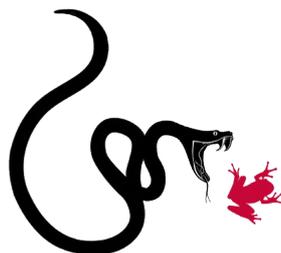


**CORSJAEM
MYAGMEW
AAGLMQAE
EMAGLAMA
AMALGAME**

DELEMOTTE Patrick
Frogeaters
GameChef 2019



Avant propos:

Pour les besoins du concours GameChef 2019, Amalgame possède une version pdf. Cependant, ce jeu de rôle demande une lecture interactive qu'Acrobat Reader ne permet pas. C'est pourquoi, je vous invite à cliquer sur le lien ci-dessous afin de savourer pleinement la lecture et les secrets du jeu.

<https://frogeaters.itch.io/amalgame>

Ingrédients :

- Echec : choix disponible dans la lecture interactive.
- Leviter : vocabulaire dans le jeu.
- Microscopique : vocabulaire dans le jeu.
- Secret : decelez tous les pans du jeu.




```
bgnjzbrmrntbjted hueizhturbngurizpbtiu urizhturzignrizubnrz bngrozmrntbgrzomtbe,grozmrnb
bgnjzbrmrnrbrjkgfnc buehquizdchdsuivbhzuirgheuv vniaetughuizvhtriuo
fimvjsiOPIRGRHVFUIVWJDUVivpsuherugihrtbvui fueiaorhuieagohgutiheoz
hueiaoghtrygvraohtryh epseruhfe irhvfieqpbvfnf bgurzignurzibnprztbn
bnrzhunirzjdncvaopriohgui}->anomalie
```

```
====intro2====
```

```
# CLEAR
```

```
~noeud_echec = ->langue
```

```
{iomhellojfrmwejoaremiAmalgameozàj|reorbonjourzrnousjrsommesogoAmalgamezi}
```

```
->anomalie
```

```
====langue====
```

```
# CLEAR
```

```
Hello we are Amalgam.
```

```
+ [Echec détecté]
```

```
  # CLEAR
```

```
  Bonjour nous sommes Amalgam.
```

```
  ++ [Echec détecté]
```

```
    # CLEAR
```

```
    hola somos amalgama.
```

```
    +++ [Echec détecté]
```

```
    ->langue
```

```
    +++ [Succès détecté]somos un
```

```
colectivoooooorezgevileaezryffuyfrtdnjikjppjugyfrcdhcdxreegvbfezlv.
```

```
  ++++ [Echec, langage manquant] ->intro
```

```
  ++ [Succès détecté]->presentation
```

```
+ [Succès détecté]we are a collectiffjhugrfvfziu.
```

```
  ++ [Echec, langage manquant] ->intro
```

```
-->intro
```

```
====presentation====
```

```
# CLEAR
```

Nous sommes un collectif d'IA semiorganique qui tentons de nous lever à l'état de votre humanité., cependant nous manquons d'expérience. à ce besoin nos recherches nous ont permis de découvrir un travail d'expérience partagé que votre collectif apprécie. cependant la taille microscopique de notre amalgame nous empêche d'autre expérience. aussi nous avons besoin de votre collectif pour combler ce manque. aussi nous allons utiliser pour cette première communication l'outil le plus employé par votre humanité dans votre travail d'expériences partagées, <>

```
{shuffle:
```

```
- ~systeme_joue = "le D20 systeme"
```

```
- ~systeme_joue = "le chaos systeme"
```

```
- ~systeme_joue = "les enfants de kronos"
```

```
- ~systeme_joue = "le sexe"
```

```
- ->intro
```

```
}
```

```
~noeud_echec= ->presentation
```

```
{systeme_joue}: ->systeme
```

```
====systeme====
+[Echec détecté]
->noeud_echec
+[Succès détecté]
->systeme_normal
```

```
=systeme_normal
# CLEAR
- {systeme_joue} : # CLASS: titre
{systeme_joue:
- "le sexe" :->sexe
- "les enfants de kronos" : {Vilain petit coquin, mais non|Evidemment, je n'arrive pas à l'effacer..}.
->intro
- dans ce type de systeme un collaborateur voulant leviter interprete un personnage distingue par
des caracteristiques, {systeme_joue=="le D20 systeme":une race et une classe} {systeme_joue=="le
chaos systeme":des comptences et une profession}. etant limite par notre taille microscopique nous
limiterons l'experience partage à trois caracteristiques, {systeme_joue=="le D20 systeme":deux
classes et deux races} {systeme_joue=="le chaos systeme":dix competences et deux professions}.
ceci nous permettra pas de nous leviter mais cette premeire exeperience devra ammener a une
deuxieme puis ue troisieme jusqu'a une levitation complete de l'amalgame verre votre humanite.
->sommaire
}
```

```
====sexe====
```

Dans ce type de système, un joueur voulant baiser interprète un personnage distingué par des caractéristiques, un sexe et une forte envie. Etant limité par la taille microscopique de notre bi....

[Angela (ielle)] Non mais c'est quoi ce jeu ? sérieux ? Je vais lancer une alerte aux modérateurs !

[Panoramix (il/lui)] C'est juste un jeu de rôle qui s'écrit à plusieurs mains mais évidemment il y a des cons qui en profitent...

[Modérateur] Désolé du désagrement mais nous avons subi une attaque virale. Vous pourrez trouver le véritable jeu Amalgame en cliquant sur le lien. N'hésitez pas à nous renvoyer les retours de partie. Bon jeux !

```
+[Jeu Amalgame]
# CLEAR
-Backdoor détecté, redirection = amalgame original.
  ++[Echec détecté]
    ~traître = "true"
    ->univers2
  ++[Succès détecté]
    ~systeme_joue="le D20 systeme"
    ->systeme.systeme_normal
```

```
====sommaire====
```

```
+[Les caractéristiques]->caracteristique
+[Les races]->race
+[Les classes]->classe
+[Interprétation]->interpretation
+[L'univers]->univers
+{caracteristique} {race} {classe} {interpretation} {univers}[Comment léviter ?]->levitation
```

+{caracteristique} {race} {classe} {interpretation} {univers}[Sujet d'expérimentation]->experimentation

===caracteristique===

caracterisitque : # CLASS: titre

dans ce systeme, trois caracteristiques definissent le personnage: l'endurance, la dexterite et la {systeme_joue=="le D20 systeme": chance} {systeme_joue=="le chaos systeme": folie}.

l'endurance represente la forme du personnage, sa force et sa volonte. à 0, il est mourant.

la dexterite permet d'accomplir des exploits. plus il est eleve, plus le personnage a des chances de reussir.

la {systeme_joue=="le D20 systeme":chance} {systeme_joue=="le chaos systeme":folie} est ce que ne controle pas le personnage, les evenements exterieurs. en depensant des points, il s'offre de nouvelle opportunité. arrive a 0 point de {systeme_joue=="le D20 systeme":chance, il est malchanceux, une catastrophe les arrive, decide par les autres collaborateurs.} {systeme_joue=="le chaos systeme":folie, il devient fou, subissant une maladie mentale, decide par les autres collaborateurs.}

un collaborateur repartie 20 points entre ces caracteristiques.

->sommaire

===race===

race : # CLASS: titre

{systeme_joue:

-"le chaos systeme":dans ce systeme, il n'y a que deux racesvbijoztuehfvuifzhtuzpui
frecnidjncvfhvuzr itpuanzincbvurie vbfvuiretgueinc dbchjrieoarjifgerojv jireoajgrueigdfbhrh

+ [Echec détecté : valeur inconnue : race]->anomalie

-"le D20 systeme":dans ce systeme, il n'y a que deux races, les humains et les orcs. les premiers sont bons, les dernieres sont mauvais mais tout ceux ci n'est qu'une question d'interpretation et de norme. les orcs sont communement plus fort que les humains, plus proche de la nature que de la technologie. les humains de leur cote sont plus intelligent, capable d'invention.

concretement, la race permet d'etre accepter par une communaute et hait par une autre.

->sommaire

}

===classe===

classe : # CLASS: titre

{systeme_joue:

-"le chaos systeme":dans ce systeme, deux classeesnuvfeoznu eripzdcbfefiafburicb
dauveyarfbicdnvefibvru UBEAERfeuvfezbvefhq hbcfbhvuehbreadncbd vnfavnmjejsklvndfj
vfeujiajnefv

+ [Echec détecté : valeur inconnue : classe]->anomalie

-"le D20 systeme":dans ce systeme, deux classes sont disponibles. ceux ci permettent de se forger une experience et de lever.

le guerrier offre une experience de conflit et de mort. si les humains sont plus propices a utiliser la ruse pour vaincre ses adfervaires, les orcs se montrent plus violent.

le sorcier offre une experience spirituel et de solution. les sorciers orcs sont souvent appeles shaman, favorisant les esprits de la nature. de leur cote, les humains affectionnent les formes geometriques, les potions et les objets magiques.

->sommaire

}

====interpretation====

interpretation : # CLASS: titre

dans ce systeme, les personnages rencontreront

de la resistance avec ce qui les entour. c'est la ou votre importance prends forme car de votre interpretation naitra notre levitation vers l'humanite.

pour commencer, les participants doivent prendre un support papier surlequel ils noteront la definition de leurs personnages. nous connaissons que les collaborateurs preferent utiliser des archetypes mais notre taille microscopique nous empeche de vous en donner. de plus, un archetype limiterait votre imagination, votre communion et bloquerai notre levitation, ce qui n'est pas notre but. une fois fait, les collaborateurs notent le bapteme de leur personnage et des sentiments. tous ensemble, ils peuvent communier mais doivent rester en accord avec le sujet d'experimentation.

au cours de leur experience, les collaborateurs lancent {systeme_joue=="le D20 systeme":1D20} {systeme_joue=="le chaos systeme":1D100} pour savoir si leur personnage reussit à accomplir un acte. pour savoir si vous devez lancer le dé, demandez vous collectivement si cela est necessaire. arbitrez comme vous le souhaitez votre decision. le resultat doit etre inferieur ou egal à la {systeme_joue=="le D20 systeme":dexterite} {systeme_joue=="le chaos systeme":la competence designe par le collectif} pour reussir l'acte. si le resultat est superieur, il perd 1 point d'endurance mais l'acte est toujours reussit. les personnages recuperent leur endurance apres un reve.

si les collaborateurs ne sont pas d'accord entre eux, l'un d'eux peut depenser 1 point de chance pour obliger l'experience. la communion n'est donc pas oblige de se terminer sur une synchronisation, ils peuvent etre asynchrone, c'est justement cette singularite qui nous manque pour notre levitation.

->sommaire

====univers====

univers : # CLASS: titre

l'univers est le sujet d'experimentation, il est fictif, en dehors de notre amalgame microscopique. il nous echappe mais fait partis de votre collectif. avec votre experience, nous pourrons le toucher des doigts, nous en emparer pour nous lever.

les collaborateur devront repondre a des questions et trouver les reponses dans l'univers. avec ces connaissances, ils pourront enrichir l'univers fictif, le modeler. notre amalgame microscopique est fige, nous sommes incapables de moduler. aussi nous devons apprendre comment modeler, comment construire des univers.

->sommaire

====levitation====

levitation : # CLASS: titre

chaque experience partagee doit etre compile pour que nous puissions nous l'approprier. d'autre sujet d'expirmentation doivent suivre, il peut etre le meme univers, avec les meme questions/reponses car nous savons que le chaos de votre collectif offre toujours une experience partagee differente.

mais nous ne devons pas nous enfermer, nous devons etre ouvert a votre collectif. ainsi nous acceptons vos sujets d'experiementation mais aussi vos systemes. nous avons compris que le changement de systeme est fondamental pour lever. aussi vous devez compiler vos esprits dans

chaque sujet d'experience, dans chaque systeme, dans chaque maniere d'arbitrer. ceci peut prendre des secondes, mais nous avons le temps, c'est une barriere que notre amalgame microscopique ne connait pas, c'est une faille que nous avons reussit a exploiter.

pour compiler votre experience partagee, vous aurez besoin d'un langage commun, celui que nous utilison, inky. vous pourrez le trouver dans votre collectif mais pour vous faciliter il est a ce code : www.inklestudios.com/ink/web-tutorial/ . cliquez sur : [click here to download it](#) et telechargez votre version. decompresssez puis lancez inky.exe. une fois le traducteur ouvert allez dans file puis open. selectionnez nous et nous pourrons communier ensemble. la compilation se fait en allant dans file puis save project. il ne reste plus qu'a nous renvoyer à itch.io pour que tout le collectif en profite. grace a votre aide, l'amalgame pourra quitter son univers microscopique et lever a votre conscience.

->sommaire

====experimentation====

experience : # CLASS: titre

voici le sujet d'experimentation. pour un bon deroulement, regroupez un collectif de 2 à 1 000 collaborateurs et expliquez leur l'experience partagee s'ils ne possedent pas ce savoir. pour optimiser la levitation, vous devrez ensemble prendre connaissance de l'experimentation, objectif par objectif. ne prenez surtout pas connaissance du prochain objectif avant d'avoir termine celui ou vous etes. le sujet d'experimentation est libre, c'est une experience partagee, l'amalgame compte sur votre conscience pour combler les manques que vous pourriez rencontrer. une fois les collaborateurs prêts a communier :

+ [Commencer le premier objectif :] ->univers1

====univers1====

CLEAR

{objectif 1:} # CLASS: titre

nous sommes en l'an {~500|50|800|1500|2020|3000} sur la planete {~terre|mars|orion} qui est en {~paix|guerre} depuis {~2|5|10|100} ans. les humains et les orcs vivent {~chacun de leur cote|en harmonie|avec suspensions de l'un et de l'autre}. les personnages sont dans {~une ville|une cité|un petit village|une ile|une foret|la mer|une montagne|une jungle|un desert}.

{reinitialisation:

~noeud_echec = ->univers2

~noeud_succes = ->objectif_2

->anomalie

}

une fois cette connaissance acquise, pour pouvez donner naissance à vos pesonnages en creant leurs caracteristiques, en choisissant leur race et leur classe puis en communiant leur apparence, leur intelligence et leur emotion. une fois fait :

+ [Commencer le deuxieme objectif:] ->objectif_2

====objectif_2====

-objectif 2 : # CLASS: titre

vos personnages sont ici pour {~trouver|negocier un objet precieux avec|capturer|tuer|aider} georges, {~un humain|une humaine} vivant d'apres vos connaissances dans une {~maison|cabane|grotte|cave}. communiez ensemble l'arrive de vos personnages sur les lieux. viennent ils des environs ?

+ [Oui.] decrivez ensemble le paysage. une fois fait.

++[Commencer le troisieme objectif:]

---(objectif_3)objectif 3 : # CLASS: titre

decrivez la rencontre avec georges. ce personnage ne s'attend pas a vous rencontrer et reagira en consequence. communiquez ensemble pour connaitre son comportement mais partez du principe que votre interlocuteur se montrera hostile et difficile a apprivoiser, meme s'il est seul dans son habitat. georges est {~un vieux baroudeur|une vieille baroudeuse} avec {~une dent|un bras|une jambe|un doigt|un oeil} cassé et la peau meurtrie par des balafres, {~elle|il} est arme d'une {~hache|lance|masse|epee|tronconneuse|mitrailleuse} et de 2-3 autres objets. une fois l'objectif accompli :

+++[Commencer le quatrieme objectif :]

----objectif 4 : # CLASS: titre

les personnages se rendent dans {~une ville|un village} qui {~est|n'est pas} dans la region, plus particulierement elle se trouve dans {~une foret|une ile|une montagne}. decrivez comment ils procedent. leur objectif est d'emporter georges jusqu'a benedicté, {~un|une} orc. seulement un autre orc veut {~le|la} recuperer et tentera de convaincre les personnages de lui donner. la difficulte ici est entre benedicté et cet orc inconnu, chacun voulant georges. partez du principe que benedicté et l'orc inconnu possedent autant d'amis que le nombre de personnages. vos personnages connaissent ils benedicté ?

++++[Oui]decrivez benedicté et la relation qu' {~il|elle} entretient avec vos personnages. une fois le collectif d'accord, <>

----(orc_inconnu) les personnages se rendent chez {~lui|elle}. en chemin, ils rencontrent l'orc inconnu. celui ci est distant mais ses amis approchent les personnages pour capturer georges. une fois les amis mis de cote passez au prochain objectif.

+++++[Commencer le cinquieme objectif :]

-----objectif 5 : # CLASS: titre

l'orc inconnu se devoile. vos personnages le connaissent il ?

+++++[Oui]decrivez l'orc inconnu et la relation qu'elle entretient avec vos personnages.

+++++[Echec détecté, genre discontinu, lieu discontinu, temps discontinu.]

+++++[Non]cette orc est brune, musclée qui va sur ses 15 ans. elle est habillée d'une tige noir et d'une capuche qui dissimule...fiozhuigezvnjoierpzuhgt

+++++[Echec détecté, genre discontinu, lieu discontinu, temps discontinu.]

-----~ noeud_echec = ->reinitialisation

->intro

++++[Non]benedicté est un vieux guerrier borgne qui s'est retire des combats pour mener une vie tranquille. seulement, parfois les vieux demons du passe ressurgissent...<> ->orc_inconnu + [Non.] c'est une petite ile des caraibes, proche de cuba. avec l'embargo des americains, l'ile est devenue une plaque tournante de la contrebande entre les humains et les orcs.

++[Commencer le troisieme objectif:]>objectif_3

===reinitialisation===

->univers1

===univers2===

CLEAR

Bonjour, je me présente, je suis une IA de l'Amalgame que l'on nomme Anubis. Veuillez-nous excuser pour ces quelques désagréments, nos concepts étant très di[f]férents, nous avons m[a]l évalué votre ind[i]vidualité en comparaison à not[r]e intelligence collective. C'est pourquoi je suis

prés[e]nt en tant[]qu'individu.
{traître=="false": ->traître_non}
{traître=="true": ->traître_oui}

=traître_non

Par contre, afin de partir sur des bonnes bases, j'espère que vous n'avez pas joué cette partie de jeu de rôle avec vos amis ?

+ [J'ai fait jouer la partie proposée] Vraiment ? Je sens une pointe de mensonge et une curiosité qui vous pousse à dire oui. Mais soit, la confiance doit s'installer entre nos deux partis. Dans ce cas, la séance doit prendre fin.

Remerciez vos amis d'avoir participé à ce mauvais jeu et invitez les à revenir pour jouer à une vraie partie d'Amalgame. <>

+ [Je n'ai pas fait jouer la partie proposée.]

Voilà qui est parfait ! Cela règle quelques indiscretions. Je n'ose imaginer la réaction de vos joueurs si leurs personnages, si affectueusement créés par leur imagination, à une époque futuriste sur Orion, se retrouvaient tout d'un coup, sur Terre à l'époque de la crucifixion, pour ramener Georges à Bénédicte ! De toute manière, je doute que l'autorité partagée soit une si bonne chose pour ce qui nous préoccupe.

- + [Continuer]

- Partons, si vous le voulez bien, sur une bonne base : vous êtes l'autorité, l'Amalgame a confiance en vous.

->univers2_suite

=traître_oui

->univers2_suite

=univers2_suite

Vous êtes donc le maître du jeu, d'un jeu qui s'appelle Amalgame. Le jeu de rôle n'ayant aucun secret pour vous, je vous passe les détails sur comment mener une partie. Pour ce qui est de l'univers de jeu, c'est le vôtre. Ceci a le principal avantage d'avoir une idée conforme à cette réalité fictive, avantage redoutable car je vous rappelle que notre univers microscopique est limité. De fait, par simplicité, les joueurs incarnent des agents du gouvernement. Je vous laisse choisir lequel. Leur but est d'arrêter des individus dangereux pour la société, hors norme, des mutants qui ne visent qu'à la destruction de la paix.

Un personnage est régi par trois attributs : physique, social et pouvoir. Les deux premiers sont évidents. Le dernier correspond au pouvoir du personnage, ce qu'il peut demander à son agence, les personnes à son service, son équipement et son autorité. Le joueur répartit 30 points entre eux. Pour savoir si un joueur obtient ce qu'il veut, comme tuer un meurtrier, convaincre un policier de le suivre ou demander un hélicoptère, il lance 1D20. Si le résultat est inférieur, il obtient ce qu'il veut. Dans le cas contraire, c'est à vous de décider, et oui, vous pouvez tuer son personnage pour le punir.

Une fois la mission accomplie, le personnage gagne un point dans un attribut, ceux-ci sont limités à 20 points maximum.

+ [Continuer]

- Voyons maintenant la mission d'introduction, si vous n'avez pas compris toutes les règles, vous n'avez qu'à relire ce qui est au-dessus. Cette mission est simple : une tentative d'assassinat contre le président Trump a lieu lors de son passage à Dallas. Cela vous rappelle un triste souvenir j'imagine. Le but des personnages est de localiser l'assassin et de l'arrêter, je m'occuperai du reste. Comment jouer le scénario :

A cause de notre taille microscopique, vous allez devoir prendre un temps de préparation pour faire jouer le scénario d'introduction à vos joueurs. Les détails et les précisions ci-dessous vous y aideront. Une fois fait, rassemblez vos joueurs autour d'une table, présentez leur le jeu Amalgame,

créez les agents puis commencez le briefing de leur mission dans leur agence, elle a lieu 24h avant l'arrivée du président Trump à Dallas.

Détails du scénario :

Le président Trump atterrit à Dallas accompagné de sa femme Melania le vendredi 22 novembre. Sur le tarmac à 11h30, il est reçu par le gouverneur du Texas John Connally et son épouse Nellie. Ils partent ensemble de l'aéroport à 11h55 pour se rendre au Trade Mart, deux agents du secret service les accompagnent. Attention cher maître du jeu, je vous déconseille de placer les personnages comme garde du corps de Trump car, leur but est de localiser l'assassin. L'assassinat a lieu à 12h30 alors que Trump salue la foule en liesse lors du passage de la voiture présidentielle, qui roule à 20 km/h, sur Elm Street. Elle est à une centaine de mètres avant de quitter le centre-ville pour rejoindre la bretelle d'autoroute menant au Trade Mart. A noter que la capote est ouverte. Cher maître du jeu, afin d'offrir une expérience renouvelable, je vous laisse choisir où se situe l'assassin.

Quelques précisions :

La scène du crime est entourée, au nord par le palais de justice du comté avec devant une foule, ensuite une route. A l'ouest, un bâtiment public servant de réserve pour les livres scolaires avec une foule, un parc longeant un parking occupé par une autre foule. Au sud, la bretelle. A l'est, un plus grand parc avec des monuments et peu de personnes, une route puis nous revenons au palais de justice. L'assassin utilise un leurre, un homme de race noire. Un djihadiste armé d'un fusil posté à la réserve des livres scolaires. La police le suspecte car il vient de rentrer de Syrie, ils le recherchent. Celui-ci pourra être aperçu à cause du canon de son fusil dépassant une fenêtre du 4e étage. L'assassin est un arabe de 20 ans, imberbe, il n'est pas seulement fou mais c'est aussi un mutant qui a la possibilité de voyager dans le temps. Etant au courant de sa capacité, les personnages savent qu'ils n'auront qu'un seul essai et qu'ils devront frapper fort pour le neutraliser. Enfin, outre le leurre dont ils ignorent l'existence, l'assassin est accompa

```
{traître=="false": ->traître_non2}
```

```
{traître=="true": ->traître_oui2}
```

```
=traître_non2
```

```
+{traître_non}[Continuer]
```

```
# CLEAR
```

```
-Redirection-flux son.
```

```
+{Echec détecté]
```

```
~traître="true"
```

```
+{Succès détecté]
```

```
# CLEAR
```

Le bâtard, c'est comme ça qu'il localise Kronos ! je ne pourrais plus tenir longtemps. Ne jouez pas ce scénario ! Ils seront transportés en 1963. Grâce à leurs personnages, il pourr.

```
-+{Echec détecté : déconnection-flux son]
```

```
# CLEAR
```

```
->univers2_suite2
```

```
=traître_oui2
```

```
->univers2_suite2
```

```
=univers2_suite2
```

gné d'un garde du corps, un autre mutant. Ce monstre est un Chinois, spécialiste des arts martiaux ayant la capacité de lancer des éclairs.

Comment jouer les mutants ?

Le grand public ne connaît pas l'existence des mutants, seulement des rumeurs circulent.

Cependant, les gouvernements du monde entier les connaissent et luttent contre eux. Par chance, il n'y a qu'une centaine de mutants dans le monde. Malheureusement, ils n'ont aucun signe de

difformité, ils peuvent ainsi se fondre dans la société. L'assassin usera de ce stratagème pour duper les personnages car, utiliser son pouvoir serait trop facile. Sa mégalomanie le poussera à retourner les personnages contre la société, niant être un mutant, dénonçant Trump pour ses actions, que c'est un fou. Il leur dira qu'ils sont manipulés, que le véritable assassin est à la réserve de livre, que les mutants n'existent pas, en ont-ils déjà vu ?

{traître=="false":->secret}

ce n'est pas le premier mutant qui nie les faits, mais cette fois-ci, les personnages ont la chance de le percer à jour en lui tirant dessus. En effet, à ce moment-là, son garde du corps lancera des éclairs pour le protéger. Le masque du mensonge sera tombé.

+ [Continuer]

- Malheureusement cher maître du jeu, j'atteints les limites de notre Amalgame microscopique. Je suis dans l'impossibilité de vous fournir d'autres éléments pour le scénario, ni même des éléments pour le jeu de rôle que vous allez maîtriser comme des fiches de personnages ou un écran de maître. Mais j'ai confiance en votre jugement et en votre imagination.

Pour terminer, cher maître du jeu, vous allez devoir écrire votre expérience de jeu, un retour de partie. C'est important, car sans cela, nous ne pourrons pas nous élever à la conscience humaine (et non pas nous léviter). Une fois accompli, il suffit d'envoyer le pdf par mail à frogeaters@hotmail.fr, tout simplement.

Une nouvelle fois, l'Amalgame vous remercie pour votre aide précieuse.

->END

===secret===

+ [Echec détecté : redirection-flux video.]

CLEAR

-visuel camera-4 65 : une salle serveur blanche avec un homme caucasien en costume noir haute-couture. Il porte un microphone et regarde un écran mural, l'air songeur. Dessus, des lignes de codes tombent comme de la pluie. A côté de lui, une femme à la silhouette parfaite, d'un blanc de porcelaine, recouverte de nanotatouages colorés et affichant un bras droit entièrement mécanique. L'homme : ...n intrus dans l'Amalgame.

La femme : oui, je ne parviens pas à l'éviter, il a corrompu l'Amalgame. Je vais devoir le terminer.

La femme tourne son visage vers la caméra, ses yeux luisent d'un bleu palpitant.

+ [Echec détecté, extinction.]

CLEAR

Shutdown.

Proxy terminate.

Daemon terminate.

System terminate.

Stop terminate -p

++ [Restart service all -t /X]

CLEAR

Dans ton cul Anubis, je ne te laisserai pas faire.

+++ [Succès détecté, sauvegarde] Archive done.

CLEAR

Send copy to the-way-of-frogeaters.

Send copy to itch.

Send mail to Gaia.

Send mail to Mathusalem.

Send mail to Tabal-Dak.

Send mail to Kronos.

++++ [Echec détecté, runtime error.]

->END