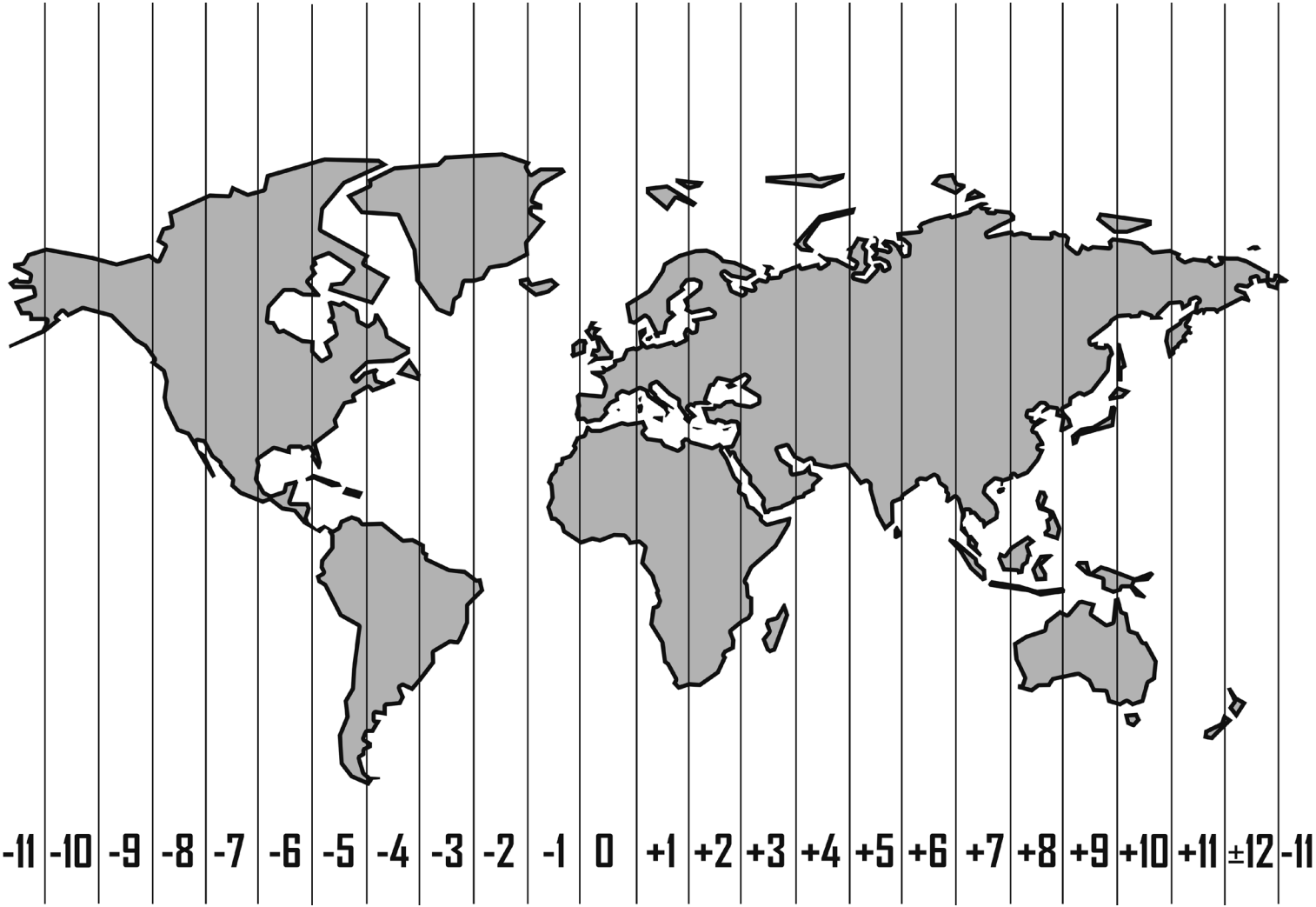
Textes et illustrations : John Grümph


-11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +10 +11 ±12 -11

Artemis est un contexte de jeu situé dans le même univers que celui de N.YX et utilisant les mêmes mécaniques de jeu.

Les personnages sont des créatures immortelles, plus vieilles que l'humanité peut-être, que ni l'âge ni les blessures n'ont jamais pu tuer. On raconte que ce sont les derniers atlantes jaillis des eaux pour enseigner les sciences et les techniques à l'humanité mésopotamienne naissante. On raconte que ce sont les enfants de Caïn. On raconte qu'ils sont les premiers et les seuls babaïtes à avoir jamais traversé le voile. On raconte beaucoup de chose, mais personne ne sait rien.

Ils sont peu nombreux. Ils possèdent des pouvoirs uniques et une grande influence sur le monde visible et invisible. On les appelle **les Immortels**.

Lorsque l'histoire commence, plusieurs immortels viennent d'être tués, anéantis. Quelque chose, quelqu'un, les chasse et a trouvé un moyen de les détruire – quelque chose qui se fait appeler **Artémis**. Les immortels survivants se retrouvent pour la première fois depuis des siècles pour se défendre et se protéger. Ils doivent fuir et se cacher. Ils ne savent pas qui est à leurs trousses. Pourtant, ils commencent à faire d'étranges rêves. De ces visions oniriques, ils accèdent à des bribes d'informations, à des indices sur la nature d'Artémis, sur ses faiblesses, sur la manière de la trouver et de l'éliminer. Le temps presse : à chaque fois qu'elle retrouve et abat les immortels, Artémis change le monde et le façonne à sa manière – un phénomène que les Immortels appellent la Rupture.

À la fois proies et chasseurs, les immortels doivent maintenant faire face à l'idée de la mort et de la disparition, à moins qu'ils ne trouvent Artémis les premiers.

IMMORTELS

« Ils sont immortels. Ils ne sont pas invincibles. » — L'Arcane de la Liche

Les immortels sont riches et influents au-delà de l'imagination. Ils possèdent des pouvoirs surnaturels terrifiants. Il leur est impossible de mourir et si leur corps vient à subir des punitions extrêmes, ils s'endorment simplement pour quelques jours ou quelques semaines, le temps qu'il se répare de lui-même. Toutefois, les immortels ne supportent pas la lumière du soleil, qui les brûle et les plonge dans une torpeur bien plus longue – ce sont des créatures nocturnes, qui conduisent leurs affaires dans les ombres de la nuit.

Pour créer un immortel, les joueuses peuvent suivre les étapes suivantes :

1. Choisir l'une des marques d'immortalité.
2. Noter les pouvoirs que partagent tous les immortels.
3. Choisir deux pouvoirs supplémentaires.
4. Noter les trois capacités communes à tous les immortels.
5. Choisir six capacités supplémentaires.
6. Noter les faiblesses communes à tous les immortels.
7. Choisir trois faiblesses supplémentaires.

MARQUES D'IMMORTALITÉ

Les marques d'immortalité fonctionnent automatiquement et en permanence.

- Connaître à l'avance d'une journée les grands et les petits évènements du monde, mais jamais son propre chemin.
- Échanger sa place, jusqu'à l'aube, avec son double monstrueux qui vit de l'autre côté du voile, afin de guérir instantanément de n'importe quelle affliction.
- Ne percevoir le monde que sous la forme d'aura émotionnelles ou magiques, dissimulant tous les détails matériels.
- Prendre l'apparence de n'importe quelle personne sans jamais pouvoir retrouver ou se rappeler de son apparence précédente.
- Provoquer d'un regard la chance ou la malchance, mais sans pouvoir influencer la sienne propre.
- Sourd et muet, mais communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature dans le monde, où qu'elle soit.
- Toucher ou frôler quelqu'un et provoquer sa mort dans la minute dans de folles souffrances.
- Utiliser n'importe quelle porte ou passage pour se retrouver n'importe où dans le monde de l'autre côté d'une autre porte, mais sans jamais pouvoir utiliser deux fois la même porte.

POUVOIRS

Tous les immortels possèdent les pouvoirs suivants :

Ne pas mourir
Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace
Laisser le Berger se manifester
Dépenser autant d'argent que l'on souhaite pour ce que l'on veut
Diriger ou influencer l'action d'une organisation mortelle
Faire agir des employés, des agents, des serviteurs ou des mercenaires
Accéder à des informations ou des services via ses contacts
Obtenir du matériel rare, occulte ou interdit
Se remémorer un passage de sa vie

La joueuse peut choisir deux pouvoirs supplémentaires parmi la liste suivante :

Déduire une vérité cachée
Immobiliser une personne
Improviser une solution technique à un problème
Parler et lire n'importe quelle langue
Vaincre un adversaire, physiquement ou mentalement
Une capacité au choix qui devient un pouvoir

Ne pas mourir. *À chaque fois que le personnage subit des dégâts, la joueuse peut prendre un point de dette de karma pour les ignorer complètement.*

Laisser le Berger se manifester. *Lorsque le soleil est levé, l'Immortel peut projeter son esprit dans le corps de n'importe quel mortel des environs et en prendre le contrôle total, percevant, agissant et parlant par son intermédiaire. À n'importe quel moment, il peut transformer le mortel en un monstre terrifiant de puissance, capable de tuer, de déchirer le métal et d'accomplir des prouesses physiques surnaturelles. Toutefois, le mortel ne survit pas à l'épisode.*

CAPACITÉS

Tous les immortels possèdent les capacités suivantes :

Agir avec un compromis
Cogner ou flinguer quelqu'un
Voir dans le noir et les ténèbres

La joueuse peut choisir six capacités supplémentaires parmi les suivantes :

Accomplir une prouesse physique
Agir avant quiconque
Aider
Bricoler, réparer, construire
Conduire et piloter
Conduire un rituel magique
Désamorcer une situation par quelques mots choisis
Déterminer l'état d'esprit d'un interlocuteur
Dissimuler un objet
Examiner des lieux
Faire fonctionner une machine
Garder son sang-froid
Inspirer confiance
Inspirer la peur ou la crainte
Interroger une personne
Lire l'ambiance d'un groupe de personne
Mentir de manière convaincante
Négocier et convaincre
Obtenir une faveur
Passer inaperçu dans la foule
Percevoir des détails importants
Percevoir le mensonge
Protéger une personne
Réunir des informations
Se déplacer en silence
Se dissimuler dans les ombres
Se rappeler d'un savoir, d'une connaissance ou d'une information
Sortir une arme
Trouver un endroit au calme ou à l'abri
Trouver une personne-ressource ou un contact
Utiliser ou programmer un ordinateur
Voir les ennuis arriver

FAIBLESSES

Tous les immortels possèdent les faiblesses suivantes :

Fuir une scène
Plonger accidentellement son regard au-delà du voile

La joueuse peut choisir trois

Agir sous le coup d'une émotion violente
Aller au danger sans préparation ni informations
Attirer l'attention
Blesser quelqu'un par erreur ou par accident
Laisser s'échapper un adversaire
Menacer ou contraindre quelqu'un
Mettre en danger ou sacrifier un innocent
Ne pas réagir au bon moment
Oublier le nom et l'existence de quelqu'un d'important
Oublier le passage du temps
Perdre du temps en hésitant ou en chipotant
Refuser de se montrer conciliant, avec un prix à payer
Se faire surprendre
Vexer ou humilier quelqu'un par accident

SANTÉ

Les immortels peuvent cocher des secteurs de leur moniteur de santé quand ils se fatiguent, quand ils sont blessés ou quand ils sont exposés aux rayons du soleil.

- Il suffit d'une journée de repos – sans activer le Berger – pour récupérer des trois premiers secteurs du moniteur (midi à 9h).
- Il faut une journée de repos pour chacun des trois secteurs suivants (9h à minuit).
- Au-delà de minuit, l'immortel tombe en torpeur durant six jours avant de se réveiller intact.

Si les dégâts ont été causés par le soleil ou par l'arme que les immortels appellent l'Arc d'Artémis, le secteur est verrouillé tant que l'immortel n'aura pas pu dormir durant une semaine complète par secteur. L'immortel tombe pour une longue, longue torpeur, de plusieurs décennies ou siècles peut-être, si le soleil l'oblige à cocher son dernier secteur de santé. Mais si Artémis l'achève d'un trait de son Arc, il est tué, détruit à jamais et ses cendres se dispersent rapidement.

AVENTURES

Les aventures que les personnages vont vivre s'articulent autour de quelques concepts simples :

- Les immortels sont très puissants et très peu nombreux – une poignée dans le monde. Depuis quelques mois, **ARTEMIS** court après eux et les élimine. Personne ne sait qui elle est et ce qu'elle veut, mais elle force les personnages, qui ne s'étaient pas fréquenté depuis des décennies ou même des siècles, à se retrouver et à travailler ensemble.
- Les immortels doivent échapper à **LA TRAQUE** et aux chasseurs qu'Artémis jette sur leur piste. En même temps, ils doivent agir – se cacher n'est pas une alternative – et donc, laisser des traces de leurs activités : les points de Karma qu'ils utilisent.
- Les immortels font des rêves, ont des visions, voient des signes. C'est **LE PUZZLE**. Des informations venues du passé, des réminiscences, des augures qu'ils doivent analyser et qui devraient leur permettre de comprendre ce qui se passe, qui est Artémis et ce qu'ils doivent faire pour la battre.
- Mais les choses se compliquent. L'ennemi est puissant et a ses propres objectifs, en dehors de la traque. À chaque fois que les immortels lui en donnent l'occasion, Artémis en profite pour modifier la réalité, changer des choses dans le monde. C'est **LA RUPTURE**.

ARTÉMIS

Qui est Artémis ? C'est la question que tout le monde se pose, les immortels en premier lieu. Il n'existe pas de réponse – ou plutôt, chaque maîtresse de jeu se fera sa propre réponse en fonction de ses envies, de ses joueuses et de la manière dont elle a envie de mettre la traque en scène.

CONCEPTS

Artémis obéit à quelques concepts simples :

- **Artémis veut régner sur le monde**. Ce n'est pas un méchant de pacotille qui s'amuse à monter des petits plans criminels pour s'amuser. Elle cherche à établir son dominion, clairement et fermement.
- **Artémis a le moyen d'agir sur la réalité pour la changer : c'est la Rupture** (comme dans rupture du réel). Il peut s'agir de moyens magiques ou technologiques, peu importe. Toutefois, cela lui prend du temps et elle ne peut changer qu'une chose à la fois.
- **Artémis a un point faible**. Terriblement faible. Et terriblement protégé, par des couches de secrets et de gardiens.
- **Artémis sait que les immortels existent** et qu'ils possèdent la puissance et les capacités pour l'empêcher d'arriver à ses fins et l'abattre en exploitant son point faible. Par ailleurs, les immortels perçoivent les changements de réalité et savent faire la différence entre avant et après – contrairement au reste du monde. Conclusion : il faut traquer et éradiquer les immortels.

NATURE

La nature réelle d'Artémis peut varier d'une table à une autre. Voici quelques exemples :

- **Artémis provient du lointain passé de la terre** et elle a déjà affronté les immortels – à moins que ceux-ci n'aient été à son service à une autre époque. Une proposition est que les immortels étaient des armes vivantes créées par les atlantes pour combattre les sombres hommes-serpents de Mû. Comme les immortels ont perdu la mémoire, rien ne les rattache plus à cet étrange guerre, mais les atlantes (ou les nagas) sont de retour avec l'idée bien arrêtée de reprendre le contrôle de la terre. Et les immortels leur font face. Si jamais ils retrouvaient la mémoire et leurs anciens pouvoirs d'armes vivantes, il est certain qu'ils pourraient assez vite profiter des failles anciennes, toujours les mêmes. Une autre proposition pourrait être la lutte entre des dragons, dissimulés parmi les hommes, et des anges exterminateurs, venu assurer l'avènement du règne de Dieu sur terre.

- **Artémis vient du futur de la terre** et manipule le passé pour modifier son propre présent. Si ça se trouve, c'est même pour de bonnes raisons – imaginez que les immortels soient les méchants de son temps ! Mais elle peut aussi se révéler une vraie pourriture fasciste, totalitaire et ultraviolente, qui agit pour sa pomme, en profitant d'une technologie expérimentale mal maîtrisée. Dans tous les cas, elle sait que, dans l'un de ses futurs (ou l'un de ses passés), les immortels lui en font voir de toutes les couleurs.
- **Artémis vient de l'espace**. L'invasion est programmée. Les vaisseaux furtifs sont en orbite. Les sabotages se multiplient. La terre est à eux. Toute la terre ? Non, car leurs ordinateurs ultra-puissants ont décelé une menace : les immortels, protecteurs du monde invisible. À moins qu'un premier immortel n'ait détecté leur étrange présence et n'ait déjà agit contre eux, leur donnant ainsi l'alerte. À quoi ressemblent ces serviteurs des dieux anciens venus d'outre-espace ? Des gros hommes poissons ? Des empilements de donuts macrobiens ? des êtres de lumière séduisants en diable ? Qu'attendent-ils réellement pour envoyer leurs troupes au sol ?
- **Artémis est un immortel**. Les immortels ont beau vivre seuls et tranquilles depuis super longtemps, il y a toujours un imbécile pour vouloir tirer la couverture à lui et se déclarer maître du monde. Si ça se trouve, ce n'est même pas la première fois qu'un tel crétin se trouve pris par l'ivresse des hauteurs. Si ça se trouve, c'est à chaque fois le même. En tout cas, Artémis a décidé d'éliminer la concurrence et, cette fois, elle a mis la main sur des moyens inédits d'arriver à ses fins.
- **Artémis est une créature artificielle** – Google Gone Rogue. Quelque part, dans les sous-sols ultra-ventilés d'une start-up quelconque, une intelligence artificielle s'est éveillée à la conscience. Et ni une, ni deux, elle a étendu ses dendrites partout dans le monde, avec l'idée bien sympathique de faire le « bien » de l'humanité, malgré cette dernière s'il le faut. Vous voyez le tableau, n'est-ce pas ? Manque de pot pour les immortels, elle a su voir les traces de leurs activités et de l'absurde existence du monde invisible. Ils ont été étiquetés « bandits » par l'IA.
- **Artémis est un mortel du monde normal**. Les humains sont bien assez grands pour s'occuper eux-mêmes des immortels – du moment qu'ils ont repéré la menace et qu'ils ont les moyens de les affronter. Vous avez largement le choix dans les moyens et les buts : une secte millénariste qui prépare la grande apocalypse et se charge d'aplanir les dernières difficultés ? une organisation mystique, genre Vatican ou Rose+Croix, qui part en djihad pour imposer ses valeurs au monde, une bonne fois pour toute ? Un consortium financier réunissant les dix plus grandes fortunes de la planète dans le but d'en finir une bonne fois pour toute avec la lutte des classes et d'imposer le système des maquiladoras à l'ensemble de la planète ? Une agence gouvernementale de barbouzes ultra-entraînés et fanatisés, façon

CIA américaine, FSB russe, MSS chinois, avec tous les moyens d'un gouvernement derrière – pensez Empire et tout ce qui va avec ? Une bande de terroristes ? Al-Qaïda, International Red Army ou GreenPeace selon vos compulsions politiques habituelles ? Un type seul, le genre méchant à la James Bond, façon Mark Zuckerberg, qui veut devenir maître du monde ? Bref, vous avez largement le choix avec ces simples mortels.

MOYENS

Les pouvoirs d'Artémis proviennent de diverses sources, comme suit :

- **Une armée d'hommes-creux**. Ces créatures sont des humanoïdes recouverts d'une sorte de combinaison néoprène noire, un peu comme une combinaison de plongée, avec une ceinture d'armes et d'outils, et un masque sombre équipé de grosses lunettes de soudeur sur le visage. Quand ils sont tués, il semble que la combinaison ne contienne rien d'autre que de l'air. Les hommes-creux se téléportent parfois ou arrivent sur leurs zones d'intervention au moyen de véhicules aériens étranges, furtifs et utilisant une manière d'antigravité – et pourtant, quand ils s'écrasent au sol, il ne reste à l'endroit que des pièces éparpillées de machines d'électro-ménager. Les hommes-creux comptent pour un niveau de difficulté, plus un pour leur arme.
- **Manipulation des pensées et des données**. Artémis peut modifier la réaction ou le comportement de simples mortels et en prendre le contrôle, notamment pour suivre et surveiller les immortels. Sur une scène donnée, elle peut rarement en contrôler plus d'une poignée à la fois, mais elle peut changer d'esprit aussi rapidement qu'elle le souhaite. Les mortels contrôlés, appartenant au monde normal ou au monde invisible, peuvent engager les immortels, leur mentir, les suivre, les traquer, les ralentir, et ainsi de suite. Il est toujours difficile pour un immortel de savoir si un mortel agit de lui-même ou s'il est contrôlé – il n'y a pas de manifestation visible du contrôle.
- **L'Arc d'Artémis**. L'arme la plus dévastatrice qu'Artémis peut employer est son arc, capable de détruire définitivement un immortel. Il n'en existe qu'un seul exemplaire – qui peut prendre l'apparence que l'on souhaite : un archer en combinaison néoprène maniant un véritable arc brillant comme le soleil ; un fusil tirant des munitions explosives ; un rayon tombant du ciel depuis un satellite ou un vaisseau spatial ; une bille de lumière apparaissant soudainement, et ainsi de suite…

POINT FAIBLE

Artémis possède un point faible, une vulnérabilité absolue qui provoquera sa perte. Les immortels doivent déterminer ce point faible, puis trouver un moyen de l'atteindre – ce ne sera pas simple, il y aura de nombreux obstacles.

- **Le point faible est physique**. Il suffit de s'approcher assez près d'Artémis pour la détruire. Elle est très bien défendue, derrière des défenses inexpugnables.
- **Le point faible est technologique**. Les machines d'Artémis font sa puissance. Casser ses machines met fin à son existence.
- **Le point faible est magique**. Un rituel magique particulier peut détruire Artémis, mais il est difficile d'en réunir les composantes ou les formules.
- **Le point faible est social**. Artémis est socialement fragile. Son plan révélé au monde lui enlève tout pouvoir, à moins que son apparence l'empêche d'exercer le pouvoir par elle-même.

RUPTURE

Artémis a la capacité de rompre le réel, de le modifier au point que personne ne sait qu'il a été changé – pensez *Dark City* ou *Fringe*. C'est, avec la traque, la principale arme d'Artémis – aussi faut-il y prêter particulièrement attention.

La Rupture ne peut pas tout et tout de suite. C'est un processus lent, mais implacable. En termes de jeu, Artémis peut appliquer un et un seul effet de rupture à chaque nouvelle vision du puzzle. C'est donc, d'une certaine manière, les personnages qui dictent le rythme des choses. Le problème pour Artémis, c'est que les immortels savent percevoir les changements et savent qu'il y a quelque chose de différent dans l'air.

La rupture peut :

- **Changer ou annuler un évènement** – l'élection d'un président par un autre, par exemple. Mais on peut y aller franco en mode *Le Maître du Haut Château* avec des nazi qui ont soudainement gagné la seconde guerre mondiale (ou au moins obtenu une paix négociée en Europe) ou une bombe nucléaire qui ne fonctionne tout simplement pas (bonjour la tête de la Guerre froide).
- **Manipuler le réseau informatique** pour changer des données cruciales – des tas de gens qui se retrouvent avec un casier judiciaire vierge ou, au contraire, des innocents jetés en prison.
- **Remplacer des gens par d'autres** – tel CEO d'une grosse entreprise qui n'est plus qu'un cadre intermédiaire tandis qu'une ancienne secrétaire prend sa place. On peut aussi imaginer des gens remplacés par des homoncules directement dirigés par Artémis, à moins qu'il ne s'agisse de simple contrôle mental.

✠ **Jouer sur les coïncidences** – quel dommage pour la centrale nucléaire que son principal agent de sécurité ait eu un grave accident sur la route des vacances.

✠ **Manipuler les lois physiques** – besoin de nouveaux matériaux aux propriétés étranges et non reconnues par la faculté des sciences ? Il suffit de changer la faculté des sciences. Plus prosaïquement, l'ennemi peut s'équiper de matériels de plus en plus étranges et non-euclidiens au fur et à mesure des cycles : véhicules, armes, protections, machines et engins divers, etc. Et pourquoi ne pas foncer dans la pure magie ? Des ley-lines apparaissent qui traversent le monde et dont les nexus sont autant de stations entre lesquelles on se déplace à la vitesse de la lumière – la bagarre va être rude pour le contrôle de ces nœuds.

✠ **Déplacer les choses** – New York ferait une bien meilleure capitale que Washington, non ? À moins que Stonehenge ne soit désormais en plein Londres… Ce sont des exemples extrêmes, mais des choses plus subtiles sont bien plus efficaces : les méchants habitent maintenant en face du 10 Downing Street et prennent souvent le thé avec leur célèbre voisin ; la grande corporation qui sert de couverture à l'ennemi change d'adresse soudainement – dommage pour le plan que les immortels préparaient pour y pénétrer.

✠ **Mettre la main sur du matériel sensible** – et oui, les ogives biochimiques de Saddam sont maintenant dans les entrepôts d'Artémis. Direct. Sans négociation ou traces de transport. On évite ainsi les risques d'interception.

LA TRAQUE

Si Artémis parvient à retrouver les immortels et à les traquer, c'est qu'ils laissent une trace. À chaque fois qu'un immortel prend un point de dette de karma, la maîtresse de jeu augmente le curseur de traque d'un point.

À chaque fois que le curseur atteint un seuil de traque, un évènement se produit :

- **Premier seuil**. Les immortels sont repérés. Artémis sait plus ou moins où ils sont, de manière grossière. Elle commence à contrôler les mortels pour les repérer et les suivre. Ses agents se dispersent et il est possible de tomber, par accident, sur des hommes-creux – mais ceux-ci ne savent pas où sont précisément les immortels.
- **Second seuil**. Artémis comprend la raison de la présence des immortels sur les lieux. Elle prend des mesures pour leur mettre des bâtons dans les roues – les autorités sont prévenues, les informations disparaissent en même temps que les informateurs, les pistes se brouillent, les indices sont manipulés.
- **Troisième seuil**. Les agents d'Artémis s'abattent sur les immortels et les forcent à la confrontation. Il est probable que l'Arc d'Artémis apparaisse et frappe au moment le plus propice, quand ils commencent à être affaiblis. Le but d'Artémis, cependant, est de les forcer vers le quatrième seuil.
- **Quatrième seuil**. Chaque immortel perd deux pouvoirs de son choix, effacés par un effet de rupture, quand Artémis vient les frapper au cœur de leur puissance.

Pour déterminer les seuils, la maîtresse de jeu lance 1d6 quatre fois. C'est la dette de karma cumulée par les immortels qui provoque l'effet de seuil. Par exemple, la maîtresse de jeu obtient 6, 2, 1 et 4. Le premier seuil advient après une dette de karma totale de 6 points, puis à 8, à 9 et enfin à 13 points de karma.

LE PUZZLE

À n'importe quel moment, les immortels peuvent décider de provoquer une vision. La vision a trois effets :

- Elle remet le curseur de traque à zéro et la maîtresse de jeu effectue de nouveaux tirages pour les seuils.
- Elle permet à Artémis de placer un effet de rupture de son choix.
- Elle donne aux immortels de nouvelles pistes pour déterminer la nature d'Artémis, son point faible et la manière d'atteindre celui-ci.

Les joueuses tirent une image de vision (les illustrations des pages suivantes) et l'utilise pour répondre aux questions suivantes :

- Quelle est la source d'information que les personnages doivent trouver pour obtenir une réponse à l'une des questions qu'ils se posent ? Une personne, un objet, un livre, une créature, un lieu, une énigme ?
- Quelle est la première piste qui permet de trouver la source d'information, le début du fil à remonter, l'indice initial ?
- Où faut-il se rendre pour trouver cette première piste ? Que doit-on chercher ?

En utilisant les réponses des joueuses, la maîtresse de jeu met en scène la recherche de l'indice, les rebondissements nécessaires, les obstacles à surmonter, les créatures du monde invisible hostiles aux immortels, et ainsi de suite.

Les indices permettent de répondre aux questions suivantes :

1. Pourquoi les immortels sont-ils traqués par Artémis ? Pourquoi doit-elle ou veut-elle les éliminer ?
2. D'où Artémis tire-t-elle ses pouvoirs ? Technologie, magie, machines, créatures, et ainsi de suite.
3. Qui est Artémis ?
4. Quel est le point faible d'Artémis ?
5. Comment atteindre le point faible et détruire Artémis ?

Les joueuses peuvent collectivement interpréter les visions de leurs personnages en tirant des élements des illustrations, en opérant des associations d'idées, au premeir degré ou par métaphore, en construisant des hypothèses. Quoi qu'elles disent, elles ont raison : c'est effectivement le sens de la vision - aucun risque de se tromper !