



## Supplément d'été.

Skatlan, Staifany, Beta', Zoé, Erasmus.



C'est l'été !

On a voulu marquer le coup, alors voilà. Histoire de pas faire dans le standard, on a dérangé les format' pour faire à notre sauce...

Ca donne "Summer strike", un petit jeu sans prétentions pour passer le temps avec un pote. Un poil de stratégie dans un monde de chaleur et d'orage... Le tout est agrémenté d'un petit background, et d'une histoire en parallèle mettant en scène notre charmante écrivaine Sombreseaux...

Ca aurait pu suffire comme ça, mais c'est quand même plus sympa avec un petit quizz, pour plagier tous ces magazines qui proposent n'importe quoi n'importe quand...

Nos réponses ont peut être pas autant de pertinence, mais sûrement plus de classe !

Alors, content de vos "vacances" ?

... Skatlan ...

# **Summer Strike**

## **Background de jeu**

### **Les Hommes-pluies :**

Les êtres de la pluie, les Floyöls, sont un peuple dur et organisé, où règne un esprit familial très prononcé. Pacifistes envers la plupart des races, les Flöyols rassemble leur clan autour de la même organisation que celle d'insectes comme les fourmis et les termites. Ils vivent en colonie de plusieurs dizaines d'individus, dans des ruches à fleur de terre, s'étalant en disques de quelques kilomètres.

Les "ruches" en elle même se compose de très étroites chambrées, dont les proportions gagnent en longueur et largeur ce qu'elles perdent en hauteur.

Un disque trouve toutes ses chambrées comprises entre un mètre cinquante sous le sol et une vingtaine de centimètres sous le même sol, ce qui fait qu'aux premières ondées, les chambrées prennent l'eau, élément vital des Floyöls, et s'écroulent, marquant le début de la migration des hommes de la pluie. Lorsque l'averse se termine, lorsque l'orage part, les Floyöls se remettent à creuser des chambrées tassées sous la terre durcissante, avant que leur corps ne soit trop sec.

Les sécheresses poussent parfois les Floyöls à migrer très profond en terre, jusqu'aux nappes phréatiques où ils reposeront en dernier recours en attendant la prochaine pluie.

La mentalité des Floyöls est fuyante comme de l'eau, les scientifiques en venant même à se demander si les Floyöls "pensent" réellement, même s'ils font preuve de qualité d'adaptation et d'initiative remarquable. Ils n'ont pas de chef, chaque individu étant semblable aux autres en tout point, avec d'infime variation qu'un œil humain ne saurait reconnaître en eux. Ils peuvent ainsi fonctionner en colonie quelque soit leur nombre, l'homogénéité des talents et des individus rendant les tâches faciles à accomplir.

Physiquement, les Floyöls ressemblent énormément aux humains. Les différences sont dans l'aspect physique au détail : leur peau est grise foncée, dur, composée d'une sorte de plastique flexible. Leurs visages inexpressifs voient briller deux yeux d'un bleu azur, et leur bouche ne semble selon toute vraisemblance ne servir à rien, puisque les êtres des pluies ne respirent pas et s'abreuvent de pluie par les pores de leur peau grise. Leur force physique est bien supérieur à la nôtre, et même s'il manque parfois un peu de souplesse, leurs possibilités physiques sont les même que les nôtres.

Le "plastique" qui recouvre et compose leur corps est en fait une eau solidifiée extrêmement dense. Lorsque vous approchez une flamme d'assez grande taille et intensité, vous pouvez voir un Floyöl devenir peu à peu translucide, jusqu'à éclater en une mare d'eau et de bulles volatiles si vous le brûlez trop.

## Les Hommes-feu :

Les Crioriens, ou hommes feu, partagent beaucoup de similitude avec les flammes éphémères auxquelles on les compare souvent. Ils vivent en petits groupes, se déplaçant de manière hiératique au gré de leurs pensées chaotiques. Ils ne sont ni pacifistes, ni vraiment bellicistes, mais le feu qui compose presque intégralement leur corps et leur inaptitude à bien différencier un rocher d'un être vivant en font des êtres dangereux. Couplé à leur façon de se déplacer totalement aléatoire en période sèche, ils deviennent des feux vivants imprévisibles...

Les Crioriens vivent et se nourrissent d'une seule plante : la Spiralee. Cette grande fougère ocre pousse près des nappes phréatiques, les asséchant rapidement dans sa pousse incroyablement rapide. En deux heures à peine, une Spiralee va sortir de terre et atteindre sa taille maximum, sous la forme d'une grande et longue tige, qui va s'enrouler sur elle-même jusqu'à représenter un disque horizontal de deux mètres de rayon, suspendu par la force de sa tige à un bon mètre du sol.

La seule fleur de la Spiralee pend en son centre, touchant presque le sol. C'est à cette fleur que les Crioriens s'accrochent.

Chaque Criorien occupe et consume une seule Spiralee à la fois, brûlant sa fleur, puis sa tige, et un mouvement concentrique qui va l'amener à faire disparaître toute la plante avant de devoir en choisir une autre.

Les Crioriens peuvent consommer ainsi jusqu'à une centaine de Spiralee durant l'été, brûlant vivement toute cette matière organique avant de passer à une autre Spiralee.

Pour une raison encore inconnue, les Crioriens, à l'instar des plantes, ne peuvent se passer de lumière solaire pour vivre à leur plein potentiel.

Les hommes de feu n'ont pas d'intelligence à proprement parlé, ils n'obéissent qu'à leur instinct de conservation, qui les pousse vers les Spiralees ou les fait affronter les hommes pluies. Ils ne reconnaissent ni chefs ni égaux entre eux, ne se regroupant en petits clans que sous l'impulsion de l'instant, et dans un but obscur même pour eux, bien qu'on puisse émettre l'hypothèse qu'ils ont alors plus de chance de survivre aux menaces de la nature.

Les Crioriens sont fait de milliers de flammes brûlant plus ou moins intensément. Y transparaissent une tête sans visage précis et deux bras, de feu condensé, qui leur servent à attraper les fleurs de Spiralees ou à se guider à travers la nature. Leur faiblesse à l'eau de pluie les mènent souvent à se battre contre leurs adversaires de circonstance : les Floyöls...

## Autour de ça :

Les Floyöls et les Crioriens subissent la loi sauvage de la nature. Ils apparaissent spontanément aux portes de l'été, se recroquevillant probablement à un état larvaire minuscule le restant de l'année. Au printemps, là où le soleil commencent à apparaître, on dénote une incompatibilité solaire entre les Crioriens et la lumière des mois de mars, avril et mai. En effet, comme un humain respirant de l'oxygène pur, le métabolisme des Crioriens peut fonctionner mais devient incroyablement faible et est endommagé, voire tué, par la moindre variation un peu forte de son environnement sensoriel direct. Les Crioriens durant le printemps fonctionnent aussi au ralenti, suite à l'incompatibilité solaire décrite plus haut, et en font des cibles faciles et des inaptes à survivre dans une nature non prête à les accueillir.

Le phénomène inverse, très exactement, se produit pour les Floyöls. Ils présentent les symptômes de faiblesse et d'incompatibilité durant les mois d'automne, peinant d'autant plus que leur habitat devient difficile à construire avec la chute des feuilles, qui forme un tapis semi-imperméable qui fait sortir trop tard et trop lentement les pauvres Floyöls apathiques de leur disques-ruches.

Mais lors de l'été, l'environnement opère une sorte de symbiose avec ces deux peuples, et le temps changeant rapidement transforme vite leur environnement en un champ de bataille impressionnant. Les Spirales poussent sur les disques-ruches des Floyöls, provoquant une sortie désastreuse dans les habitats des Crioriens lorsque le temps se couvre, et vice versa : les Crioriens assèchent très rapidement les terres abritant les Floyöls, les obligeant à sortir de terre lorsque leurs Spirales absorbent les nappes phréatiques.

Arrivés à la fin de l'été, les deux peuples se retrouvent en situation de combat global, leur population ayant augmenté par scissiparité pendant tout l'été, et s'étant dispatchée de manière trop importante pour être cantonnée à des régions précises. Mais les Crioriens et les Floyöls se retrouvent aussi à se battre pour le Rituel d'Hibernation, qui sonna le glas de l'été lors de chaque 21 septembre. Des sortes de points de rassemblement éthériques apparaissent à la seule vision des Floyöls et des Crioriens, que nous avons pu répertorier d'année en année. Ces points attirent inexplicablement et de manière irraisonnée les deux peuplades en guerre. Le peuple qui contrôle un point de rassemblement lorsque sonne le Rituel de l'Hibernation y bâtit son cocon en attente de l'été suivant.

Une hypothèse plausible serait que lors des hibernations des peuples de l'été, un emmagasinage de phéromones s'effectue. Lorsque qu'arrive l'été, avec ses pressions atmosphériques et ses températures toutes particulières, les phéromones cessent progressivement d'agir. La fin de l'été réactive ces cumuls énormes de phéromones pour attirer fatalement les deux peuples sur un lieu d'hibernation déjà usité...

Voilà ce que nous savons des peuples de l'été, et les traditions qu'ils perpétuent d'années en années depuis des éons, et pour le restant de leur vie difficile sur des terres inhospitalières de Spirales et de terres friables...

# Summer Strike

## Règles du jeu

### But du jeu :

La fin de l'été arrive... les deux joueurs doivent s'approprier le contrôle du territoire d'hibernation adverse avant 15 tours en plaçant trois de leurs unités dans le nexus adverse.

### Matériel et mise en place :

Summer Strike est un jeu pour 2 joueurs.

Vous devez avoir pour jouer :

- \* 1 plateau de jeu
- \* 20 pions d'unités : 10 Floyöls et 10 Crioriens (représentez les comme vous le voulez).
- \* 1 ou 2 dés à six faces, appelés d6.

Le plateau de jeu (disponible en fin d'ouvrage) se compose de :

- deux sections de 4\*10 cases, sur les bords, appelés "camps".
- deux carrés de 2\*2 cases, un dans chaque camp, appelés "nexus".
- 4 escaliers de 2\*2 desservant par les côtés les deux camps (les camps sont considérés surélevés).
- Tout le reste du damier, appelé "aire de jeu".

Avant le début du jeu, chaque joueur place ses dix pions dans son "camp", comme il le désire.

### Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule sur 15 tours, séparés en 4 phases.

#### - Phase d'histoire :

Reportez vous au tableau "histoire" en annexe. Aux tours 1, 5, 9 et 13, vous devrez lire un morceau de "Sunfire", l'histoire qui se déroule en parallèle de votre partie. Le dernier morceau de l'histoire se lit après la fin de la partie.

#### - Phase de climat :

Un des joueurs lance 1d6. Accordez vous au préalable pour savoir qui lance ce d6 au fur et à mesure de la partie, l'important étant juste qu'il soit lancé. Un résultat de 1, 2 ou 3 indique que le temps tourne à l'orage, et que c'est au joueur Floyöl d'agir ce tour ci. Un 4, 5 ou 6 indique que c'est le joueur Criorien, et seulement lui, qui va agir.

#### - Phase de mouvement :

Le joueur qui doit agir ce tour ci lance un nouveau d6 (il décide qui lance ce dé, de lui ou de son adversaire). Ce résultat indique le nombre d'unités qu'il va pouvoir bouger d'un maximum de 3 cases chacune.

On applique alors les règles suivantes :

- les unités ne peuvent passer au travers les unes des autres, en aucun cas.
- lorsqu'une unité se trouve dans un camp, elle peut passer sur "l'aire de jeu" sans que cela affecte son mouvement (on considère qu'elle saute de son promontoire). Le mouvement inverse est impossible (une unité ne peut escalader pour arriver dans le camp sans prendre les escaliers).

Lorsque plusieurs unités de chaque camp son en contact (les diagonales ne comptent pas comme contact), il y a alors une "mêlée", qui est gérée comme suit :

- Si une unité est au contact d'un seul adversaire, le joueur doit faire 4, 5 ou 6 (1, 2 ou 3 pour les Floyöls) sur 1d6 pour pouvoir la bouger (l'adversaire tente de la bloquer en fait). Sur 1, 2 ou 3 (4, 5 ou 6 pour les Floyöls), l'unité reste immobile, mais elle est quand même comptabilisée dans le total des unités que vous avez le droit de bouger à ce tour.
- Si une unité à deux adversaires en contact direct, elle ne peut pas bouger.

- Au contraire : si vous amenez deux unités au contact d'un adversaire, vous immobilisez cette unité.
- Si vous amenez 3 unités au contact d'un adversaire, vous faites disparaître celui-ci (trois Croriëns "vaporisent" un Floyöl, ou trois Floyöls "éteignent" un Croriën).

Remarque : peu importe la situation sur le reste du damier, il ne faut prendre en compte que ses mouvements ou les situations directes : une unité adverse ne disparaît pas si elle a trois adversaires en contact au début du tour, elle ne disparaît que si vous en amenez trois contre elle, ou si vous en amenez une alors qu'elle en a déjà deux en contact, etc... Pareillement, si après quelques activations, vous vous retrouvez à vouloir bouger une unité qui a trois adversaires en contact, celle-ci n'est pas détruite, elle est seulement considérée immobilisée.

Il faut donc prévoir l'évolution de la situation de chaque unité prise dans une mêlée, afin d'optimiser les mouvements et de ne pas se retrouver bloqué inutilement.

- Fin de tour :

Vérifiez à cette phase qu'aucun joueur n'a trois de ces unités dans le nexus adverse.

# Sunfire

! (à ne pas lire indépendamment, suivre les règles du jeu présentées plus haut et sur le résumé en fin d'ouvrage) !

## Prologue :

Elka Sombreseaux prit son sac à main et ses quelques effets personnels sur la table de son bureau, puis partit en sifflotant à travers la rédaction du journal fadraxien, la mine totalement réjouie.

A travers sa porte vitrée, Skatlan, la tête dans ses livres de comptes et ses textes, leva un regard intrigué. Se superposant au logo "A l'Ombre des Dieux" et à son nom, Elka lui offrit un grand sourire flou en tapotant sur la porte.

- Entre, c'est ouvert, dit Skatlan en retournant se creuser le tête-chercheuse sur ses papiers et autres supports shigavrilles.

- Bonjour, répondit-elle simplement. Je peux avoir les clés de la salle de réunion ?

- Oui bien sûr, répondit le rédacteur en lui lançant le petit trousseau de deux clés, sans même y prêter attention.

Elka les attrapa au vol et partit rapidement.

Ce ne fut que lorsque qu'elle repassa par la porte entrebâillée que Skatlan se remémora la rencontre. Il vit passer sa plus prolifique auteur, qui faisait sauter dans sa main un petit objet rond gris clair.

" Hé !?, se dit Skatlan, l'ex-troni, *mais qu'est ce qu'elle veut faire du magic zapper ? Et puis d'abord elle aurait pu demander la permission, c'est pas le premier artefact venu quand même !*"

Le temps qu'il arrive à sa porte de bureau pour interpeller la jeune femme, le bruit diminuant d'une téléportation finissait de s'éteindre.

- Madame veut faire joujou avec un téléporteur automatique, alors ? S'exclama-t-il un peu indigné dans la salle de rédaction vide.

Mais Elka était déjà bien loin, dans un garage luxueux en fait, démarrant le moteur d'une superbe porsche cabriolet dans un ronronnement impressionnant du moteur. Cherchant dans la boîte à gants, elle en sortit une paire de lunettes de soleil très flashy. La monture noire très effilée laissait deux verres teintés aux dégradés de rouge et de jaune renvoyer l'image pour le moins colorée du paysage défilant à toute vitesse. Le vent dans ses cheveux bouclés, elle se mit à l'aise en retirant son tee-shirt, ne laissant sur ses épaules que la légère présence d'un haut de maillot de bain. "*Tant qu'à bronzer un peu...*" Se dit-elle en accélérant.

Elle mit son planning de l'après midi en route en activant son magic zapper...

Elle réapparut dans un décor aride parsemé dans le lointain de quelques oasis montagneuses. Une route droite et brûlante étalait son bitume sous les roues de la cabriolet

gris métallisé dont les roues avalaient avec une facilité déconcertante les kilomètres. Un soleil mordoré éclairait tout le paysage, mais pas d'aussi haut qu'on aurait pu le penser, peut-être même de très très près. A une centaine de mètres, s'enfuyait lui aussi sur la route le Sunfire Neogis, un soleil très particulier aux yeux de beaucoup, d'un diamètre approximatif de dix mètres, qui lévissait à grande vitesse à un ou deux mètres à peine du sol, tel un vaisseau antigravité d'une géométrie parfaite. Des gerbes de feu et des flammes dévoraient et perforaient la surface de l'entité solaire, baignant toute la route d'ondes de chaleur fulmineuses...

Sans savoir les conséquences que pouvait avoir son acte, Elka Sombreseaux lui donna la chasse dans un rire joyeux.

- *Ca ce sont des vacances !* Cria-t-elle aux rares coyotes de la région désertique, le soleil à une cinquantaine de mètres devant elle...

---

### **Première partie :**

Le magic zipper en main, le Sunfire Neogis, le micro-soleil errant, ne pouvait distancer Elka. Dès que le Sunfire voulait phaser à travers une dimension parallèle, la jeune femme activait son magic zipper, et le petit bout de métal gris la ramenait sur la route sans fin que parcourait l'entité solaire. Le paysage d'un ennui certain voyait parfois la route monter ou descendre des collines improbables. Mais Elka s'en fichait, car elle prenait non pas plaisir au paysage, mais à la course effrénée après le soleil lévissant, poussant encore et toujours sur la pédale d'accélérateur pour tenter de grapiller mètre après mètre sur la distance qui séparait les deux protagonistes lancés à tombeau ouvert...

"Encore une vingtaine de mètres", se dit-elle alors que la route se décidait à tracer de timides tournants devant sa porsche racée.

Les premières vagues de chaleur du Sunfire l'atteignirent avec une sensation de bien-être incroyable. Ce n'était pas cette chaleur accablante du mois d'été, même si tous les éléments étaient là. C'était plutôt la douce chaleur d'une douche apaisante ou celle d'un bon feu en plein hiver. Même si la température extérieure devait friser les trente degrés celsius, c'était cette chaleur bien particulière que ressentait l'écrivaine.

Elka passa encore une vitesse au-dessus...

---

### **Deuxième partie :**

Le moteur surpuissant émettait sa plainte enivrante tandis que sa conductrice l'emmenait avec une mine réjouie droit sur les traces du Sunfire. Le bolide dévorait la route, ainsi que son prédécesseur solaire, maintenant. Le soleil d'une dizaine de mètres de haut allait désormais grand train, planant au-dessus de l'asphalte de cette seule zébrure dans le paysage qu'était la route goudronnée. La vision trouble de l'horizon avait été remplacée par celle de l'entité ignée. Les lunettes de soleil d'Elka reflétaient le globe enflammé qu'elle poursuivait âprement.

- Plus que dix mètres et je t'attrape !! Cria-t-elle par dessus le vacarme du moteur du cabriolet.

La chaleur torride qui se dégageait de l'entité solaire silencieuse ne semblait pas affecter ou incommoder la jeune femme.



Les deux protagonistes forcèrent encore l'allure déjà endiablée.

---

### **Troisième partie :**

- *Yeeehhaaa !!!!* Cria la jeune femme.

Les rayons du soleil aveuglaient tout alentour, mais pas Elka. Les protubérances solaires du Sunfire Neogis faisaient fondre le macadam sous les roues de la voiture surmotorisée grise, mais les pneus trop rapides ne pouvaient s'engluer à cette vitesse folle. Les écarts que devait faire Elka faisaient maintenant crisser les pneus et enfumaient la route derrière qui s'éloignait vivement. Toute la scène se résumait à cette porsche qui tentait désespérément d'atteindre une sphère de chaos magmatique incandescent de dix mètres qui, elle, tentait de lui échapper selon toute vraisemblance...

---

### **Quatrième partie :**

- *On touche à la fin, Grand Feu !* Dit Elka au Sunfire. *Si c'est tout ce que tu as dans le ventre, c'est fini pour toi !*

Et la route lui donna raison : dans une dernière accélération impressionnante, toute la vitesse de la porsche grise se projeta sur le tremplin offert par un mini-dos d'âne sur la route. La voiture décolla, Elka poussa un dernier cri de triomphe, et plongea en plein dans l'entité solaire qui s'illumina d'un halo blanc perçant toute obscurité sur la planète dans un dernier baroud d'honneur. La poursuite était finie, une réaction en chaîne hiératique s'enclencha dans le ventre du micro-soleil, se consumant de lui-même dans un grand final ! La jeune écrivaine avait rattrapé l'été, signant sa fin devant la pression du temps inexorable...

---

### **Epilogue :**

Ce fut une Elka Sombreseaux toute guillerette qui rentra au bureau cet après-midi là. Skatlan, qui l'attendait pour qu'elle s'explique, la héla, très ironique :

- Alors, tu t'es bien amusée ?

Elle se contenta de tourner sa tête vers lui : deux verres de lunettes flamboyants de jaune et de rouge, et un sourire accroché à vie, comme un visage de marbre d'un robot à forme humaine. Un sourcil se releva, brisant l'aspect statique du joli minois dans une expression amusante qui en disait plus long que des paroles fastueuses.

D'un geste précis, Elka fit voler un petit objet dans les airs, que Skatlan rattrapa sans mal. Elle partit comme si de rien était...

Skatlan ouvrit la main : le magic zapper y reposait, comme un verdict de fin d'histoire...

## **Résumé des règles :**

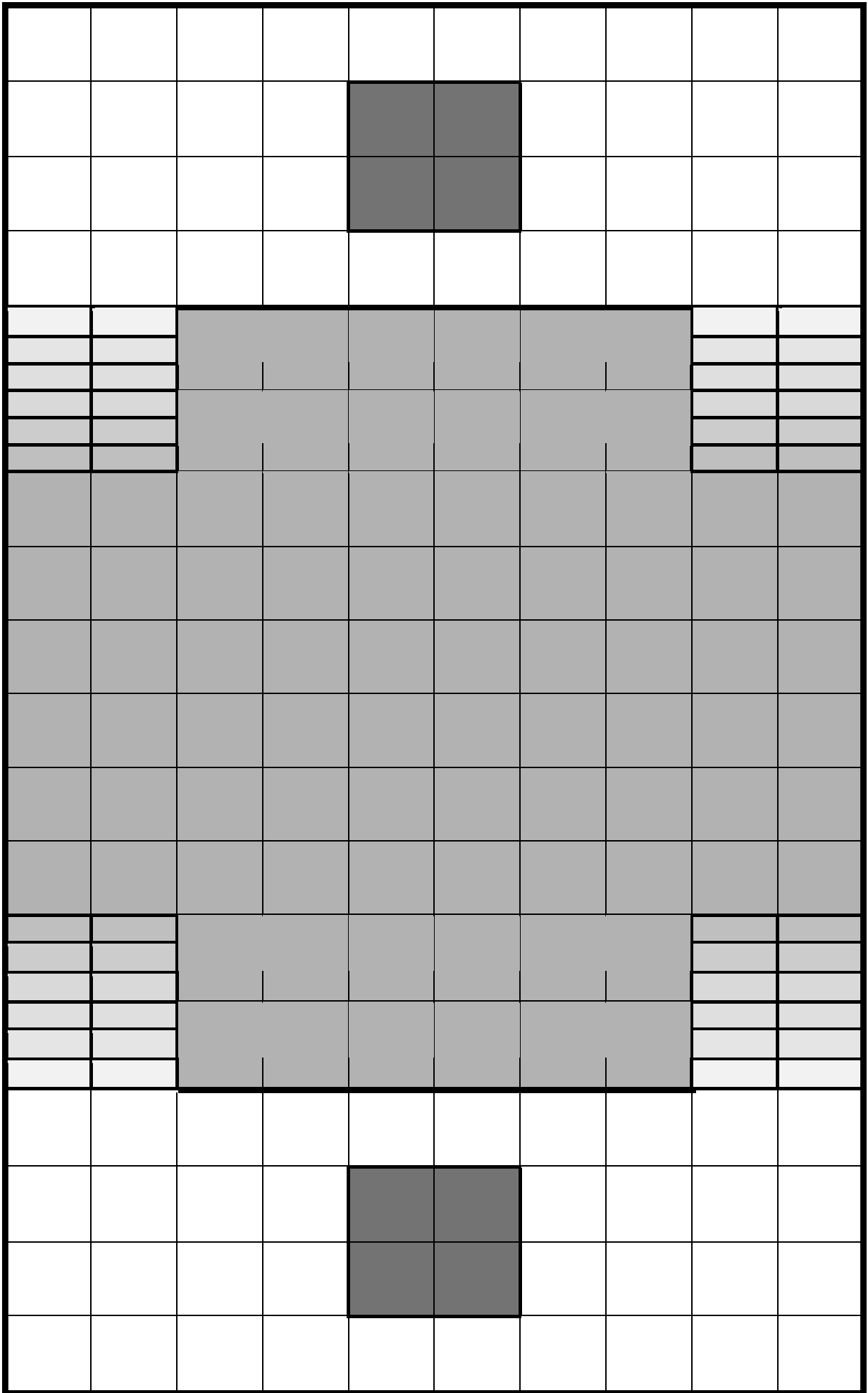
Les 20 unités sont placées dans leur camp respectif au début du jeu.

### tableau d'histoire :

- tour 1 : lire le prologue en page 7.
- tour 5 : lire la première partie en page 8
- tour 9 : lire la deuxième partie en page 8
- tour 13 : lire la troisième partie en page 9
- jeu terminé : lire la quatrième partie et l'épilogue en page 9.

### tableau d'un tour :

- climat : 1d6.
  - \* 1,2,3 : jour d'orage : joueur Floyöl.
  - \* 4,5,6 : nuit de chaleur : joueur Croriën.
- nombre d'unités que l'on peut bouger : 1d6.
  - \* mouvement de 3 cases max.
  - \* on ne peut traverser les unités.
  - \* [ camp --> aire de jeu ] : mouvement normal. [ camp <-- aire de jeu ] : mouvement impossible.
- 1 adversaire en contact : 4,5,6 pour pouvoir bouger l'unité (1,2,3 pour les Floyöls).
- 2 adversaires en contact : unité immobile.
- mettre 3 unités en contact d'un adversaire : adversaire détruit, retirez le pion du jeu.



Damier à recopier ou à imprimer.

# QUIZZ ?

Voilà ce qui arrive quand on pose des questions... Les réponses sont farfelues quelquefois, mais c'est le prix à payer quand on ne pose qu'une question toute crue sans indiquer quel genre de réponses on veut...

Y'a pas énormément de questions, mais on voulait pas surcharger non plus...

Bon, vous connaissez la manœuvre, alors armez les stylos.

1) C'est l'été ! :

- a) Chouette !
- b) Vive la Norvège !
- c) Les saisons se succèdent, et la nature se recycle ... Que reste-t-il ?
- d) Yes.
- e) Ha bon ?

2) La fin du monde approche :

- a) Nous y voilà...
- b) Il était temps !
- c) En cette période de troubles, nul ne peut échapper à son destin ...
- d) Ha ?
- e) Heu ... qu'est ce que j'ai encore fait ...

3) La vie pour vous, c'est :

- a) Le sourire d'une jolie fille...
- b) Partager les bons moments avec des gens que j'aime...
- c) Une ballade au bord du lac... puis une rivière... et un torrent... Je m'assois aux bords de l'eau contemplant mon reflet...
- d) Esquiver les emmerdes et choper le reste.
- e) Préparer la fin du monde, faut bien s'occuper.

4) Votre style littéraire préféré ?

- a) Fantastique (médiéval, contemporain ou futuriste, peu importe).
- b) Horreur, terreur.
- c) Les Esprits d'antan m'habitent, ils me guident et m'instruisent ...
- d) Roman policier.
- e) Moi aussi , ouais aussi , c'est certain et oui aussi ... quoi ?...ha ... faut répondre aux questions , pas aux réponses ... je savais pas ...

5) Vous avez peur ?

- a) D'une seule chose : l'Ombre.
- b) De rater ma vie.
- c) A quoi cela peut-il bien servir ... L'ignorer si possible, ou la subir ...
- d) Oui ! Du grand méchant loup !
- e) De comprendre que j'ai raison.

6) Ce qui vous rend si particulier(e) :

- a) Ma vision des choses.
- b) Mes particularités
- c) Peut-être le sabre que je n'ai point ... ou le chevalier que je suis parfois ... je ne saurais le dire avec certainté ...
- d) Mes dents.
- e) L'existence des autres.

7) Votre Bd favorite :

- a) (on est obligé d'en mettre qu'une ??? ;op) Bone.
- b) Nom de nom, j'en sais rien !
- c) Si les mangas comptent parmi les animes, kenshin et saiyuki ...
- d) James Healer, et le Baron rouge.
- e) Heu ... alors ... Bone ... Nom de nom ... kenshin... saiyuki....James Healer...baron rouge ...quoi? ... non je copie pas ... c'est juste que c'est aussi mes Bd favorites ... et aussi Tintin et milou ... boule et bill ... Canardo... les dingodossier... les humanoïdes associés ... la Quête de l'oiseau du temps ... quoi? ... ha c'est un Quizz ... donc une seule réponse ? C'est nul...

8) Votre livre favori :

- a) La saga de Dune, de Franck Herbert.
- b) La trilogie "Diaries of a vampire" de Jeanne Kalogridis
- c) "L'art de la guerre , de Sun Tzu" , et "L'Arcane des Epées", côté fantasy.
- d) Pilgrim.
- e) Heu...alors...une seule réponse donc ... heu ... Dune, L'art de la guerre, l'Arcane des Epées, la bibliothèque de mon père, la totalité des Jack Vance, et aussi les Asimov et aussi ... quoi ?... je triche? ...mais non , y a qu'une seule réponse là ... ok ok je vais essayer...

9) Votre occupation favorite :

- a) Explorer les domaines de l'imaginaire...

- b) Jouer sur mon PC
- c) Sans avis.
- d) Poirer les cons.
- e) Entendre les autres parler.

10) A l'Ombre des Dieux, c'est :

- a) Quelque chose quand même.
- b) Ce qui restera après l'Apocalypse.
- c) Comme son nom l'indique, une vie sombre et dure dans les tourments des événements majeurs, c'est ainsi la vie à l'ombre des dieux ... Ce serait aussi là haut que sont enregistrés les archives de Fadrax, où plutôt celles destinées au grand public...
- d) La pastille de menthe après un bon repas...
- e) une fenêtre ouverte sur un monde sans limite.

11) Si vous étiez seul sur une île déserte, qu'est-ce que vous auriez emporté :

- a) Rien, c'est trop de problèmes de devoir choisir.
- b) Mon PC !
- c) Si le feu brûlait ma maison, qu'emporterais-je? ... J'aimerais emporter le feu ...
- d) A boire, à manger, un parapluie, un chausse-pied, une lampe de chevet, du savon, du rafia, ...etc, et un gros livre pour que, lorsque je serai arrivée à la fin, je ne me souviennes plus du début et vice versa.
- e) Le Monde.

12) Quelle est la valeur d'un rêve selon vous :

- a) La plus importante qui soit, je serais bien malheureux sans ça.
- b) Euh, j'ai jamais pensé à mesurer sa valeur, ça fait partie de la vie.
- c) Un rêve, une vie, c'est du pareil au même ...
- d) Prémonitoire et postmonitoire.
- e) Rêve de réalité ou réalité du rêve , qui peut faire la différence , j'aime autant la réalité que le rêve , je m'y complais...

13) Votre héros favori :

- a) Le copain de Frodon, là, je me souviens jamais de son nom ;)
- b) Moi, désolé. J'ai beau chercher, c'est tout ce que je trouve.
- c) Saito Hajime - san
- d) Mr Magoo.
- e) Heu ... Skatlan ???

14) Le verre est à moitié plein ou à moitié vide ?

- a) Moitié plein.
- b) Moitié vide. J'ai soif.
- c) A moitié plein ou a moitié vide, tant qu'il y'a quelque chose dedans, c'est tout ce qui compte non ?
- d) Je ne sais pas, je bois à la bouteille.
- e) Je comprend pas , pourquoi remplir son verre à moitié ?

15) Votre film préféré de tout les temps et même après :

- a) La trilogie du seigneur des anneaux.
- b) L'âge de Glace.
- c) Hero.
- d) Je n'arrive pas à choisir.
- e) Encore!... oui je sais une seule réponse ... alors ... ha je sais ... facile ... la totalité des films que j'ai déjà vu et tout ceux que je verrai ...quoi encore ?! ... bah quoi y a qu'une réponse là ... t'es jamais content toi ...

16) Quelqu'un n'est pas d'accord avec vous, comment réagissez vous ?

- a) Je laisse couler, je l'aurais plus tard ^^.
  - b) J'essaye de le convaincre et si j'y arrive pas, ben je l'envoie chier : il mérite même pas que je lui parle !
  - c) Dieu ne sauve personne, alors pourquoi le ferais-je?
  - d) Qu'est-ce que ça peut te faire ???
  - e) Je l'encourage , il a sûrement raison.
-

## **Les réponses :**

### Le plus de a) :

Vous êtes Skatlan, bravo. Un point pour le style, et deux pour le suivi du journal. Vous êtes l'âme de Fadrax...

### Le plus de b) :

Vous êtes Staifany, et vous passez sûrement trop de temps devant votre écran ! La plus grande collaboratrice du journal, vous êtes la conscience de Fadrax...

### Le plus de c) :

Vous êtes Beta', plus ou moins réincarné en un certain Leyn... Les voix du Seigneur sont impénétrables ? Les vôtres aussi, vous êtes la magie de Fadrax...

### Le plus de d) :

Vous êtes Zoé, court mais précis. Un pas sur le côté, vous faites les choses autrement, et c'est tant mieux. Vous êtes le cœur de Fadrax...

### Le plus de e) :

Vous êtes Erasmus, imprévisible et martyr par vocation. Des talents certains, mais une façon de procéder hiératique, vous êtes l'esprit de Fadrax...

Si vous avez des commentaires ou des améliorations à proposer pour le jeu "Summer Strike".

Si vous avez un avis ou une opinion à nous faire partager sur le quizz ou le journal.

Contactez nous sur [Fadrax@yahoo.fr](mailto:Fadrax@yahoo.fr)

Passez un bon été, à l'Ombre des Dieux...



