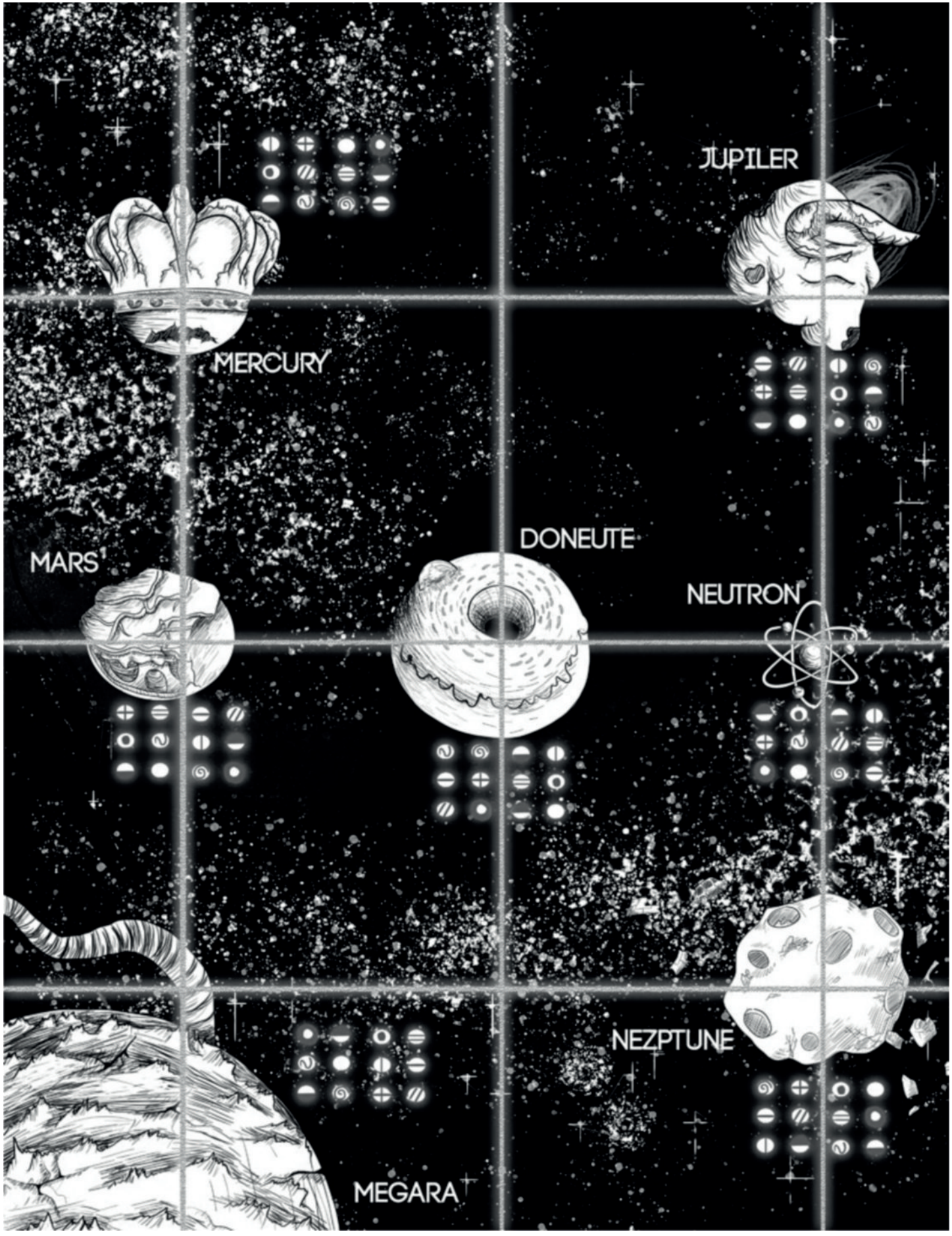




# Sauvetage pour la repopulation

Naomi Gaye et Marie Maubé

ISBN 979-10-93943-50-3



JUPILER

MERCURY

MARS

DONEUTE

NEUTRON

MEGARA

NEZPTUNE

## Règles du jeu

Vous trouverez à la fin de cette bande dessinée une Feuille d'Aventure sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête.

En temps qu'astronaute, vous avez acquis des valeurs exceptionnelles durant de nombreux exercices vomitifs, comme la centrifugeuse. Ces valeurs sont votre FORCE, votre ENDURANCE, votre CHARISME et votre COURAGE.

Avant d'entreprendre votre aventure, il va falloir mesurer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. Reportez vous à la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin de la bande dessinée. Fermez les yeux et pointez l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la table en laissant faire le hasard. Si vous obtenez 0, vous n'aurez alors aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon désignera représentera votre FORCE. Ajoutez 10 à ce chiffre et Inscrivez-le total obtenu dans la case FORCE de votre feuille d'aventure. (Si par exemple votre crayon est tombé sur le chiffre 3, alors votre force sera de 13.)

Lorsque vous devrez combattre, vous devrez mesurer votre Force à celle de votre adversaire. Il est donc clair que plus votre force est supérieure à celle de votre adversaire, plus vous avez de chance de ne pas vous faire casser la tronche.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera, représentera votre CHARISME. Inscrivez-le chiffre obtenu dans la case CHARISME de votre feuille d'aventure. (Si par exemple votre crayon est tombé sur le chiffre 3, alors votre charisme sera de 3.)

Lors de certains combats, vous pourrez choisir d'utiliser votre charisme. Cependant, il y a des conditions (et bien oui sinon c'est pas drôle). Ces conditions vous seront expliquées en temps et en heure.

Le troisième chiffre que votre crayon désignera, représentera votre ENDURANCE. Ajoutez 20 à ce chiffre et Inscrivez-le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre feuille d'aventure. (Si par exemple votre crayon est tombé sur le chiffre 5, alors votre force sera de 25.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdez des points d'endurance et si jamais votre endurance tombe à zéro ou moins, et bien... Vous êtes mort. Votre aventure se terminera alors. Au cours de l'aventure, vous pourrez récupérer des points d'endurance mais votre total d'endurance ne pourra jamais être supérieur à votre total initial. Et oui, on peut se régénérer mais on ne peut pas se rajouter des membres non plus.

Le quatrième chiffre que votre crayon désignera, représentera votre COURAGE. Ajoutez 10 à ce chiffre et Inscrivez-le total obtenu dans la case COURAGE de votre feuille d'aventure. (Si par exemple votre crayon est tombé sur le chiffre 6, alors votre courage sera de 16.)

## Déroulement d'un combat :

Au cours de votre aventure, vous serez parfois amené à combattre un ennemi. Il vous sera précisé à chaque fois quels sont ses points de FORCE et ses points d'ENDURANCE. Mark (c'est-à-dire vous même) devra alors s'efforcer de tuer cet ennemi en réduisant à zéro ses points d'ENDURANCE (qui représente sa vie) tout en essayant lui-même de conserver au mieux ses points d'ENDURANCE. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

- Calculez votre total de FORCE en fonction de l'arme que vous utilisez.
- Soustrayez au total obtenu les points de FORCE de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera votre quotient d'attaque.
- Vous devez ensuite recourir à la *Table de hasard* selon la manière habituelle pour obtenir un chiffre.
- Reportez-vous ensuite à la *Table des coups portés* qui se trouve à la fin de cette BD. Dans la ligne supérieure sont indiqués les quotients d'attaque. Trouver le quotient que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu grâce à la *Table de hasard*. Vous connaîtrez alors le nombre de points d'ENDURANCE perdu par Mark (M) ainsi que ceux de l'ennemi (E).

## Utilisation de la carte :

Vous avez pu apercevoir un peu plus tôt la carte de l'univers de la BD. Vous allez être amené à l'utiliser dans votre aventure pour pouvoir progresser.

Pour utiliser la carte, vous allez avoir besoin de deux éléments. La direction et la suite de constellations.

Les personnages que vous allez rencontrer vont vous donner ces éléments.

La direction vous sera donnée sous forme de boussole (Nord, Sud, Est, Ouest). Pour utiliser la direction, vous devez vous situer sur la carte (sachant que le centre de chaque planète se trouve sur une intersection de quadrillage) et vous utiliserez ensuite la direction qui vous a été donnée. Par exemple : Vous êtes sur la planète Mars. Si on vous donne la direction Est vous devrez tirer un trait sur la carte depuis l'intersection de votre planète jusqu'à la prochaine planète rencontrée. Vous devrez donc vous rendre à la planète Doneute.

Autre exemple : Vous vous situez sur la planète Doneute et on vous donne la direction Nord-Ouest. Vous devrez donc tracer un trait depuis votre croisement en passant par le prochain croisement en haut à gauche jusqu'à la prochaine planète. Vous devez donc vous rendre à la planète Mercury.

Pour obtenir le numéro de la page correspondant à la planète où vous devez vous rendre, vous devez utiliser la suite de constellations qui vous sera donnée. Elle vous sera donnée sous cette forme :



Vous devez relier sur la carte les constellations de la planète correspondante dans l'ordre qui vous a été donné. Une ligne représente un chiffre. Il y a chaque fois deux lignes. Une fois les deux chiffres formés, vous aurez alors le numéro de la page à laquelle vous devez vous rendre. Par exemple sur le groupe ci-dessous, vous devez relier la première forme à la deuxième et ainsi de suite jusqu'à la fin de la ligne, grâce aux constellations que vous avez obtenues au précédemment avec la direction. Et vous recommencerez avec la deuxième ligne. Ici cette suite vous donnera sur ce lot de constellations ceci :



Soit la page 53.

### Inventaire :

Vous ne trouverez dans votre inventaire que vos armes. Le personnage que vous incarnez est très très flemmard, par conséquent vous ne pouvez porter qu'une seule arme. Sauf indication contraire.

### Les armes :

Elles vous aident à combattre vos ennemis.

Chaque arme a des points de force. Lors d'un combat vous additionnez ces points à votre total de force. (Par exemple si votre arme a une force de 2 et que votre total de force est de 13 alors pour le combat votre force sera de 15.)

Vous pourrez changer d'arme si vous le désirez, du moins si l'occasion se présente, mais vous devrez alors vous débarrasser de la précédente.

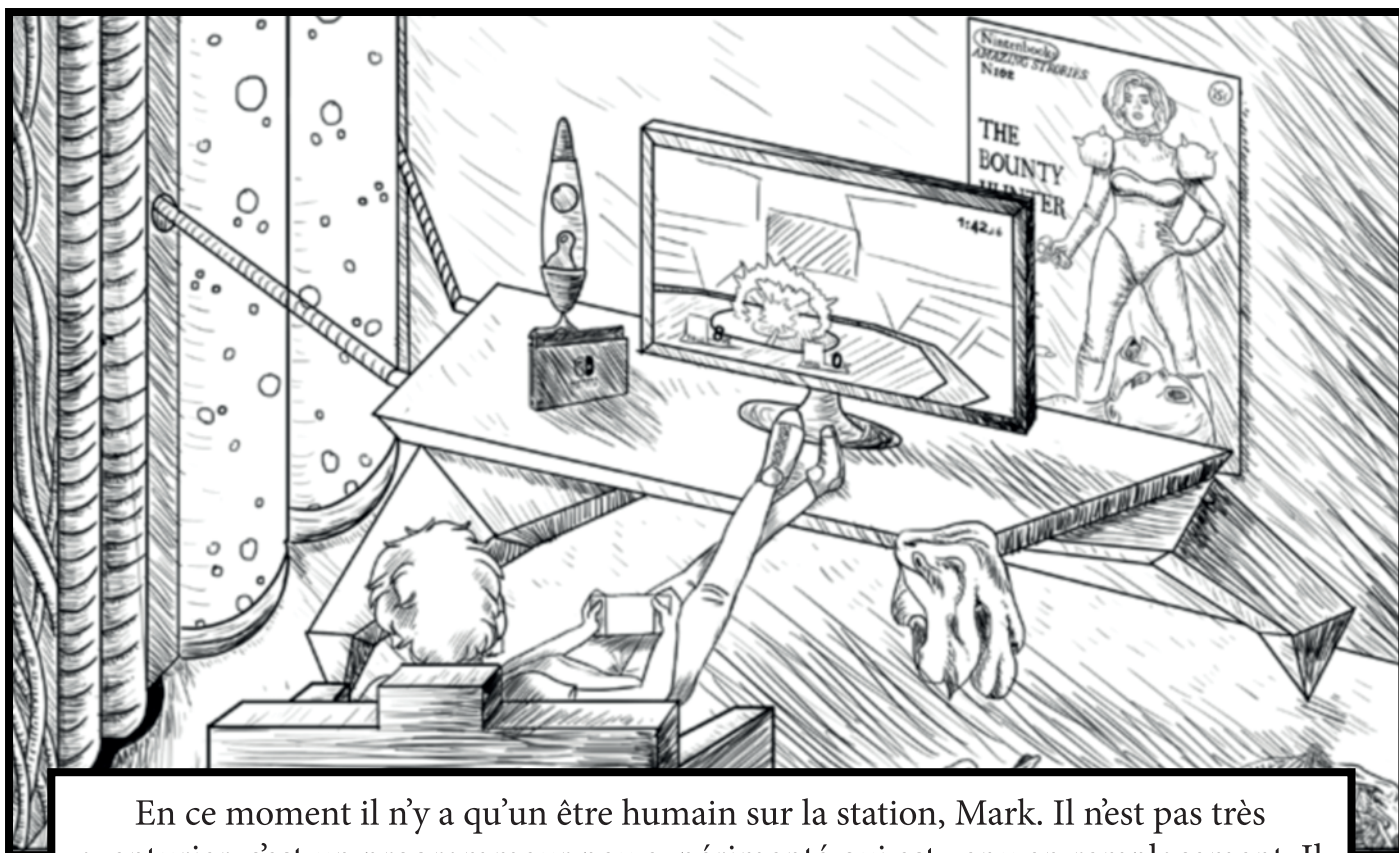
### Utilisation du COURAGE :

Lorsque vous devrez utiliser votre courage vous devrez mesurer votre COURAGE au RISQUE DE SITUATION. Le RISQUE DE SITUATION vous sera communiqué quand vous aurez la possibilité d'utiliser votre courage. Le RISQUE DE SITUATION représente la dangerosité de la scène. Ici, le principe est le même qu'un combat, sauf que pour gagner, le *Tableau des coups portés* doit vous donner une perte de vie de «l'ennemi» d'au moins 5 points. Vous perdrez évidemment des points d'ENDURANCE si le tableau vous l'indique. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez, tant que vos points d'ENDURANCE sont supérieurs à zéro.

Par exemple : Votre COURAGE est de 15, Le RISQUE DE SITUATION est de 8. Le quotient d'attaque sera donc de +7 ( 15-8). La table de hasard vous donne le chiffre 6. En vous référant au tableau vous obtenez E -12, M 1. Vous réussissez la situation mais vous perdez un point d'ENDURANCE.

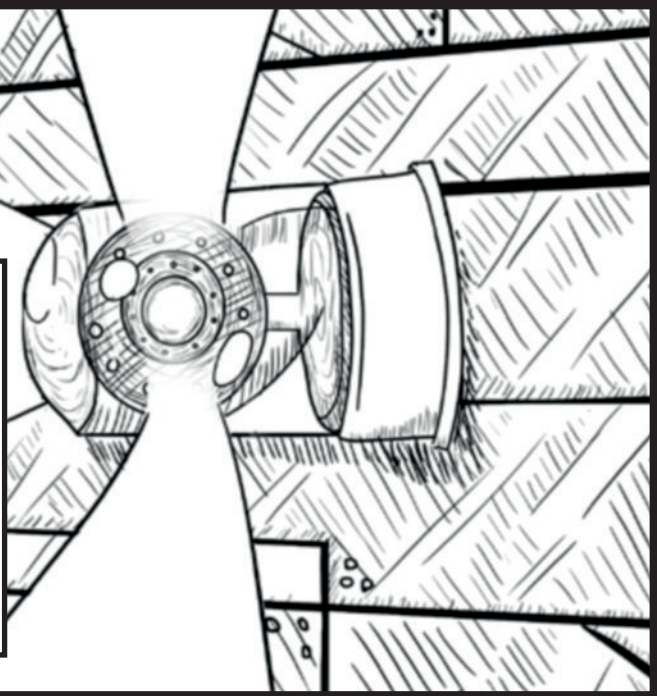


Au fin fond de la galaxie est érigée une cité interstellaire. Les humains et les autres communautés de la galaxie ont construit une ville flottante dans l'espace où ils vivent en communauté et partagent leurs connaissances. C'est le point de rencontre.



En ce moment il n'y a qu'un être humain sur la station, Mark. Il n'est pas très aventurier, c'est un programmeur peu expérimenté qui est venu en remplacement. Il n'est pas très investi dans la communauté interstellaire. Il a été invité à participer à la dernière mission mais a refusé. Il était seul, tous étaient partis faire des recherches, lui avait préféré prendre un jour de repos pour jouer à des jeux vidéos. Malheureusement, avec le réchauffement climatique, l'état de la Terre s'est dégradé années après années. Le noyau central grandit de plus en plus et la faune et la flore commencent à disparaître.





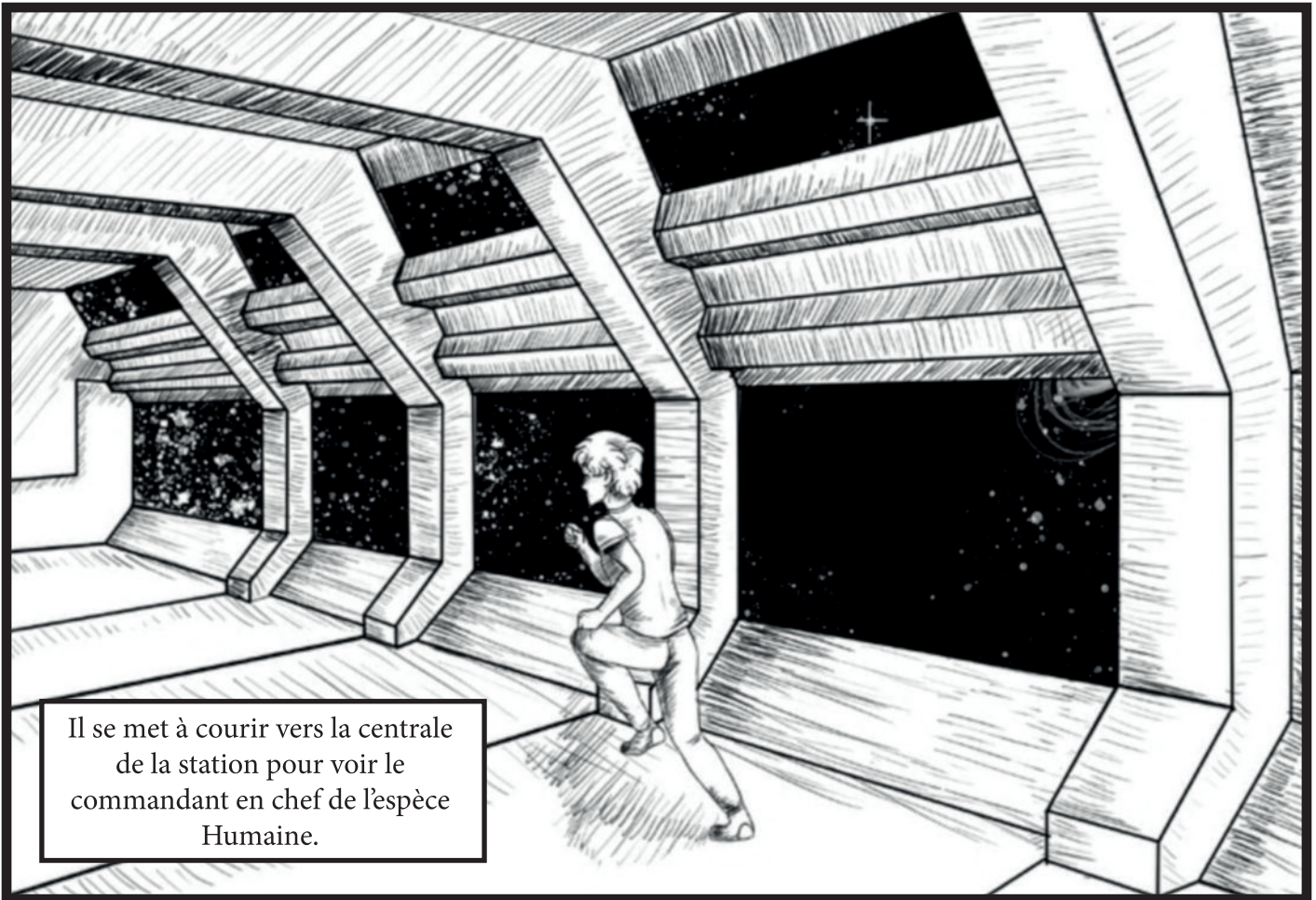
Mark erre dans les couloirs de la station spatiale, quand soudain, une alarme se met en route. Une nouvelle effroyable, la terre vient d'exploser. Tous les humains partis faire des recherches ont été soufflés par l'explosion, leurs vaisseaux ont été détruits, tout comme leur vie.

Heureusement, la station interstellaire était à plusieurs années lumière de la planète terre, elle n'a donc pas été touchée.

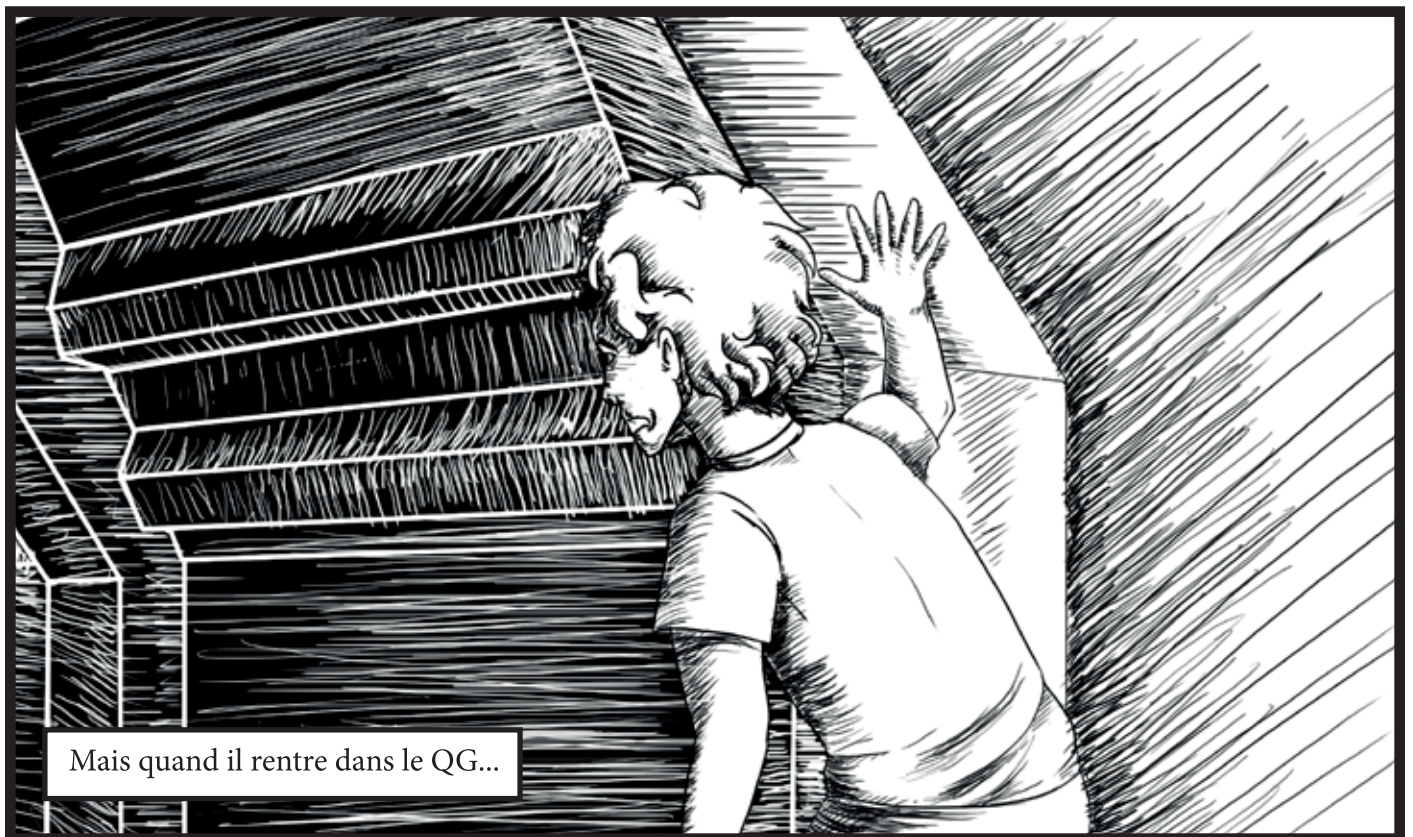


Mark se met à réfléchir, il était le seul être humain restant dans la station, tous étaient partis faire des recherches...

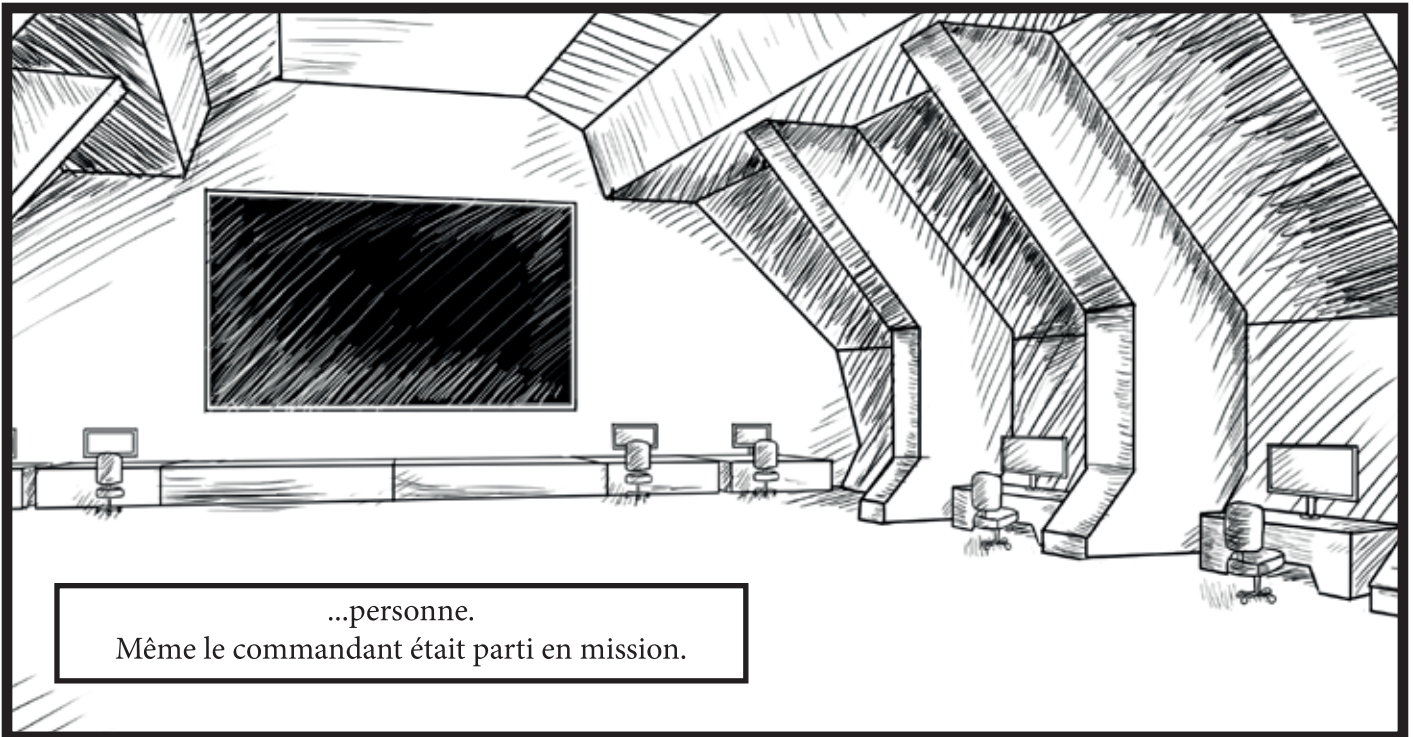




Il se met à courir vers la centrale de la station pour voir le commandant en chef de l'espèce Humaine.



Mais quand il rentre dans le QG...



...personne.  
Même le commandant était parti en mission.

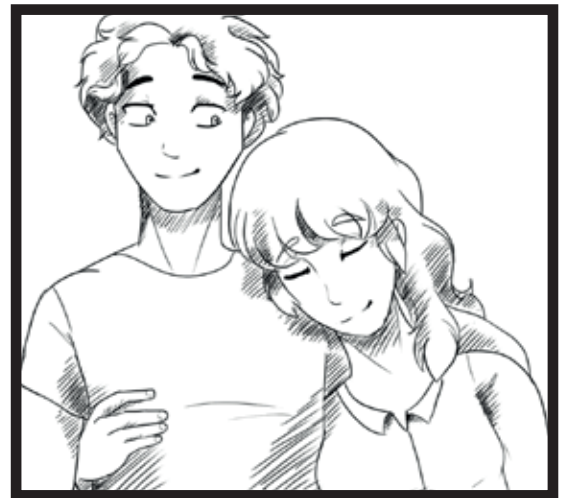


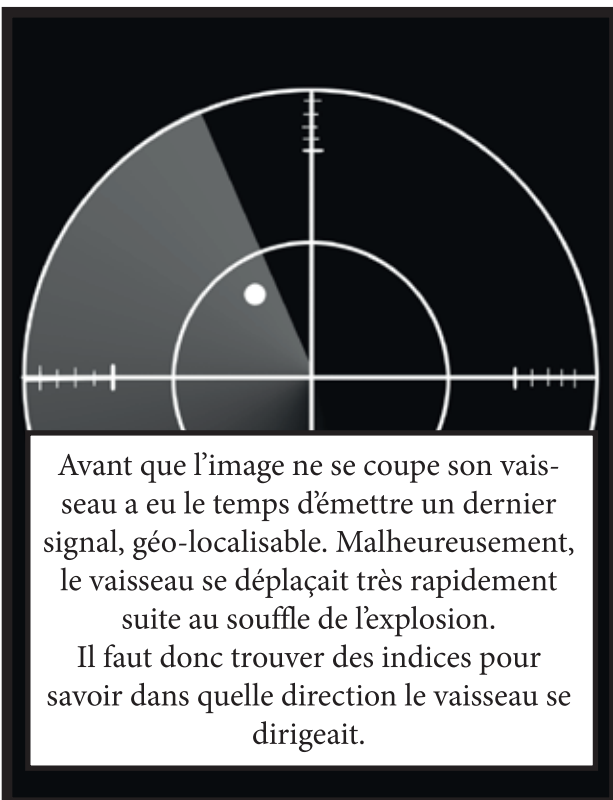
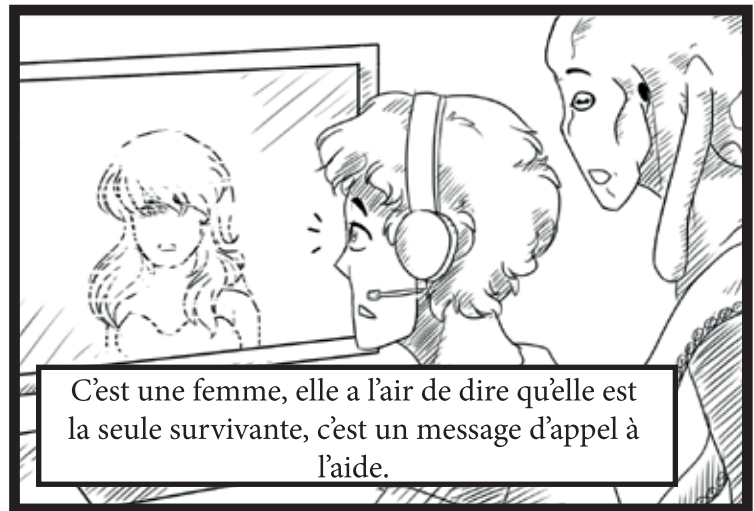
Mark se met à lancer plusieurs appels radio  
pour trouver quiconque serait vivant.  
Aucune réponse...

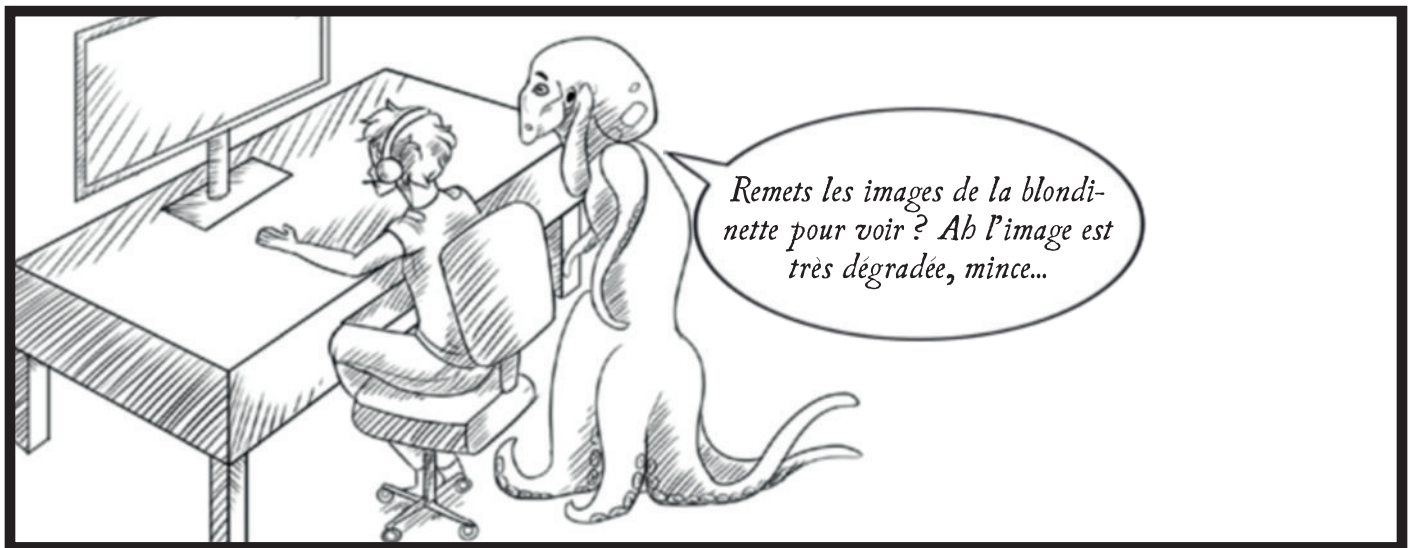


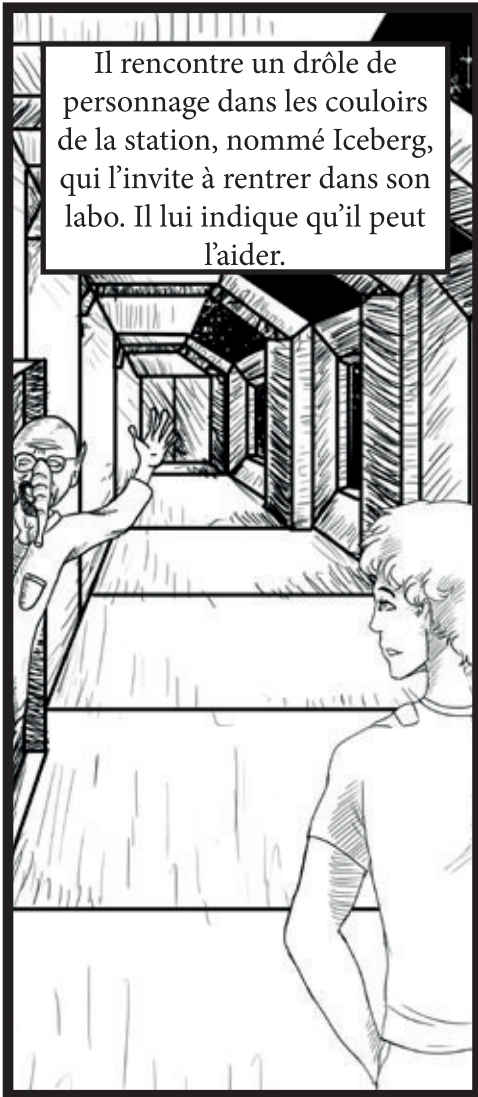
Il se rend alors  
compte qu'il est le  
dernier humain  
vivant de l'univers.

Comment est-ce possible ? Je suis passé à côté de tellement de choses... Je n'ai pas rencontré l'amour, je n'ai pas connu le bonheur d'avoir une famille, une femme, des enfants... Je suis condamné à vivre seul, pourquoi...?









Il rencontre un drôle de personnage dans les couloirs de la station, nommé Iceberg, qui l'invite à rentrer dans son labo. Il lui indique qu'il peut l'aider.

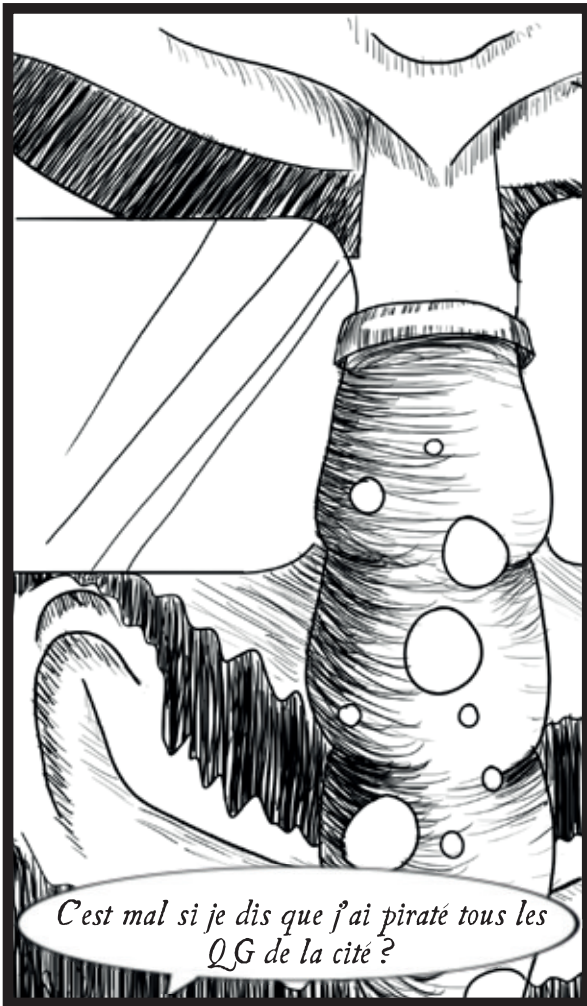


*Tu sais, j'ai entendu l'alerte et je sais que tu veux aller chercher cette blondasse.*

Mark suit l'homme et entre dans une énorme salle de la cité. C'est visiblement un labo de chimie.



*Ola ola. De une, tu parles pas d'elle comme ça parce que c'est la future mère de mes enfants et de deux, comment tu sais ça ?*



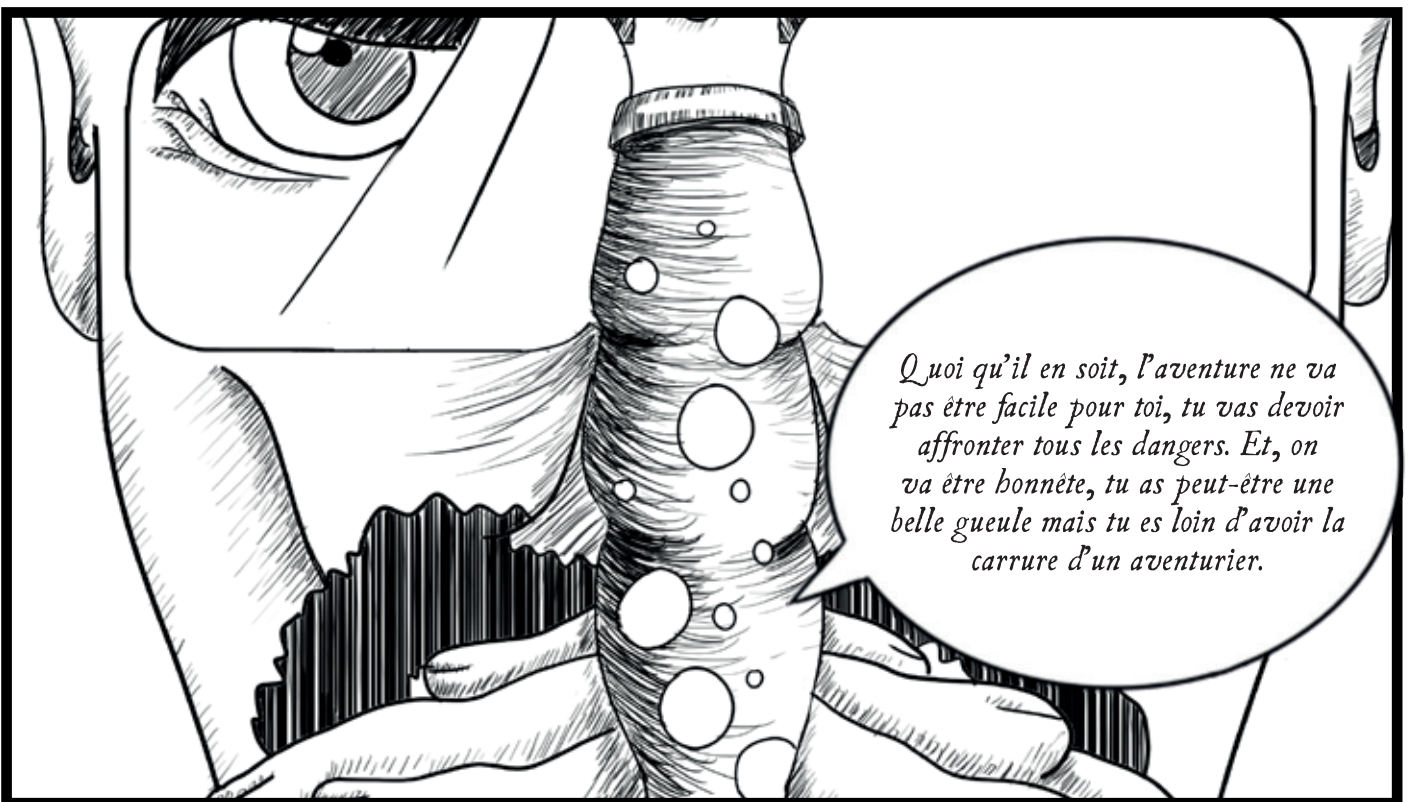
*C'est mal si je dis que j'ai piraté tous les QG de la cité ?*



*Oui.*



*Bon et bien ce n'est pas comme ça que je m'y suis pris, haha.*



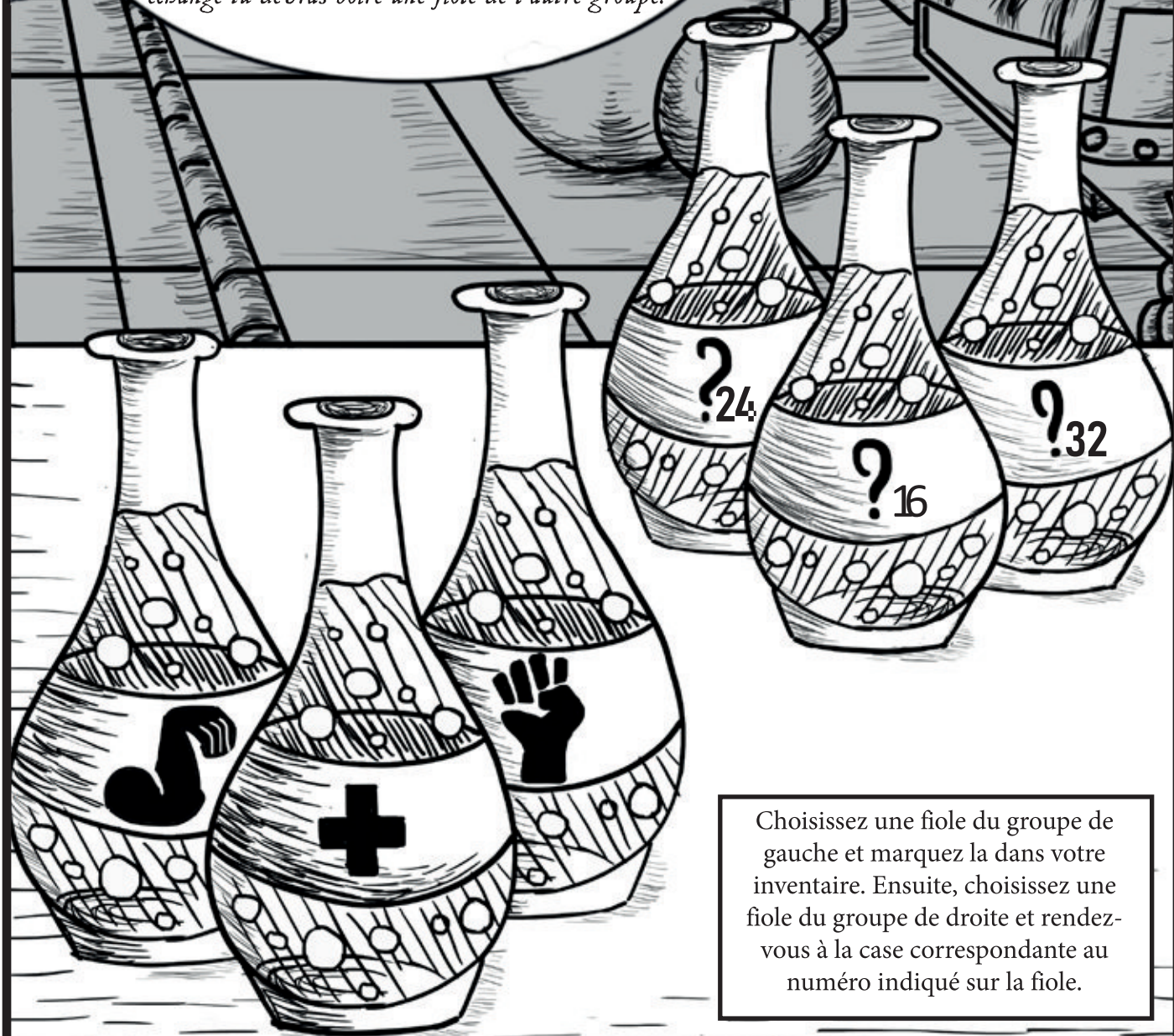
*Quoi qu'il en soit, l'aventure ne va pas être facile pour toi, tu vas devoir affronter tous les dangers. Et, on va être honnête, tu as peut-être une belle gueule mais tu es loin d'avoir la carrure d'un aventurier.*

*Pour ça, je vais te mettre à l'épreuve.  
Tu vas devoir choisir deux fioles parmi les groupes  
suivants.*

*Il y a différentes fioles sur la table. Toutes sont concoctées  
par mes propres soins. N'est-ce pas amusant ?*

*Dans le premier groupe, celui de gauche, il y a une fiole  
de vie, une autre de force et une dernière de courage (+3  
points permanents chacune).*

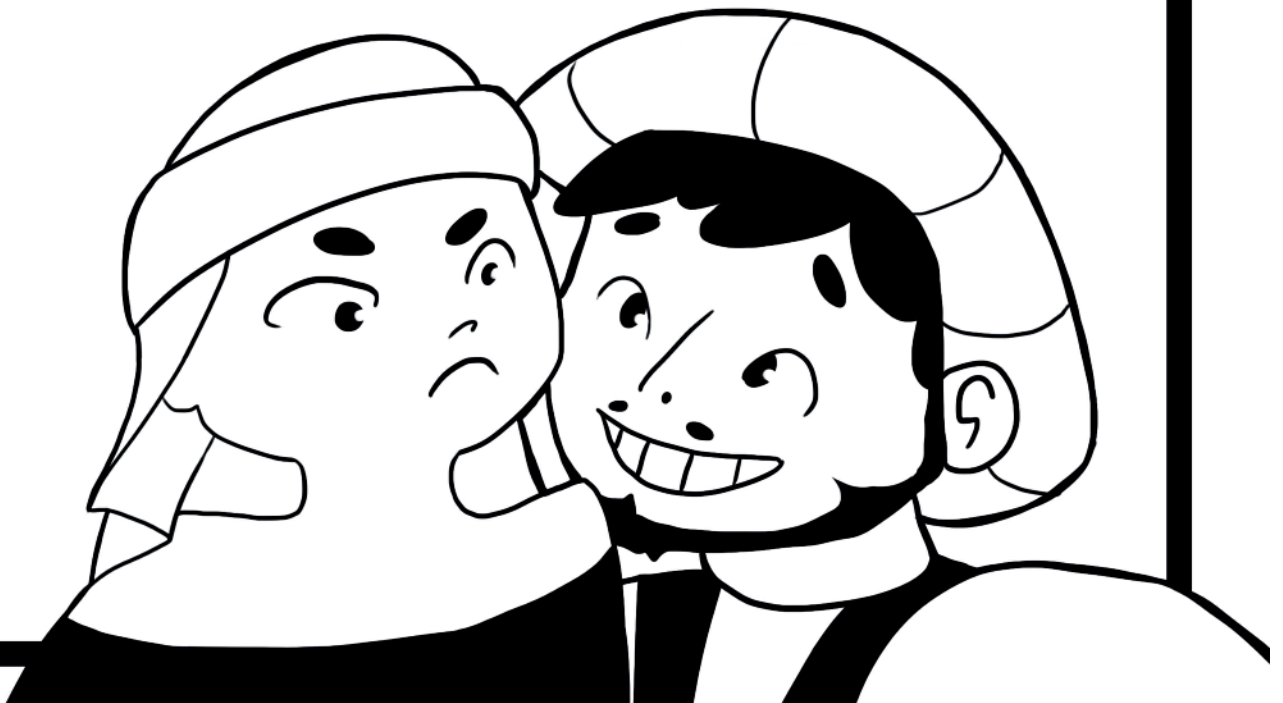
*Tu peux prendre celle que tu désires, en revanche en  
échange tu devras boire une fiole de l'autre groupe.*



Choisissez une fiole du groupe de gauche et marquez la dans votre inventaire. Ensuite, choisissez une fiole du groupe de droite et rendez-vous à la case correspondante au numéro indiqué sur la fiole.

*Un joyeux*

*festin*



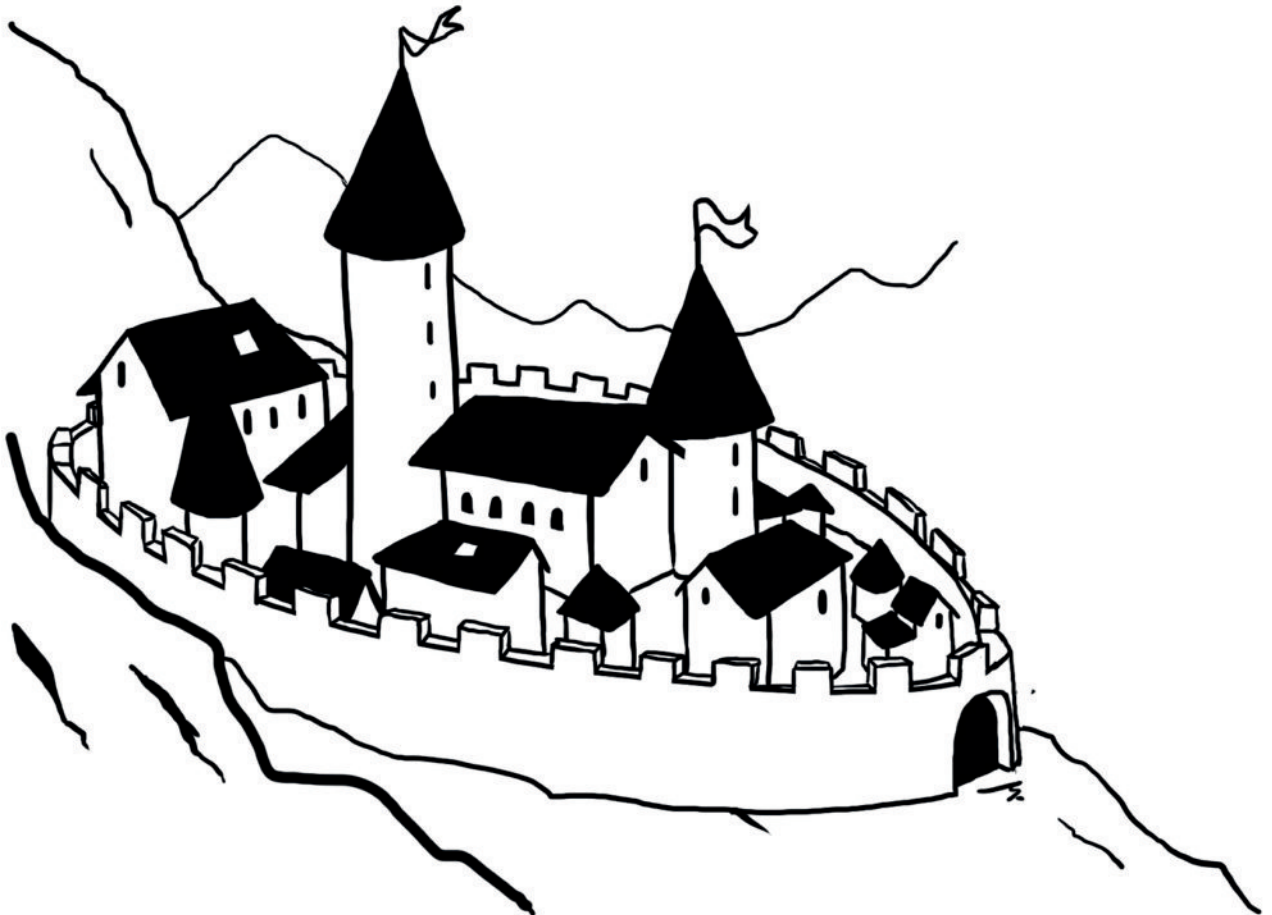


# Un Joyeux Festin

« Aghathéa, le plus puissant royaume de cette partie du monde,  
connu pour sa richesse sans pareille et la force de ses armées.  
Son puissant souverain est sur le point de sceller une alliance avec un faible pays voisin,  
en mariant son vaillant héritier le prince Childebert à la délicate.....

— Non non non.... Tu as tout faux, ou presque....Laisse-moi raconter.  
Aghathéa, un royaume en faillite après s'être fait écraser par les puissances du Sud.  
Cherchant une source de revenus, son souverain décida de marier son incapable de fils,  
Childebert, à la manipulatrice héritière du riche mais petit royaume de Biduli.  
À l'occasion de l'alliance un banquet est organisé dans le château de la famille royale d'Aghathéa.  
Mais entre poison, personnel incapable et idiots finis, l'avenir de l'alliance s'annonce bien sombre. »

Il s'agit d'une aventure dont vous êtes le héros.  
Choisissez-vous d'incarner la machiavélique Théodora,  
héritière du trône de Biduli,  
prête à tout pour stopper l'alliance.  
Ou préféreriez-vous vous mettre à la place du gouteur du banquet,  
hypocondriaque sur les bords  
et qui n'a franchement pas envie d'être là?



# Les souverains du Royaume d'Aghathéa

*Le roi d'Aghathéa.*

*Souverain du royaume d'Aghathéa, il tente désespérément de rendre à son pays sa gloire passée. Il plaçait de grands espoirs en son fils, mais bon, Childebort étant Childebort ...*

*Il lui a donc trouvé une utilité en le fiançant à l'héritière du riche royaume de Biduli.*

*Childebort est le prince d'Aghathéa.*

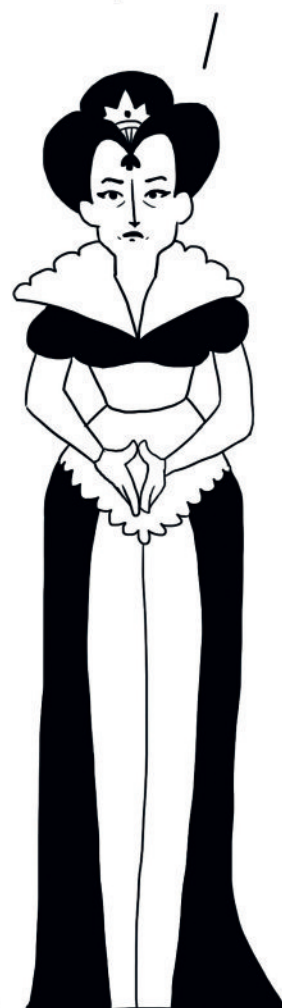
*Ses parents plaçaient de grands espoirs en lui, avant de s'apercevoir que son seul intérêt dans la vie était de festoyer.*

*Il est promis à la princesse Théodora de Biduli qu'il trouve franchement passable.*

*La reine d'Aghathéa.*

*La majorité de la cour la croit inutile et effacée. En réalité, son comportement réservé cache une excellente observatrice, ainsi qu'une stratège hors pair.*

*Elle est extrêmement déçue par son fils Childebort et porte un grand intérêt à la princesse Théodora.*



# Les souverains du royaume de Biduli

La douce Reine Isadora est aimée de son peuple et est connue pour ses actions de charité. Toutefois cette douceur ne s'étend pas à sa fille unique qui en tant qu'héritière se doit de posséder tous les atouts lui permettant de diriger un royaume. Depuis une tentative honteuse visant à salir son image, elle est soumise à des crises de paranoïa.

Souverain du royaume prospère de Biduli, il est extrêmement fier de sa fille et de ses capacités à régner. Il voit le mariage avec Childebert comme une opportunité d'étendre le futur royaume de sa fille.

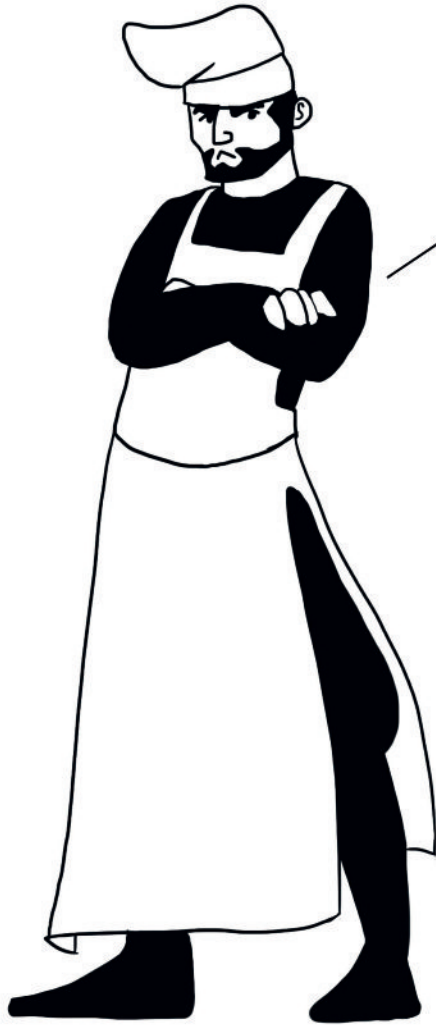
La Marquise Martine de Pommepeaur est une personne pour le moins étrange. Elle semble toujours être au fait de tous les ragots de la cour d'Aghathae ce qui pourrait en faire une excellente complotteuse. Toutefois son intellect limité la pousse à révéler ces informations à n'importe quelles personnes croisant sa route.



Chien au pelage impeccable, son allure noble et fière le rend digne de siéger à la cour aghathaeenne et ce bien plus que certains humains. De nature amicale, il a tendance à faire confiance à toute personne l'approchant avec un tant soit peu de gentillesse, exception faite du prince Gildebert et tout récemment de la Reine de Biduli.



# Les cuisiniers



## *Le chef cuisinier.*

*Un homme strict et passionné par son travail.  
Sa volonté et son talent l'ont mené au poste  
de chef cuisinier à la cour Aghathéenne,  
une place enviée.*

*Il porte toutefois une énorme pression sur  
ses épaules, le rendant parfois un peu sec ...*



## *Sous-chef cuisinier.*

*Un homme avenant au sourire facile.  
Il est très aimé de ses collègues et de son assistante.*

*Azelais est l'apprentie du cuisinier.  
Elevée appliquée, elle utilise toutes  
ses compétences pour être digne des  
enseignements de son maître.  
Elle est de nature enjouée et douce.*



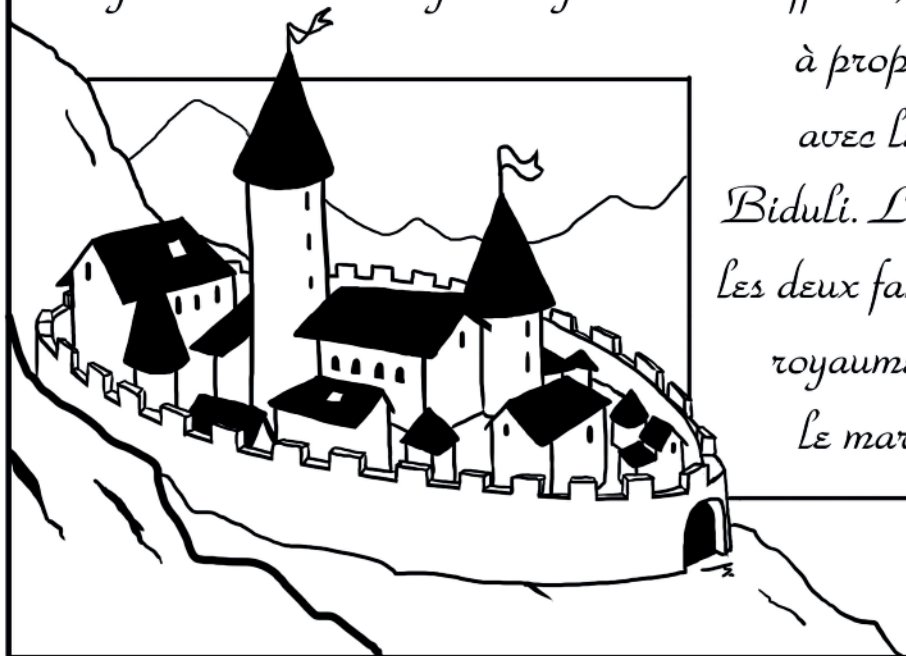
*Léothéric.  
La majorité des gens le pensent inutile.  
A ce jour, il n'a jamais compris pourquoi.*



*Arenbert, un des cuisiniers du  
roi d'Aghathéa.  
Il est spécialisé dans la  
réalisation des sauces.*

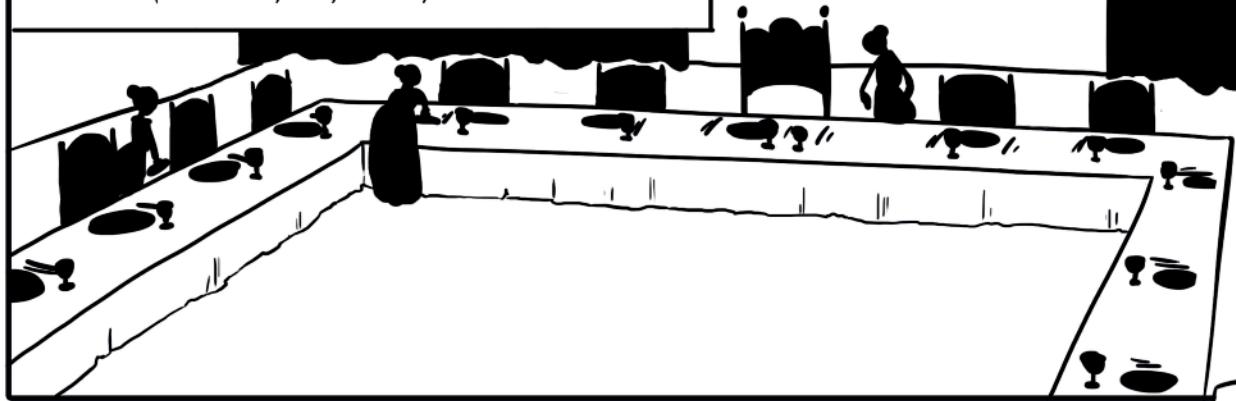


En l'an 975, le royaume d'Aghathéa, le plus puissant royaume du monde connu, fut attaqué par l'alliance des puissances du Sud. La guerre laissa le royaume grandement affaibli, poussant le Roi



à proposer une alliance avec le royaume voisin, Biduli. L'entente réunirait les deux familles et les deux royaumes en un seul, par le mariage des héritiers.

Aujourd'hui cette alliance est sur le point de voir le jour. La famille royale de Biduli rend visite à ses voisins pour sceller l'accord. Dans l'ancestral château d'Aghathéa, un banquet se prépare pour l'occasion.



*Princesse Théodora de  
Biduli :*

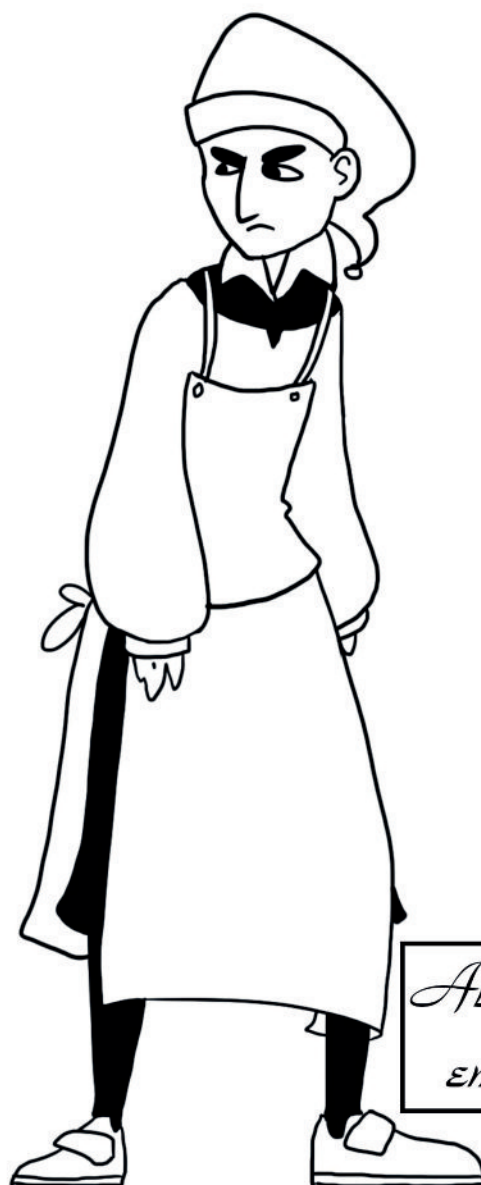
*De haute naissance et  
possédant une grande culture,  
elle ne voit pas l'intérêt  
de l'union et encore moins du  
mariage*



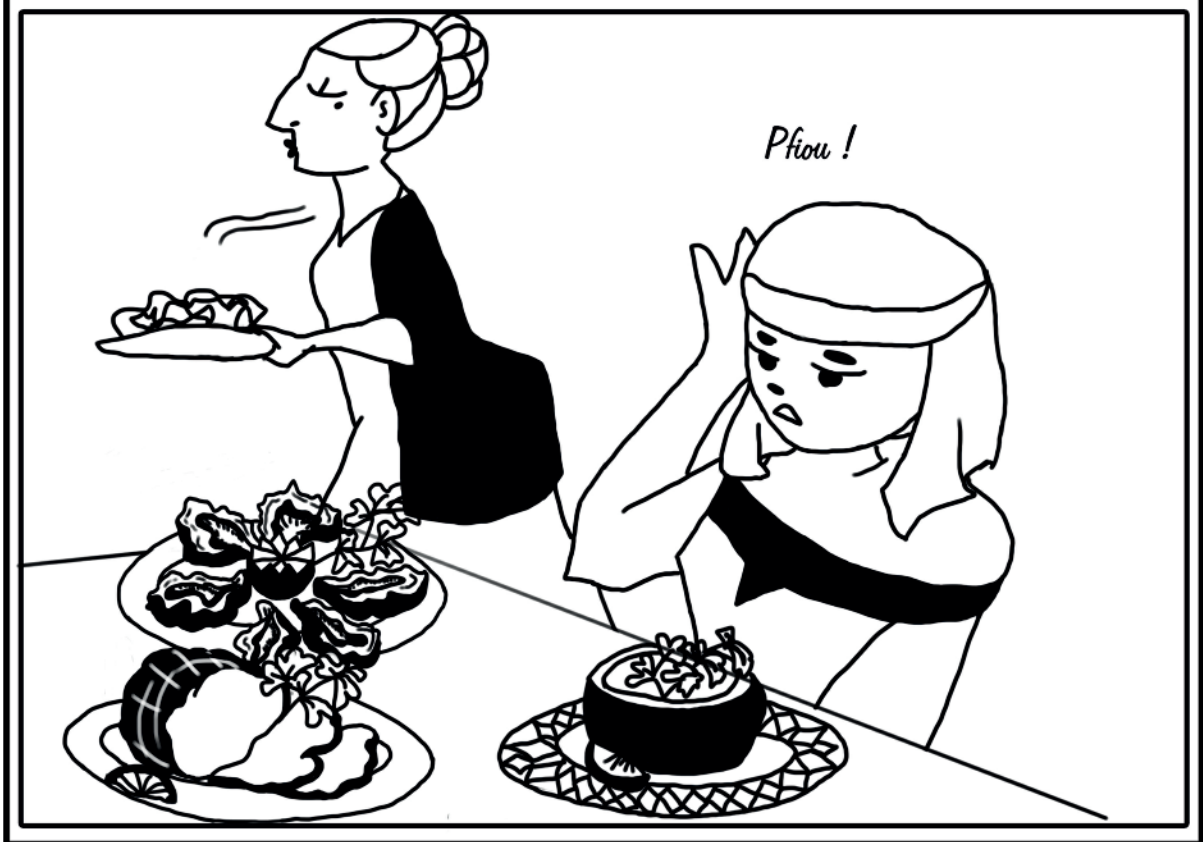
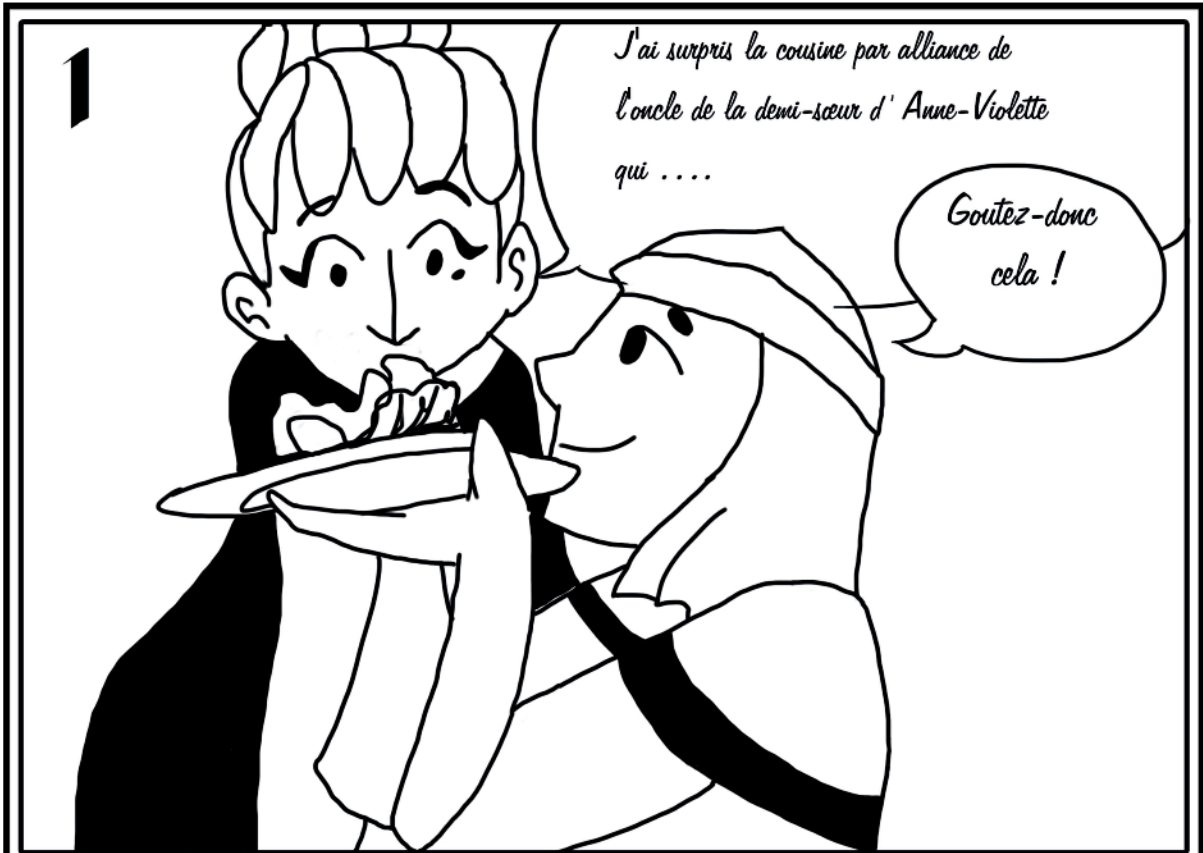
*Allez  
en 45*

*Le Goûteur :*

*Goûteur personnel du  
souverain d'Aghathéa.  
Il a des tendances  
hypocondriaques.*



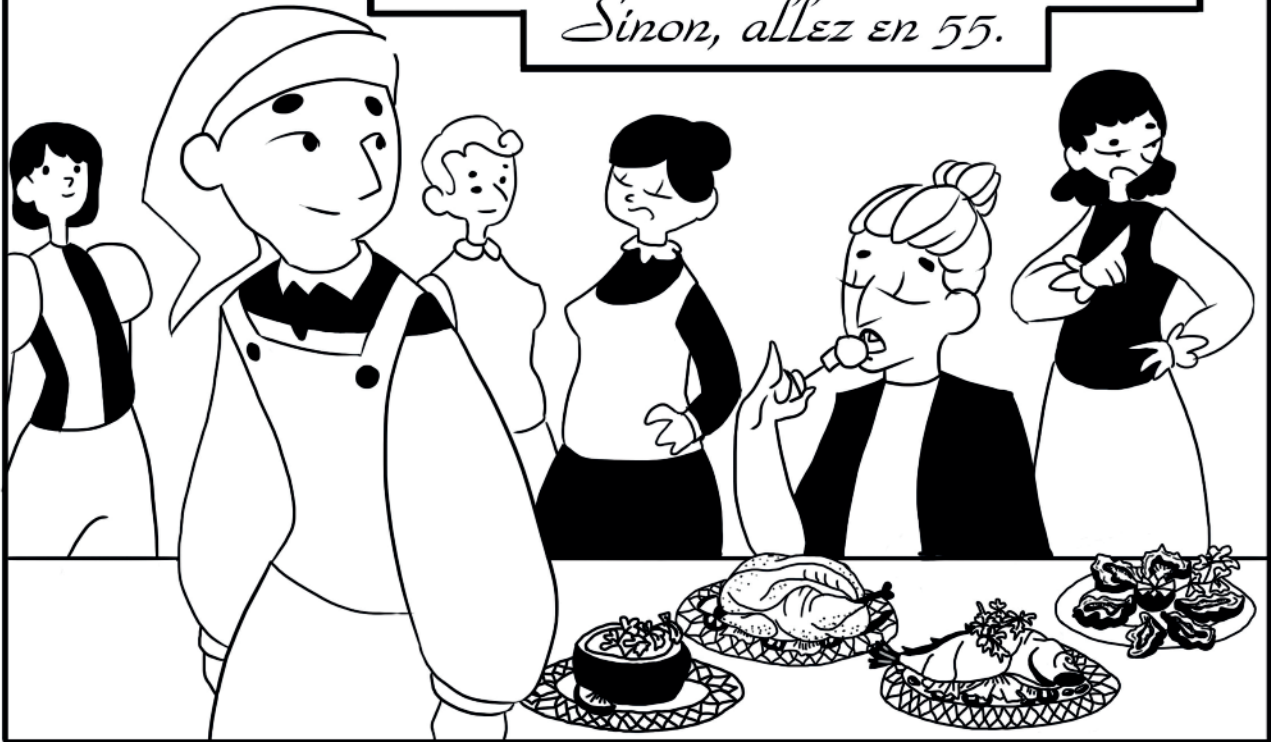
*Allez  
en 7*





2

Lancez un dé de 6.  
Si le résultat est pair, allez en 42.  
Sinon, allez en 55.



3

Pouvez-vous me servir,  
mon brave ?

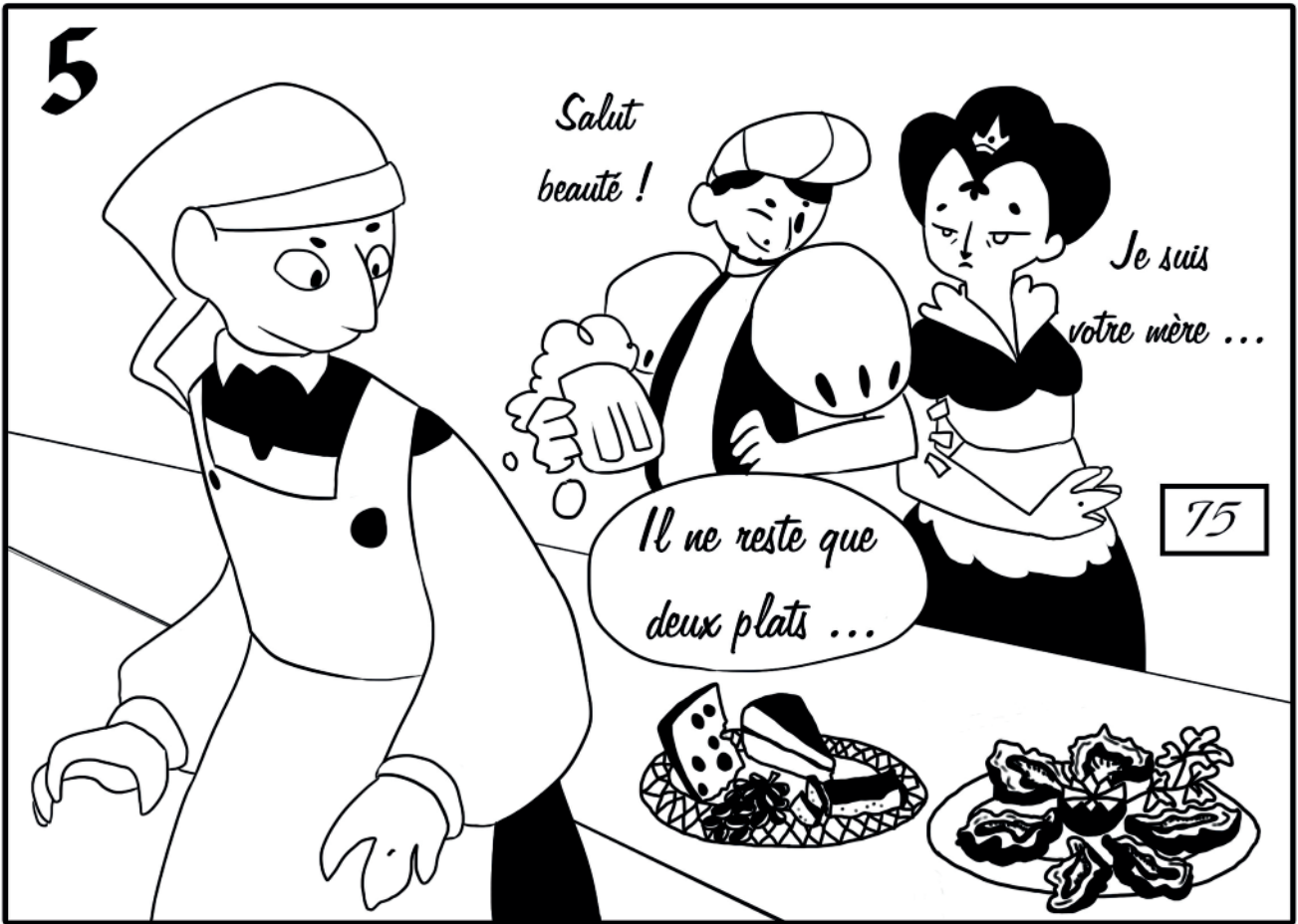


4

*Ma mie, vous n'avez plus  
besoin de vous restreindre ici.  
Prenez donc un plat.*



5



Salut  
beauté !

Je suis  
votre mère ...

Il ne reste que  
deux plats ...

75

6



... Non, probablement pas.

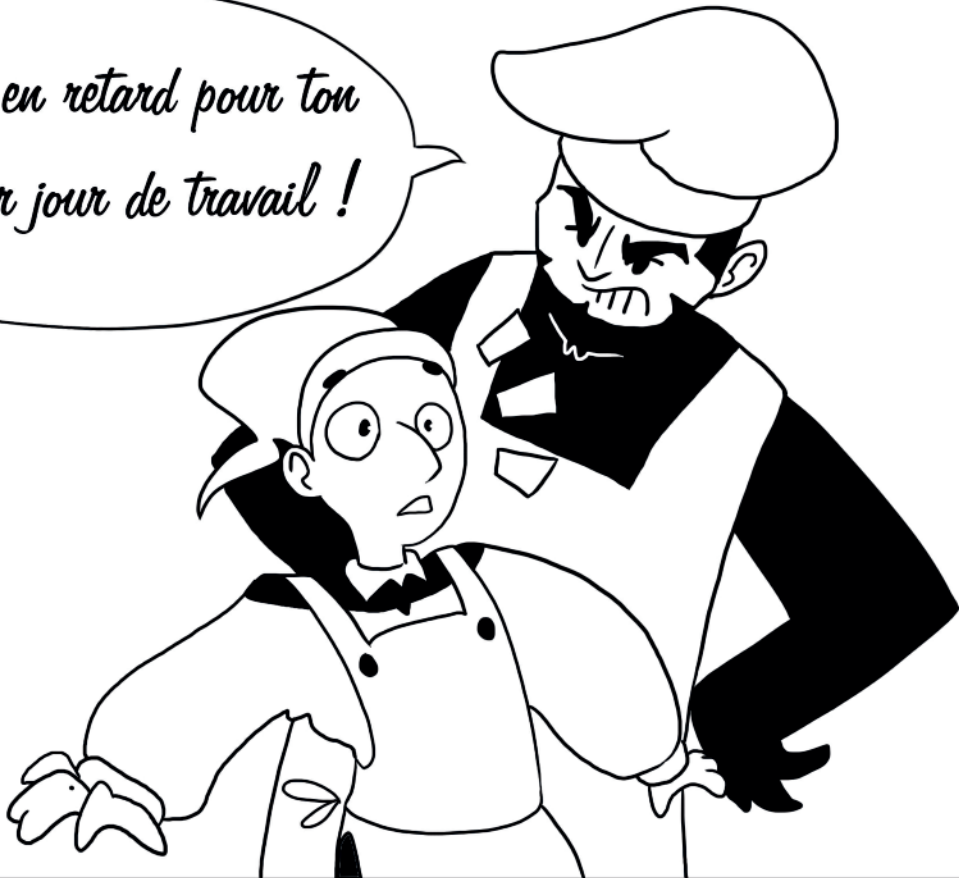
Coucou  
toi !

9

7



*Tu es en retard pour ton premier jour de travail !*

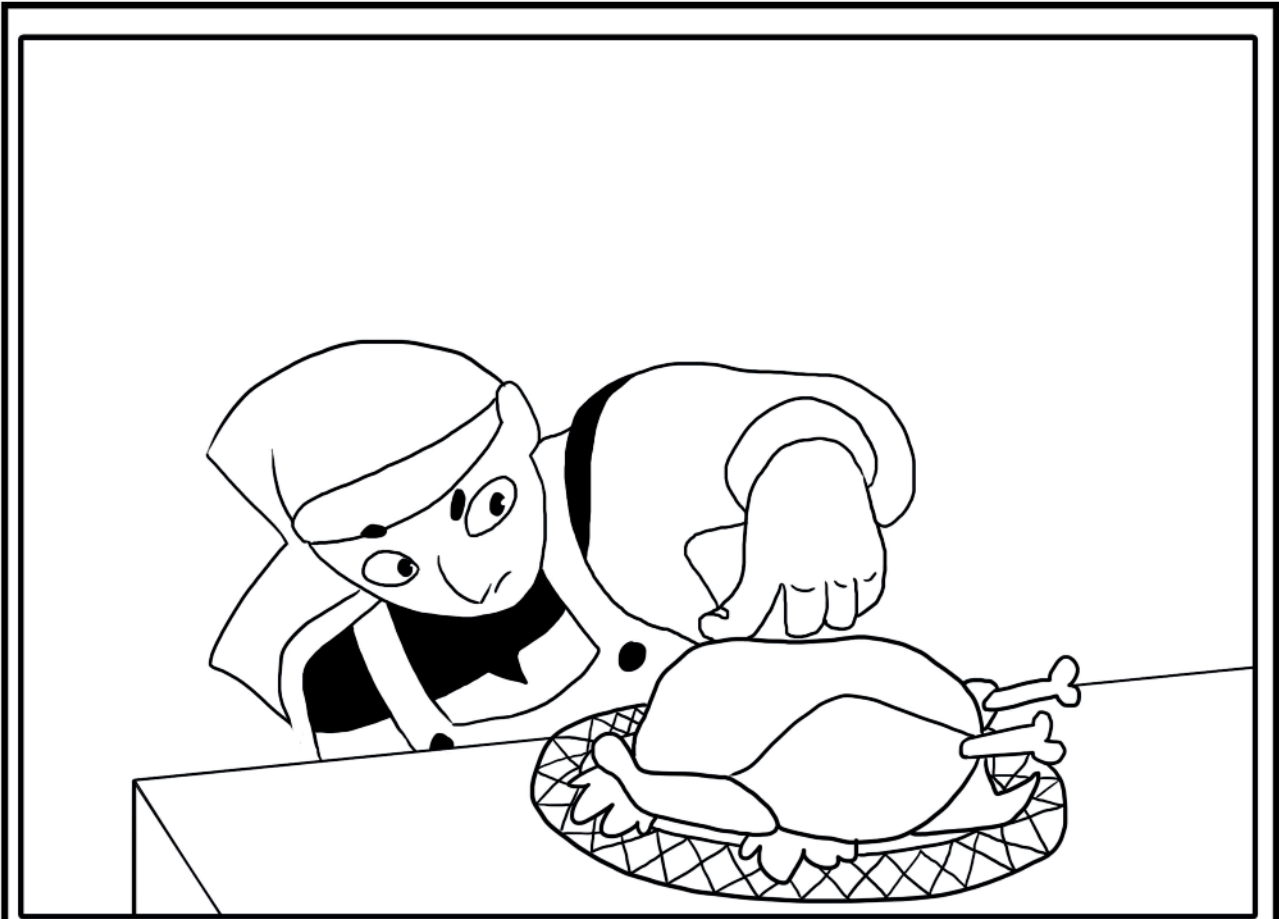


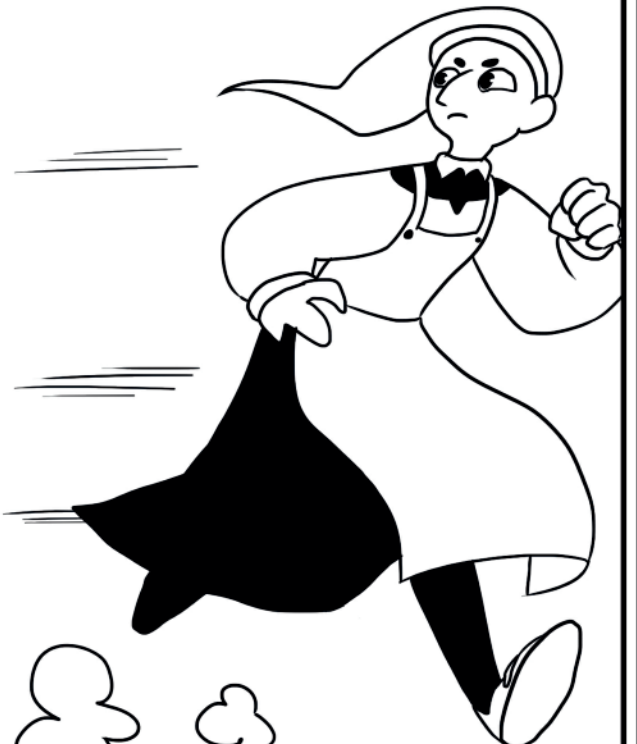
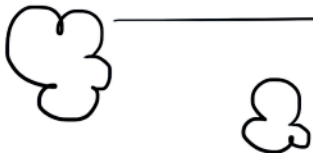
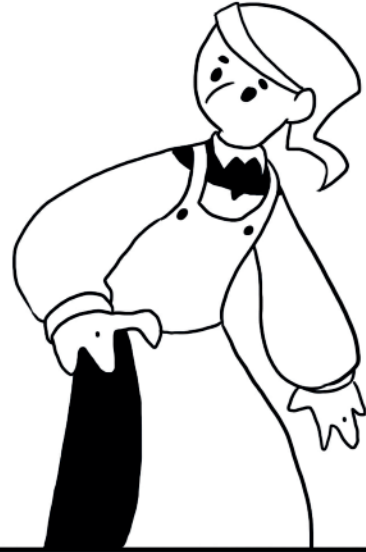
*Gare à toi si ça se reproduit,  
ou je te mets à la porte !  
De toute façon, tu finiras  
probablement mort ...*

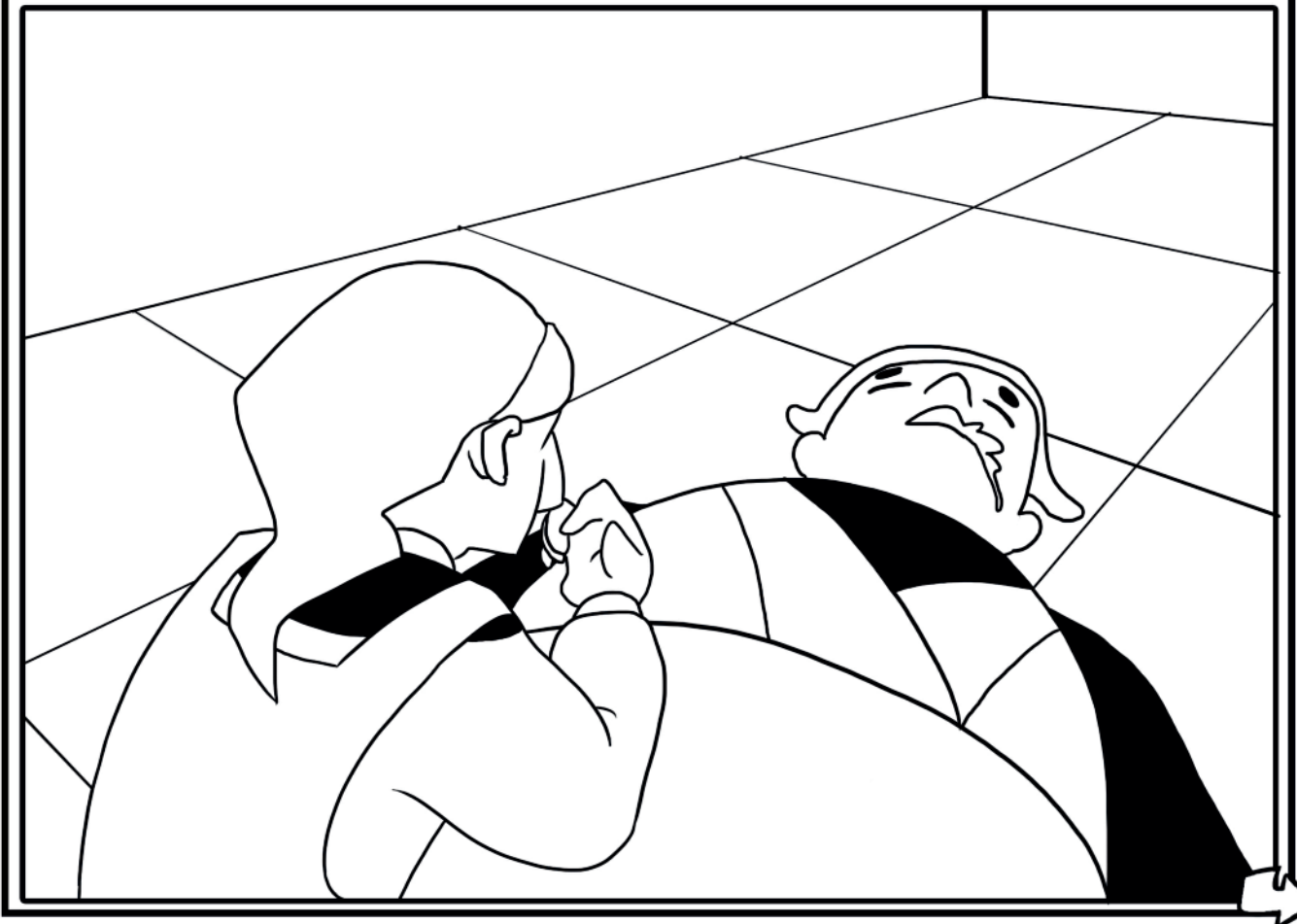


*... Comme tes prédécesseurs.*











Mince ...  
Il faut que je  
préviene le roi !



Quoi ?!!!!



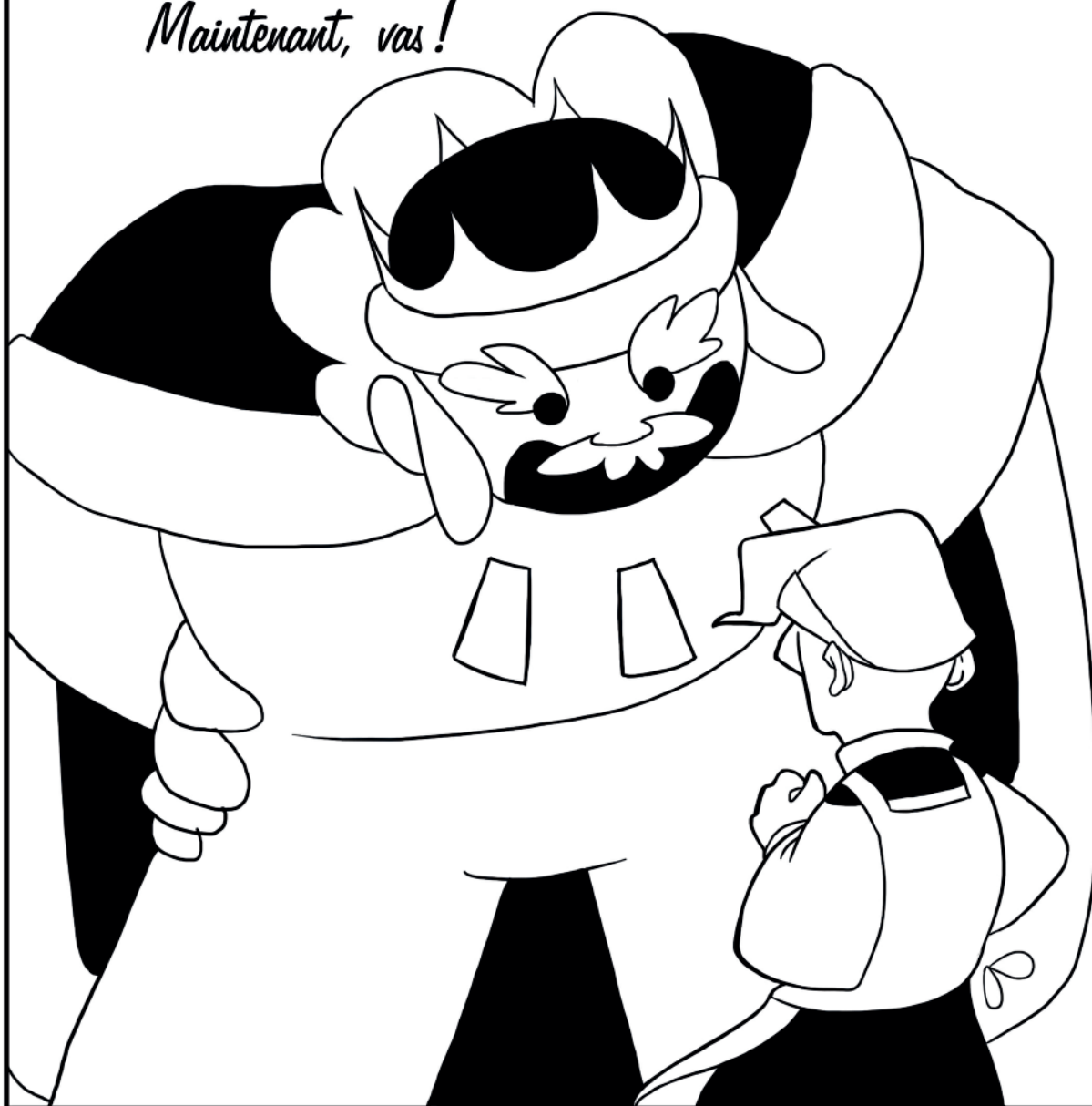
*Espèce de bon à rien !*

*Ton job en tant que goûteur, c'est de goûter !*

*Et je me fiche de tes excuses ! Les plats sont servis, on ne peut plus les enlever. Vas aux cuisines et trouve quel plat est empoisonné.*

*Quant une cloche sonnera, tu devras impérativement revenir, car le repas commencera. Et saches que l'échec n'est pas une option !*

*Maintenant, vas !*



*Choisis une personne à interroger  
à propos du cuisinier mort.*



*Pour retourner voir le roi,  
allez en 38.*