

Presentation du scenario

La forteresse

Environnement : Medieval fantastique (Warhammer)

Joueurs : 1

Difficulte : Medium (necessite pas mal d'idees
de la part, tant du maitre que du
joueur)

Duree : 2 a 8 heures (plus souvent 8)

Ce scenario oriente aventure libre est, a la base, une impro pour un joueur seul ayant une certaine suite dans les idees (mais pas forcément une grande experience des jeux de role... juste des idees originales).

Il est concu pour un environnement medieval fantastique,. Warhammer etait l'environnement original dans lequel j'ai concu cette aventure.

J'utilise ce scenario pour tester un joueur qui parrait avoir de bonnes idees. Je me refuse categoriquement de faire jouer ce scenario a un novice.

Dans cette aventure, le joueur va se retrouver dans une ville fortifiee, et va devoir en organiser sa defense.

Une certaine proportion de l'aventure s'apparentera a un wargame, ce qui peut etre legerement depaysant, et peut meme deplaire a certains, car ils pourraient trouver cela inadapte a Warhammer.

Le maitre de jeu devra essayer de cerner les attentes de son joueur (et les siennes) afin d'orienter l'aventure a son gout...

Pour ce qui est de mon experience personnelle a faire jouer ce scenario (j'ai du le masteriser 10 a 12 fois !), j'ai trouve assez prennant tant pour moi que pour le joueur, toute la partie concernant l'elaboration de la strategie de defense : le personnage se prends au jeu, et se sent tres concerne par l'aventure. La premiere fois que je l'ai fait jouer, le joueur etait tellement pris dans l'histoire qu'il s'est leve, et n'a cesse de marcher de long en large de la piece en decrivant ce qu'il faisait, et en reagissant a ce que je lui proposait...

Ce scenario peut surement etre adapte a beaucoup d'autres jeux de roles medievaux fantastiques.

Il peut etre joue pratiquement sans des, mais une feuille de personnage est tout de meme conseillee pour stimuler les idees et le decor.

Pour ma part, les parties ont durees de 2 a 8 heures, selon les joueurs.

Scenario

La forteresse

Introduction (la majeure partie de votre boulot) :

Je fais commencer la partie dans Magritta (ma ville favorite... c'est la ou commencent toutes mes aventures... libres a vous de deplacer la scene... ce n'est pas tres important...)

"Vous etes a magritta, dans une taverne, entrain de feter votre derniere aventure..." trop original comme debut !! "vous enchainez biere sur biere" ou autre boisson plus medievale "l'ambiance est joyeuse, meme si vous ne connaissez personne vraiment personnellement" c'est juste pour expliquer que le joueur est en solo dans cette aventure (sauf si ca ne vous plait pas) "vous vous amusez bien..." libres a vous d'etoffer "arrive la fin de la soiree. vous etes fatigue, d'autant plus que vous prevoyez une certaine gueule de bois pour le lendemain. Vous decidez donc d'aller vous coucher... de toute facon, l'auberge commence a se vider..." et bla et bla et bla "vous vous couchez, et vous endormez sur le champ. A peine avez vous ferme les yeux que vous les reouvrez, car vous ressentez une etrange sensation : en effet, vous vous sentez flotter dans l'air" ouahou "un halo de lumiere doree vous entoure... vous n'avez plus aucun controle de vous meme... il semble que vous ayez pris la forme d'une boule de lumiere" vous connaissez le dessin anime intitule l'oiseau bleu ?! Vous pouvez eventuellement remplacer la boule de lumiere par le symbole de la divinite en laquelle croit le personnage le cas echeant (si c'est adapte : interdiction de faire apparaitre une balance volante !!) "vous vous elevez de quelques centimetres au dessus de votre couche, la fenetre s'ouvre, vous vous dirigez lentement vers la fenetre, sortez, et commencez a prendre de l'altitude. Vous reconnaissez parfaitement la region, meme si cette vue aerienne vous est peu familiere" ca, c'est une facon detournee de dire : quand tu te reveilleras, mon cochon, tu pourras y retourner, et t'apercevoir que, oh miracle, tu n'a pas reve " vous vous dirigez vers l'est en prennant de la vitesse" ou vers toute autre dirrection vers laquelle on puisse trouver une foret digne de ce nom "vous arrivez bientot a l'oree de la foret" vous voyez, je vous avait dit "que vous survolez pendant un moment. Enfin, vous apercevez une petite clairiere au milieu des arbres, et c'est apparemment la que la chose qui vous guide a decide de vous mener : en effet, votre trajectoire s'incline vers ce point. Tres vite, vous atteignez le sol, et vous ecrasez au bord de ce point d'herbe. Curieusement, vous n'avez subit aucun dommage" t'as pas encore compris que tu reves ?! "De la ou vous etes, vous pouvez observer ce qui se passe dans la clairiere, mais vous ne pouvez toujours pas agir" au passage, pour etre homogene avec la scene, ne laissez parler le joueur qu'un minimum "au milieu de la clairiere se trouvent deux grandes portes en bois" pas des portails, juste des portes "en levitation quelques centimetres au dessus du sol. Tout a l'air tranquile aux alentours. Lentement, la porte de droite s'ouvre. Vous ne voyez pas ce qui se trouve a l'interieur, si ce n'est un noir profond. 8 gros oeufs (diametre : 1 metre environ) sortent lentement, en levitation eux aussi, les uns apres les autres de la porte. Ils forment un cercle d'environ 4 metre de diametre devant les portes, et se mettent a tourner lentement selon ce cercle. La porte de droite se referme, et c'est celle de gauche qui s'ouvre. Une jeune femme en sort lentement en marchant. Elle est jeune, et plutot mignone, mais elle a l'air triste et fixe : en effet, ses yeux sont blanc opaque. Derriere elle, la suivant de pres, sort un felin type lynx ou equivalent. Lui aussi a le pas lent et les yeux blanc opaques. les oeufs cessent de tourner et ouvrent le cercle du cote de la femme et du felin. Ces deux derniers penetrent dans le cercle, celui ci se referme, et les oeufs se remettent a tourner. La femme et le lynx reprennent visiblement conscience, et leurs yeux reprennent un aspect humais (la femme : verts profond ; le lynx : noir). Les deux personnages semblent se demander ou, et pourquoi ils sont la. Assez vite, vous apercevez des fissures dans les oeufs en levitation : ils sont entrain d'eclore. De chacun d'eux sort un petit demon volant. La femme et le felin se resserrent l'un contre l'autre, et ont (tout du moins la femme) l'air paniques. Les demons continuent a tourner en resserrant le cercle. Lorsqu'un contact semblait evident, la femme saute sur le felin (qui, apparemment est plus puissant qu'il en a l'air) et les deux personnages s'enfuient, sautant par dessus les demons, vers le nord" en tout cas, pas d'ou le joueur arrive

"Les demons se mettent immediatement en chasse des deux fuillards en poussant des cris surnaturels" c'est quoi, ca ? "vous vous reveillez avec la gueule de bois prevue".

Premiere partie :

Selon les joueurs, cette premiere partie durera de 2 a 30 minutes (voir plus). Ne completez pas vos explication, laissez faire le joueur.

La clairiere se trouve a une bonne journee de marche de la taverne. Le personnage, selon sa connaissance de la region pourra ou non evaluer cette distance. Le deplacement se fait a travers bois epais, donc tout cheval ou equivalent est a proscrire. Tanpis pour vous si le personnage vole... Vous pouvez choisir d'inclure des rencontres ou autres evenements pendant le trajet, ceci selon vos affinites avec les voyages dans les jeux de role (moi, je n'en met pas). Cette partie est en aventure libre. Laissez le joueur s'equiper comme il veut, de toute facon, cela ne lui servira pas...

Certains joueurs voudront aller voir des oracles ou autres. N'en dites pas trop : "oui, j'ai ressenti la presence de demons, mais je n'en sais pas plus" ou encore "Je vois une femme qui court un grand danger... il faut faire vite"... a vous de juger du necessaire.

Non, il n'y a pas de legendes traitant de pres ou de loin a cette histoire, sauf pour embrouiller inutilement le joueur.

Non, la magie n'y fera rien, meme une protection niveau +30 anti-demons avec lazer incorpores (de toute facon, les demons ont de quoi desactiver tout ca (vous connaissez Action Replay made in I AM THE GAME MASTER ?))

A eviter, mais oui, des amis du joueur peuvent le suivre. Vous pourrez vous en debarrasser et ne garder que le stricte necessaire de la meme maniere que l'equipement... voir plus loin.

Deuxieme partie :

"Vous arrivez a la tombee de la nuit" si c'est impossible, aucune importance, mais c'est plus joli comme ca "Lorsque vous arrivez assez pres de la clairiere, vous vous sentez soudain bloque : comme la nuis precedente, vous avez perdu tout controle de vous meme et etes devenu aussi actifs qu'un moustique dans un pommeau de canne en resine" libre a vous de choisir d'autres images plus dans l'ambiance... "La scene se repasse devant vous exactement comme vous l'aviez reve 24 heures plus tot" incroyable !! redecrivez birevement la scene pour rafraichir la memoire de votre super joueur "Lorsque le dernier demon est hors de vus, vous regagnez le controle de vous meme."

Quoi que le joueur fasse, il retrouvera la femme mourrante a cote du cadavre du lynx un peu plus loin, les demons etant partis (ou encore la, prêts a se battre, si le joueur est un sale bourrin bagarreur. De toute facon, si le joueur aime se battre, vous pouvez bien lui offrir cette petite gaterie, car il sera frustre du manque de combats dans le reste du scenario).

Si le joueur a piege toute la region, les demons sont passes outre, tout du moins, le temps de buter la fille... apres, c'est a vous de voir...

Il serait mieux que les demons ne puissent etre interroges...

La fille agonisante :

Au mieux, elle tends un bras dans la dirrection des portes, puis creve. Signification : c'est par la qu'il faut aller.

Avant de commencer le scenario, veillez a ce que le joueur ne puisse la recussiter. Dans le pire des cas, elle survit, et demande au joueur (elle sait etre persuasive... au pire avec la magie ou l'hypnose, elle arrivera a ses fins) d'aller sauver son peuple qui s'est fait prisonnier des demons. Puis eliminez la comme le reste de l'equipement (voir plus loin).

Les portes :

Tot ou tard, le joueur viendra a examiner les portes. Elles sont incassables, d'apparence bois, en levitation, environ 15 cm au dessus du sol, hautes d'environ 2 m, larges d'environ 1 m 50, marron bois (sauf si ca ne vous plait pas). En plus de tout cela, il peut etre amusant de rajouter des details : la poignee de la porte de droite est chaude (a vous de choisir la temperature de cuisson, mais ne pas mettre de pieges ici), et celle de droite est froide... ou/et encore, la poignee de gauche est en marbre rose, l'autre en marbre blanc... ou/et encore sur la porte de droite est grave/pose/dessine une clef (par exemple), et sur l'autre, une serrure...

A vous d'inventer des trucs inutiles de ce genre, uniquement destines a faire exploser le joueur (meme apres la partie, ne lui dites pas a quoi ca servait, c'est plus rigolo).

Non, on n'entends rien a travers ces portes.

Non, il n'y a ni serrure, ni trou de serrure (sauf sur l'eventuel dessin).

Il n'y a qu'un cote de la porte qui est garni (de poignee et eventuel dessins...) ; l'autre est vierge.

On ne peut ouvrir la porte qu'en tirant.

Vous pouvez, jusqu'ici, torturer le joueur a loisir, car tout sera annule apres l'aventure, mais evitez d'abuser, car, d'une part, le joueur pourrait se douter de quelque-chose, d'autrepart, il pourrait retourner a la ville, ce qui n'est pas grave, mais qui vous obligera a inventer de nouvelles parades...

Lorsque le joueur ouvre une des portes :

"A peine avez vous enclenche la poignee que vous etes violemment projete a terre et ecrases par des pierres distordantes. Vous etes mort ! (oubliez les points de destins)." Si vous avez cultive une image de MJ stricte et severe, vous pouvez laisser mariner le joueur quelques instants avant de continuer...

Vous ne voyez rien, mais vous entendez une voix.

C'est une voix feminine.

"Je m'appelle Kaitness. Je dirige une ville forte se trouvant a une journee de marche d'ici en suivant la lisiere de la foret vers le soleil levant. Dans une semaine, la ville sera attaquue par une horde, ou plutot une armee de gobelins. Comme nous ne seront pas prepares, ils vaincrons aisement. Ils emmeneront les survivants chez des demons qui semblent etre alies a eux. Je ferai partie de ces survivants. Ils, vont m'offrir a huit d'entre eux. Ceux-ci vont choisir une clairiere pres de Magritta pour commencer la chasse a cour. Vous connaissez la suite. Je vais ensuite, juste avant de mourrir, utiliser mes dernieres forces pour envoyer un message de detresse sous forme de reve a quelqu'un pris plus ou moins au hasard dans les alentours, et pour le projeter ici, dans le passe proche juste avant qu'il meure. Vous avez donc le choix entre laisser les choses comme elles sont : vous etes donc mort... ou bien, tenter bien que mal de sauver ma ville, auquel cas, rien de tout cela ne sera arrive... bonne chance..."

Vous vous reveillez avec une certaine gueule de bois couche dans l'herbe pres d'une foret. Le soleil est entrain de se lever."

La ville la plus proche est la ville designee par Kaitness (avec un trema sur le "i"). C'est, en fait, la seule ville dans les environs.
Le joueur a sur lui ce qu'il plaira au maitre de lui accorder (j'aime quand c'est comme ca...)

Description de la ville :

En fait, c'est une petite ville dont il s'agit, entouree de ramparts. Il peut y avoir des douves, et un pont levis. Pour ce qui est des dimensions, j'ai pris 2 km sur 1 km... a vous de voir.

Ne donnez au joueur que ce qu'il demande, ou ce qui est evident : s'il demande s'il y a des hommes sur le chemin de ronde, repondez que oui, mais sinon, ne lui dites rien, a moins qu'il lui soit impossible de ne pas les remarquer.

Une fois dans la ville, meme histoire : s'il demande s'il y a des tavernes, une forge, une armurerie... choisissez la reponse, mais ne lui indiquez pas : "tu passes devant une forge...". La ville est assez autonome, car isolee donc il est raisonnablement possible d'y trouver un bon nombre de choses.

Par;i ceux qui peuvent servir et qui peuvent s'y trouver (si vous l'acceptez) : poudre, vivres, betes de somme, champs, cavaliers veterants, cavaliers novices, archers veterants, archers novices, soldats... , catapulte, huile bouillante, gens competents pouvant aider a manier tout cela, gens incompetents, mais obeissants, forestiers, piegeurs, pieux en bois, drapeaux et cornes pour communiquer, un ou deux magiciens (qui ne doivent pas etre l'arme ultime, attention !), architectes capables de monter d'autres catapultes, volontaires capables d'aider l'architecte a reduire le delai de montage a moins d'une semaine, oracle qui sera la seule personne du village a croire les predictions du joueur, agitateurs amis de l'oracle qui permettront de regrouper des troupes autant civiles que militaires, militaires sceptiques qui ne rejoindront le mouvement qu'au moment imminent, de meme pour les civiles, messenger qui galoppera au plus vite jusqu'a la prochaine ville mais qui arrivera trop tard (ou juste a temps pour prendre les gobelins a revers lorsqu'ils auront penetres dans la forteresse et cree pas mal de degats/morts/frayeurs/agitation/reflexions... bref, les sauveurs du dernier moment)...

Laissez le joueur se creuser les meninges.

Si vous avez bien choisi la personne a qui proposer cette aventure, tout se passera bien ; sinon, cela risque d'etre passable...

Personnellement, je prefere que Kaitness reste sceptique jusqu'a la fin, et que le joueur ne puisse y acceder :

"Au milieu du village, vous voyez une tour qui se detache du reste. A son sommet, sortant la tete de larges et luxueuses fenetres, vous apercevez Kaitness. Pas la peine de l'interpeler : on vous prendrait pour un fou (ca peut etre drôle de ne pas preciser ce fait). Lorsque vous vous approchez de la tour, vous apercevez deux Dark Vador a l'entree, et ils n'ont pas l'aire commodes...". Biensure, les gardes se relaient, et il faut aussi que Kaitness mange. Si le joueur est un acrobate competent, il peut tenter d'escalader la facade, ou tout autre moyen apparente pour acceder a Kaitness, mais personnellement, j'ai preferer faire echouer ces tentatives (pas de batiments assez proches pour sauter, paroi trop lisse...).

J'ai oriente l'aventure en jeu de gestion :

L'oracle qui, apres avoir observe le joueur quelques temps, vient le voir pour lui apporter son soutien. Elle n'a pas le credit de Kaitness, mais elle connait des agitateurs....

1 jour plus tard, le message a ete divulgue sous telle ou telle forme : realite (attaque imminente) ou bien attenie (le nouveau dit que attaque imminente, mais meme si ce n'est pas vrai, ca peut faire de l'exercice, et etre amusant !?).

J'ai ensuite definit une population civile : 1000 PNJ, et une armee 300 PNJ. Selon le role-playing, une plus ou moins grande partie est convaincue : "bon voila : tu as, pour l'instant, 400

Si le coeur vous en dit, vous pouvez faire arriver l'attaque un jour en avance, ou en retard... ca peut etre rigolo... (un retard ferait certainement baisser le moral des troupes et monter la tension de tous ceux qui se sont investis dans l'histoire...)

L'attaque :

Choisissez l'heure/le moment de la journee ou de la nuit (evitez les trucs du genre : "comme prévu, l'attaque survint a 12 h 39 pile !!")

Le style d'attaque est a adapter selon les defenses du joueur, et votre propre sadisme. Faites le maximum pour que le joueur puisse reagir et continuer a donner des ordres pendant la bataille : "le messenger que vous aviez prévu viens vous prevenir qu'un autre regiment arrive par les montagnes". Le joueur doit coordonner au maximum les evenements. Maintenez bien le rythme.

J'ai presque toujours fait attaquer les gobelins uniquement par la plaine. Une fois, ils ont attaques par la plaine, puis par la montagne, car le joueur avait prévu tout un systeme de communication dans cette zone, et je ne voulais pas le decevoir.

Pour ce qui est du nombre d'assaillants, je conseille un nombre grandiose, du genre 5000 ou 10000 selon les defenses. Arrangez vous lors du decomppte des troupes pour que les gobelins puissions penetrer dans la ville. Le but etant de faire peur au joueur, de le prendre au jeu, de l'impressionner, et, biensur, de vous amuser. Mettez y le ton, pour completer le tout. Soyez serieux dans vos paroles a l'approche du siege. Si le joueur tente de detendre l'athmosphere, cassez le par un probleme de votre invention que vous insererez avec un petit decallage, pour eviter l'effet "tu rigoles ! tiens, voila ce que je te fais !" qui ferait passer l'ambiance de rigolarde et en dehors du jeu, a boudeuse et en dehors du jeu.

Faites agir chacun des elements de defense, si possible, les uns apres les autres : "ca y est, ils sont a portee de tir de catapulte. Les premiers assauts font environ 50 morts dans leurs rangs. Tu as 3 rounds de catapultes pour reagir avant qu'ils arrivent a portee d'archers, et donc puissent tirer eux aussi"... Lancez quelques des par-ci-par-la pour faire bien....

Mes gobelins sont de type "chaire a canon", betes, tres nombreux, et fonceurs ; ils ne connaissent que les echelles, les epees, et les arcs, et ne savent pas nager (cf Lemmings). A vous de choisir les votres. Je vous conseille tout de meme de conserver le nombre eleve pour l'intimidation : "Les troupes commencent a perdre le moral : tout le monde est sur les nerfs, le general X vient te voir ; il a l'air en colere, comme presque tous ses hommes" un peu de role-playing pour s'ammuser, puis, en plein milieu d'une phrase "soudain, tu entends ton deuxieme vigile, celui du cote plaine qui souffle a pleins poumons dans sa corne. Ca s'agite de tous les cotes. Kaitness regarde la plaine avec un air terrifie. Un messenger descends en courant du poste de vigie. Il arrive essoufle : il y a une armee d'environ 7000 gobelins qui arrive a l'horizon..."... ou encore "de ton poste de vigie, tu scrutes l'horizon. Fais moi un jet d'initiative.... rien" deux minutes plus tard "fais un autre jet..." sourir sadique special MJ, silence "a l'horizon, tu vois un nuage de fumee se former. Tu prends ta longue vue. Fais un jet d'initiative. Tu vois a peu pres 7000 gobelins arriver en courant vers la forteresse. " et le joueur qui reponds "bon, je fais rentrer les paysans au plus vite,, j'envoie un messenger dans la montagne pour prevenir l'autre cote.... que fait Kaitness ?".

Fin :

Essayez de laisser une impression du type "on l'a echappe belle !" et non "je suis le plus fort", ou encore "ca se voyait trop que tu callais tout en fonction de mes reactions"...

J'ai souvent fait finir le joueur dans la tour : "Les gobelins sont entrains de bourrer la porte, et ils vont bientôt passer outre les baricades que tu a mises. Kaitness le prends par le bras, et t'emmene dans son boudoir. Elle deplace un chandelier pour decouvrir un passage secret. Par le fracas que tu viens d'entendre, les goblins viennent de bouffer la porte. Vous vous ruez dans le tunnel. Fais un jet de mouvement. OK. Fais un jet d'initiative. Oups : tu te manges une stalagmite de pierre en pleine tronche... Les gobelins entrent dans le tunnel ! Ils vous rattrapent : de part leur petite taille, ils sont plus a l'aise que vous.....vous sautez a l'exterieur. Tu regardes Kaitness... elle se concentre. 3 gobelins te sautent dessus.... Le lynx t'aide a les combattre" un petit combat pour la forme "3 autres gobelins sortent, et tu entends un hurlement venant de Kaitness, puis un bruit d'eboulement, une explosion et un souffle d'air mele a des cris venant du tunnel : Kaitness viens de faire s'ecrouler le tunnel (magie, au cas ou tu ne l'aurais pas comprit)" juste le temps de finir le combat. Des le dernier goblin mort, "tu te reveilles dans ton lit avec la geule de bois prevue, et quelques XP en plus".
Remarque : Kaitness n'aura pas utilise ses pouvoirs avant, au debut, par vanite, et apres, parce-qu'elle etait terrifiee, et surtout consciente qu'une ou deux boules de feu n'y aurait rien change...

Voila tout

L'AUTEUR:

Je m'appelle Adrien Miller

Mon adresse Email est adrienmiller@hotmail.com

Je pratique le jeu de role depuis 10 ans environ.

J'ai commence par Donjons & Dragons (comme tout le monde), em tant que joueur, puis j'ai achete Warhammer, que j'ai pas mal masterise, et enfin est venu Torg, qui, selon moi est beaucoup trop delaisse...

Au cas ou ce scenario serait publie, voici un message a tous ceux qui liraient ce texte :

Comme vous pouvez voir, je n'ai pas tout prevu dans ce scenario, je n'ai fait que decrire ce que les joueurs a qui j'ai presente cette histoire ont fait ; ainsi, les MJ qui voudraient reproduire cette histoire seront en mesure de guider un peu le joueur, mais c'est ce dernier qui fait le plus gros travail. Selon moi, c'est comme ca que se presentent beaucoup des meilleurs scenarii : pas besoin d'avoir precise absolument tout dans le script ; le jeu de role, c'est avant tout une bonne partie d'improvisation, meme si ca vous fait peur (si si, c'est mon cas, contrairement aux apparences...).

Tout ceci pour dire que si ce scenario est accepte, j'aimerais que d'autres maitres en presentent sur un schema similaire : une intro et une fin qui tiennent la route, et un paquet important d'idees d'evenements, de fils dirrecteurs, de pieges, de personnalites de PNJ... mis plus ou moins en vrac, plus ou moins lies entre eux, selon le scenario...

Vous autres MJ, cessez de vous dire : "non, ca, ce n'est pas un scenario construit ; ca ne vaut pas la peine d'etre diffuse...", ou bien "c'est insultant de presenter ca comme idee de scenario, et c'est insuffisant comme scenario a part entiere, donc je ne fais rien", ou encore "J'ai la flemme de tout rediger"... Je vous assure que ca passe tout seul : il suffit de raconter en commentant. En plus, l'interet de ce type de presentation est qu'une lecture unique devrait suffire, sans autre preparation, a monter une histoire interessante sur le champ, juste en jouant

sur la complicité joueur/MJ. Seul problème : effectivement, pour être joué, une certaine confiance en soi (le MJ surtout) est nécessaire, mais la confiance devrait remplacer aisément la pratique : tout MJ devrait savoir que l'important n'est pas de maîtriser la situation, mais de le faire croire aux joueurs...

Il est possible qu'une aventure ainsi divulguée soit "mauvaise"... et alors... la censure est là pour ça. À propos de censure, peut-être qu'à l'heure actuelle, j'écris pour un mur, car cette aventure pourrait ne pas être acceptée, ou encore, cette partie pourrait être sucrée. Ce serait dommage, mais c'est un risque à prendre si on veut obtenir des scénarios plus intuitifs sur le Net... et éviter les "Livre-dont-vous-êtes-le-hero-like"...

En espérant que tout ceci va être accepté

Adrien