

1...2...3... ALLONS AU BOIS

Scenario Warhammer

-SOLO pour un Ranger-

1 - INTRODUCTION

>> Ce scénario se présente plus comme la suite d'une multitude d'événements que comme une trame dirigiste... Arrangez le comme bon vous semble, l'essentiel est de ne pas brider le joueur et de faire vibrer toute la marmaille au grand Dam du personnage !

Depuis quelque temps, notre jeune ranger tente d'entrer dans une Confrérie nommée La Confrérie du Sagittal. Attiré par la notoriété de cette dernière ainsi que par l'enseignement qui y est dispensé, le ranger entretient un contact amical avec quelques uns de ses membres dans l'espoir d'être un jour accepté au sein de la Confrérie.

Le ranger commence à être apprécié et l'initiation d'une dizaine d'enfants à la vie en forêt constitue une occasion rêvée pour tester ce nouveau membre potentiel.

La Confrérie est consciente des énormes lacunes du jeune ranger et persuade Gralys d'accompagner le groupe. Le but premier est tout de même d'INITIER les enfants au respect de la nature, à la vie animale et végétale, à la vie de groupe...etc. Les enseignements de Gralys profiteront aussi à la jeune recrue et Gralys ne manquera pas une occasion de jauger le comportement du jeune homme !

>> La difficulté pour le MD sera de laisser répondre le ranger aux questions des enfants et de faire intervenir Gralys pour rectifier ou contredire les propos du

joueur. Il est évident que le joueur manquera souvent de connaissances... - c'est normal - et Gralys le sait bien, mais le vieil homme est taquin et met volontairement le jeune homme en difficulté. Gralys veut voir si la recrue a du bon sens, si ses nerfs sont solides, s'il est patient... il vise plus à cerner ses qualités humaines que ses connaissances.

Les enfants sont jeunes et pour la plupart indisciplinés (voir "Description des Enfants). Gralys leur expliquera que le but du voyage est une grande ballade en forêt jusqu'au Chêne de Sylvanus. Sylvanus, que l'on nomme aussi Père Chêne, est le Dieu de la forêt. On raconte qu'au fond des bois, pousse un énorme chêne dont les racines sortent de terre... Il est si grand qu'un enfant peut passer debout entre ses racines sans se cogner ! Et si un gland tombe juste à ce moment alors... c'est que l'on est sous la protection de Sylvanus. Bien peu peuvent s'en vanter, Gralys n'en dira rien, mais il est un de ceux là

2 - GRALYS (Cf Dessin)

Vétéran de la Confrérie avec celui qu'on nomme "Le Campagnol", Gralys est le spécialiste en herboristerie. Il est de plus en plus sédentaire, il aime son laboratoire et apprécie le confort d'une batisse bien chauffée ! Très autoritaire, le vieil homme est grognon et souvent méprisant à l'égard des jeunes qui croient tout savoir mais qui confondent une pomme avec une citrouille... En dépit de son âge, il fait preuve d'une belle carrure qui n'est compromise que par sa démarche désormais voûtée et à la présence du gros bâton en chêne sur lequel il s'appuie pour marcher.

(Il manie encore bien cette arme mais se fatigue très vite)

Gralys emporte un sac contenant 15 rations séchées, 1 m de fil de fer, 30 m de ficelle, 1 outre d'eau de 3L, quelques bandages de toile, 1 onguent contre les brûlures (3 doses), 1 grande gamelle, 2 bourses en cuir souple (vides), un peu d'argent, une pierre à feu.

3 - DESCRIPTION DES ENFANTS (Cf Dessin)

ROMUALD est un enfant très doux et très calme. C'est bien souvent la "tête de turc" du groupe... Il est âgé de 12 ans.

ADOLPHE est un enfant bagarreur. Très turbulent et vindicatif, c'est lui le chef du groupe. Il va voir le ranger comme un adversaire, celui qui veut être chef à sa place, en quelque sorte. Il est âgé de 14 ans.

ARNAUD est intenable ! Il fait preuve d'une formidable adresse et a tendance à courir, grimper et sauter partout. Il dissimule une fronde sur lui. Il est âgé de 13 ans.

JOSEPH est un enfant à la santé très fragile, les autres le savent et le ménagent un peu. Il est doté d'un physique malingre. Il est extrêmement difficile pour ce qui est de l'alimentation. Il est âgé de 11 ans.

OWEN est tout l'opposé de Joseph ! Il est gourmand, ne cesse de réclamer à manger... Ses amis le surnomment "Boulotte". Généralement, il reste à côté de Joseph pour finir les restes. Il est âgé de 12 ans.

ESOPE est menteur comme un arracheur de dents. C'est aussi un enfant très dur, indiscipliné. Il est âgé de 12 ans.

PIM est très habile de ses mains, surtout pour ce qui est de la sculpture sur bois. Il est aussi très adroit à la fronde (qu'il conserve sur lui). Il est âgé de 13 ans.

AROLD est certes turbulent mais il est surtout curieux ! Très curieux ! Trop curieux !

Il n'a de cesse que de fouiller partout, de tout vider, mélanger... une horreur... Il est âgé de 12 ans.

FRANCOIS est un enfant téméraire, incrédule et désobéissant. Il admire Adolphe pour son courage et sa force. Il est âgé de 12 ans.

AMEDE est le farceur du groupe. Blagueur et moqueur, il va vite mettre au point une ou deux petites chansons sur le ranger (>> *rassurez vous...juste quelques rimes !*). Bien souvent il entraîne le groupe dans de terribles farces. Il est âgé de 12 ans.

Tous les enfants sont équipés d'un sac de toile renfermant un couteau, une corde de 3 mètres, une outre d'eau de 2L, des rations séchées pour 12 repas, une pierre à feu, une petite gamelle, une miché de pain, une cuillère en bois.

4 - LE DEPART

Le Ranger est en avance au lieu de rendez-vous... il attend Gralys et les enfants qui doivent arriver en chariot. Il fait un peu frais pour la saison (printemps) mais le soleil vient de montrer ses premiers rayons.

Les voilà.. Le chariot roule à vive allure... Ce doit être Gralys qui conduit...

Mais... il ne ralentit pas !! (Le ranger a intérêt de se pousser ou alors ...)

Une fois le danger évité, le ranger aperçoit Gralys hurlant après le gosse qui maintient son chapeau enfoncé sur sa tête et lui masque la vue ! Trois gosses debout, grimpés les uns sur les autres sautent à terre, Gralys réussit à ôter son chapeau, les hurlements du vieil homme sont masqués par le chant à tue-tête d'un petit gamin aux cheveux frisés... Le chariot s'arrête enfin. Gralys descend du chariot en vacillant et en grognant, l'un des gamins vomit dans le chariot pendant qu'un autre plutôt rondouillard lui dit "je t'avais dit Joseph de bien manger ce matin !".

Gralys s'adresse au Ranger et lui demande de sortir les tentes du chariot... Il est temps d'y aller !

Le ranger doit aider le pauvre Joseph à descendre du chariot tandis qu'Arold le harcèle déjà de questions... et avant de s'apercevoir que Joseph a vomit sur les tentes... Le voyage s'annonce mouvementé !

Une fois le matériel descendu, Gralys présente les enfants au Ranger (Montrer le dessin).

>> *Une fois les présentations faites, le voyage commence. A vous d'alterner les différents événements et de faire vivre les gosses. Seuls quelques événements sont indispensables à l'histoire et seront précédés de ## INDISPENSABLE ##. Ce scénario doit vraiment laisser la belle part au rôle playing.*

5 - EVENEMENTS DE JOUR

1. L'un des enfants découvre des traces inconnues... les questions fusent aussitôt :

"Qu'est ce que c'est ?" ... "Combien y en a ?" ... "Ca se mange...?" ... "Il est gros comment ?" ...etc.

2. L'un des enfants découvre le squelette d'un animal. Quel est cet animal ? Quel âge pouvait-il avoir ? Pourquoi est-il mort ?

3. Un des enfants aperçoit un nid dans un arbre. Il ne dit rien au ranger ni à Gralys et va voir Arnaud. Bien évidemment, Arnaud grimpe jusqu'au nid (il contient un oeuf de merle). Une fois redescendues en bas, c'est la bagarre pour savoir qui va le gober !

4. Amédé profite de ce que le groupe passe près d'une marre pour faire croire qu'il va se noyer (les autres enfants sont au courant). Il crie "a l'aide !!!" jusqu'à ce que le ranger plonge à son secours (si le PJ refusait d'y aller, Gralys plongerait... à contre coeur). A noter que la marre est profonde de 50 à 60 cm maximum !! Arnaud est à plat ventre et s'est arrangé pour que seule sa tête dépasse.

5. PIM et ADOLPHE s'entraînent à la fronde sur une ruche de guêpe... Il est grand temps que le PJ intervienne car la ruche se balance dangereusement (80% de chances de tomber au prochain impact. Si elle tombe, il y a intérêt à courir vite !

6. AROLD trouve un oiseau (grive) blessé... Son aile est abîmée. Si l'animal est bien soigné, il a 90% de chances de s'en sortir mais, bien sur, Arold refusera de le libérer.

7. Encore des nids mais cette fois, il y en a plusieurs... des nids de pies. C'est une course folle entre les gosses pour savoir qui atteindra un nid le premier.

8. FRANCOIS vient d'apercevoir un animal sauvage (ce que vous voulez : un loup...) aux aguets qui s'apprête à bondir sur un petit lapin blanc. Ainsi est la loi de la nature mais FRANCOIS fait peur au lapin ! L'animal sauvage se retournera-t-il sur le jeune garçon... prendra-t-il la fuite lui aussi ? Ce sera en tout cas une belle ouverture oratoire pour notre PJ qui sera ensuite harcelé de questions et pas seulement par Arold.

6 - EVENEMENTS DE NUIT

1. Amédé, aidé d'Esopo, remplace l'épée du PJ (ou une autre arme) par une arme en bois sculptée par PIM. La supercherie ne durera pas bien longtemps mais elle mettra en valeur le talent de PIM et la terrible obstination d'Esopo à mentir !

Le groupe est complice de ce qui précède. Par contre, François a coupé seul la corde de l'arc du PJ, il déteste qu'on chasse les animaux... mais il ne se dénoncera pas.

Quelqu'un l'a-t-il vu réaliser son méfait ?

2. Durant la nuit Amédé a bourré les bottes de Gralys et celles du PJ de poil à gratter ! Ah le sale gamin ! Encore une fois ... tout le monde est complice ! Le seul qui pourrait trahir c'est encore Arold à force de trop parler!!

3. Un terrible vent se lève durant la nuit. Il y a 30% de chances que chaque tente s'effondre, que la toile soit emportée par le vent...qu'elle se déchire...etc. Dans un tel chaos rien ni personne ne peut prédire ce que feront les enfants.

4. Une chouette hulule toute la nuit. Joseph et Owen sont morts de peur. Si le PJ et Gralys ne sont pas éveillés, ils vont sûrement l'être. La nuit risque d'être dure si les enfants se relayent ainsi...

5. Owen a profité de la nuit pour dévorer une bonne partie des réserves de ses camarades. On le retrouve au matin, endormi sur le sac à dos de Romuald (bien entendu, Owen avait d'abord dévoré ses rations). Le pire est que sa digestion n'est nullement affectée le lendemain.

6. Lorsque Gralys ou le PJ se réveillent... Plus une tente autour ! Pas âme qui vive ! Tous les enfants ont disparu.. en fait, ils sont tous cachés non loin et observe la scène... Ils ne vont d'ailleurs pas tarder à crier : "On vous a eu !! On vous a eu !!"

7. Romuald éclatte en larmes au beau milieu de la nuit ... Joseph vient réveiller Gralys qui l'envoie ballader (il faut dire, il est déjà grognon le jour alors la nuit...). Joseph se retourne vers le PJ. Romuald est en larmes car Gaspard lui manque.

Ce doit être son papa ? Non pensez vous, c'est son hamster !

7 - EVENEMENTS DE CAMPEMENT

1. Owen propose de faire le repas avec Romuald. Au menu : Rations séchées... Pour agrémenter ce frugueux repas, Owen trouve quelques champignons qu'il hache et mélange aux rations. Lors du repas, tout le monde apprécie ... "la journée a été dure, on apprécie encore plus son repas... il semble alors meilleur !" dira Gralys.

Mais juste après le repas (1 h ou 2 plus tard), Arold commence à vomir et se plaint de douleur au ventre. Si Romuald est dans les parages, il est capable de faire pareil tant il est sensible !

Heureusement, cela n'a rien à voir avec les champignons qui -par chance- n'étaient pas vénéneux. Arold a tout simplement ingurgité trop de prunes vertes dans la journée (il en a encore plein les poches et n'en n'a pas parlé à cause de Owen qui les lui aurait prises).

2. ## INDISPENSABLE >> A DECOUVRIR AVANT LA RENCONTRE AVEC LA SORCIERE

Les enfants ont trouvé un petit étang et tous veulent pêcher. Le PJ devra d'abord consacrer du temps à l'enseignement indispensable à la fabrication d'une canne à pêche (Gralys a tout le matériel). Une fois la partie de pêche commencée, le PJ est un peu tranquille... Les gamins pêchent quelques poissons de belle taille (gardons, carpes) et sont très heureux lorsque l'un d'eux a une belle prise (Adolphe). Bien que ce soit loin d'être le moins fort... l'aide du PJ est nécessaire !

Que retirent-ils de l'eau ? Une CLE... Une clé en bronze recouverte de vert de gris.

Vu la difficulté pour la tirer de l'eau, elle devait être bien fixée ! Il n'en faut pas plus à Arold pour plonger !

Ils vont découvrir un coffre de belle taille (2M x 1.20M environ) dont la solidité n'a semble-t-il, pas été éprouvée par son séjour immergé. Il se trouvait au fonds de l'étang, à près de 6M plus bas.

Une observation attentive doublée d'un nettoyage local révélera une plaque de métal argentée juste sous la serrure (il est inscrit en commun : "Rien n'a plus de valeur que ce que le contenu de ce coffre").

>> Faites bien ressentir l'empressement des enfants, poussez un peu le joueur à la précipitation comme le feraient les gosses...

Si quelqu'un ouvre le coffre avec la clé... il se trouvera avalé quasi instantanément.

Le pauvre séquestré prendra place aux côtés du squelette de goblin (mauvais présage, non ??) et le coffre commencera à redescendre doucement vers le fond de l'étang... La clé sera alors indissociable du coffre !

>> Situation périlleuse, certes... d'autant que le bon vieux coffre est quasi indestructible ! Bon, tout d'abord, ne faites pas descendre le coffre trop vite, laissez le temps d'agir aux joueurs ou aux PJs (pour une fois qu'ils peuvent réellement aider le PJ)

Dans tous les cas, il est souhaitable que ce soit le PJ qui effectue les jets de dés.

Par la force, il est possible d'entrouvrir le coffre (à vous de déterminer les chiffres clé) sinon, une autre solution est possible (bien que jamais trouvée...)

Le pauvre emprisonné ressentira le coffre comme "vivant", en fait c'est qu'il détecte de la vie par la respiration de son prisonnier. Il suffirait de bloquer sa respiration suffisamment longtemps pour laisser croire au coffre que sa mission est terminée. Alors un plongeur pourrait ouvrir le coffre sous l'eau. La force de fermeture est alors nettement moins grande et le prisonnier pourrait parvenir à sortir.

Ce sont là quelques idées, à vous de les adapter.

Juste un mot sur la clé... si on l'éloigne de plus de 50M du coffre, elle est de suite téléportée sur sa serrure.

3. Alors que le campement est installé, François, Romuald, Esope et Amédé découvrent la baraque d'un bûcheron. Ce dernier élève aussi quelques lapins et des chèvres. Ne

pouvant laisser enfermées ces pauvres bêtes, les gamins les libèrent...

Le bûcheron aperçoit la scène tandis qu'ils approchent de la fin de leur "mission" (ils l'ont appelée la mission "grand voyage"...)et sort en hurlant après les enfants !

Romuald est terrorisé, les autres hurlent aussi en courant, tout le monde est ameuté...

Ils faut rattraper les animaux... ceux qui ne seront pas retrouvés seront payés !

Sans parler des excuses !

4. Moins drôle mais à vous de voir... les enfants amorcent un feu de forêt par mégarde. Deviendra grand ou pas, à vous de voir.

5. ## INDISPENSABLE >> APRES LA DECOUVERTE DU COFFRE SEULEMENT

Une vieille sorcière habite une chaumière non loin du campement du groupe. Pim et François ont trouvé la chaumière et viennent de casser un des carreaux de fenêtre. Le bruit de verre brisé attire l'attention du PJ.

A l'intérieur de la chaumière, la Sorcière est très en colère. Elle a aperçu les 2 gosses et s'apprête à sortir leur donner une bonne correction mais une idée diabolique germe dans son esprit...

Les gosses ne savent rien d'elle sans quoi ils ne seraient pas venus si près...

Elle prend l'apparence d'une vieille et brave femme (bien rougeaude avec le bon/grand tablier...), dissimule l'aspect inquiétant de sa bâtisse sous un sort d'illusion, dissipe rapidement les odeurs en les remplaçant par des odeurs "de ferme".

Ensuite, elle s'arrange pour attirer le groupe de gamins mais surtout Gralys et le PJ dans sa maison : elle rouspète les gosses, demande à être dédommagé (elle le sera grassement par Gralys) et finit par attendrir tout ce beau petit monde en racontant qu'elle a eu 5 gosses, maintenant grands et qu'elle sait ce que c'est ...etc. tout ça pour dire qu'elle offre un grand bol de lait avec du sirop de noix à tout le monde dans son humble demeure.(C.f. Dessin)

Sympa la ménagère ?! En tout cas, le breuvage est bon. Efficace surtout puisque moins de 5 minutes après son ingestion ... tout le monde dort ! Et ... se retrouve attaché fermement à sa chaise au réveil.

La brave femme a disparue et c'est un véritable monstre qui est là ! (C.f. Dessin)

La drogue doit encore faire son effet car personne ne parvient à vraiment cerner le bas de son corps, il y a comme un flou... Son visage est hideux, ridé et boursoufflé de verrues !

>> *Jouez la sorcière avec la plus grande excentricité, exagérez votre voix, passez du grave aux aigus, ne comptez pas vos mimiques !*

Les premiers mots de la sorcière seront "Ah !! Quel merveilleux dîner que ces jeunes enfants..." et en regardant le PJ : "Et en plus il y en a un gros qui fera bien 4 repas !!!".

Le décors a changé lui aussi... Tout n'est que puanteur avec des dizaines de bocaux en verre remplis d'organes humains ou non.

>> *Bref, vous voyez un peu la situation... S'ils ne tente rien, c'est clair, il finira soit dans un bocal soit de suite dans la marmite. Sinon, l'une des possibilités reste de lui parler du trésor (et oui, un classique, elle est cupide !!) et de s'arranger pour que le coffre l'avale définitivement ! Ce n'est pas l'unique solution, laissez faire le joueur et jugez...*

A titre indicatif, la sorcière dispose de quelques sorts du type :

> Doigts de feu (projection de flammes depuis le bout des doigts)

> Télékinésie (à petit niveau... capable néanmoins d'essayer de remettre une clef dans la serrure d'un coffre ... hum...hum...)

> Ténèbres sur 10 mètres de diamètre (pour s'enfuir si tout cela tournait trop mal !)

Je laisse à vos bons soins le détail de ces sorts. Adaptez les à votre jeu, à vos règles.

Bien sûr, si la sorcière devait prendre la fuite, elle sauterait sur son balai (ne résistez pas à ce plaisir) et emporterait sa caissette !

8 - DES INFOS SUR LE DECORS :

LE CHARME : Arbre de 15-20 M de haut, de forme tout à fait charmante avec un tronc régulièrement cannelé. Les ramifications sont denses et le bois très blanc.

LE TREMBLE : Espèce de peuplier dont les feuilles tremblent au moindre vent. Il ne dépasse guère les 20M de haut. Son bois est mauvais pour le chauffage mais fournit un excellent charbon à poudre.

LE HETRE : Arbre à écorce lisse, à bois blanc, ferme et flexible. Il peut atteindre 45M avec un tronc tout droit sur 15-20M avant les premières branches. Brûlé, il produit une flamme courte mais d'excellentes braises. Son fruit est nommé Faine.

L'AUBEPINE : C'est un arbuste épineux de taille moyenne, à bois très dur, feuilles vert-foncées, fleurs blanches, fruits rouges. On utilise l'extrémité des branches fleuries contre la palpitation cardiaque, l'hypertension, l'insomnie et les risques d'angine de poitrine.

LE TILLEUL : Arbre relativement petit qui fournit un bois blanc, relativement facile à travailler et dont les fleurs odorantes donnent une infusion sudorifique et calmante. Ce qu'il faut savoir, c'est que sous l'écorce du tilleul, se trouve l'aubier, la partie tendre du tronc. Celle-ci secrète une sorte de résine qui a des propriétés curatives à l'égard des calculs biliaires, de l'hépatisme (foie) et autres troubles urinaires.

LE BOULEAU : Arbre de forme gracile, haut parfois de 25M. Son écorce blanche le rend aisément reconnaissable. Les feuilles sont utilisées en infusion/décoction comme remède contre la goutte.

LE CHARDON MARIE : Variété de chardon doté d'une tige haute pouvant atteindre 1,50M. Ses feuilles sont bordées d'épines acérées, ses fleurs sont pourpres et parsemées de tâches laiteuses. On le surnomme aussi "l'artichaut sauvage". La partie employée est le fruit lui-même. Ses propriétés curatives sont reconnues contre l'alcoolisme, l'intoxication alimentaire ainsi que celle par les champignons...

LE RADIS NOIR : Voisin du radis rose, on le broie en recueillant son jus. Ce jus est un bon remède contre les troubles digestifs avec constipation et aussi contre les bronchites.

LE SUREAU : Arbre fragile dont les branches se brisent aisément. On utilise d'ailleurs les branches pour faire des sifflets une fois que la "moëlle" en est extraite.

La fleur du sureau, récoltée au début de l'année, dégage un parfum fort léger et très agréable. Une fois séchées, ces inflorescences entrent dans la composition de vins liquoreux et de breuvages anciens. Ce sont aussi, préparées en décoction, d'excellents remèdes aux rhumatismes et à la bronchite.

Enfin, les petites baies d'un noir brillant font de très bonnes confitures et dégagent une odeur de chocolat à la cuisson. On utilise aussi ces baies pour colorer la teinte des cheveux. Ainsi, on porte à ébullition 100Gr de baies dans un litre d'eau durant 5 mn après quoi on en extrait le jus après infusion de 10mn. Le suc obtenu est passé sur la chevelure. *(Moi personnellement, je n'essaierai pas !!)*

>> La plupart des infos ci-dessus sont strictement réservées au jeu de rôle. Le but est ici d'illustrer un scénario non de prétendre donner un cours de botanique. La plupart des infos doivent être assez justes mais mériteraient d'être reconfirmées par des ouvrages spécialisés. Je n'ai plus en tête les sources de l'ouvrage de référence où j'ai puisé cela mais c'était un ouvrage à vocation médiéval ce qui suscite mon intérêt mais aussi ma méfiance quant au contenu ! (vous savez les médecins du moyen-âge... trop peu pour moi)

En tout cas, certains passages m'ont semblé intéressants.

Documentez vous de votre côté, fournissez des photos au joueur, c'est toujours sympa.

9 - LE CHENE DE SYLVANUS :

Après deux ou trois jours de voyage (ou plus, à vous de décider), le groupe arrive au chêne de Sylvanus :

Une clairière enchantée s'ouvre devant vos yeux. plusieurs centaines de fleurs multicolores entourent un arbre gigantesque dont les racines ancestrales semblent vouloir s'extirper de terre. Cette verdure, ces couleurs... on dirait que le printemps a privilégié ce site. Les enfants restent bouches bées devant ce spécimen unique qui doit bien avoisiner les 50M... et la légende dit vrai, il semble tout à fait possible de passer debout entre ses racines !

Les enfants s'approchent...

Les rayons du soleil pénètrent dans la clairière, une envolée d'oiseaux surprend les enfants. Gralys est silencieux (cela lui rappelle bien des souvenirs) un court moment puis demande au PJ de faire un peu discipline mais... sans crier (et oui, même Gralys peut faire cette requête).

Gralys souhaite que les enfants passent un à un, bien séparément sous les racines...

>> Définissez vous même le % à atteindre pour qu'un gland tombe. Je préconise de demander au joueur d'effectuer les tirages. Si la chose survient... Les autres enfants seront stupéfaits (d'autant qu'un silence quasi magique soutiendra le phénomène et que le gland se parera des couleurs du firmament l'espace de quelques secondes). Quant à Gralys, il ne pourra réprimer quelques larmes à l'oeil.

>> et ... si vous mettiez un petit bout de musique genre fonds de guitare bien doux.

Je vous conseille vivement la musique du film "Princess Bride".

Le PJ voudra peut être tenter sa chance ? ... mais je croyais que c'était pour les enfants !!

BON SCENARIO, NYOGTHA.