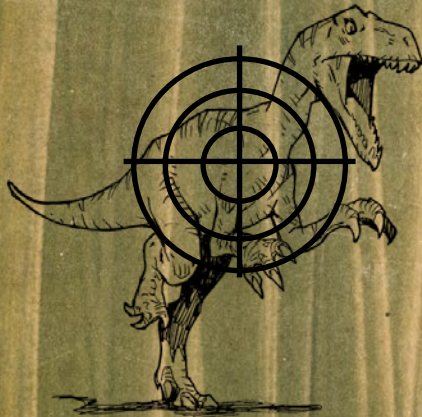


CONSEILS DE SURVIE EN MILIEU HOSTILE

- **COMPRENDRE**
- **ANTICIPER**
- **SURVIVRE**



Dans cet ouvrage vous trouverez l'essentiel de ce qu'il vous faut retenir pour avoir ne serait-ce qu'une simple chance de vous en sortir. C'est la base de tout. Bien sûr, cela n'est rien sans l'expérience que vous développerez tout au long de la mission.

Lisez attentivement ce qui va suivre, mémorisez et gardez à l'esprit ces conseils en permanence. Il en va de votre vie.



LA LOI DES GRANDS NOMBRES

Déjà deux heures de traque. Dans cette végétation si dense, John a très vite perdu de vue ses camarades. Au début, lorsqu'il s'arrêtait de marcher, il les entendait, là, tout près, se frayant eux aussi un passage dans cette végétation luxuriante. Peu à peu, les bruits se sont faits plus lointains. Et là, maintenant plus rien. John commence à sentir l'angoisse monter en lui. Et s'il était seul... Et si cette foutue bestiole avait eu raison de ses camarades... et s'il était le dernier... Soudain, un bruit à nouveau. Mais... différent... Oui, c'est sûr... quelque chose de lourd, puissant est en train de se faufiler, là, tout près. Surtout, ne plus bouger... ne pas respirer trop fort... tenter de faire fi de cette envie pressante de prendre ses jambes à son cou... car c'est sûr... ELLE est là... et ELLE est là pour LUI...



Le joueur scientifique doit faire arriver des renforts le plus rapidement possible. C'est essentiel. Et cela dans le simple but de ne pas se voir éradiquer du plateau.

L'UNION FAIT LA FORCE

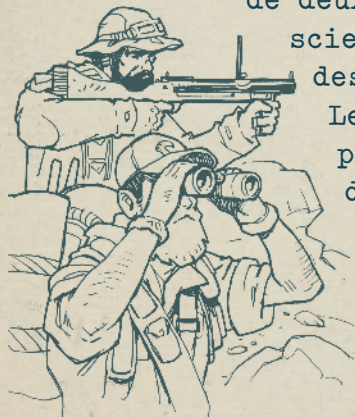
« PAR ICIIIIIII !!! VIIIIIIITE !! » Mark s'époumonait de la sorte depuis quelques minutes. Et toujours pas de réponse.

Il enrageait. Le jeune raptor, qu'il venait d'endormir d'une cartouche soporifique donnait déjà des signes de réveil.

Seul, il ne parviendrait pas à le maîtriser. Si seulement le chef de l'expédition l'avait écouté lorsqu'il avait proposé de se diviser en groupes au lieu de partir seul, chacun dans une direction différente.

Chaque scientifique ne peut accomplir qu'une seule action agressive par tour ; les choix sont donc cruciaux. Déplacer les scientifiques par groupe de deux ou plus évite au joueur scientifique de se retrouver dans des situations sans issue.

Les bébés raptors sont alors des proies bien plus faciles, l'un des scientifiques se chargeant d'endormir la jeune bête avant que l'autre, dans le même tour, ne la capture.



TOUT DOUCEMENT

Karen était embusquée derrière un rocher. Soudain, son cœur fit un bond. La maman raptor venait de faire son apparition, là-bas, à moins de 200 mètres, pile dans sa ligne de mire. Karen bloqua son souffle et appuya fermement la crosse du fusil contre sa joue et son épaule. Dans sa tête, les dernières paroles de Dave, le biologiste spécialiste des gros animaux résonnaient encore et encore : « Le liquide anesthésiant contenu dans vos munitions a fait ses preuves lors de toutes mes expéditions africaines, endormant un éléphant en moins de 15 secondes ». Pourvu que ça marche aussi sur ces foutues bestioles, murmura-t-elle tout bas. Et elle appuya sur la détente...

Si l'un des objectifs principaux du joueur scientifique est de capturer les bébés, il ne doit pas oublier qu'il l'emporte aussi s'il endort la maman. Rapide et sanguinaire, elle ne se calmera pas tant que l'un des scientifiques sera encore debout. Il faut donc la débusquer très tôt et lui tirer dessus pour la ralentir.



VOIE SANS ISSUE

Ingrid jeta un regard rageur à son arme. Enrayée ! Le joujou technologique si perfectionné n'était plus qu'un jouet bien dérisoire face à cette mère raptor en colère qui s'approchait lentement. Pourtant, Ingrid restait sereine, comme si la proximité de la mort la mettait dans un état d'hyperlucidité: elle savait quoi faire. Oui... Ce briquet dans sa poche arrière... Bien sûr ! Elle s'en saisit, doucement, et, avec un sourire, enflamma d'un geste quelques-unes des branches desséchées jonchant le sol. La mère émit un grognement de surprise et marqua un temps d'arrêt. Ingrid brandit sa torche improvisée et avança bravement en direction de la bête, qui finit par s'enfuir. Ingrid reprit la direction du camp, en se disant que quelques brasiers bien placés pourraient suffire à prévenir la fuite des raptors.



Allumer des feux est un bon réflexe, mais le mieux est encore de les utiliser pour bloquer l'accès aux sorties. Les bébés n'y pouvant rien, la mère devra se déplacer pour gérer la situation. Plus la partie dure, plus elle est favorable au joueur scientifique. Il doit retarder l'ennemi autant que possible !

LE REPOS DU GUERRIER

Eddy était à bout de souffle. Depuis ce face à face aussi imprévu que terrifiant avec la bête, il courait à perdre haleine.

Mais si la peur donne des ailes, elle ne donne pas forcément assez d'oxygène pour courir de la sorte sans jamais s'arrêter.

Eddy savait qu'il allait de toute façon devoir faire une pause. Vite. En espérant que ce soit LE bon moment...



Jouer ses cartes 1 et 2 au moment opportun (c'est-à-dire lorsque l'adversaire joue une carte de valeur 3 à 5) peut donner l'avantage... Ainsi un joueur élimine les cartes les plus « faibles » de son paquet sans offrir de trop fortes opportunités à son adversaire.

