

# Max

Et le scientifique-Nazi-fou

Une histoire dont vous êtes le héros Dans l'univers de:

TIGRES VOLANTS





**Ecrit et mis en page par:  
Mistermisa**

**Illustré par:  
Mad-Lutine**

**Version en ligne et nouveautés sur:  
[labo-imaginaire.kazeo.com](http://labo-imaginaire.kazeo.com)**

## Sommaire

Introduction.....	5
Les présentations.....	5
Comment ça marche.....	5
La fiche de personnage.....	5
Quelques informations.....	6
Le système de jeu.....	6
Équipement:.....	6
Création de personnage.....	6
Que l'histoire commence!.....	7

## Introduction

### ***Les présentations***

Cette histoire se déroule dans l'univers de tigres volants, si vous ne connaissez pas allez voir là ou là.

Vous y incarnez Max un Rowaan vivant à Copacabana et tenant une boutique d'objets en tout genre d'occasions mais comme neufs et pas toujours trouvés très légalement. Ça ne fait pas de lui quelqu'un de réellement mauvais il est plutôt gentil dans le fond quoiqu'un peu impulsif.

Bon en fait c'est un peu comme vous voulez parce que Max après tout: c'est vous.

### ***Comment ça marche***

Cette histoire fonctionne exactement de la même manière que les livres dont vous êtes le héros. Les paragraphes sont numérotés et à la fin de chacun d'eux vous avez le choix entre plusieurs renvois vers plusieurs autres paragraphes.

Ainsi paragraphe par paragraphe vous avancerez dans l'histoire selon vos choix.

## La fiche de personnage

**Fiche de personnage: Max**

**PV:**

**Castagne:**

**Objets:**

**Traits:**

## Quelques informations

### ***Le système de jeu***

Il n'y a pas vraiment de système de jeu si ce n'est celui des combats.

Pour pouvoir mener un combat à bien il faut se munir d'un crayon, d'un ou deux dès, d'un morceau de papier et de votre fiche de personnage que vous n'allez pas tarder à remplir.

Au cours d'un combat vous lancez un dès pour vous et un pour votre ennemi vous additionnez vos scores de castagne respectifs à vos lancés de dès respectifs, le plus faible résultat perd un point de vie. Si vous tombez à 0 PV (points de vie), vous êtes mort.

### ***Équipement:***

Vous pouvez transporter un seul gros objet ou deux petits à la main.

Des habits avec des poches vous permettent de transporter 4 petits objets de plus.

Un sac permet de transporter un gros objet ou 10 petits objets.

Bref restez logiques vous ne pouvez pas avoir 3 mètres de cordes, une chaise, un coffre, 3 flingues alors que vous êtes à poil...

## Création de personnage

Pour commencer cette aventure vous avez 10 PV et 1D points de castagne- C'est à dire que vous lancez un dès pour savoir combien vous avez de points de castagne, si vous faites 1 relancez votre dès-.

Vous possédez également deux traits parmi ces 5:

- Habile
- Diplomate
- Discret
- Mécano/Informaticien
- Cultivé

Vous commencez cette aventure sans aucun équipement.

Vous êtes donc prêts à jouer.

## Que l'histoire commence!

0

Vous étiez plutôt heureux à Copacabana, pas de famille, pas d'emmerdes, quelques petites affaires, un petit coup de gueule de temps pour rétablir les choses mais dans l'ensemble tout allait bien.

Évidemment c'était avant que tout d'un coup votre vie ne vous échappe complètement.

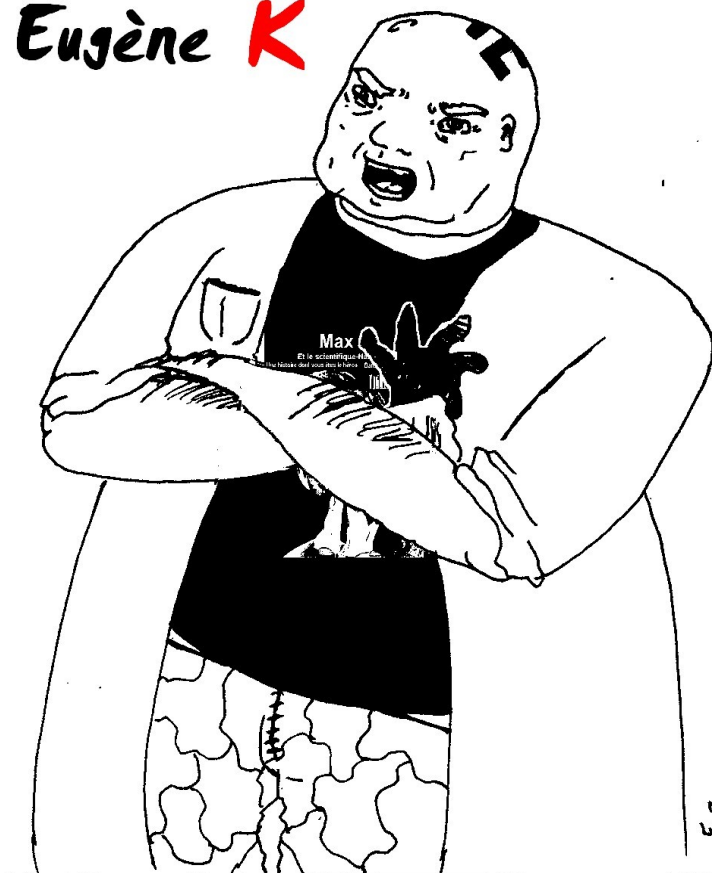
C'était une soirée comme les autres, vous vous prépariez à une sacrée gueule de bois le lendemain tout en vous demandant où vous aviez bien pu mettre vos clefs de bagnole et en titubant sur un trottoir désert de Copacabana.

Quand tout d'un coup vous avez ressenti une forte douleur à l'arrière du crâne, on venait de vous assommer.

Quand vous vous réveillez, vous pensez être sur un lit d'hôpital, sauf que vos bras et vos jambes sont sanglées.

Vous n'avez pas le temps de remettre vos idées en place qu'un homme se place devant vous jambes écartées portant deux gants de cuir noir à la main. Il ne doit guère mesurer plus d'un mètre soixante il a le crane complètement rasé sur lequel est tatoué une croix gammée, et arbore un T-shirt représentant un homme en costume bien coiffé.

**Eugène K**



« Alors petite sous merde génétique, on se réveille? Je suppose que tu ne sais même pas qui je suis. Je suis Eugène K, le grand leader de la phalange armée de l'ordre établi. Le descendant du grand chef kripto-communiste NAZI du XXème siècle: JFK. Et la phalange et moi nous haïssons ta race qui fait honte au genre canin. Tu as été capturé pour que nous puissions prélever du sang de Rowaan, grâce à ce sang nous allons pouvoir créer un poison anti-Rowaan que nous déverserons dans les stocks de la brasserie industrielle de Copacabana! Ainsi nous nous débarrasserons de tout les Rowaans buveurs de bière de Copacabana...  
Mouhahahahaha! »

Sur ce il prend la seringue que lui tend un scientifique, vous pique et vous prélève un peu de sang.

Il s'en va, suivi par les scientifiques présents dans votre chambre.

Rendez vous au paragraphe 1

## 1

Étant donné que si vous restez là vous risquez sûrement d'y rester pour de bon, vous essayez de vous libérer.

Visiblement les nazi-dérangés-du-cerveau ne connaissent pas réellement la force d'un Rowaan ou alors ils ont sous estimé la votre. Puisque vous parvenez à briser les sangles au bout de quelques minutes.

Vous êtes entièrement nu, la blouse posée à côté de votre lit vous servira d'habit de fortune (notez la sur votre fiche de personnage).

Il y a également un scalpel (+1 en castagne si vous vous en servez pour vous battre) et une seringue (Se sont tout deux de petits objets, vous pouvez les prendre si vous le désirez-notez les sur votre fiche de personnage-).

Vous remarquez qu'au dessus de votre lit trône le portrait de JFK.

La pièce ne possède qu'une seule porte.

Vous pouvez l'emprunter (Rendez vous au paragraphe 3).

Vous pouvez également attendre le retour de l'un des mous du globe nazis (Rendez vous au paragraphe 2)

## 2

Vous n'attendez pas longtemps qu'un des ces scientifiques maboul débarque dans votre chambre, quand il vous voit libéré il n'hésite pas une seconde (ce qui est stupide il est vrai) à se jeter sur vous à mains nues.

Le scientifique-nazi-de-l'espace

Castagne 2

PV: 2

Si vous tombez à 0 PV avant lui vous n'avez vraiment pas beaucoup de chance, en plus vous êtes mort et votre aventure s'arrête ici.

Si vous arrivez à crever cette ordure intersidérale vous pouvez prendre ses vêtements histoire d'avoir quelque chose à se mettre.

Vous pouvez également prendre le Talkie Walkie qui sort de sa poche (petit objet).

Des bruits de pas proviennent du couloir. Vous pouvez aller à leur rencontre en vous



rendant au paragraphe 5.

Vous pouvez également continuer à attendre en vous rendant au paragraphe 4.

### 3

Vous êtes dans un long couloir qui ressemble à celui d'un hôpital.

Vous êtes en train d'observer le tout rapidement lorsque des bruits de pas s'approche de vous.

Si vous voulez vous cachez et que vous êtes discret, vous pouvez prendre la porte directement située à votre gauche (Rendez vous au paragraphe 7) ou celle située à votre droite (paragraphe 6).

Si vous n'avez pas le trait discret ou que vous souhaitez attendre rendez vous au paragraphe 8.



## *Les scientifiques fous*

#### 4

Vous vous prépariez à affronter de nouveau un scientifique minable, lorsque cinq hommes (format armoire à glace) débarquent et armés en plus. Vous n'avez pas le temps de mener plus loin votre pensée, vous êtes mort...

#### 5

Vous êtes dans un long couloir qui ressemble à celui d'un hôpital.

Vous êtes en train d'observer le tout rapidement lorsque des bruits de pas s'approche de vous.

Si vous voulez vous cachez et que vous êtes discret, vous pouvez prendre la porte directement située à votre gauche (Rendez vous au paragraphe 7) ou celle située à votre droite (paragraphe 6).

Si vous n'avez pas le trait discret ou que vous souhaitez attendre rendez vous eu paragraphe 9.

#### 6

Vous arrivez dans une petite salle informatique. Elle contient une dizaine d'ordinateurs modèle "siècle dernier". Des disquettes sont posées à côté d'un poste.

Si vous voulez chercher des preuves de ce que vous venez de vivre pour plus tard et que vous possédez le trait Mécano/Informaticien, rendez vous au paragraphe 10

Sinon vous pouvez attendre que les bruits de pas soit passés et reprendre la porte par laquelle vous êtes entrés au paragraphe 11.

Vous pouvez également prendre la porte que vous voyez sur votre gauche en vous rendant au paragraphe 12.

#### 7

Vous arrivez dans une sorte de petit laboratoire. Si vous possédez le trait cultivé et que vous voulez chercher quelque chose d'utile rendez vous au paragraphe 13.

Sinon vous pouvez attendre que les bruits de pas soit passés et reprendre la porte par laquelle vous êtes entré au paragraphe 11.

Vous pouvez également prendre la porte que vous voyez sur votre droite en vous rendant au paragraphe 12.

## 8

Vous n'avez même pas le temps de tenter de vous dissimuler qu'un de ces tarés du cerveau de nazi vous saute dessus.

Le scientifique-nazi-de-l'espace

Castagne 2

PV: 2

Si vous sortez victorieux de ce combat vous pouvez récupérer les habits du scientifique, puisque je vous le rappelle, vous êtes entièrement nu.  
Vous pouvez également récupérer le talkie walkie qu'il y a dans sa poche. (N'oubliez pas de le noter sur votre fiche de personnage.)  
Une fois la chiure de l'espace crevée vous avez le choix entre:  
Prendre la porte directement à votre droite (paragraphe 6).  
La porte directement à votre gauche (paragraphe 7)  
Traverser le couloir et prendre la porte en face (paragraphe 14)

## 9

Rapidement un groupe d'hommes armés arrive.

Si vous possédez le trait diplomate rendez-vous en 15.

Sinon je crois que vous avez beau essayer de vous défendre, vous ne pouvez rien contre eux... Vous êtes mort.

## 10

Vous avez vite fait de récupérer suffisamment de preuves pour faire tomber ces salopards, encore faut-il que vous puissiez vous sortir vivant de cette histoire.

Ajoutez une disquette contenant les preuves à votre fiche de personnage.

Il n'y a maintenant plus de bruit provenant du couloir que vous veniez de quitter vous pouvez y retourner si vous le désirez en vous rendant au paragraphe 11.

Vous pouvez également prendre la porte que vous voyez sur votre gauche en vous rendant au paragraphe 12.

## 11

Il n'y a personne dans le couloir.

Vous pouvez décider de prendre la porte en face de vous (Paragraphe 6 ou paragraphe 7 selon celui que vous venez de quitter) mais également traverser entièrement le couloir et prendre la porte du fond en vous rendant au paragraphe 14.

## 12

Vous arrivez dans des vestiaires malheureusement il n'y a pas beaucoup plus qu'une simple blouse à récupérer.

A l'exception de la porte par laquelle vous êtes entrés il n'y en a qu'une et elle mène au paragraphe 14.

## 13

En fouillant dans le laboratoire vous pouvez y trouver une seringue et une dose de morphine. (si vous prenez ceci n'oubliez pas de le noter sur votre fiche de personnage).

Il n'y a maintenant plus de bruit provenant du couloir que vous veniez de quitter vous pouvez y retourner si vous le désirez en vous rendant au paragraphe 11.

Vous pouvez également prendre la porte que vous voyez sur votre droite en vous rendant au paragraphe 12.

## 14

Vous entrez dans une sorte de grand hall.

Face à vous une gigantesque porte en verre mène à l'extérieur, vous pouvez y voir une petite cours fleurie, et un portail gardé par deux gorilles.

Deux autres couloirs tel que celui que vous venez de quitter semblent se trouver sur votre droite et votre gauche.

Vous observer cela lorsque l'alarme retentit.

Si vous possédez un talkie-walkie rendez vous au paragraphe 16.

Si vous voulez prendre la porte qui mène à l'extérieur rendez vous au paragraphe 17.

Si vous voulez prendre à gauche rendez vous au paragraphe 18.

Si vous voulez prendre à droite (et donc à l'encontre des bruits de pas qui proviennent de ce couloir) rendez vous au paragraphe 19.

## 15

Vous réussissez à les convaincre de vous laisser en vie rendez vous au paragraphe 20.

## 16

"crff...tfff...prfr... Le prisonnier s'est échappé, il est dans le hall, capturez le et pas de quartier"

Vous pouvez essayer de négocier votre reddition à l'aide du talkie-walkie en vous rendant au paragraphe 21.

Vous pouvez prendre la porte qui mène à l'extérieur en vous rendant au paragraphe 17.

Vous pouvez prendre à gauche en vous rendant au paragraphe 18.

Vous pouvez prendre à droite (et donc à l'encontre des bruits de pas qui proviennent de ce couloir) en vous rendant au paragraphe 19.

## 17

Vous êtes dans la petite cours, à peine les deux gorilles vous ont-ils vus qu'ils vous foncent dessus.

Derrière vous un escalier de métal monte jusqu'au toit du bâtiment.

Si vous êtes habile vous pouvez prendre l'escalier en vous rendant au paragraphe 23.

Sinon vous n'avez pas d'autres choix que de combattre les gardes en vous rendant au paragraphe 22.

## 18

Vous entrez dans un couloir silencieux où il n'y a personne.

Vous avez le choix entre 3 portes situées sur votre gauche.

Première porte: Paragraphe 24

Deuxième porte: Paragraphe 25

Troisième porte: Paragraphe 26

## 19

A peine avez vous fait un pas dans ce couloir que vous êtes mitraillé sans même avoir eu le temps de voir qui vous a tué...

## 20

"Suivez nous sous merde génétique, le grand chef Eugène décidera ce qu'il faut faire de vous"

Rendez vous au paragraphe 27

## 21

Votre reddition est acceptée, "ne bougez pas et attendez notre arrivée".

Quelques minutes plus tard on vous désarme et on vous envoie direct au paragraphe 20.

## 22

Vous devez combattre les deux gardes comme si ils n'étaient qu'un seul homme

Les deux gorilles

Castagne: 3

PV: 4

Si vous sortez vivant de ce combat vous pouvez trouver un AMMAG (c'est une arme à feu, notez le sur votre fiche de personnage si vous désirez le prendre avec vous) sur l'un des deux gorilles tellement bête qu'il a oublié de s'en servir.

Vous entendez des bruits à l'intérieur du bâtiment, visiblement on est à votre poursuite.

Vous pouvez les attendre de pied ferme en vous rendant au paragraphe 28.

Vous pouvez prendre l'escalier qui monte le long du bâtiment par l'extérieur en vous rendant au paragraphe 23.

Vous pouvez sortir de là en ouvrant le portail au paragraphe 29.

## 23

En montant cet escalier vous vous retrouvez sur le toit de l'immeuble, d'ici vous remarquer qu'il est situé au beau milieu de la jungle.

Tout d'un coup un bruit vous fait sursauter, vous vous retournez et vous remarquez un hélicoptère en train de décoller, vous apercevez Eugène en train de monter à bord...

Vous pouvez restez caché si vous êtes discret en vous rendant au paragraphe 30.

Sinon vous êtes de toutes manières repéré alors autant aller à sa rencontre au paragraphe 31.

## 24

Vous entrez dans une chambre qui ressemble un peu à celle dans laquelle vous vous êtes réveillé.

Dans le lit vous voyez un autre rowaan, il est sanglé et a l'air très affaibli.

"Je...suis...mourant...appro...che...toi"

Vous vous approchez de lui, comprenant qu'il a sûrement subit la même chose que vous mais en pire.

Si vous possédez une seringue et de la morphine vous arriverez peut-être à le maintenir en vie en vous rendant au paragraphe 33.

Sinon rendez vous au paragraphe 32.

## 25

Vous entrez dans un bureau, on dirait celui d'une entreprise toutes à fait normale: chaise, ordinateur, petite bibliothèque... à l'exception du tableau représentant JFK faisant le salut nazi.

Vous en profitez pour vous demander si il a vraiment existé un jour.  
Si vous avez déjà rencontré Adam rendez vous au paragraphe 34  
Sinon rendez vous au paragraphe 35.

## 26

Vous entrez dans une cage d'escalier, si vous souhaitez prendre l'escalier rendez vous au paragraphe 36.

Sinon revenez en arrière: Paragraphe 18 ou paragraphe 35.

## 27

Les gardes vous emmènes jusqu'au toit. Là un hélicoptère s'apprête à décoller, en face de celui-ci Eugène est en train d'attendre, quand il vous voit il vous adresse la parole:

« Je vois que vous m'en voulez toujours, mais vous savez, j'ai eu ce dont j'avais besoins. Je n'ai plus besoins de vous, donc je n'est plus besoins de vous garder.

Vous voyez je peux soit vous tuer sur le champ, soit vous emmener avec moi à Copacabana où vous pourrez reprendre votre petite vie normale de chien errant.

Et vu que je suis quelqu'un d'honnête je me propose de ne pas vous tuer, quand dites vous? »

Vous acceptez: Rendez vous au paragraphe 37

Vous refusez: Rendez vous au paragraphe 38.

## 28

Si vous possédez une arme à feu vous pouvez tenter le combat, autrement ce n'est même pas la peine de sortir vos dès vous êtes déjà mort.

Autrement il faut combattre tout ce beau monde comme un seul individu, et ça va être très dur:

Les gardes armés

Castagne: 4

PV:8



Si vous sortez vainqueur rendez vous au paragraphe 41.

## 29

Vous ne parvenez pas à ouvrir la porte directement, un code est nécessaire.

Si vous possédez le trait informaticien/mécano et que vous voulez essayer de bidouiller rapidement la machine avant que vos assaillants n'arrivent, rendez vous au paragraphe 39.

Si vous êtes habile et que vous souhaitez essayer d'escalader la porte rendez vous au paragraphe 40.

Sinon il vous faut combattre les gardes qui commencent à sortir de l'immeuble en vous rendant au paragraphe 28.

## 30

Vous voyez Eugène monter à bord de l'hélicoptère.

A peine l'hélicoptère décolle t-il que vous entendez un grand "mouhahaha!!!", un sentiment d'inquiétude né au fond de votre esprit. Rendez vous au paragraphe 48.

## 31

Vous vous êtes à peine approché d'Eugène que vous l'entendez crier en votre direction:

"Calmez vous voyons! J'ai eu ce que je désirais, vous êtes libre maintenant faisons la paix!"

Plusieurs possibilités s'offre à vous:

-Vous calmer et vous approcher de lui sans gestes brusques, en vous rendant au paragraphe 37

-Hurler «Espèce d'\*\*\*\*\*, va \*\*\*\*\*, attends que je soit là pour \*\*\*\*\* ta \*\*\*\*\* de \*\*\*\*\* »

en ce jetant sur lui avec l'intention délibérer de le tuer (paragraphe 42)

## 32

A peine vous êtes vous approché du rowaan qu'il rend son dernier soupir et meurt devant vos yeux, sans que vous n'avez ne serait-ce que connu son nom.

Vous placez un draps sur son visage et déchirez ses sangles pour qu'il garde un minimum de dignité.

Vous voyez une porte à droite, vous la prenez et vous rendez au paragraphe 25.

## 33

Soulagé par votre pique, le Rowaan parvient à vous expliquer dans un dernier râle que les cinglés ont tentés plusieurs expériences sur lui.

Il vous dit qu'il appartient à la RPF\* et qu'il ne sera pas mort pour rien:

"Prévenez... les... Carte...bureau...coté"

Ce sont les derniers mots de celui qui c'était présenté à vous comme Adam.

Vous placez un draps sur son visage et déchirez ses sangles pour qu'il garde un minimum de dignité.

On arrive au bureau d'à côté en se rendant au paragraphe 25, vous espérez y trouver une carte magnétique de la RPF.

\*La RPF est une organisation de rowaan en très mauvais termes avec des gens du type nazis de l'espace, plus d'informations sur la tivipédia ([tivipedia.2dsansfaces.com](http://tivipedia.2dsansfaces.com)).

## 34

Vous fouillez le bureau de fond en comble jusqu'à, enfin, trouver la carte magnétique d'Adam, celle qui vous permettra d'entrer rapidement en contact avec la RPF pour dézinguer ce p\*\*\*\* de Nazi, des fois que vous arriviez à vous en sortir vivant.

Rendez vous au paragraphe 35

## 35

Vous mettez la carte dans votre poche et observez les possibilités qui s'offrent à vous. En vous rendant au paragraphe 26, vous prenez la porte qui se situe en face de vous.

En vous rendant au paragraphe 18 vous prenez la porte qui se situe à votre droite, il s'agit probablement de la porte qui mène au couloir que vous aviez quitté il y a peu.

### 36

L'escalier est silencieux, il mène à une unique petite porte, rendez vous au paragraphe 23.

### 37

Vous montez à bord de l'hélicoptère assez peu confiant. Vous vous asseyez à côté d'Eugène qui vous fait un grand sourire lorsqu'un doute asséye votre esprit mais c'est top tard, vous êtes mort... Vous ne savez même pas comment...

### 38

Vous refusez et les gardes autour de vous, vous attaques comme un seul homme, vous devez les combattre de cette manière d'ailleurs (comme un seul ennemi), et ça va pas être évident.

Les gardes

Castagne: 4

PV:8

Une arme à feu vous donne un bonus de +4 en castagne (c'est tout de suite plus facile)

Si jamais vous sortez victorieux de ce combat, vous voyez Eugène s'enfuir à bord de l'hélicoptère.

Rendez vous au paragraphe 43 (si vous êtes toujours vivant évidemment).

### 39

Vous parvenez à ouvrir la porte juste au moment où les gardes vous braquent avec leurs armes.

Vous courez en direction de la jungle qui s'étale devant vous.  
Rendez au paragraphe 49.

#### 40

Escalader le portail est difficile, vos chances d'y arriver sont limitées.  
Lancer un dès, si le résultat est pair rendez vous au paragraphe 44. Si le résultat est impaire rendez vous au paragraphe 45.

#### 41

Vous êtes sorti d'affaire, ça a été juste. En regardant autour de vous vous vous rendez compte que le seul échappatoire possible de ce guêpier est de prendre l'escalier qui parcourt la façade du bâtiment.  
Rendez vous au paragraphe 23.

#### 42

Tout d'un coup vous ressentez une terrible douleur, vous perdez 1 point de vie.  
Et si jamais vos points de vie ne sont toujours pas à 0, votre vue se brouille, vous perdez l'équilibre et vous vous rendez au paragraphe 46.

#### 43

Vous pouvez poursuivre Eugène en essayant d'atteindre l'hélicoptère, dans ce cas rendez vous au paragraphe 47.  
Sinon vous pouvez rester là, à compter vos blessures en vous rendant au paragraphe 48.

#### 44

Votre escalade s'arrête là. Vous étiez pourtant presque parvenu à passer le portail mais l'on vous a abattu dans le dos avant.

## 45

Vous parvenez passer le portail juste au moment où les gardes vous braquent avec leurs armes.

Vous courez en direction de la jungle qui s'étale devant vous.

Rendez au paragraphe 49.

## 46

Vous vous réveillez soudain, une grande douleur à l'arrière du crâne, vous voyez l'hélicoptère décoller, à son bord Eugène vous regarde de haut en hurlant: "Mouhahahahaha!!"

Vous sentez bien que quelque chose cloche, mais quoi? Pour le savoir rendez vous au Paragraphe 48.

## 47

Vous n'avez pas le temps d'atteindre le fou furieux nazi que l'hélicoptère décolle. Le nazi en question vous regarde de haut en hurlant un grand "Mouhahahahaha!"

Rendez vous au paragraphe 48.

## 48

Soudainement vous êtes propulsez en quelques secondes de là où vous êtes à une centaine de mètres plus loin en plein milieu de la jungle. Le complexe vient d'exploser.

Vous perdez un point de vie, si vous êtes encore vivant vous comprenez que seul votre constitution exceptionnelle de Rowaan vous a permit de survivre à une telle explosion.

Rendez vous au paragraphe 50.

## 49

Derrière vous une grande explosion résonne. Vous vous retournez pendant votre course et voyez le complexe partir en fumée. Ce nazi est tellement tarée qu'il a dû faire exploser son propre laboratoire.

Vous contemplez ce désastre lorsque vous voyez un hélicoptère passer au dessus de votre tête et vous entendez le rire si particulier d'Eugène votre ennemi juré: « Mouhahahahaha!! ».

Rendez vous au paragraphe 50.

## 50

Pour la première fois depuis le début de cette journée incroyable vous prenez un peu de répit. Seulement quelques heures se sont écoulées depuis que vous avez commencé à fuir de ce terrible endroit.

Maintenant vous êtes dehors et en vie ce qui n'a pas été si simple.

Pourtant Eugène cours toujours et il a toujours l'intention de mettre à exécution son plan. Il faut l'arrêter mais comment faire pour arriver à temps alors que vous êtes au milieu de la jungle (vous ne savez même pas laquelle), perdu et affaibli.

Il vous faudra pourtant bien trouver une solution dans l'épisode suivant.

A suivre...

