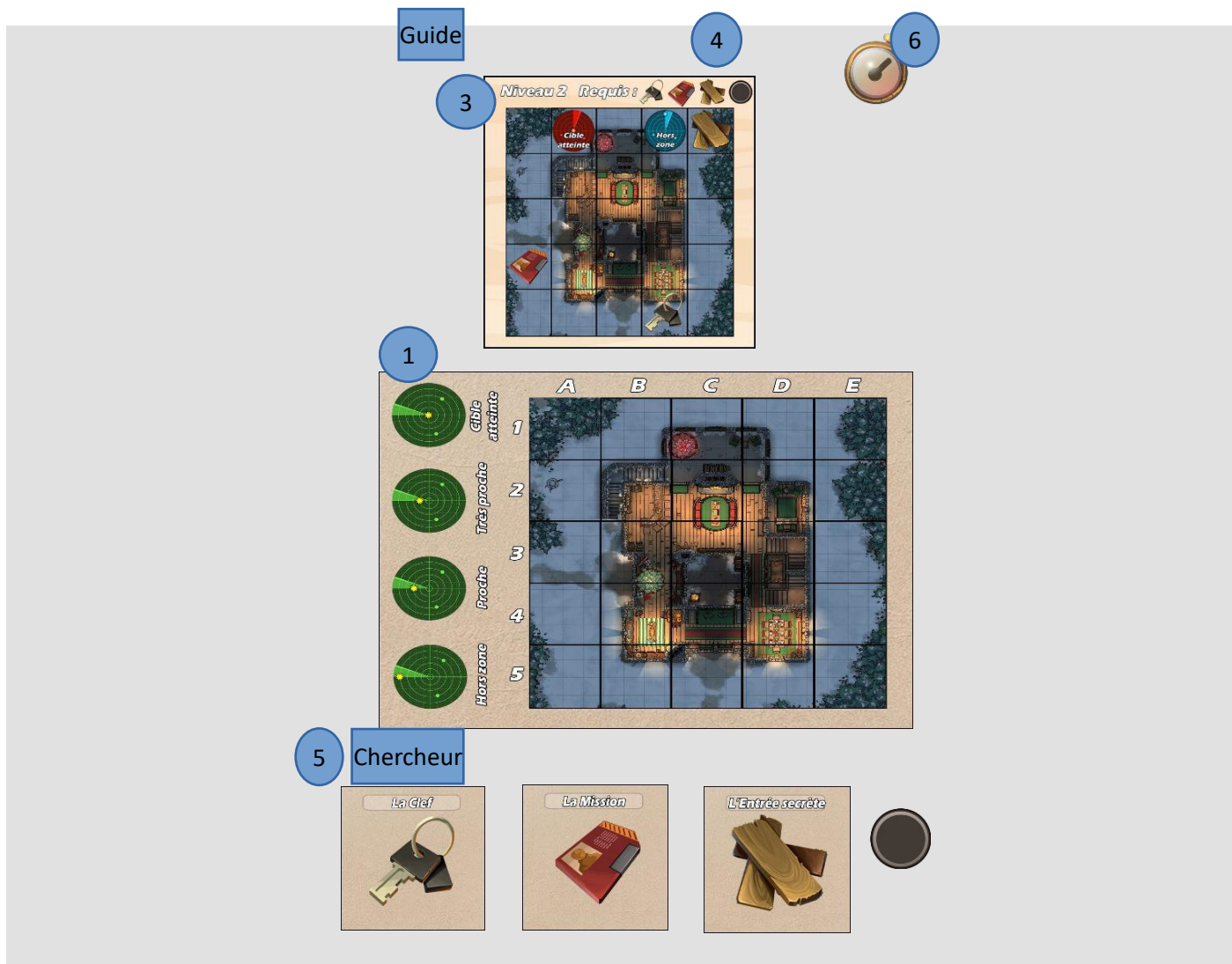
- 1 chronomètre
- 1 jeton

I- Mode coopératif (2 joueurs) :

Les joueurs jouent ensemble pour trouver les objectifs des *cartes de recherche*. Un joueur sera guide pour l'autre joueur qui sera chercheur.

Mise en place :

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table entre les deux joueurs, placés face à face.
2. Choisissez le joueur qui sera guide et le joueur qui sera chercheur.
3. Le joueur guide choisit une *carte de recherche* avec le niveau auquel les joueurs souhaitent jouer (Niveau 1 : Facile, Niveau 2 : Moyen, Niveau 3 : Difficile). Il ne doit pas montrer cette carte au joueur chercheur.
4. Le joueur guide indique les objectifs que doit préparer le joueur chercheur. Ils sont représentés à la suite du champ « requis : » de la *carte de recherche* choisie.
5. Le joueur chercheur place les cartes Objectifs requises alignées devant lui ainsi que le jeton s'il est requis (seulement niveau 2).
6. Le joueur guide prépare le chronomètre si les joueurs ont décidé de jouer une partie chronométrée (voir plus bas).



But du jeu :

Le joueur guide doit faire deviner les emplacements des Objectifs, que doit trouver le joueur chercheur, en respectant les règles d'orientation décrites ci-dessous.

Déroulement d'une partie :

Le joueur chercheur pointe l'objectif le plus à gauche avec un doigt (il peut également nommer l'objectif pointé) et il pointe en même temps une case du plateau de jeu avec un doigt de l'autre main.

Le joueur guide doit lui indiquer si la case pointée est proche ou loin de la case où se trouve l'objectif sur sa carte de recherche en respectant le code d'orientation codé :

- **Hors zone** : La case pointée est très loin de l'emplacement de l'objectif
- **Proche** : La case pointée est proche de l'emplacement de l'objectif
- **Très proche** : La case pointée est très proche de l'emplacement de l'objectif
- **Cible atteinte** : La case pointée correspond à l'emplacement de l'objectif

La notion de distance et de proximité est laissée à l'appréciation du joueur guide.

Après avoir reçu l'indication du joueur guide, le joueur chercheur est obligé de pointer l'objectif suivant ainsi qu'une nouvelle case du plateau de jeu. Le joueur guide donne alors une nouvelle indication (qui peut être identique à son indication précédente).

Quelques règles supplémentaires :

Les cases spéciales :



Si le joueur chercheur pointe la case correspondant au brouilleur de radar rouge, le joueur guide est obligé de lui donner l'indication « Cible atteinte ».



Si le joueur chercheur pointe la case correspondant au brouilleur de radar bleu, le joueur guide est obligé de lui donner l'indication « Hors zone ».

Le Jeton Repère (pour les cartes Niveau 2):



A tout moment, le joueur chercheur peut placer son jeton repère sur 1 case du plateau de jeu. Cela peut lui servir d'aide-mémoire pour l'emplacement d'un objectif ou d'une case spéciale qu'il pense avoir trouvé. Le joueur guide ne doit donner aucune indication sur la case sur laquelle le jeton repère est posé. Pour la suite de la partie, le joueur chercheur peut toujours pointer la case sur laquelle le repère est posé.

Gagner du temps :



A tout moment, s'il pense avoir trouvé l'emplacement d'un objectif et qu'il ne souhaite plus interroger le joueur guide sur l'emplacement de cet objectif, le joueur chercheur peut retourner la carte objectif correspondante. Pour le reste de la partie, le joueur chercheur ne pourra plus pointer l'objectif retourné pour ses recherches, mais cela lui permettra de se concentrer uniquement sur les objectifs restants. Le joueur chercheur peut retourner autant d'objectifs qu'il le souhaite durant la partie. En revanche, il n'est pas possible de retourner à nouveau une carte retournée.

Fin de partie :

Lorsque le joueur chercheur pense connaître l'emplacement des objectifs qu'il doit trouver, il déclare qu'il met fin à ses recherches. Le joueur guide interrompt le chronomètre s'il s'agit d'une partie chronométrée (voir plus bas). Si des objectifs sont retournés, le joueur chercheur les retourne. Puis il indique l'emplacement qui correspond à chaque objectif. Le joueur guide révèle au joueur chercheur si ses résultats sont corrects en révélant sa carte de recherche.

Félicitations à vous si les résultats sont corrects ! Vous pourriez alors essayer une carte de recherche d'un niveau de difficulté plus dur ou bien essayer une partie chronométrée !

Niveaux de difficulté et parties chronométrées:

Pour une première partie, il est conseillé de jouer avec une carte de recherche de niveau 1 sans chronomètre, ce qui vous permettra de vous familiariser avec les rouages du jeu.

Il est conseillé de passer ensuite au niveau 2 qui est le niveau de challenge optimal selon l'auteur de jeu. Mais si vous aimez vraiment le challenge, le niveau 3 pourra vous donner des nœuds au cerveau.

Pour donner plus de tension à vos parties, vous pourriez également imposer un temps limite de recherche au joueur chercheur. Là encore, il y a plusieurs niveaux de difficulté :

- **Débutant : Pas de limite de temps**
- **Aguerri : 5 minutes**
- **Normal (recommandé par l'auteur) : 3 minutes**
- **Expert : 2 minutes**



Enfin, si vous avez joué avec toutes les cartes de recherche et qu'elles n'ont plus de secrets pour vous, vous pouvez utiliser les 2 cartes de recherche vierges pour réaliser vos propres cartes de recherche. En fonction du niveau de difficulté souhaité, voici les éléments à dessiner sur la carte :

Niveau 1 :    

Niveau 2 :      **Jeton autorisé :** 

Niveau 3 :     

La seule règle pour dessiner les cartes de recherche est de ne pas dessiner plus de 2 éléments adjacents sur une même carte de recherche.

Il est conseillé de dessiner au crayon de papier pour pouvoir gommer ensuite les dessins et réutiliser les cartes de recherche vierges.

Exemple d'un début de partie Coopératif :

Pierre est guide pour Vaiana.

Pierre

Niveau 2 Requis :    



Vaiana

1 **La Clef** 

2 **La Mission** 

3 **Entrée secrète**  

1 – Vaiana pointe la clef et la case « 1 ». Pierre donne comme indication « **Très proche** ».

2- Vaiana pointe la mission et l'emplacement « 2 ». Pierre donne comme indication « **Hors zone** ».

3- Vaiana pointe l'entrée secrète et l'emplacement « 3 ». Comme il s'agit du brouilleur de radar rouge, Pierre est obligé de lui donner comme indication « **Cible atteinte** ».

Vaiana souhaite poursuivre ses recherches, donc elle recommence avec la clef.



La Clef



La Mission



L'Entrée secrète



Niveau 1 Requis :  



Niveau 1 Requis :  



Niveau 1 Requis :  



Niveau 1 Requis :  



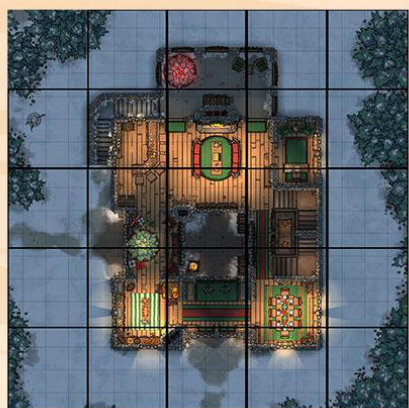
Niveau 2 Requis :   



Niveau 2 Requis :   



Carte vierge : Gréez votre propre carte de recherche



Carte vierge : Gréez votre propre carte de recherche



Carte vierge : Gréez votre propre carte de recherche





Niveau 2 Requis :    



Niveau 2 Requis :    



Niveau 3 Requis :    



Niveau 3 Requis :   



Niveau 3 Requis :   



Niveau 3 Requis :   



Carte vierge : Gréez votre propre carte de recherche



Carte vierge : Gréez votre propre carte de recherche



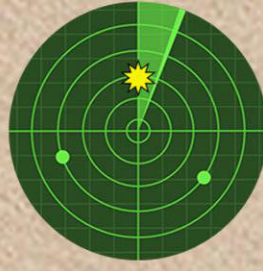
Carte vierge : Gréez votre propre carte de recherche





Hors zone

5



Proche

4



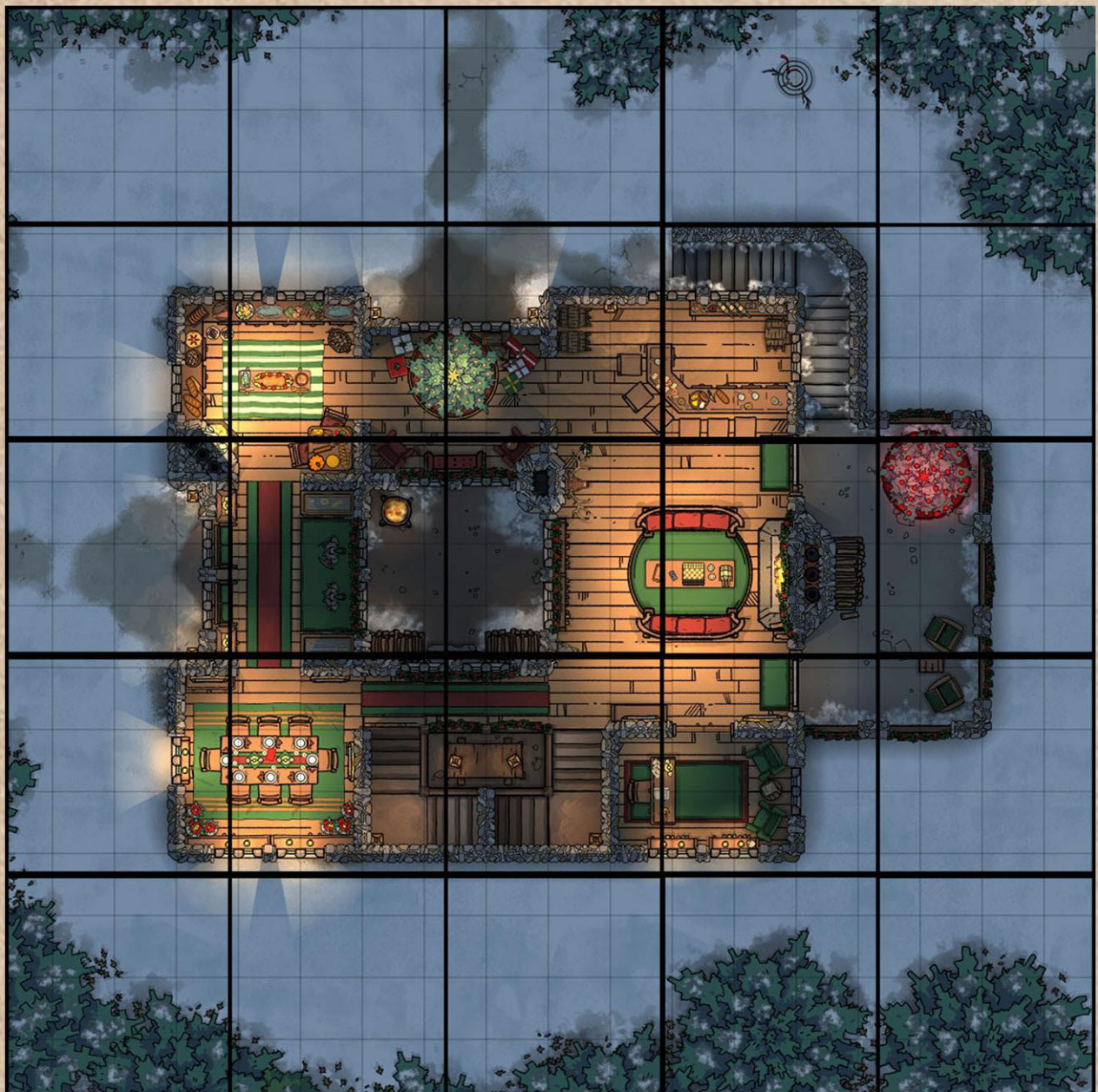
Très proche

3



**Cible
atteinte**

1



A

B

C

D

E

CrACK LE Code de Nicolas Lubac

Steve



Je n'arrive pas à craquer le mot de passe, l'écran affiche :

12.8042.239.457.29.357

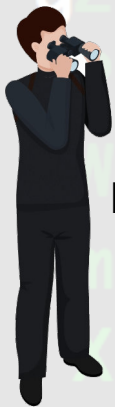
Étrange, ce n'est pas la même suite de chiffres que celle que j'ai intercepté en m'infiltrant : 123.45267.42.8092

Jack



Je vois écris sur le bloc notes du bureau informatique : « Les dieux de côté »

Mike

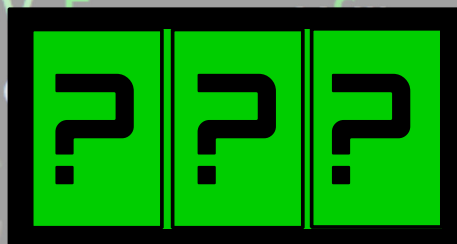


Hein ?!

Steve



Ok, j'ai compris, c'est un nombre à trois chiffres :



"Mission Infiltration" est un **jeu narratif d'exploration**. Il n'y a pas de tours de jeu, vous vous déplacez de case en case afin de réaliser votre objectif. Certaines cases vous demanderont d'effectuer un **Test** matérialisé par un jet de dé, tandis que d'autres vous enverront lire un **Paragraphe** qui vous en apprendra davantage sur l'histoire.

I. DÉPLACEMENT

Vous démarrez votre mission sur la case noire. Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle case adjacente à celle où vous vous trouvez.

Escalier : deux cases reliées par un escalier sont considérées adjacentes.

Flèche : si deux cases sont reliées par une flèche, alors vous pouvez vous déplacer de l'une à l'autre **UNIQUEMENT** dans le sens de la flèche.

2. POINT BLEU

Lorsque vous entrez pour la première fois sur une case avec un point bleu, lisez obligatoirement le paragraphe numéroté correspondant avant toute autre chose (voir **14. PARAGRAPHE**). Les paragraphes d'une mission se trouvent à la page après l'image.

3. CASE GRISE

Lorsque vous entrez sur une case grise, rien ne se passe, vous pouvez continuer votre déplacement.

4. CASE GOUTTE

Lorsque vous entrez sur une case goutte , vous devez consommer autant de gouttes d'eau qu'indiqué sur cette case (voir **8. GOUTTE D'EAU**). Sans goutte d'eau disponible, vous ne pouvez pas traverser cette case, vous revenez immédiatement sur la case où vous étiez précédemment.

5. CASE TEST

À chaque fois que vous entrez sur une case verte, jaune ou rouge, vous devez réaliser un **Test** (voir **13. TEST**).

Case Alerte  : si le test échoue, barrez autant de symboles alertes (voir **7. ALERTE**) qu'indiqués dans la Case Alerte où vous vous trouvez. Que le test réussisse ou échoue, vous pouvez ensuite vous déplacer normalement.

Case Action  : avant d'effectuer ce test, vous devez consommer une goutte d'eau (voir **8. GOUTTE D'EAU**). Sans goutte d'eau disponible, vous revenez immédiatement sur la case où vous étiez sans réaliser le test. Si le test réussit, vous pouvez vous déplacer normalement, s'il échoue, l'alerte est donnée (voir **7. ALERTE**).

6. OBJECTIF

La mission prend fin dès que vous avez rempli votre objectif.

7. ALERTE

Votre nombre maximum d'alertes : si vous barrez votre dernière alerte ou si vous ratez un test d'action, l'alerte est donnée. Suivez alors les instructions de la mission, celles-ci diffèrent selon les missions.

8. GOUTTE D'EAU

Votre réserve d'eau : lorsque vous récupérez de l'eau, grisez autant de gouttes qu'indiqué. Vous pouvez effacer une goutte grisée pour la consommer : cela vous permet de traverser les **Cases Action**  et les **Cases Goutte**.

9. INVENTAIRE

Vous inscrivez dans votre inventaire les différents objets que vous allez récupérer au cours de votre aventure.

6

Mission Infiltration

OBJECTIF : Entrer à l'intérieur du bâtiment principal de la hacienda.

Aux dernières nouvelles, Blanca a travaillé pour un certain Luis, propriétaire de cette hacienda. Vous devez trouver un moyen d'entrer sans vous faire remarquer. Si votre présence devient suspecte, vous risquez d'être fait prisonnier. Votre informateur qui travaille à la hacienda vous a fait passer un message codé, c'esté vous aider à entrer :

"Olivo a entendu que Blanca déteste être la première et qu'elle préfère entrer Rosa."

Rosa et Olivo sont également des employés de la hacienda. Ce message ne vous indique rien d'autre pour l'instant. Récupérez 2 gouttes de votre gonde : les seules restes de votre dernière mission... et c'est parti !

7

NE VOUS FAITES PAS REMARQUER !

Si vous barrez tous les  lisez 

Si vous échouez une action  ou , lisez 

Si vous êtes bloqués, lisez 

8

9

INVENTAIRE :

PISTE DES SUCCÈS

6

7

8

9

PISTE DE COMPÉTENCE







10

II. SUCCÈS

Votre score de succès est le chiffre le plus à gauche qui n'est pas coché. Ce score est à prendre en compte lors d'un **Test** (voir **10. TEST**).

Exemple :    9

Ici, le score de succès est de 8.

11

12. COMPÉTENCE

Inaccessible dans la version Démon

13. TEST

Pour réaliser un test, lancez deux dés et comparez le résultat à votre score de succès (voir **II. SUCCÈS**) :

- Si cette valeur est inférieure ou égale à votre score de succès, le test est réussi.
- Si cette valeur est supérieure à votre score de succès, le test échoue et vous barrez autant d'alertes que celles présentes sur la case du test. Si le test est une action : appliquez l'effet d'échec de l'action (voir **7. ALERTE**).

Lorsque vous effectuez un test pour traverser une **Case Alerte** ou une **Case Action**, modifier le résultat des dés en fonction de la couleur de la case. Si elle est verte, soustrayez 2 au résultat. Si elle est jaune, ne modifiez pas le résultat. Si elle est rouge, ajoutez 2 au résultat.

14. PARAGRAPHE

Chaque paragraphe est associé à un numéro dans un cartouche bleu 40. Lorsque vous êtes envoyé à un paragraphe, lisez le texte correspondant. Tout bonus ou objets éventuels sont récupérés **une seule fois**.

Certains paragraphes vous indiqueront de noter un symbole et une valeur $\text{👁} = 8$ dans votre inventaire pour matérialiser l'acquisition d'une information ou d'un objet. Désormais, lorsque vous devez lire un paragraphe où ce symbole est présent à côté du numéro de paragraphe 17 + 👁 vous pouvez choisir d'aller lire un paragraphe alternatif à la place. Pour ce faire, ajoutez la valeur du symbole au numéro de paragraphe initial et lisez le paragraphe correspondant au résultat de cette addition.

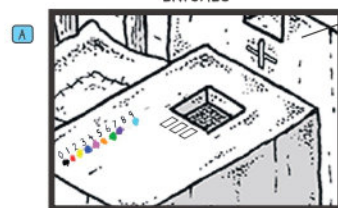
Exemple : Vous devez lire le paragraphe 17 + 👁 . Si le symbole $\text{👁} = 8$ est inscrit dans votre inventaire, vous pouvez lire le paragraphe 25 = 17 + 8.

PARAGRAPHES

1. Mouvement qui y avait une grille au-dessus de ce puits ! Vous gagnez 1 point d'expérience. Vous entrez dans la cour de la hacienda, par contre vous ne pouvez plus en sortir. Le paragraphe 18 n'est plus disponible et vous ne pouvez pas traverser la case où il se trouve.
2. Un instant l'agilité au bout de l'arbre. Vous apercevez une pierre scintillante dans le bec de l'un d'eux, notez dans votre inventaire $\text{👁} = 8$.
3. C'est le jour et il fait très chaud, vous ne devez pas être trop de ce feu sans grâce. 2 goulas de votre réserve d'eau. Au fond, vous observez un tout petit objet scintillant impossible de l'attraper à main nue sans vous immerger totalement. Cela durerait trop longtemps. Vous allez devoir trouver une autre méthode pour récupérer cet objet.
4. Le joueur de fille vous répond franchement : "Tutor dans la hacienda ?" Il fait voir ça avec Raul, sous l'arbre juché. Il a pas l'air en forme aujourd'hui. Mais ne vous inquiétez pas, impossible de le faire à l'inverse à celui-ci. Vous pouvez choisir de continuer une goulas pour en apprendre plus sur la hacienda ou 18.
5. Vous arrivez au lieu-dit local. Un fil à mouche traîne là sans explication. Vous le subtilisez, en vous disant que ça va rapidement avoir son utilité. Gagnez 1 point d'expérience et notez le fil $\text{👁} = 10$ dans votre inventaire.
6. Vos tentatives sont vaines. Alors que vous essayez une autre combinaison, la trappe cède sous votre poids. Mission accomplie : vous êtes entré non sans mal, effaçant une couche de votre poche de complicité. Vous pouvez passer à la mission suivante en conservant les objets dans votre inventaire.
7. $\text{👁} + 10$ Cette porte mène à la cave, impossible de générer dans le bâtiment par ici.
8. Vous arrivez à récupérer votre libération avec le jeune garde en échange de tous vos objets, rappelez-vous de votre inventaire. De plus, le jeune garde vous informe de sortir de l'enclos de la hacienda pour que le garde de la porte ne se rende pas compte qu'il vous a lâché partir. Vous ressortez de la cave par la porte rouge.
9. Arrivé au-dessus de la trappe, vous n'entendez plus personne à l'intérieur. C'est le moment d'entrer, maintenant ou jamais ! Malheureusement la trappe est fermée par un cadenas à trois chiffres. Vous remarquez d'étranges tâches de peinture avec des chiffres près de la trappe. Elles ont l'air récentes, peut-être un message de votre informateur ? Répondez à l'énigme 15, vous ne pouvez pas y revenir plus tard, vous devez fournir une réponse.

10. Vous êtes passé ! La hacienda s'effrite à vous, par contre vous ne pouvez plus en sortir. Le paragraphe 18 n'est plus disponible et vous ne pouvez pas traverser la case où il se trouve. Des oiseaux s'agitent au bout de l'arbre. Vous apercevez une pierre scintillante dans le bec de l'un d'eux, notez dans votre inventaire $\text{👁} = 8$.
11. Le garde change brusquement d'attitude : "Ma hogue ?! Vous l'avez retrouvée ! Merci. Bon je vous laisse entrer mais vous faites pas remarquer sinon je vais avoir des ennuis, pigé ?". Vous pouvez désormais passer de la case du garde à celle devant le puits comme si elles étaient adjacentes.
12. La porte est verrouillée de l'intérieur. Il vous semble entendre la voix de Bianca. Il doit sûrement y avoir un autre moyen d'entrer.
13. Le garde vous identifie comme un danger potentiel pour la hacienda et appelle les hommes de réserve à l'intérieur. Vous êtes fait prisonnier. Les gardes vous emmènent dans une petite pièce à la cave. Ils laissent en prison un garde assez jeune. Allez au 16.
14. Le joueur de fille vous fait de haut en bas, mal fait. "Sur la gauche, vous trouverez un commerçant qui vend tout et n'importe quoi. Sur la droite, il y a un marchand de tissus".
15. Le garde vous repère immédiatement et vous lance : "Vous me prenez pour une buse ! Dégagez de là et espérez que j'en ai rien à foutre". Retournez au 1.

ÉNIGMES



SCANNEZ
UNIQUEMENT
POUR VÉRIFIER
VOTRE RÉPONSE



Vous avez la bonne réponse ?
Allez au paragraphe 17.
Votre réponse est erronée ?
Allez au paragraphe 18.

15. ÉNIGME

Chaque énigme est associée à une lettre dans un cartouche bleu. Lorsque vous êtes envoyé à une énigme, référez-vous à l'image ou au texte correspondant.

16. SOLUTION

Lorsque vous pensez avoir la solution d'une énigme, scannez le QR Code correspondant pour obtenir la réponse.

Attention, vous n'avez le droit qu'à un seul essai !

Suivez les instructions à côté du QR Code selon si votre réponse est juste ou erronée.

Le scan du QR Code ne nécessite pas de connexion internet.

Vous êtes prêts pour votre première mission. Munissez-vous d'un crayon et d'une paire de dés et c'est parti : direction la Hacienda Ramirez ! Bonne chance !

Mission Infiltration

OBJECTIF : Entrer à l'intérieur du bâtiment principal de l'hacienda.

Aux dernières nouvelles, Bianca a travaillé pour un certain Luis, propriétaire de cette hacienda. Vous devez trouver un moyen d'entrer sans vous faire remarquer. Si votre présence devient suspecte, vous risquez d'être fait prisonnier. Votre informateur qui travaille à l'hacienda vous a fait passer un message codé, censé vous aider à entrer :

"Olivo a entendu que Bianca déteste être la première et qu'elle préfère éviter Rosa."

Rosa et Olivo sont également des employés de l'hacienda. Ce message ne vous évoque rien d'autre pour l'instant...

Remplissez 2 gouttes de votre gourde : les seuls restes de votre dernière mission... et c'est parti !



NE VOUS FAITES PAS REMARQUER !



Si vous barrez tous les ! lisez 40

Si vous échouez une action ou , lisez 40

Si vous êtes bloqués, lisez 40

INVENTAIRE :

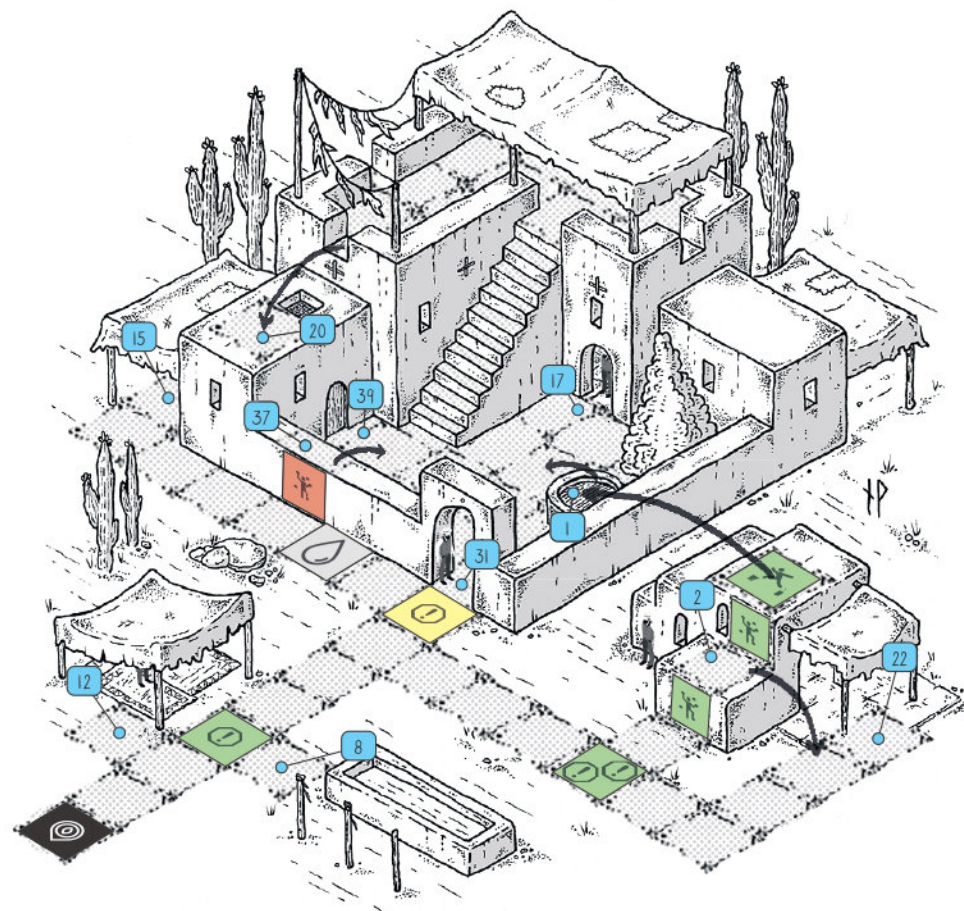
PISTE DES SUCCÈS

6 7 8 9

PISTE DE COMPÉTENCE



Hacienda Ramirez



PARAGRAPHES

1 Heureusement qu'il y avait une grille au-dessus de ce puits ! Vous gagnez 1 point d'expérience. Vous entrez dans la cour de l'hacienda, par contre vous ne pouvez plus en sortir... Le paragraphe **31** n'est plus disponible et vous ne pouvez pas traverser la case où il se trouve.

2 Des oiseaux s'agitent en haut de l'arbre. Vous apercevez une pierre scintillante dans le bec de l'un d'eux, notez dans votre inventaire  = 8.

8 +  L'eau du lavoir est trouble, vous ne devriez pas boire trop de cette eau, gagnez 2 gouttes d'eau. Au fond, vous observez un tout petit objet scintillant, impossible de l'attraper à main nu sans vous immerger totalement. Cela éveillerait trop les soupçons. Vous allez devoir trouver une autre méthode pour récupérer cet objet.

12 L'homme sous la tenture semble surpris : "Entrer dans l'hacienda ? Il faut voir ça avec Raoul sous l'arche juste là. Il n'a pas l'air en forme aujourd'hui... Mais ne vous méprenez pas : impossible de la lui faire à l'envers à celui-là." Vous pouvez choisir de consommer une goutte pour en apprendre plus sur l'hacienda au **41**.

15 Vous arrivez au bric-à-brac local. Un filet à manche traîne là sans supervision. Vous le subtilisez en vous disant qu'il va rapidement avoir son utilité. Gagnez 1 point d'expérience et notez le filet  = 15 dans votre inventaire.

16 Vos tentatives sont vaines... Alors que vous essayez une autre combinaison, la trappe cède sous votre poids... Mission accomplie : vous êtes entré non sans mal, effacez une coche de votre piste de compétence. Vous pouvez passer à la mission suivante en conservant les objets dans votre inventaire.

17 +  Cette porte mène à la cave, impossible de pénétrer dans le bâtiment par ici...

18 Vous arrivez à négocier votre libération avec le jeune garde en échange de tous vos objets, rayez-les de votre inventaire. De plus, le jeune garde vous interdit de sortir de l'enceinte de l'hacienda pour que le garde de la porte ne se rende pas compte qu'il vous a laissé partir. Vous ressortez de la cave en **17**.

20 Arrivé au-dessus de la trappe, vous n'entendez plus personne à l'intérieur. C'est le moment d'entrer : maintenant ou jamais ! Malheureusement la trappe est fermée par un cadenas à trois chiffres. Vous remarquez d'étranges taches de peinture avec des chiffres près de la trappe. Elles ont l'air récentes, peut-être un message de votre informateur ? Résolvez l'énigme **A**, vous ne pouvez pas y revenir plus tard, vous devez tenter une réponse.

22 Vous négociez avec le marchand, celui-ci vous donne des chutes de tissu dont il n'a plus aucune utilité. Vous vous les passez sur la tête et vous vous regardez dans une flaque d'eau. Crédibilité zéro. Vous doutez de pouvoir duper qui que ce soit de cette manière... Notez le tissu  = 12 dans votre inventaire.

23 Vous manœuvrez le filet du mieux que vous pouvez. Une tentative suffit. C'est une bague en or avec écrit : R&J. Celui ou celle qui l'a perdu serait bien content de la récupérer. Notez la bague  = 7 dans votre inventaire et gagnez 1 point d'XP.

25 Vous grimpez à l'arbre et réussissez à atteindre la cime. Une pierre précieuse trône dans un nid d'oiseau. Sacré voleur ! Notez la pierre précieuse  = 13 dans votre inventaire et gagnez 1 point d'expérience.

27 Mission accomplie ! Vous pouvez passer à la mission suivante en conservant les objets dans votre inventaire.

31 +  ou +  Sous l'arche, le garde regarde sa main et murmure : "Ah si je ne la retrouve pas, je vais encore dormir sur la paille..." En vous voyant arriver, il vous toise de haut en bas : "C'est pas la porte ouverte aux paysans ici. Compris ?! Allez, du balai !". Le garde ne vous laisse pas accéder à l'intérieur de l'hacienda.

37 Vous êtes passé ! L'hacienda s'offre à vous, par contre vous ne pouvez plus en sortir... Le paragraphe **31** n'est plus disponible et vous ne pouvez pas traverser la case où il se trouve. Des oiseaux s'agitent en haut de l'arbre. Vous apercevez une pierre scintillante dans le bec de l'un d'eux, notez dans votre inventaire  = 8.

38 Le garde change brusquement d'attitude : "Ma bague ?! Vous l'avez retrouvée ! Merci. Bon je vous laisse entrer, mais ne vous faites pas remarquer sinon je vais avoir des ennuis, pigé ?". Vous pouvez désormais passer de la case du garde à celle devant le puits comme si elles étaient adjacentes.

39 La porte est verrouillée de l'intérieur. Il vous semble entendre la voix de Bianca. Il doit sûrement y avoir un autre moyen d'entrer.

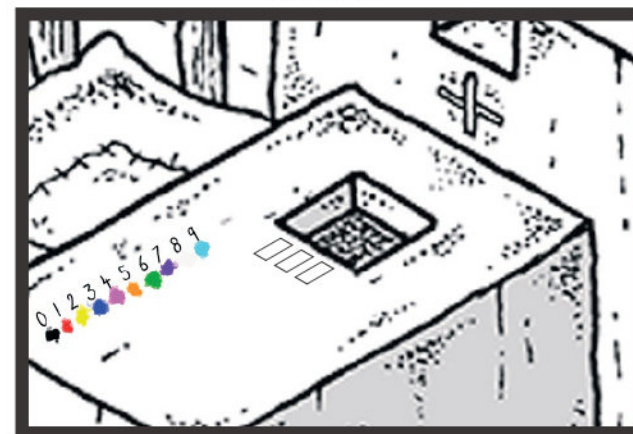
40 Le garde vous identifie comme un danger potentiel pour l'hacienda et appelle les hommes de réserve à l'intérieur. Vous êtes fait prisonnier. Les gardes vous emmènent dans une petite pièce à la cave. Ils laissent en poste un garde assez jeune. Allez au **18**.

41 L'homme vous toise de haut en bas, méfiant. "Sur la gauche, vous trouverez un commerçant qui vend tout et n'importe quoi. Sur la droite, il y a un marchand de tissus."

43 Le garde vous repère immédiatement et vous lance : "Vous me prenez pour une buse ! Dégagez de là et espérez que j'avais raison !" Barrez un **1**.

ÉNIGMES

A



SOLUTION



SCANNEZ
UNIQUEMENT
POUR VÉRIFIER
VOTRE RÉPONSE

Vous avez la bonne réponse ?

Aller au paragraphe **27**

Votre réponse est erronée ?

Aller au paragraphe **16**

UN ESPION DANS L'ARMÉE

DE VALÉRIE CLUZEL

Vous êtes un employé des services secrets et vous suspectez un régiment de l'armée de terre de partager des informations sensibles à un autre pays. Un collègue espion s'est infiltré dans le régiment. Ce midi, il vous envoie son rapport de la matinée en vous disant que **la taupe est la personne repérée dans le réfectoire**. Mais le rapport est en partie codé.

Faites preuve de logique pour compléter le petit tableau et deviner où se trouvait chaque homme dans la caserne, à quelle heure et combien de temps il y est resté. Pour cela, complétez d'abord le grand tableau avec des ronds et des croix. Placez une croix à l'intersection de deux éléments qui ne sont pas liés, et un rond lorsqu'ils vont ensemble.

Rapport :

UNCLASSIFIED

- C'est le caporal que j'ai vu en premier. Il n'était pas dans le dortoir.
- Ce n'est ni le capitaine ni l'homme vu à 10 heures qui sont restés 40 minutes au même endroit.
- J'ai vu le moins haut gradé avant le plus haut gradé, mais juste après l'homme qui était au réfectoire.
- Le lieutenant, que je n'ai pas vu avant 10 heures, est resté dans un lieu 60 minutes de plus que la personne vue dans le dortoir, et vingt minutes de moins que le général.
- L'homme vu à 11 heures est celui qui est resté le plus longtemps au même endroit. Ce n'était pas à l'infirmerie, ni dans le dortoir, où se trouvait le soldat.
- C'est à la salle de sport que j'ai vu quelqu'un à 9 heures. Il est resté une heure.
- La personne vue à 8h est restée 20 minutes au même endroit.

		LIEUX					TEMPS DANS LES LIEUX					HORAIRES				
		dortoir	hangar	infirmerie	réfectoire	salle de sport	20 min	40 min	60 min	1 h 20 min	1 h 40 min	7 h	8 h	9 h	10 h	11 h
HOMMES	soldat															
	caporal															
	lieutenant															
	capitaine															
	général															
HORAIRES	7 h															
	8 h															
	9 h															
	10 h															
	11 h															
TEMPS DANS LES LIEUX	20 min															
	40 min															
	60 min															
	1 h 20 min															
	1 h 40 min															

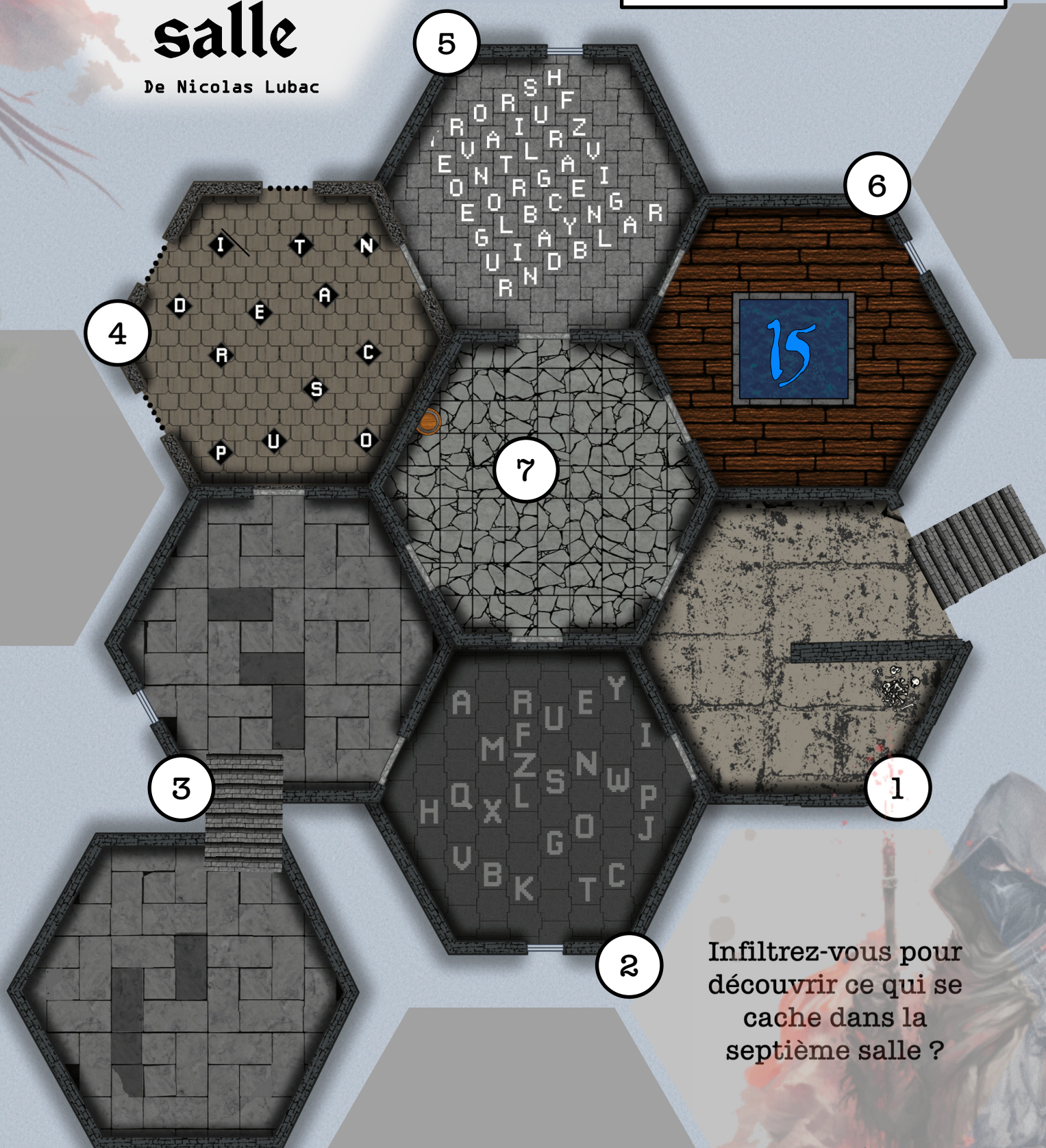


HOMMES	LIEUX	TEMPS DANS LES LIEUX	HORAIRES
soldat			
caporal			
lieutenant			
capitaine			
général			

Le secret de la septième salle

De Nicolas Lubac

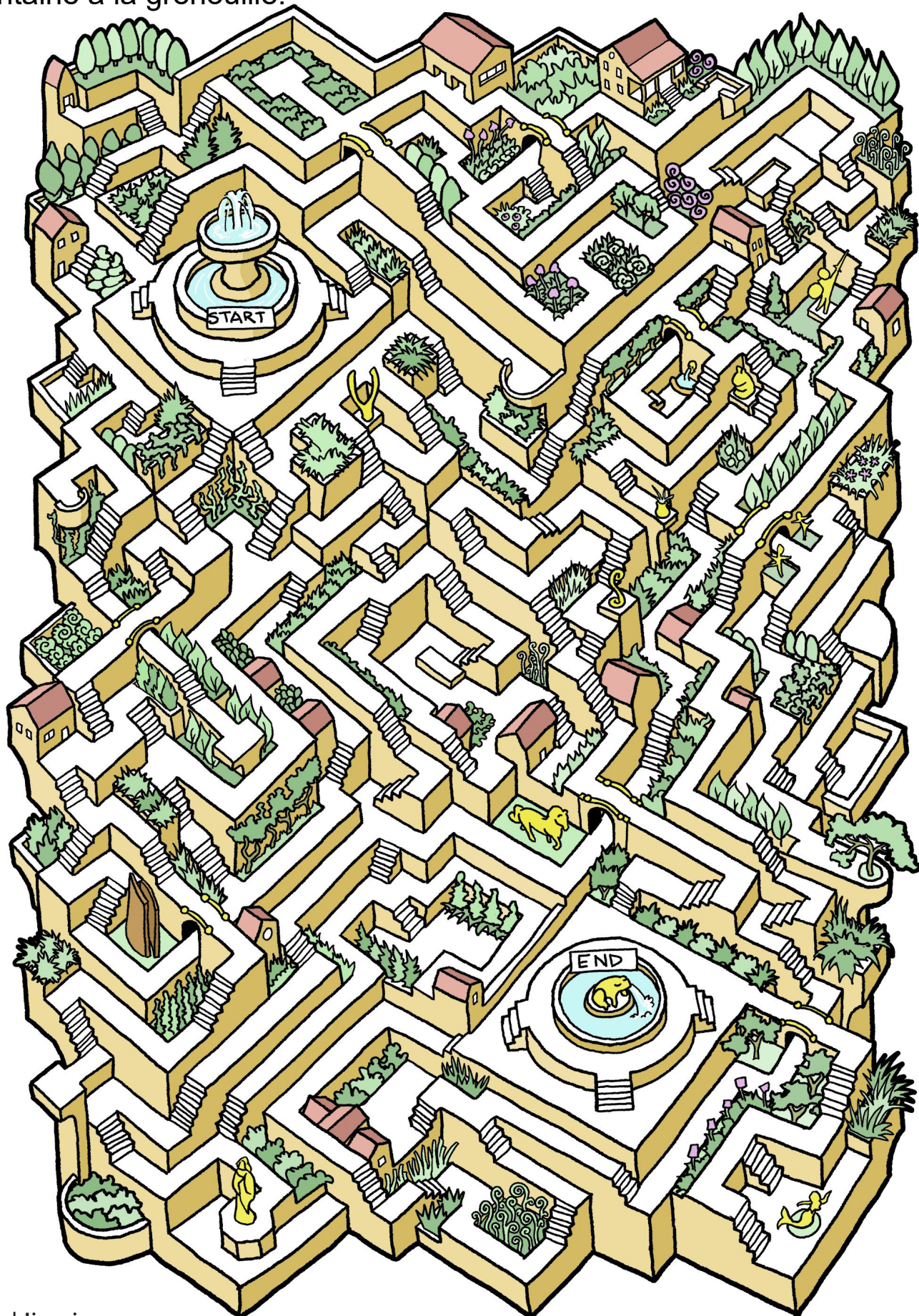
- 1- La salle du danger
- 2- La salle de l'oubli
- 3- Les salles superposées
- 4- La PRISON
- 5- La salle ROUGE
- 6- La salle du nombre
- 7- La salle du 253164



Infiltez-vous pour découvrir ce qui se cache dans la septième salle ?

La grenouille dorée

Entre les sculptures et les jardins, dirigez-vous discrètement de la fontaine à la grenouille.



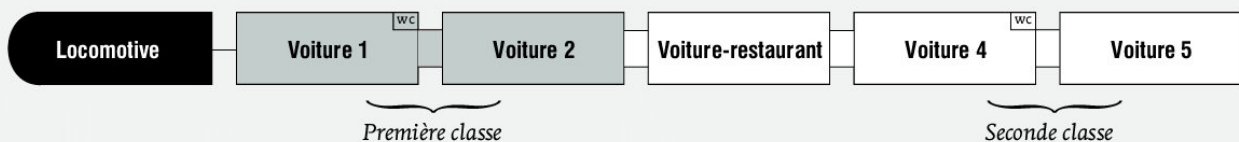
LABYRINTHE DE SEAN C. JACKSON

LE TRAIN DES ESPIONS

14 avril 1937. D'importants gisements de bauxite viennent d'être découverts dans un petit pays d'Europe Centrale, la principauté de Grunewald. Anton Rust, un haut fonctionnaire, se rend à Keskydy, la capitale, pour négocier avec des compagnies britanniques et allemandes l'exploitation minière. Mais, au cours de son voyage en train, une enveloppe contenant des instructions confidentielles lui est dérobée. Seule une des personnes présentes à bord du train a pu perpétrer ce vol : à vous de découvrir laquelle.

LES ÉLÉMENTS DE L'ENQUÊTE

PLAN DU TRAIN



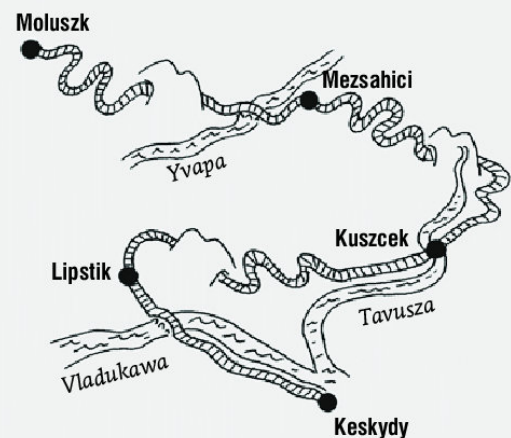
TÉMOIGNAGE DE LA VICTIME

BILLET - MOLUSZK-KESKYDY
PLACE - VOITURE 2, PLACE 27

Les documents étaient dans une enveloppe placée dans ma mallette en cuir. J'ai posé celle-ci sur le porte-bagages au-dessus de mon siège, et ne l'ai reprise qu'à deux occasions pendant le voyage, pour consulter d'autres documents. Mais je n'ai pas prêté attention à l'enveloppe, j'ignore donc à quel moment précis elle a été volée.

Je me suis absenté de ma place à quatre occasions. Tout d'abord, plusieurs dizaines de minutes après le départ, pour aller boire un café dans la voiture-restaurant. Ensuite, plus tard, après un passage particulièrement sinueux, pour aller vomir dans les toilettes les plus proches. Je suis resté incommode un bon moment, mais j'ai tout de même décidé d'aller déjeuner et je suis retourné à la voiture-restaurant. Une dame y était déjà installée, elle est repartie quelques minutes plus tard, vers les premières classes. J'ai dégusté une escalope en admirant la rivière à gauche de la voie ferrée. Je suis resté attablé environ vingt minutes, puis je suis revenu à ma place. Enfin, un peu plus tard, je suis allé aux toilettes, le train est passé dans un tunnel à ce moment.

ITINÉRAIRE DU TRAIN



HORAIRES DU TRAIN

Moluszk	10h50
Mezsahici	11h58
Kuszcek	12h40
Lipstik	13h33
Keskydy	14h15

PREMIER INDICE

Dans la mallette en cuir de M. Rust, trois enveloppes ont été prises : celle contenant les documents confidentiels et deux autres contenant des papiers personnels. Celles-ci ont été retrouvées dans les toilettes situées entre la voiture 4 et la voiture 5.

SECOND INDICE

Des traces de jaune d'œuf ont été découvertes sur la poignée de la mallette.

MENU DE LA VOITURE-RESTAURANT



LES SUSPECTS

LE PERSONNEL DU TRAIN

	HANS STRUDEL chef cuisinier		JOSIP ZAMKY contrôleur
	Avec Rudi, le serveur, nous n'avons pas quitté la voiture-restaurant de tout le voyage. Dans la matinée, seuls deux messieurs sont venus prendre une boisson. Pour le déjeuner, nous avons eu le contrôleur vers 11h30 puis quatre clients. Il y a eu deux incidents : à 13h, j'ai renversé une bouteille de vinaigre sur la viande, nous avons dû servir de l'omelette aux convives qui sont venus ensuite. Plus tard, le train a traversé un tunnel et l'électricité s'est coupée alors que Rudi servait un passager de première classe. Il lui a renversé un café sur la tête !		La ligne ferroviaire Moluszk-Keskydy est très peu fréquentée à cette période de l'année, et le train était pratiquement vide. J'ai effectué un contrôle après chaque gare. Je me suis assuré que chaque passager avait son billet et était à la place assignée. Je suis resté dans ma cabine le reste du voyage. C'est là qu'une passagère m'a apporté des papiers qu'elle avait trouvés, juste avant l'arrivée au terminus.

LES PASSAGERS

La remarquable efficacité des chemins de fer du Grunewald a permis de retrouver les trajets des passagers du train dans lequel le vol a été commis. Ils sont au nombre de cinq. Trois seulement ont pu être retrouvés et interrogés.

	KLAUS VON RATHENOW BILLET - MOLUSZK-KUSZCEK PLACE - VOITURE 2, PLACE 18		GERMAINE LEDUC BILLET - MEZSAHICI-KESKYDY PLACE - VOITURE 1, PLACE 12
	J'étais en voyage d'agrément dans la région, où je pratique l'alpinisme. Je me souviens avoir voyagé avec un autre passager qui s'est absenté à deux reprises pendant le trajet. Je suis allé déjeuner une demi-heure avant l'arrivée du train, j'étais seul.		N'a pas été retrouvée par la police.
	MIŁOSZ BUSKO BILLET - MEZSAHICI-KESKYDY PLACE - VOITURE 4, PLACE 32		ANUSKA MONOR BILLET - LIPSTIK-KESKYDY PLACE - VOITURE 5, PLACE 30
	Je suis représentant de commerce, je revenais d'une visite chez des clients. Je n'ai quitté ma place que pour aller aux toilettes au début du voyage et pour déjeuner. Je n'ai vu qu'un seul autre voyageur, au restaurant, qui est arrivé après moi.		Je n'ai pas bougé de ma place pendant tout le voyage, sauf peu de temps avant l'entrée en gare de Keskydy. Je suis allée aux toilettes et j'ai vu des papiers derrière le siège, je les ai apportés au contrôleur qui était dans sa cabine.
	HOWARD BRIGHT BILLET - KUSZCEK-KESKYDY PLACE - VOITURE 1, PLACE 23		Alors qui a commis ce vol ?
	N'a pas été retrouvé par la police.		

MISSSA DE MAKAN

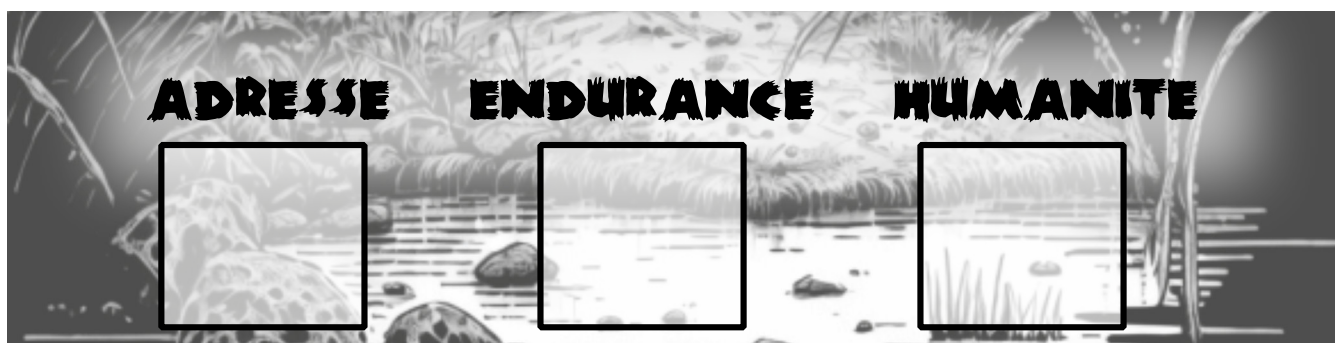
UNE HISTOIRE DE FRÉDÉRIC BOUIX
ILLUSTRATION DE GUILLAUME ROMÉRO



LES RÈGLES

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Le personnage principal de cette histoire, c'est votre alter ego ! Il vous faudra donc veiller sur lui comme sur vous-même, et le guider dans la plupart de ses décisions. Vous devrez aussi livrer ses combats, qui se mèneront aux dés.

Pour vivre ce voyage en compagnie de votre incarnation – une monstruosité des marais de Makan – vous aurez à tenir les comptes de trois caractéristiques. Au début du jeu, vous disposez de 5 points d'**Adresse**, de 5 points d'**Endurance** et de seulement 2 points d'**Humanité**. Ces valeurs seront amenées à changer en cours de partie.



Les combats se dérouleront de la façon suivante :

1. Jetez un dé et ajoutez le chiffre obtenu aux points d'Adresse de votre adversaire. Ce total constitue sa Force d'Attaque.
2. Jetez un autre dé pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'Adresse pour déterminer votre Force d'Attaque.
3. Si votre Force d'Attaque est supérieure ou égale à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé et celui-ci perd 1 point d'Endurance. Si c'est la Force d'Attaque de votre adversaire qui est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé, et vous perdez 1 point d'Endurance.
4. L'affrontement se poursuit ainsi. Si le total d'Endurance de votre adversaire finit par atteindre 0, vous avez remporté le combat, vous pouvez ainsi vous rendre au paragraphe indiqué en cas de victoire. En revanche, si c'est votre propre total d'Endurance qui tombe à 0, cela signifie que vous êtes mort, et donc qu'il vous faut reprendre votre lecture au début de l'aventure... Alors bonne chance !

Et maintenant tournez la page !

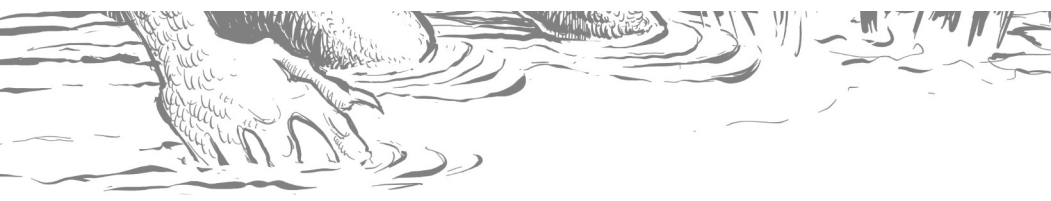


Caché dans l'ombre de la végétation pourrissante, votre corps d'amphibien entièrement immergé dans l'eau, vous observez la petite troupe d'humains progresser dans le marécage. Cela fait une bonne demi-journée que vous les suivez maintenant, à attendre que les conditions propices pour agir soient réunies. Les sangsues et autres vermines qui infestent l'eau croupie ne vous incommode pas ; vous êtes ici dans votre élément. Pourtant, en dépit de l'avantage que vous confère la connaissance du terrain, vous hésitez à passer à l'action. Les membres de cette patrouille sont clairement sur leur garde. Vigilants. Aux aguets. Ils savent qu'ici le danger peut surgir à tout moment. Un peu plus tôt, c'est un dytique géant qui a tenté sa chance, sans succès. À cet instant, il ne doit plus rester de son corps que sa carapace de chitine ; sa chair aura déjà été dévorée par ses propres larves. Non, vous ne commettrez pas la même erreur. Vos griffes et vos crocs ne sont pas vos seules armes : votre esprit est tout aussi acéré. Et surtout, vous avez votre Pouvoir.

Car vous êtes ce que les humains appellent un changeur de forme, faute de connaître le vrai nom de votre race. Vous avez le don de modifier votre aspect à votre guise – mais pas de vous transformer physiquement, la nuance est importante. Seuls les magiciens savent faire cela. Quelle que soit l'apparence que vous choisissiez, vous restez toujours ce que vous êtes en réalité : un humanoïde aux allures de triton, à la peau visqueuse et à l'échine hérissée de pointes.

Infiltrer les rangs de ces envahisseurs, trouver leur chef et le tuer. Voilà votre mission, elle s'annonce des plus périlleuses, mais vous n'avez pas le choix. C'est Xarxoxun lui-même qui vous a désigné, et il vous faut obéir au maître de l'île de Makan. Le Père des Cauchemars ne tolère ni l'échec ni l'insubordination.

Rendez-vous au [1](#).





1

Toujours à l'affût d'une occasion, vous notez avec intérêt que les humains s'apprêtent à pénétrer dans l'épaisse forêt qui borde les marais en ces lieux. Voilà qui pourrait servir vos desseins. La tribu de hurleurs qui y vit ne tolérera pas cette intrusion, et l'inévitable combat ne manquera pas de semer la panique dans les rangs des guerriers.

Qu'allez-vous faire ? Suivre la troupe et profiter de la bataille qui s'annonce pour prendre la place d'un des soldats, même s'il vous faut pour cela quitter le marécage ? Rendez-vous au [8](#). Ou attendre patiemment dans votre environnement familier le retour des humains – s'ils reviennent – en espérant qu'une opportunité se représentera ? Rendez-vous au [45](#).

2

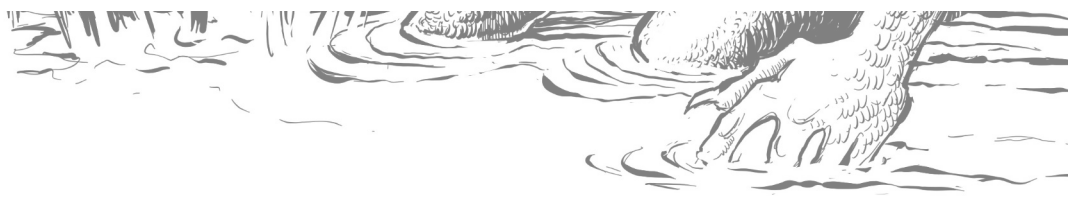
Le goût de la potion est un peu amer mais pas désagréable, vous rappelant celui du sang de mandragore. Vous en buvez quelques lampées sans ressentir d'effet notable, aussi décidez-vous de finir le flacon. Brusquement, alors que vous venez de briser la fiole vide en la jetant négligemment sur le pont du vaisseau, vous sentez naître une brûlure dans le creux de votre estomac. C'est bientôt comme si un feu liquide circulait dans vos veines, mais sans vous infliger la moindre souffrance, en vous apportant simplement une formidable énergie. Vous gagnez 2 points d'Endurance. Vous laissez un sourire satisfait découvrir vos dents innombrables. À présent que vous avez repris des forces, plus rien ne pourra enrayer la réussite de votre mission.

Allez-vous maintenant essayer la splendide épée du stellaire ? Rendez-vous au [15](#). Ou préférez-vous la laisser là et vous diriger vers la soute ? Rendez-vous au [47](#). Ou vers le château arrière ? Rendez-vous au [28](#).

3

Précipitamment, vous camouflez le cadavre de votre modèle entre les racines tortueuses d'un arbre et un buisson bas. Autour de vous la clameur des combats s'estompe peu à peu. Enfin, le conflit s'achève. Les humains sont triomphants, mais l'assaut des hurleurs les a durement éprouvés ; les soldats refluent sans ordre vers la lisière de la forêt, seuls ou par petits groupes, et c'est sans difficultés que vous vous joignez à eux.

Le rassemblement de la troupe se fait spontanément sur l'étroite bande de terre dégagée qui sépare le marécage des premiers arbres. La plupart des guerriers ont l'air épuisés par la bataille qui vient de se dérouler,





même si certains ne peuvent pas s’empêcher de fanfaronner stupidement. Quelle suffisance ! Oh que vous aimeriez leur faire ravalier leurs bravades ! Toutefois c’est un sang froid qui coule dans vos veines, et l’intelligence analytique dont vous êtes doté contient aisément votre désir sanguinaire. Le moment n’est pas venu de trahir votre couverture – pas encore. Le déchaînement de violence attendra. Vous n’y prendrez que plus de plaisir.

Soudain, l’homme qui paraît être le meneur donne le signal du retour au camp. À cet ordre la colonne se reforme lentement, s’apprêtant à se réengager dans le marécage, et vous vous joignez à elle. Rendez-vous au [37](#).

4

Satisfait d’avoir enfin retrouvé la liberté de laisser éclater votre force, vous poussez violemment la porte, l’arrachant presque de ses gongs. Au centre de la pièce un personnage de haute stature sursaute à votre entrée, vous considérant d’un regard où l’étonnement se mêle à l’inquiétude – mais l’homme se reprend presque aussitôt. Abandonnant la carte qu’il contemplait, le chef des soldats humains se précipite vers un large sabre d’abordage accroché à un mur derrière lui, puis se retourne et s’avance vers vous en effectuant avec son arme de féroces moulinets. Le moment que vous attendiez est enfin arrivé. Vous allez devoir triompher de ce redoutable combattant :

JARKHEN

Adresse 4

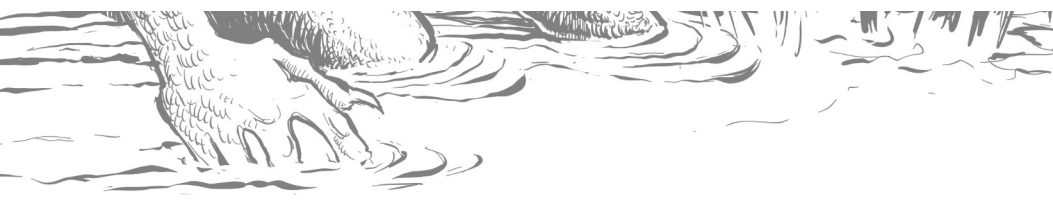
Endurance 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

5

Sans trop réfléchir, vous vous précipitez dans la cuve. Vous comprenez immédiatement que vous avez commis une terrible erreur. En effet celle-ci contient du Xylang, une puissante eau de vie très prisée des humains. Malgré sa résistance, votre peau n’est pas assez épaisse pour protéger vos entrailles de la morsure de l’alcool. Vous sombrez presque aussitôt dans une profonde inconscience dont vous n’émergerez plus jamais.

Ne soyez pas trop amer : dans quelques jours, la décomposition de votre corps aura rendu le contenu du tonneau impropre à la consommation, ce qui ne manquera pas de contrarier vos ennemis. C’est sur ce maigre succès que s’achève votre aventure.





6

Quelles qu'aient été vos motivations, cet acte de pitié vous fait gagner 1 point d'Humanité. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'apparence de cet homme que vous venez d'assommer ; il s'agit de Niall Zyrne, l'intendant. Notez alors votre nouvelle identité.

Le temps presse désormais. D'une part, il vous semble maintenant évident que les bâtiments en bois qui vous entourent n'ont été construits que pour abriter des réserves. D'autre part, les tentes qui occupent l'essentiel la cour intérieure sont clairement trop vétustes pour abriter autre chose que la pitié. Vous en concluez que le chef de vos ennemis se trouve probablement à bord de l'un des deux bateaux amarrés à l'embarcadère. Vers lequel allez-vous diriger vos investigations ? La galère ? Rendez-vous au 29. Ou la nef aux couleurs étranges ? Rendez-vous au 41.

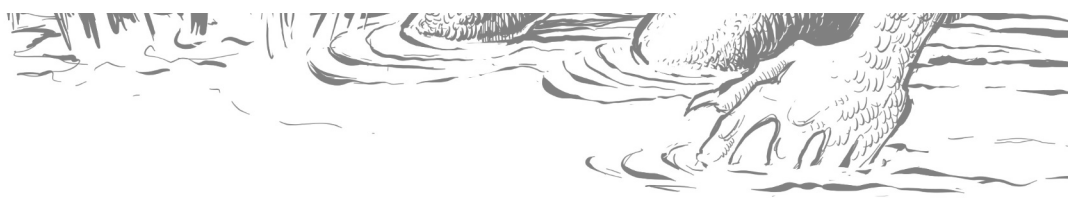
7

Vous quittez la pièce aux tableaux par un petit corridor au sol revêtu d'un épais tapis noir aux bordures d'argent. Après quelques mètres, vous arrivez devant une porte en bois sombre au travers de laquelle vous parviennent les échos d'un dialogue animé. Allez-vous essayer d'écouter la conversation ? Rendez-vous au 13. Ou continuer le long du couloir jusqu'à une seconde porte qui s'ouvre tout au bout ? Rendez-vous au 42.

8

L'un après l'autre, les soldats quittent les marais pour s'engager dans le bois. Quelques minutes après que le dernier d'entre-eux ait disparu entre les arbres, vous sortez prudemment de l'eau. Tout est calme dans les environs, mais vous détestez vous exposer ainsi à découvert, aussi vous hâtez-vous en direction l'épaisse forêt. Les guerriers vous précèdent de peu et le bruit qu'ils font les rend facilement repérables. Vous grimacez de dédain : comment une espèce aussi balourde a-t-elle pu réussir à conquérir l'Arancillie ? Vous connaissez la réponse, bien entendu. Le succès des humains n'est dû qu'à leur effroyable natalité. Moins d'une année suffit pour que naisse une de leurs larves – alors qu'il en faut trente-trois pour qu'éclore un de vos oeufs !

Brusquement une clameur épouvantable retentit, en provenance du haut des arbres. Vous vous immobilisez et vous tapissez dans le creux d'un tronc. Devant vous, vous entendez les soldats qui tirent leurs épées et qui s'organisent en criant, ajoutant encore au vacarme. Tout d'un coup, c'est l'assaut. Risquant un oeil entre les branchages, vous devinez plus que vous ne voyez les hurleurs s'abattre sur les humains dans un





tourbillon d'ailes et de fourrures sombres.

La bataille s'engage et se poursuit, indécise. Dans un dialogue infernal, les tintements métalliques des armes et des armures répondent aux vocalises perçantes des singes volants. Allez-vous prendre le risque de vous approcher des combats ? Rendez-vous au **11**. Ou préférez-vous rester où vous êtes ? Rendez-vous au **34**.



Vous entamez aussitôt votre métamorphose. Prenant modèle sur Xarroxun lui-même, vos bras s'allongent et se multiplient pour former une dizaine de tentacules ; votre tête grossit démesurément, absorbant le reste de votre corps ; votre gueule se change en un bec acéré. De quoi terrifier le plus endurci des humains... Enfin, c'était ce que vous croyiez.

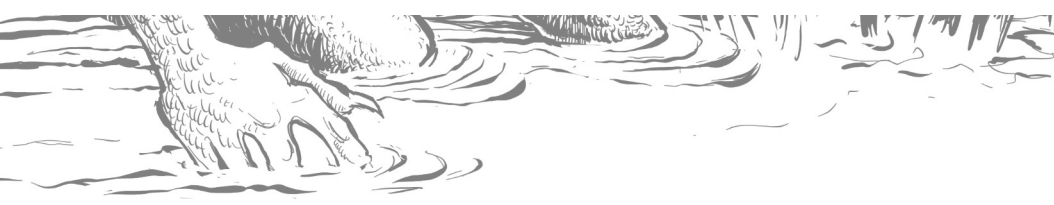
Car en face de vous, le magicien a terminé sa matérialisation, et vous remarquez qu'il affiche un rictus à la fois rageur et méprisant. Méprisant ? Il semblerait que votre tentative d'intimidation soit un échec. Soudain, comme en écho à votre propre transformation, le voilà qui commence à changer lui aussi. Il grandit, se redresse, sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se mue en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarroxun !

La créature émet une sorte de claquement de langue qui vous force à reprendre votre aspect normal, avant de pointer vers vous un index griffu en marmonnant une incantation.

« Damago morriak increis... »

Vous tentez de réagir, mais il est déjà trop tard : votre organisme se décompose aussitôt, se réduisant en quelques secondes à un amas de chairs désorganisées.

Tout là-haut, dans sa citadelle, près du volcan, le Père des Cauchemars laisse éclater sa joie. Privée de chef, l'armée humaine quittera bientôt l'île. Les plans de son Fils renégat sont anéantis. Après un tel échec, il lui sera difficile de convaincre un autre seigneur de venir envahir Makan. Décidément, les changeurs de formes sont des outils précieux ; mais leur fabrication nécessite tellement de temps...





10

Vous savez que vous n'avez aucune chance de convaincre le stellaire de vous laisser passer, aussi décidez-vous de prendre l'initiative d'un combat que vous savez inévitable. Sans prévenir, vous vous jetez sur votre ennemi et vous lui assénez avec vos griffes un coup formidable qui l'envoie valser sur le pont. Hélas pour vous celui-ci se relève aussitôt, bondissant sur ses pieds avec l'agilité d'un chat. Malgré sa blessure qui saigne abondamment, l'expression de son visage trahit moins la souffrance que la détermination. Le voilà maintenant qui dégaine sa longue épée en un geste élégant. Préparez-vous à défendre votre vie face à ce rude adversaire :

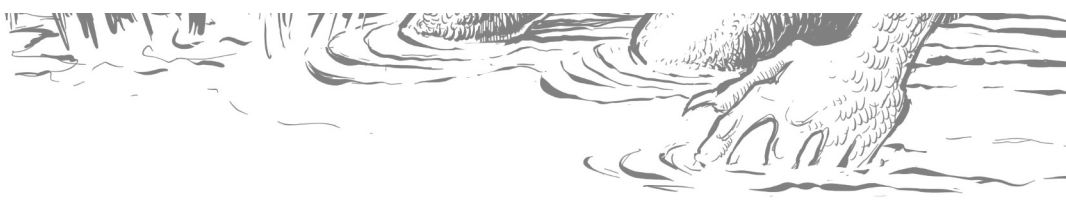
STELLAIRE **Adresse 5** **Endurance 3**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **33**.

11

En rampant précautionneusement sous les fourrés, au ras du sol, comme vous savez si bien le faire, vous vous approchez de la zone où se déroule l'affrontement. La forêt est si dense que les combats sont dispersés en une multitude de petits champs de batailles séparés. Soudain, derrière un buisson, un éclat de métal attire votre regard. Avec méfiance, vous vous approchez doucement, glissant sur les branches et les feuilles mortes aussi silencieusement qu'un serpent. Le cadavre d'un humain gît contre un arbre couvert de mousse, entouré des corps sans vie de trois hurleurs. Vous souriez de toutes vos dents aiguës ; ces imbéciles se sont entre-tués. Vous vous redressez et vous avancez vers les restes de l'homme, un grand guerrier à la barbe blonde tressée et à la peau claire. « Un assez beau spécimen, » vous dites-vous avec satisfaction. Son identité vous ira comme un gant.

Sans hésiter vous vous appropriez son apparence – équipement compris. Notez que vous avez maintenant l'aspect de Stig Ingjaldsson. Vous voilà devenu l'un de ces envahisseurs que vous haïssez tant. Allez-vous faire usage de vos capacités psychiques pour fouiller dans le cerveau du soldat, à la recherche d'informations utiles ? Rendez-vous au **27**. Ou estimez-vous que cela n'est pas nécessaire ? Rendez-vous au **3**.





12

À l'abri derrière un caisson, vous assistez à l'entrée d'un curieux personnage vêtu d'une tenue excentrique. Visiblement, cet humain n'est pas un soldat. Soudain, l'expression hautaine de son visage devient coléreuse : son regard vient de tomber sur le cadenas brisé qui gît sur le sol. L'homme fait aussitôt volte-face et quitte la remise en courant. Vous devinez que l'alarme ne tardera pas à être donnée, et vous jugez prudent de vous éclipser au plus vite. Le temps presse désormais. D'une part, il vous semble maintenant évident que les bâtiments en bois qui vous entourent n'ont été construits que pour abriter des réserves. D'autre part, les tentes qui occupent l'essentiel la cour intérieure sont clairement trop vétustes pour abriter autre chose que la piétaille. Vous en concluez que le chef de vos ennemis se trouve probablement à bord de l'un des deux bateaux amarrés à l'embarcadère. Vers lequel allez-vous diriger vos investigations ? La galère ? Rendez-vous au [29](#). Ou la nef aux couleurs étranges ? Rendez-vous au [41](#).

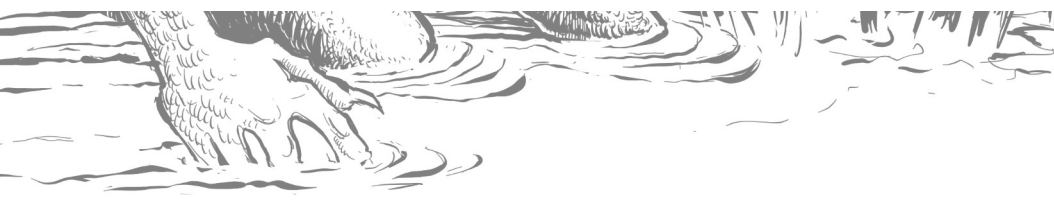
13

Il y a deux voix dans la pièce. La première, grave et forte, autoritaire, est clairement celle d'un homme. La seconde est beaucoup plus douce – quoique chargée de fureur – et vous en déduisez qu'elle appartient à une femme. Vous n'avez pas besoin de connaître le motif de leur dispute pour deviner que les deux personnages éprouvent l'un pour l'autre une forte animosité. Voici ce que vous entendez de leurs échanges :

[l'homme] – Je ne vois vraiment pas ce dont vous vous plaignez, ma chère. N'êtes-vous pas à votre aise, ici ? Je sais bien que ce vaisseau ne dispose pas de tout le confort que vous pourriez souhaiter, mais vous devez comprendre que votre présence à mes côtés est nécessaire, compte tenu de la situation. Il n'aurait guère été prudent que vous restiez à Puymínuse. Vous connaissez comme moi les ambitions de Leozecot, votre cousin. Je vous promets cependant que lorsque cette île sera devenue mienne, nous retournerons à Mevront, ma capitale, et que nous y célébrerons notre mariage avec tout le faste qui sied à une dame de votre rang.

[la femme] – Vous savez très bien que je n'ai que faire de votre luxe, Jarkhen, et que je n'ai aucune envie de me rendre dans votre prétendue capitale, qui n'est qu'un vulgaire repaire de pirates. Quant à me marier avec vous, cela est hors de question. J'ai été bien mal avisée de solliciter votre aide à la mort de mon père, mais j'ai décidé de reprendre ma liberté. Donnez-moi un bateau, de n'importe quelle taille, avec ou sans équipage, je m'en moque – je préfère braver seule l'océan plutôt que de rester ici en votre compagnie.

[l'homme] – Vous avez tort de le prendre ainsi. Réalisez-vous que grâce à cette île, ma flotte contrôlera





bientôt l'ensemble des routes commerciales avec Yuptan ? Imaginez-vous les fortunes que cela représente ? Avec toute cette richesse et les ressources combinées de Puymínuse et de Mevront, aucun seigneur d'Arancillie ne pourra plus me résister... C'est un titre de reine que je vous offre, dame Nydomantha !

[la femme] – Pardonnez-moi Jarkhen, mais je ne partage pas votre délire mégalomane. Et laissez-moi vous rappeler que vous n'êtes pas encore le maître de Makan. Vous faites bien peu de cas des créatures qui habitent cette île.

[l'homme] – Ma parole, mais on dirait presque que vous prenez le parti de ces monstres ! Je me dois de vous dire que votre fascination morbide pour les natifs et leurs engeances est des plus malsaines. Décidément, ma pauvre Ilia, vous êtes aussi folle que votre père. Vous souvenez-vous comment il est mort, stupidement dévoré par ce dragon qu'il croyait bien disposé à son égard ?

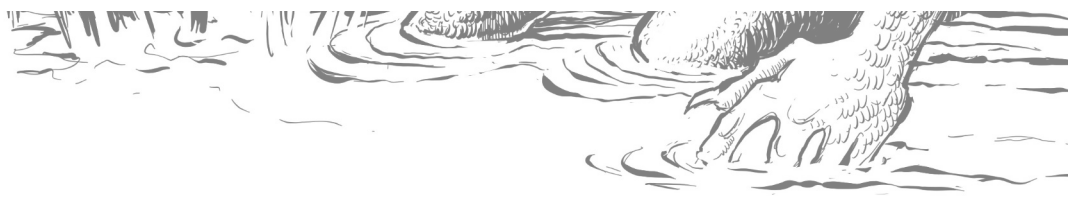
[la femme] – Je ne vous permets pas d'insulter la mémoire de mon père ! Mais vous avez en partie raison. Je suis comme lui, les créatures de l'Ordre Ancien me fascinent. Que notre monde serait terne sans elles... Curieux n'est-ce pas ? J'aime ce qui vous fait peur, et vous je vous déteste. Pour moi, c'est vous le monstre, Jarkhen !

[l'homme] – Mesurez vos paroles Ilia, méfiez-vous, ne vous croyez pas indispensable à mes plans. Puisque vous aimez tant les Cauchemars, je pourrais très bien décider de vous livrer en pâtures aux grogneurs qui s'entassent dans la cale de ce vaisseau. Mais peut-être que cela vous plairait ?... Maintenant que je vous connais mieux, je commence à me demander si leurs appétits ne seraient pas aussi à votre goût !

Sur ces dernières paroles l'homme éclate d'un rire cruel et vous l'entendez quitter la pièce avec un violent claquement de porte. Après son départ, seul vous parvient encore le bruit de sanglots étouffés.

Enfin, le chef de ces maudits envahisseurs est à votre portée. Le moment est venu d'abattre votre masque. Vous abandonnez votre défroque humaine pour reprendre votre véritable apparence. L'heure de la victoire est proche !

Si votre score d'Humanité est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **44**. Sinon, rendez-vous au **30**.





14

Quelque temps plus tard, dépité et rageur, vous observez les soldats quitter le marécage. Sous peu, ils auront rejoint leur camp. Votre prudence excessive vous aura été fatale ; à force d'atermoiements, vous avez échoué dans votre tentative d'infiltration. Mais au fond de vous, aviez-vous vraiment la volonté de réussir ? Là est la question. Quoi qu'il en soit, Xarxoxun saura vous faire payer votre échec. En ce qui concerne les tortures, le Père des Cauchemars ne manque pas d'imagination. Vous frissonnez à cette idée. Est-ce donc cela, la peur ? Quelle sensation étrange... Vous aviez déjà lu son expression dans les yeux de vos victimes, mais la ressentir est une découverte pour vous.

Une intéressante surprise, vraiment !

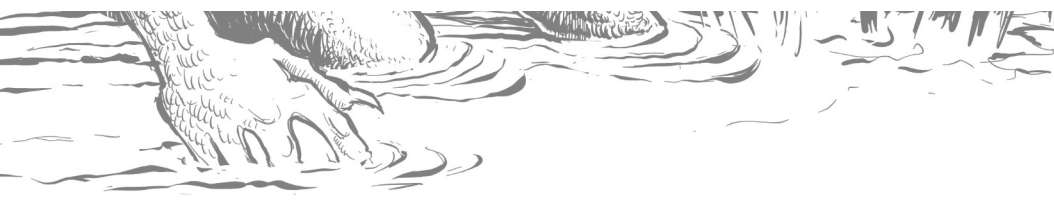
15

Cette épée stellaire est une véritable merveille. Son acier est souple et résistant, seule la décoration de la garde et du pommeau figurant des feuilles et des fleurs vous laisse un peu dubitatif. Vous auriez préféré des crânes et des serpents, ou quelque chose d'autre de ce genre... Question de goût. Malgré cela, l'usage d'une telle arme est un grand avantage, même pour vous qui êtes habitué à vous battre avec vos griffes et vos crocs. Si vous décidez de l'emporter avec vous, vous pourrez ajouter 1 point à votre Adresse lors des combats.

Et maintenant ? Allez-vous prendre le risque de boire l'élixir de Kaabar ? Rendez-vous au [2](#). Ou préférez-vous l'abandonner là et vous diriger vers la soute ? Rendez-vous au [47](#). Ou vers le château arrière ? Rendez-vous au [28](#).

16

Toujours mêlé aux hommes de la patrouille, vous franchissez le portail sans attirer l'attention des sentinelles. La cour intérieure grouille de monde, elle est bien plus vaste que vous ne l'aviez imaginé. Hormis quelques bâtiments en bois à l'aspect précaire, les campements des humains y occupent l'essentiel de l'espace ; quant aux futurs donjons et tourelles, ils n'en sont encore qu'à leurs prémices. Avec surprise vous découvrez que les fortifications sont ouvertes sur le large, et qu'une sorte d'embarcadère a été aménagée à l'extrémité de la presqu'île. Deux bateaux y sont amarrés : une immense galère noir et argent, ainsi qu'une petite nef dont les étonnantes couleurs chatoyantes ressortent même dans l'obscurité nocturne.





À peine ont-ils pénétré dans l'enceinte que les soldats épuisés se dispersent pour rejoindre leur cantonnement, vous laissant libre d'agir à votre guise. Que décidez-vous ? De vous rapprocher d'un groupe d'une dizaine d'humains réunis autour d'un feu de camp, dans l'espoir d'obtenir des informations sur l'endroit où se trouve leur chef ? Rendez-vous au **46**. À moins que vous ne préfériez vous diriger vers les bâtiments en bois ? Rendez-vous au **35**. Ou vers la galère ? Rendez-vous au **29**. Ou encore vers la nef chamarrée ? Rendez-vous au **41**.

Quel que soit votre choix, rappelez-vous que vous ne pourrez visiter ces paragraphes qu'une seule fois au cours de cette aventure !

17

En un geste rapide, vous ramassez l'arme de Jarkhen et vous la projetez sur le magicien. Malgré son mauvais équilibre, votre grande habileté fait merveille : le sabre traverse la pièce droit vers l'homme vêtu de bleu. Celui-ci lève la main en un geste de protection que vous croyez vain... Lorsque l'arme arrête sa course en plein vol et retombe sur le sol, inoffensive !

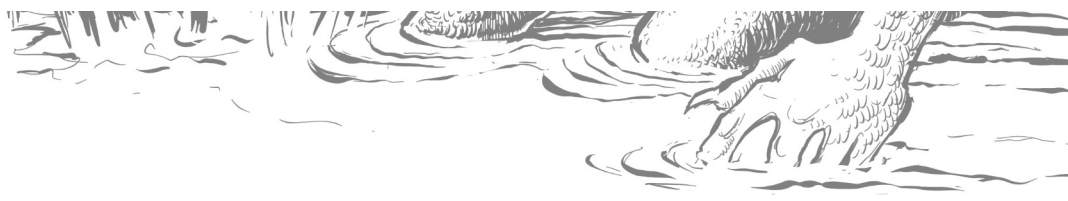
Stupéfait, vous assistez ensuite à une terrible transformation. Le sorcier grandit, se redresse, sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se change en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun !

La créature pointe vers vous un index griffu en marmonnant une incantation.

« Azarath vistus furrio... »

Vous tentez de réagir, mais il est déjà trop tard : vos membres se raidissent, votre chair devient dure comme de la pierre. Vous voilà réduit à l'état de statue ! Impuissant, vous voyez le Premier Fils s'avancer vers vous et poser la main sur votre torse. D'une poussée désinvolte, il vous fait basculer en arrière. Votre corps s'écrase lourdement sur le sol et éclate en une multitude de fragments. C'est de cette pitoyable façon que s'achève votre existence.

Tout là-haut, dans sa citadelle, près du volcan, le Père des Cauchemars laisse éclater sa joie. Privée de chef, l'armée humaine quittera bientôt l'île. Les plans de son Fils renégat sont anéantis. Après un tel échec, il





lui sera difficile de convaincre un autre seigneur de venir envahir Makan. Décidément, les changeurs de formes sont des outils précieux ; mais leur fabrication nécessite tellement de temps...

18

Prudemment, vous émergez de l'eau putride pour aller vous cacher derrière un rocher. Les humains ne sont qu'à quelques pas de vous. Certains arpentent la berge en riant et en se félicitant de leur victoire, mais la plupart d'entre-eux restent assis en silence, lorsqu'ils ne sont pas occupés à soigner leurs blessures.

Soudain, l'homme qui vous semble être le meneur leur donne le signal du retour au camp. À cet ordre la colonne se reforme lentement, s'appêtant à se réengager dans le marécage. Le moment est venu d'agir. Vous prenez aussitôt l'aspect d'un puissant guerrier au visage dissimulé par un casque à visière, et vous vous joignez à la troupe. Rendez-vous au [37](#).

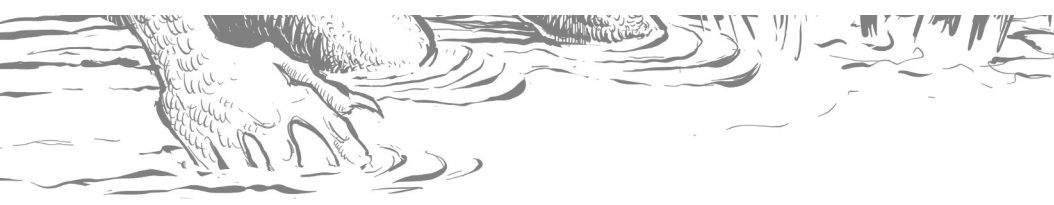
19

À votre grande surprise, l'homme qui apparaît dans l'encadrement de la porte ne ressemble pas du tout à un soldat. Plutôt malingre et relativement âgé, son accoutrement bariolé vous déconcerte ; les humains n'ont visiblement pas le sens du ridicule. Connaissant leur vulnérabilité physique, vous comprenez qu'ils puissent éprouver le besoin de se protéger d'une armure et de s'armer d'une épée, mais la prédilection de cet individu-là pour les rubans et les dentelles vous laisse perplexe. Peut-être s'agit-il d'une sorte de prêtre ? Le voilà maintenant qui vous adresse la parole sur un ton virulent : « Que faites-vous ici ? L'accès aux réserves est interdit à la troupe. Conduisez-moi à votre lieutenant. Voilà qui mérite une punition exemplaire ! »

Bien, voilà qui a le mérite de clarifier la situation. Cet étrange personnage ne vous laisse pas le choix. Tandis que vous approchez de lui en affichant un air décidé, vous avez la satisfaction de voir son sourire cruel s'effacer au profit d'une expression apeurée.

« Mais... Que faites-vous ? Répondez-moi ! Je suis l'intendant du seigneur Jarkhen, je vous préviens ! Arrêtez ! S'il vous plaît, arrêtez-vous... Arrête... »

Le coup direct que vous lui portez en plein visage met fin à son discours. L'homme est projeté plusieurs mètres en arrière, inconscient avant-même de toucher le sol. Vous traînez ensuite son corps loin de l'entrée, derrière une caisse, pour éviter qu'il n'attire l'attention. Allez-vous l'abandonner ainsi ? Rendez-vous au [6](#). Ou préférez-vous l'égorger proprement ? Rendez-vous au [26](#).





20

La plupart des tableaux exposés autour de vous sont d'une surprenante beauté. L'un d'entre eux en particulier vous interpelle. On y voit une femme humaine, debout sur le seuil de sa modeste demeure, et tenant dans ses bras un bébé – le mot qu'utilisent les hommes pour désigner leur progéniture. C'est le regard qu'échangent ces deux êtres qui vous fascine ; vous avez l'impression qu'un lien invisible mais d'une force inouïe les unit l'un à l'autre. Pour vous qui êtes né d'un oeuf créé par la magie, une telle chose est difficilement concevable, mais l'artiste qui a peint cette toile était probablement un peu sorcier : en effet, vous ne pouvez pas vous empêcher de ressentir un certain regret à l'idée de n'avoir jamais éprouvé un tel attachement. Est-ce donc cela l'amour ? Ces considérations nouvelles vous font gagner 1 point d'Humanité.

Si votre score d'Humanité est égal à 6, rendez-vous au **36**. Sinon, rendez-vous au **7**.

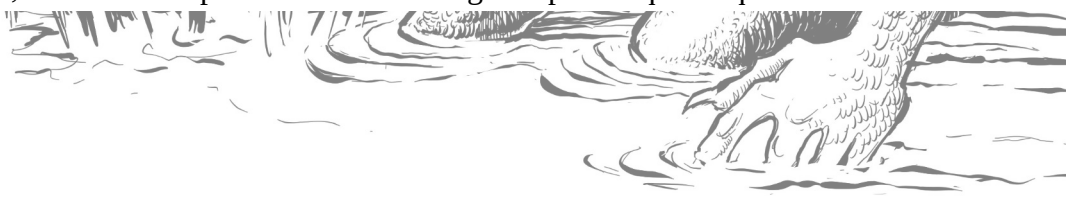
21

Autour de vous, le paysage s'est transformé en une sorte de steppe rocailleuse parsemée d'arbuste rabougris. Vos marais sont loin désormais et la silhouette familière du volcan qui surplombe l'île commence à se perdre dans les brumes du soir, même si son grondement ensommeillé vous parvient encore à intervalles irréguliers, rassurant.

Soudain votre odorat décèle quelque chose de nouveau dans l'air, une odeur désagréable que vous identifiez comme étant celle de l'océan. Un moment après, au détour d'une petite colline, vous finissez par l'apercevoir. Vous frissonnez à la vue de cette immense étendue d'eau claire, car elle est pour vous synonyme d'une mort presque immédiate : en dépit de sa robustesse et de son élasticité, votre peau est trop fine et perméable pour protéger votre organisme du sel qu'elle contient. Vous n'avez pourtant pas d'autre choix que de continuer à suivre la marche des soldats, et vous vous retrouvez bientôt à longer la plage rendue orangée par les derniers rayons du soleil couchant.

Progressivement, les contours d'une forteresse située à l'extrémité d'une sorte de presqu'île se dessinent devant vous. Voilà donc le repaire de ces humains... Vous rechignez à l'admettre, mais l'endroit est bien choisi. Tandis que vous en approchez, vous constatez que son édification est encore loin d'être achevée ; pour l'essentiel, les remparts ne sont encore que des palissades de bois. Vous remarquez aussi qu'une demi-douzaine de navires sont ancrés au large.

Quelques instants plus tard, vous finissez par arriver devant le grand portail qui bloque l'accès au site.





Un ordre fuse à la tête de la colonne et les lourdes portes se mettent à tourner lentement sur leurs gongs. Allez-vous pénétrer dans le camp en compagnie des guerriers ? Rendez-vous au **16**. Ou préférez-vous vous éclipser discrètement pour aller explorer l'étroite lisière de rochers qui sépare l'océan des fortifications ? Rendez-vous au **43**.

22

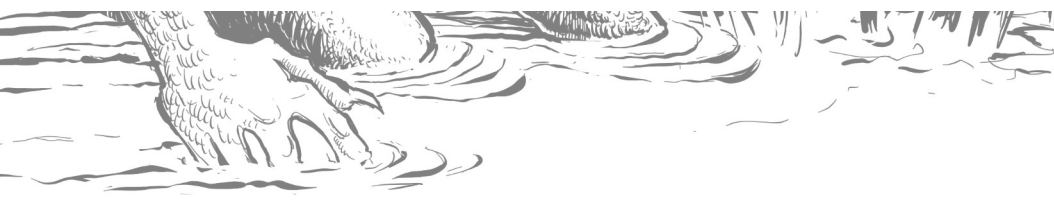
Votre adversaire est étendu à vos pieds, baignant dans une mare de sang. Xarxoxun a eu raison de vous choisir ; votre mission est un succès complet. Vous en avez assez appris sur les humains pour savoir que la mort de leur chef devrait désorganiser leur armée. Jarkhen ne maintenait la cohésion autour de lui que grâce à son pouvoir de rétorsion ; ses soldats n'auront probablement pas d'autres souhaits que de rentrer chez eux retrouver leur famille. À moins que... Et si vous preniez son apparence ? Vous pourriez devenir le nouveau maître...

Tout d'un coup, un cri d'alarme retendit dans votre dos, vous arrachant à vos rêves de gloire. Vous vous retournez aussitôt et découvrez un vieillard vêtu d'une robe bleue à capuche qui termine d'apparaître dans un coin de la pièce, nimbé d'étincelles, et qui vous toise d'un air furieux. Un sorcier ? Voilà qui n'est pas pour vous plaire. Bien que la magie humaine soit de piètre renommée, la prudence reste de mise. Dans l'entrebâillement de la porte se tient aussi la fille que vous avez rencontrée dans la chambre. Il semblerait que ce soit elle qui vous ait averti. À son regard, vous comprenez qu'elle a pris fait et cause pour vous. Étrange, décidément.

Comment allez-vous réagir ? En vous précipitant sur le vieil homme ? Rendez-vous au **38**. En vous emparant du sabre de Jarkhen et en le lançant sur votre adversaire ? Rendez-vous au **17**. Ou préférez-vous vous changer en natif pour tenter d'impressionner le sorcier ? Rendez-vous au **9**.

23

Tandis que la soirée se poursuit, la bouteille de Vengis recommence à circuler entre les soldats. Vous connaissez l'effet délétère de l'alcool sur votre organisme, chaque gorgée a pour vous l'effet d'un poison, mais vous ne pourriez pas vous y soustraire sans attirer l'attention, aussi décidez-vous de faire avec. Doucement la liqueur accomplit son oeuvre, et l'ambiance change une nouvelle fois autour du feu. Les conversations pondérées laissent place à des vociférations d'ivrognes, les hommes commencent à s'esclaffer bruyamment et à se bousculer.





Soudain l'un d'entre eux pose accidentellement sa main sur votre épaule, et le contact avec votre peau humide lui arrache une exclamation de surprise. Vous devenez aussitôt le point de mire de tous les regards. Les guerriers s'arrêtent de rire, les expressions de leurs visages deviennent dures, ils font le geste de saisir leurs armes. Ils ont compris qu'il y a quelque chose de faussé dans votre apparence, et ils cherchent à découvrir quoi. Sans que vous ne puissiez rien y faire, l'illusion qui vous protégeait se délite, révélant votre vraie nature aux humains médusés. Leurs cris d'alarme ameutent tout le camp. Courageusement vous faite face, prêt à mener votre dernier combat.

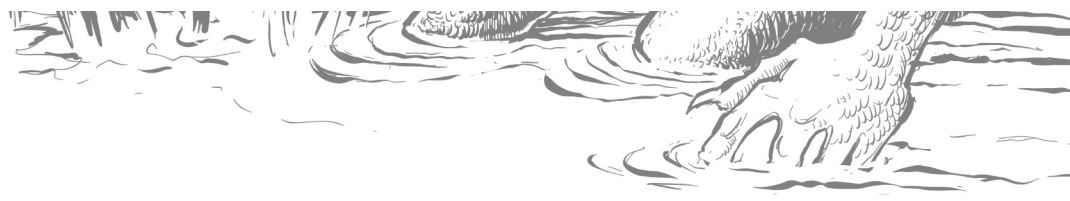
Vous avez échoué dans votre mission.

24

Vous vous approchez du petit cercle d'humains rassemblés autour de leur feu, en vous demandant comment vous y prendre pour les aborder, lorsque l'un d'eux vous interpelle subitement : « Lucius, viens donc te joindre à nous ! Comment s'est passé la patrouille ? Viens nous raconter ça ! Il y a là une bonne bouteille de Vengis, nous la partagerons volontiers avec toi ! »

Sans trop hésiter, vous vous asseyez avec eux. Vous avez conscience de jouer avec le feu, mais vous jugez le risque acceptable, car la voix de votre modèle vous est familière et vos talents d'imitateurs vous permettent de la reproduire avec fidélité. La suite semble vous donner raison : les guerriers sont passablement éméchés, et vos réponses évasives à leurs questions ne semblent pas éveiller leur méfiance. Habilement, vous parvenez à détourner la conversation vers les sujets qui vous intéressent. Vous découvrez ainsi que leur chef se nomme Jarkhen et qu'il est le seigneur de Mevront, une ville importante de la côte du continent. Vous apprenez également qu'il s'est adjoint les services d'un puissant sorcier, un vieil homme inquiétant dont l'arrivée en nef volante à fortement impressionné les soldats. L'usage de la magie n'a pas l'air de beaucoup leur plaire. Vous reconnaissez bien là l'esprit terre à terre des humains. Avec regret, vous vous demandez ce que deviendra votre île bouillonnante de vie lorsqu'ils en auront achevé la conquête ; un endroit à la fois dépourvu de danger et de charme, probablement. Vous vous interrogez aussi sur l'identité de ce mystérieux sorcier, car les hommes ne sont pas connus pour leur maîtrise de l'Art, et la plupart de leurs Initiés ne valent guère mieux que des charlatans.

Allez-vous essayer d'obtenir d'autres informations ? Rendez-vous au [39](#). Ou préférez-vous prendre congé en prétextant la fatigue ? Retournez alors au [16](#) pour faire un nouveau choix.





25

Le démon s'abat sur le sol avec un hurlement d'agonie. Son corps commence alors à se désagréger en dégageant une épaisse fumée volette, et il n'en reste bientôt plus qu'un petit tas de poussière. Quel exploit ! Vous qui n'êtes que de la trente-septième Génération, vous avez vaincu le premier des Enfants de Xarxoxun, presque un natif lui-même !

Soudain, la fille – Ilia Nydomantha – s'avance vers vous. Vous ignorez si vos critères esthétiques sont les mêmes que ceux des humains, mais vous la trouvez décidément bien jolie.

« Merci, » lui dites-vous – et vous remarquez que vous avez employé la voix d'un homme, cela sans même vous en rendre compte, probablement pour ne pas l'effrayer.

La fille vous sourit. Elle continue à s'approcher de vous, une curieuse expression dans le regard. Vous vous sentez mal à l'aise. Ce n'est qu'en arrivant à moins d'un mètre de vous qu'elle s'arrête enfin. D'un geste, elle vous désigne le cadavre de Jarkhen sur le plancher.

« Pourriez-vous prendre son apparence ? » vous demande-t-elle.

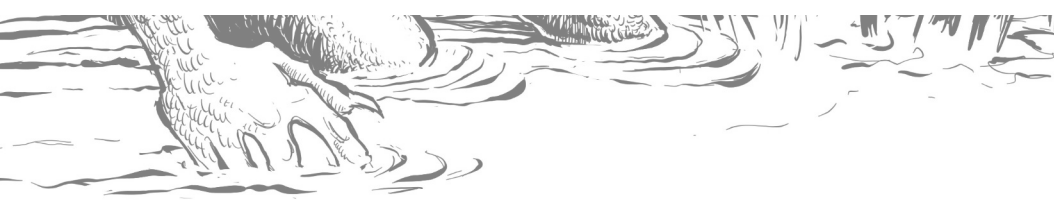
Vous acquiescez, et vous vous transformez aussitôt. Chercheriez-vous à l'impressionner ? À votre grande surprise, Ilia franchit d'un pas la distance qui vous séparait encore et passe ses mains autour de votre cou. Sentir ses bras glisser sur votre peau humide et ses doigts parcourir votre échine épineuse vous remplit d'une indescriptible émotion.

« Nous allons faire de grandes choses ensemble, » vous souffle-t-elle en plongeant ses yeux dans les vôtres.

Oui, en cet instant vous êtes tenté de le croire...

26

Cet acte de cruelle sauvagerie vous fait perdre 1 point d'Humanité ; rien à dire, vous êtes bel et bien un monstre. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'apparence de cet homme que vous venez d'assassiner ; il s'agissait de Niall Zyrne, l'intendant. Notez alors votre nouvelle identité. Puis vous jugez préférable de quitter les lieux sans plus vous attarder. Rendez-vous au **16** pour choisir une nouvelle destination.





27

Vous vous agenouillez près du cadavre et vous saisissez sa tête entre vos mains griffues. Aussitôt une succession d'images vous traversent l'esprit : celle d'un village inconnu, couvert de neige, mais que vous devinez situé tout au nord du continent voisin ; celle d'une femme aux cheveux dorés que vous serrez dans vos bras avant de partir pour un long voyage ; celles de batailles, nombreuses, contre les stellaires noirs des steppes du ponant et les reptiliens des jungles australes ; celle d'un navire de guerre faisant voile vers une île appelée Makan ; celle d'un seigneur humain qui contemple l'édification d'une forteresse du haut d'un pont noir et argenté. Plus que les autres, c'est cette dernière scène qui retient votre attention. Cet homme à l'air arrogant, c'est le seigneur Jarkhen, le chef de l'armée qui tente de conquérir votre île. Vous connaissez maintenant le nom et le visage de votre ennemi, ce qui pourrait se révéler très utile dans l'accomplissement de votre mission, mais vous vous sentez inexplicablement troublé par tous ces souvenirs que vous avez entrevus. Vous gagnez 1 point d'Humanité.

Soudain un cri strident retentit derrière vous. Vous vous retournez vivement pour vous retrouver face à face avec un hurleur qui vient de se poser sur le sol, près des corps de ses congénères abattus. Il vous contemple d'un regard haineux. Inutile de perdre votre temps à essayer de lui expliquer que vous n'êtes pas ce que vous paraissez, et que vous êtes dans le même camp ; l'intelligence de ces créatures est beaucoup trop sommaire. Il vous faut le combattre :

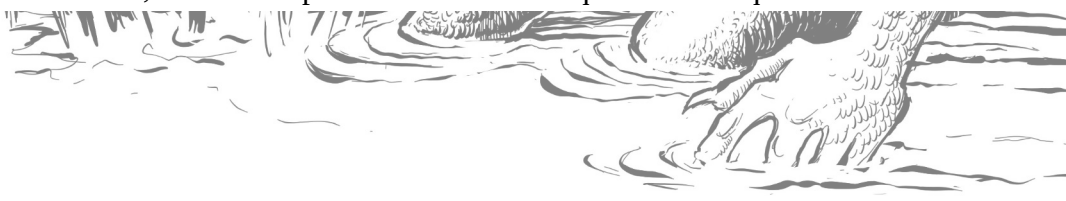
HURLEUR **Adresse 3** **Endurance 4**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **3**.

28

La grande porte à double battant du château arrière s'ouvre sur petit vestibule richement décoré. Par chance, l'endroit est désert. Vous notez la présence de plusieurs portes latérales, mais c'est le magnifique escalier du fond de la pièce qui retient votre attention. Vous pouvez vous tromper, mais vous êtes prêt à parier que les appartements de l'homme que vous cherchez se trouvent au niveau supérieur.

Tous vos sens en alerte, vous commencez l'ascension le long de la rampe en bois sculpté. Vos pieds nus ne font aucun bruit sur les marches recouvertes de velours rouge. Enfin, vous arrivez à l'étage. L'endroit est encore plus luxueux que le rez-de-chaussée, si cela est possible. Vous remarquez surtout que de nombreux





tableaux sont accrochés aux murs. Allez-vous prendre le temps de les examiner ? Rendez-vous au [20](#). Ou continuer votre exploration des lieux ? Rendez-vous au [7](#).

29

L'embarcadère est presque désert, car la plupart des soldats sont rassemblés à proximité de leurs tentes. Les quelques humains désœuvrés qui traînent aux alentours ne vous prêtent aucune attention. Pour mieux leur donner l'impression d'être un habitué des lieux, vous passez devant la petite nef aux couleurs vives sans vous attarder à la regarder, en dépit de sa bizarrerie, et vous arrivez au ponton qui mène à la galère. Vous vous y engagez aussitôt.

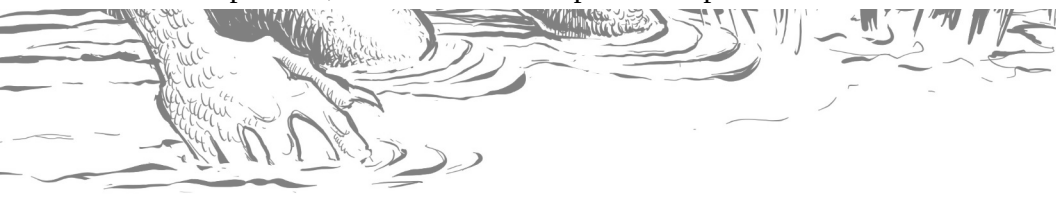
À peine avez-vous posé le pied dessus qu'une silhouette élancée émerge de la nuit et se place en travers de votre chemin, vous bloquant l'accès au bateau. Après une brève hésitation liée à la surprise, vous décidez de continuer à avancer, car vous êtes conscient que tout autre comportement vous rendrait immédiatement suspect. Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous discernez enfin les traits aristocratiques de l'être qui vous fait face : un stellaire ! Un stellaire qui monte la garde sur une galère humaine !

Intérieurement vous exultez. Voilà donc à quoi en sont réduits les anciens maîtres de l'Arancillie... Quelle pitié ! Quelle déchéance ! Oh, comme cela doit leur faire mal d'être tombés sous la coupe de cette race grossière qu'ils ont eux-mêmes créée pour guerroyer contre les natifs ! À cette pensée, vous sentez une bouffée de fierté vous envahir. Avec vos frères et soeurs Cauchemars, vous préféreriez mourir en combattant plutôt que de subir une telle humiliation !

Avez-vous pris l'apparence d'un homme appelé Niall Zyrne ? Si oui, rendez-vous au [49](#). Autrement, rendez-vous au [10](#).

30

Vous ouvrez brusquement la porte et vous découvrez un endroit cossu, visiblement une chambre à coucher. Une femme humaine qui était étendue sur un grand lit à baldaquin se redresse à votre entrée, et étouffe un cri de frayeur en vous voyant. Vous remarquez aussitôt qu'elle est très jeune, que ses yeux sont mouillés de larmes. Bizarrement, maintenant que la surprise liée à votre irruption brutale est passée, elle vous dévisage sans peur, avec une simple expression de curiosité. Voilà qui vous change agréablement des regards d'horreur auxquels vous êtes habitués. Étrange... Vous vous en sentiriez presque intimidé, ce que vous avez du mal à comprendre, mais vous n'avez pas le temps de vous consacrer à l'analyse de vos émotions.





« Jarkhen ? » croissez-vous à son attention.

Sans hésiter, la fille vous indique d'un geste une porte située à l'autre bout de la pièce.

« Tuez-le, » vous dit-elle.

Rien ne pourrait vous faire plus plaisir.

Rendez-vous au **4**.

31

Vous vous approchez des cadavres des deux humains. Celui qui souffrait d'une blessure à son arrivée était un homme grand et maigre, tandis que le second était plus petit et trapu, à la peau sombre, et visiblement plus âgé. Vous choisissez de prendre l'aspect de ce dernier. Notez que vous avez maintenant l'apparence du sergent Lucius et rendez-vous au **3**.

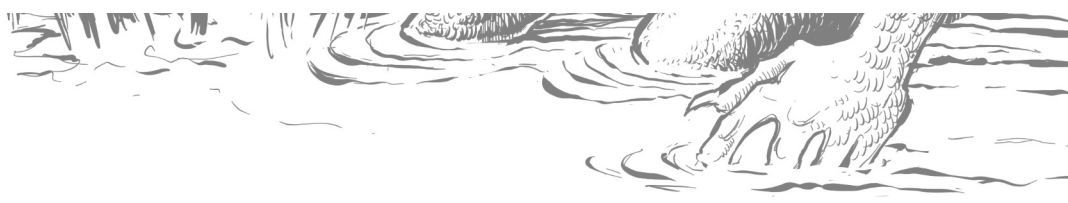
32

Comment avez-vous espéré vous faire passer pour un humain avec une couverture aussi mince ? À peine les soldats vous ont-ils adressé la parole qu'ils comprennent qu'il y a quelque chose de faussé dans votre apparence, et qu'ils cherchent à découvrir quoi. Sans que vous ne puissiez rien y faire, l'illusion qui vous protégeait se délite, révélant votre vraie nature aux humains médusés. Leurs cris d'alarme ameutent tout le camp. Courageusement vous faite face, prêt à mener votre dernier combat.

Vous avez échoué dans votre mission.

33

Le corps sans vie de votre ennemi gît devant vous. Comme le dit l'adage, les morts ne possèdent que ce que les vivants veulent bien leur laisser. À sa ceinture vous découvrez une sacoche contenant une petite fiole protégée par un étui en bois. Un élixir de Kaabar ! Vous connaissez de réputation ce puissant reconstituant très prisé des guerriers stellaires. Allez-vous prendre le risque de le boire ? Dans ce cas, rendez-vous au **2**. Sinon, vous pouvez vous emparer de l'épée de votre adversaire vaincu, une arme magnifique à la lame brillante. Rendez-vous alors au **15**. Mais peut-être préférez-vous ne pas perdre de temps, et continuer votre exploration





du vaisseau en commençant par la soute ? Rendez-vous au [47](#). Ou par le château arrière ? Rendez-vous au [28](#).

34

Soudain, un bruissement dans le feuillage d'un taillis situé à proximité de votre repaire détourne votre attention de l'affrontement qui continue à faire rage un peu plus loin. Vous apercevez alors deux humains qui émergent de l'épaisse végétation. L'un d'entre-eux a l'air mal en point : à demi appuyé sur l'épaule de son camarade, il a du mal à marcher et une large auréole d'un sang rouge répugnant imprègne la tunique qui recouvre sa cotte-de-maille. Vous remarquez que l'homme valide parle sans s'interrompre à son compagnon blessé, mais pas pour se moquer de lui ni pour l'insulter... Au contraire il cherche apparemment à le rassurer, et l'encourage à continuer. Étrange. Notez que vous connaissez maintenant la voix et l'accent du sergent Lucius. Allez-vous passer à l'attaque en profitant de l'effet de surprise ? Rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

35

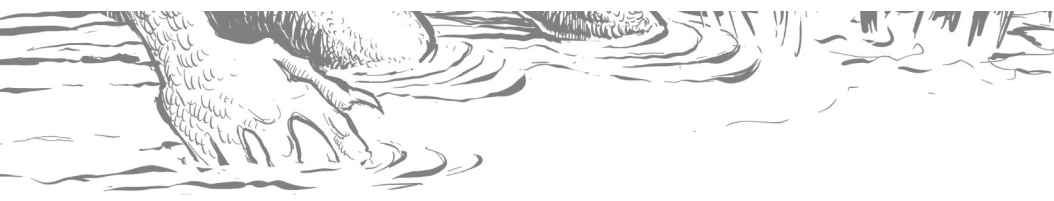
Les bâtiments vers lesquels vous vous acheminez sont clairement des constructions provisoires, et ils sont composés de plusieurs blocs distincts. L'un d'entre-eux en particulier retient votre attention : accolé contre la palissade, il est situé à l'écart de la partie animée du camp. Vous décidez de l'explorer.

Arrivé devant la porte en bois, vous brisez sans efforts le lourd cadenas qui la ferme et vous pénétrez dans ce qui ressemble à un petit hangar. L'intérieur est très sombre, mais votre vue est perçante dans le noir ; vous distinguez une multitude de caisses de toutes tailles, ainsi que d'énormes cuves stockées contre un mur. La plupart d'entre elles sont fermées, sauf quelques-unes d'où se dégage une puissante odeur aromatique rappelant celle des herbes médicinales. Brusquement, un bruit de pas se fait entendre derrière vous. Quelqu'un vient !

Qu'allez-vous faire ? Vous retourner et faire face au nouvel arrivant ? Rendez-vous au [19](#). Vous cacher à l'intérieur d'une barrique ? Rendez-vous au [5](#). Ou vous dissimuler dans l'ombre ? Rendez-vous au [12](#).

36

Vous commencez à vous demander à quoi rime votre présence en ces lieux. Vous repensez à tout ce que vous avez appris des hommes depuis que vous les côtoyez... L'amitié, l'amour, la pitié... Voilà des notions qui





vous étaient totalement étrangères, mais que vous avez assimilées peu à peu et qui vous ont profondément transformé... Vous, un changeur de forme ! Quelle ironie !

Mais vous savez que cela ne suffit pas à faire de vous un humain. Quant aux autres Enfants de Xarxoxun – vos frères et soeurs Cauchemars – ils vous apparaissent désormais répugnant. Qu’ils règlent donc leurs problèmes entre eux !

Vous vous détournez des tableaux, renonçant à votre mission. Vous trouverez bien une chaloupe sur ce vaisseau. En dépit du danger que représente pour vous l’eau salée, vous êtes décidé à tenter la traversée de l’océan. Il le faut, car vous ne vous sentez plus chez vous sur Makan.

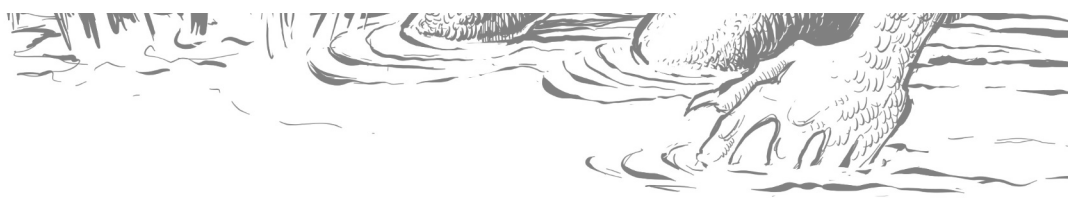
Une nouvelle vie vous attend ailleurs, vous en avez la conviction. Vous gagnerez votre liberté... Ou vous mourrez en essayant.

37

En dépit de votre nervosité initiale vous retrouvez assez vite votre calme, car les soldats qui vous entourent ne semblent pas faire attention à vous. Comme en témoigne le rythme lent de leur marche, la progression à travers les marais est très difficile pour eux, et cela d’autant plus que le danger omniprésent requiert toute leur vigilance. À l’instant même l’un d’entre eux vient de disparaître dans un trou d’eau profonde, happé par les tentacules d’une pieuvre de vase. Ses deux yeux qui brillaient sous la surface se voyaient pourtant de loin.

Décidément, vous avez le plus grand mal à comprendre les motivations de cette espèce. Que représente la minuscule île de Makan au regard des humains, en comparaison à l’immensité de leur empire du continent ? Est-ce après Xarxoxun qu’ils en ont ? Non, la puissance du dernier des natifs est brisée depuis longtemps, au moins depuis la défaite de son Troisième Fils sur les rives de la Mer Intérieure... Les Cauchemars ne sont plus une menace pour les hommes, tout au plus une simple nuisance. Comment expliquer alors cette fureur hégémonique qui les encourage à étendre leur domination jusque sur un milieu qui leur est aussi peu favorable ? Est-ce la subsistance de l’un des derniers sanctuaires de l’Ordre Ancien – et le souvenir d’une époque où ils n’étaient pas encore les maîtres – qui leur fait à ce point horreur ? Quand donc s’apaisera leur soif de conquête ? Quand le monde entier sera tombé entre leurs mains, et que toutes les autres races auront été asservies ou exterminées ? Quelle folie !

Tandis que vous vous livrez à ces réflexions, le temps passe et votre confiance grandit : votre identité





d'emprunt semble fonctionner parfaitement. Peu à peu, vous sentez que le sol sous vos pieds palmés se fait plus ferme, et la troupe finit par quitter le marécage. Vous répugnez à abandonner votre milieu naturel, mais vous ne pouvez plus vous dérober à présent. Autour de vous les guerriers semblent se détendre, les discussions reprennent. Leur camp n'est probablement plus très loin. Allez-vous vous essayer d'entendre ce que se disent les trois humains qui marchent devant vous ? Rendez-vous au **48**. Ou préférez-vous garder vos distances ? Rendez-vous au **21**.

38

Vif comme un serpent, vous vous jetez sur le magicien alors qu'il termine sa matérialisation. Celui-ci paraît surpris par votre réaction et il se replie de plusieurs pas en direction de la porte. Subitement un poignard scintille derrière lui, avant de s'abattre dans son dos : c'est la fille, Ilia, qui vient à votre aide ! L'homme s'effondre sur le sol, son sang vert inondant sa robe.

Son sang vert ? Les fluides vitaux des humains sont pourtant rouges habituellement... Un mauvais pressentiment vous enserre le cœur, bientôt confirmé lorsque vous voyez le sorcier se relever en titubant. Il devrait être mort !

Stupéfait, vous assistez ensuite à une terrible transformation. Il grandit, se redresse, sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se change en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun ! Heureusement pour vous, sa blessure l'a considérablement affaibli :

LE PREMIER FILS

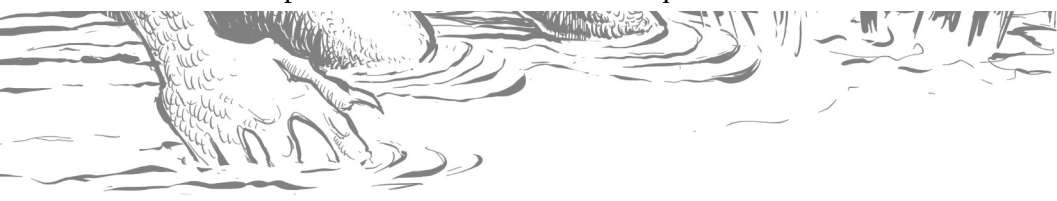
Adresse 6

Endurance 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **25**.

39

Autour de vous les soldats continuent leur bavardage, mais sans rien vous apprendre qui puisse vous aider à accomplir votre mission. Vous les écoutez parler tendrement de leurs familles, de ces femmes et de ces enfants qu'ils ont été forcés d'abandonner sur l'ordre de leur maître, un homme cruel et ambitieux qu'ils craignent et détestent à la fois. Vous commencez à comprendre que la plupart des humains ne partagent pas les fantasmes de conquêtes de leurs dirigeants, mais qu'ils sont contraints d'y participer, alors qu'ils ne souhaiteraient probablement rien de mieux que de rester chez eux à vivre en paix avec leurs proches. Un peu





tardivement, vous vous apercevez avec surprise que la nostalgie qui émane de leurs propos vous trouble profondément. Vous avez très envie de rester parmi eux, fasciné par une puissante émotion qui vous était jusqu'ici inconnue. Vous gagnez 1 point d'Humanité. Allez-vous céder à ce désir ? Rendez-vous au [23](#). Ou choisissez-vous plutôt de vous y soustraire, affolé par les changements que vous sentez naître en vous ? Retournez alors au [16](#) pour faire un nouveau choix.

40

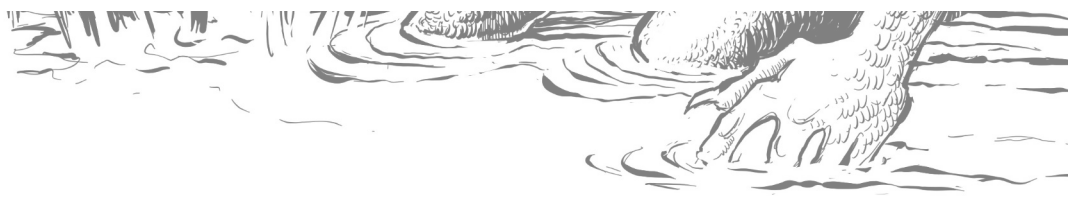
Deux humains isolés, dont un blessé, voilà qui ne devrait pas vous poser de problème. Vous vous accroupissez sur le sol, prêt à bondir, lorsqu'un concert de cris stridents explose dans les frondaisons au-dessus de vous. Aussitôt un groupe de cinq hurleurs s'abat sur les soldats décontenancés, mais ces derniers ne tardent pas à se ressaisir. La mêlée sanglante qui s'ensuit est du plus grand intérêt, et vous ne pouvez pas vous empêcher d'admirer la technique bien rodée avec laquelle se battent les guerriers humains. Certes, ils n'ont pas la fine élégance des stellaires, ni la force brutale des monstres rocheux, mais vous n'avez jamais eu l'occasion d'assister à une telle maîtrise de l'art du combat. Les hurleurs – avec pour seules armes leurs griffes, leurs crocs et leur fureur bestiale – paraissent bien inoffensifs en comparaison. Leur surnombre finit pourtant par leur permettre de triompher, mais à quel prix ! Trois d'entre-eux gisent morts sur le sol, leurs cadavres entremêlés avec ceux de leurs adversaires, et les deux seuls survivants sont en bien piteux état : leurs ailes de cuir sont toutes déchirées et leur sang s'écoule de plusieurs blessures. Vous vous relevez en ricanant. Vous n'avez jamais aimé les hurleurs et ceux-ci paieront pour vous avoir privé de votre lutte avec les humains :

HURLEURS **Adresse 2** **Endurance 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [31](#).

41

Vous commencez à vous demander si vous n'avez pas fait une erreur en vous aventurant sur ce vaisseau, car il est décidément bien étrange. Non seulement vous n'avez rencontré aucun garde, mais toutes ces runes colorées qui luisent sur le pont vous rendent mal à l'aise. Vous descendez prudemment les quelques marches qui mènent à la cabine. Soudain, avant-même que vous ayez posé votre main griffue sur la poignée de la porte, une voix vous parvient au travers du battant, vous invitant à entrer ! Vous n'avez pourtant fait aucun bruit !





Sorcellerie, évidemment. Inutile de chercher une explication naturelle là où il n'y en a pas. Votre sixième sens vous avertit d'un danger imminent, mais vous ne parvenez pas à l'identifier. Hésitant, vous finissez par vous décider à ouvrir la porte... Pour vous retrouver face à face avec un vieil homme assis à son bureau. Celui-ci lève les yeux vers vous et vous adresse un sourire narquois.

« Je vous attendais, Hissssa de Makan. »

Comment cet humain connaît-il votre nom ? Voilà une question qui restera sans réponse. En effet au moment même où vous vous la posez, un stylet posé sur le bureau s'élève dans les airs, comme porté par une main invisible, puis tournoie trois fois sur lui-même avant de traverser la pièce en un éclair. Sans que vous puissiez réagir, sa lame vient s'enfoncer dans votre crâne. Votre mort est instantanée. Vous avez échoué dans votre mission.

42

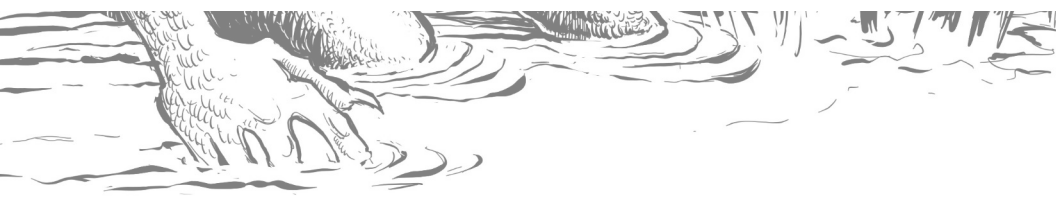
Décidé à laisser éclater votre force, vous poussez violemment la porte, l'arrachant presque de ses gongs. Au centre de la pièce un personnage de haute stature sursaute à votre entrée, vous considérant d'un regard où l'étonnement se mêle à l'inquiétude – mais l'homme se reprend presque aussitôt. Abandonnant la carte qu'il contemplait, le chef des soldats humains se précipite vers un large sabre d'abordage accroché à un mur derrière lui, puis se retourne et s'avance vers vous en effectuant avec son arme de féroces moulinets. Le moment que vous attendiez est enfin arrivé. Vous allez devoir triompher de ce redoutable combattant :

JARKHEN **Adresse 4** **Endurance 5**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **50**.

43

En profitant de la nuit tombante, vous réussissez sans peine à fausser compagnie aux soldats. Prudemment, vous longez la palissade. La progression est des plus malaisées, car l'escarpement est très difficilement praticable et l'océan n'est qu'à un ou deux mètres de vous. Soudain, une vague un peu plus puissante que les autres vient se briser sur le rocher où vous vous tenez, vous éclaboussant du même coup. Le contact avec l'eau salée vous brûle la peau comme s'il s'agissait d'un acide et vous arrache un sifflement de douleur. Vous perdez 1 point d'Endurance. Vous comprenez alors que vous entêter vous conduirait à une mort





certaine et vous rebroussez chemin, furieux contre vous-même à l'idée d'avoir ainsi gaspillé vos forces. In extremis, vous parvenez à réintégrer la troupe avant que les portes du camp fortifié ne se referment. Rendez-vous au **16**.

44

Vous ouvrez brusquement la porte et vous découvrez un endroit cossu, visiblement une chambre à coucher. Une femme humaine qui était étendue sur un grand lit à baldaquin se redresse à votre entrée, et étouffe un cri de frayeur en vous voyant. Sans aucune pitié et avant qu'elle ait pu réagir, vous vous précipitez sur elle et vous l'assommez d'un formidable revers de la main. En voilà une qui vous laissera en paix un moment !

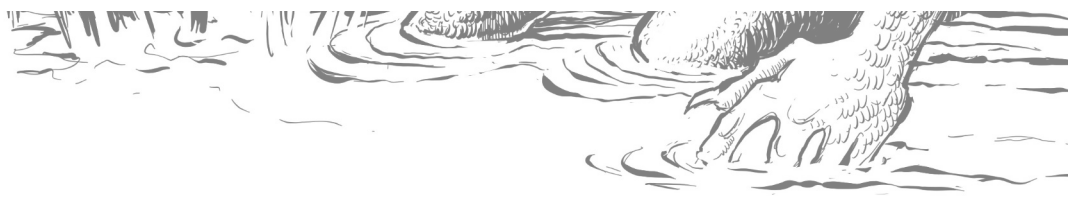
Refusant de perdre le moindre instant, vous traversez la pièce vers sa seule autre issue, à la poursuite de votre ennemi. Rendez-vous au **42**.

45

Tapi dans l'eau à la lisière du cloaque, vous regardez le groupe de guerriers qui pénètre en file indienne dans le bois sombre et touffu. Quelques dizaines de minutes se succèdent en silence, puis un concert de hurlements perçants s'élève tout à coup, bientôt accompagné par les cris des humains et le fracas de leurs armes. Vous affichez un sourire sardonique dévoilant une double rangée de dents effilées. Vous aviez vu juste.

Le tumulte de la bataille continue un long moment, mais finit peu à peu par perdre en intensité, avant de s'éteindre complètement. L'attente se poursuit, mais ce n'est pas un problème pour vous ; chasser en embuscade est dans votre nature. Vous n'avez jamais été un prédateur de traque.

Subitement un premier soldat émerge des fourrés, suivi du reste de la troupe. Les hurleurs ont bien rempli leur office : le nombre d'humains a été réduit de moitié, et la plupart d'entre-eux ont l'air fortement éprouvés. Allez-vous profiter de leur désarroi pour vous mêler à eux en prenant l'apparence d'un guerrier masqué ? Rendez-vous au **18**. Ou préférez-vous attendre encore ? Rendez-vous au **14**.





46

Si vous avez l'apparence d'un homme appelé Stig Ingjaldsson, ou encore d'un guerrier masqué, rendez-vous au [32](#). Si votre aspect est celui du sergent Lucius, et que vous connaissez sa voix, rendez-vous au [24](#).

47

Tandis que vous approchez de la cale, votre odorat détecte une odeur familière qui vous rappelle la citadelle de Xarxoxun... Des grogneurs, ici ? Craignant de comprendre, vous vous précipitez vers l'une des trois immenses grilles qui donnent sur les entrailles du vaisseau. Le spectacle qui s'offre à vos yeux confirme alors votre intuition : les malheureuses créatures sont bien là, affalées sur les bancs des rameurs, baignant dans une crasse et une promiscuité insupportable.

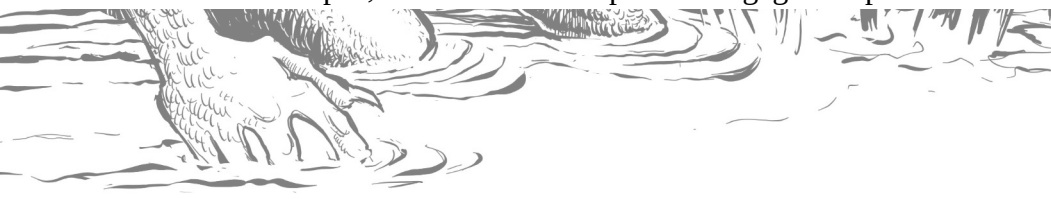
Des esclaves... Vous comprenez maintenant pourquoi vous n'avez pas vu d'ouvriers dans le camp. Est-ce donc là le sort que les humains réservent aux serviteurs des natifs ? Vous sentez une colère glacée vous envahir. L'heure viendra de leur faire payer leurs affronts ! Vous perdez 1 point d'Humanité.

Rageur, vous vous détournez de la soute pour vous diriger vers le château arrière. Rendez-vous au [28](#).

48

Sans en donner l'air, vous vous approchez subrepticement du petit groupe pour écouter leur conversation. Les trois hommes ont probablement des origines identiques, car ils se ressemblent beaucoup : petits et imberbes, leurs peaux ont la même teinte dorée et leurs yeux sont légèrement bridés, comme ceux des stellaires. Leur pratique du langage universel d'Arancillie est colorée d'un accent inhabituel qui vous rends leurs échanges difficilement compréhensibles, mais vous en saisissez néanmoins l'essentiel. Il y est question d'un de leurs camarades tué par les hurleurs. Étrangement, sa mort semble énormément les affecter, au point que deux d'entre-eux ont le regard qui brille, comme s'ils avaient mal... Ils ne sont pourtant pas blessés ! Selon vous, si leur compagnon s'est fait tuer, c'est qu'il ne s'est pas montré assez rapide, intelligent ou résistant, et donc qu'il ne méritait pas de vivre... Pourquoi le plaindre alors ? Vous secouez la tête, car cela dépasse votre entendement.

Pourtant, même si vous n'en êtes pas encore conscient, une petite étincelle brille désormais dans un recoin de votre esprit, l'éclaircissant un peu. Vous gagnez 1 point d'Humanité. Rendez-vous au [21](#).





49

Le stellaire s'écarte et s'incline respectueusement face à vous lorsqu'il aperçoit votre visage d'emprunt. Vous passez devant lui sans dire un mot, sans même lui accorder un regard. De la part d'un membre de cette race orgueilleuse que vous détestez, une telle déférence vous apporte une immense satisfaction !

Allez-vous maintenant vous diriger vers la soute ? Rendez-vous au [47](#). Ou vers le château arrière ? Rendez-vous au [28](#).

50

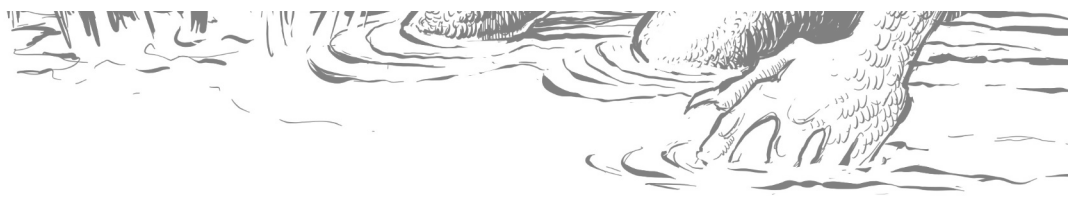
Votre adversaire est étendu à vos pieds, baignant dans une mare de sang. Xarxoxun a eu raison de vous choisir ; votre mission est un succès complet. Vous en avez assez appris sur les humains pour savoir que la mort de leur chef devrait désorganiser leur armée. Jarkhen ne maintenait la cohésion autour de lui que grâce à son pouvoir de rétorsion ; ses soldats n'auront probablement pas d'autres souhaits que de rentrer chez eux retrouver leur famille. À moins que... Et si vous preniez son apparence ? Vous pourriez devenir le nouveau maître...

Soudain, une incantation retentit dans votre dos, vous arrachant à vos rêves de gloire.

« Hazmur dolio verruias... »

La magie des natifs ! Avant que vous ayez pu vous retourner, une sensation de brûlure généralisée vous arrache un cri de souffrance. Stupéfait, vous regardez vos mains, votre torse, vos jambes : des flammes rosâtres ont envahi votre corps, consumant votre chair comme s'il s'agissait de bois sec. Vous vous effondrez sur le sol, terrassé par une douleur intolérable. Vos sens s'éteignent un à un, puis c'est au tour de votre conscience de sombrer dans les ténèbres.

La survie de Makan avait un prix : c'était de mourir sans comprendre...





Retrouvez l'univers de Titan, bien connu des lecteurs des Livres dont VOUS êtes le Héros, Défis Fantastiques et Sorcellerie !



ARION GAMES

Scriptarium

scriptarium.org



La réédition d'un monument du jeu de rôle français avec un coffret luxueux réunissant le livre des règles, un recueil de scénarios et un écran, des livres-jeux et aides de jeu.



LONE WOLF

Nos experts participent à tous les projets officiels Loup Solitaire en français et en anglais, en premier lieu à la réédition intégrale en Definitive Editions et à l'écriture de la fin de la saga.



Bandes dessinées

Des aventures en images dans les univers de LDVELH !



Réédition corrigée et augmentée de la plus importante série de LDVELH française.



Après nos traductions de la 5e édition pour BBE, nous publions en propre les aventures solo.



2023



GALLIMARD JEUNESSE



Alko Venturus

Un webzine dédié aux univers de livres-jeux et jeux de rôle co-édité avec Alkonost.

Alkonost

FORGE DIVINE FABLED LANDS

Contes tordus

LITTÉRACTION

Destins



ET SI VOUS ÉTIEZ LE HÉROS ?



Indices et réponses

CRACK LE CODE

Indice : Mettre en parallèle les informations de Jack et de Mike. Cela donne la correspondance entre chiffres et lettres pour lire le code de Steve.

Réponse : La phrase « les dieux de côté » mise en miroir avec le code de Jack permet de définir que L=1, E=2, S=3, D=4 etc. Il ne reste plus qu'à décoder le code de Steve en remplaçant les chiffres par les bonnes lettres soit « le code est dix et six donc cent six ».

UN ESPION DANS L'ARMÉE

		LIEUX					TEMPS DANS LES LIEUX					HORAIRES				
		dortoir	hangar	infirmerie	réfectoire	salle de sport	20 min	40 min	60 min	1 h 20 min	1 h 40 min	7 h	8 h	9 h	10 h	11 h
HOMMES	soldat	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
	caporal	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
	lieutenant	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×
	capitaine	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×
	général	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○
HORAIRES	7 h	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×					
	8 h	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×					
	9 h	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×					
	10 h	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×					
	11 h	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○					
TEMPS DANS LES LIEUX	20 min	○	×	×	×	×										
	40 min	×	×	×	○	×										
	60 min	×	×	×	×	○										
	1 h 20 min	×	×	○	×	×										
	1 h 40 min	×	○	×	×	×										

HOMMES	LIEUX	TEMPS DANS LES LIEUX	HORAIRES
soldat	dortoir	20 min	8 h
caporal	réfectoire	40 min	7 h
lieutenant	infirmerie	1 h 20 min	10 h
capitaine	salle de sport	60 min	9 h
général	hangar	1 h 40	11 h



Indices et réponses

LE TRAIN DES ESPIONS

Un indice permet de déterminer le moment auquel le vol a été commis : les traces d'œuf sur la poignée de la mallette. Ce n'est pas Anton Rust qui apu les laisser puisqu'il a mangé des escalopes au déjeuner. Le seul plat à base d'œuf a été servi après 13h, c'est l'omelette.

Cela implique deux choses : le coupable a déjeuné après 13h, et le vol a eu lieu après son déjeuner.

On peut ainsi éliminer Klaus Von Rathenow, descendu à 12h40 à Kuszec et le contrôleur, qui a déjeuné à 11h30.

Anton Rust a déjeuné d'escalope, donc avant 13h, et tout en observant une rivière sur la gauche du train. Il ne peut s'agir que de l'Yvapa, qui longe la voie ferrée sur la gauche après Kuszec. Il a donc déjeuné entre 12h40 et 13h.

A ce moment, personne n'avait mangé d'œuf : le vol a donc eu lieu plus tard. Le seul moment où Rust s'est absenté de sa place est lorsqu'il est allé aux toilettes. Le train est alors passé dans un tunnel. Selon le plan, c'est le tunnel qui précède l'arrivée à Lipstik. On peut donc éliminer Anuska Monor, montée dans cette gare.

Rust a déjeuné en même temps qu'une femme : il s'agissait donc de Germaine Leduc. Elle non plus n'a pas pu manger d'omelette, on peut donc l'éliminer.

Restent deux suspects. Au moment du passage dans le tunnel, on sait que la serveuse a renversé du café sur un voyageur de première classe. C'est Howard Bright, qui était donc dans la voiture restaurant au moment du vol.

Le coupable est donc Milosz Busko.

COUPABLE



Concours

Si vous avez trouvé le nom de la septième salle, envoyez votre réponse à indigolivresjeux@gmail.com

Un tirage au sort, parmi les bonnes réponses, aura lieu le 20 Mars 2023.



Deux livres Escape Game Poche de chez Larousse à gagner.