
Les Secrets de la Septième Mer

*Goélette,
Je te
Plummerai...*

(On connaît la chanson)

*Écrit par
Golf
(Mars 2002)*

http://perso.wanadoo.fr/le_capharnaum/

Table des matières

Table des matières	2
Présentation	3
Personnages	3
Acte I : Ohé ohé, Capitaine abandonné... ..	4
Scène 1 : Allez, viens boire un p'tit coup... ..	4
Scène 2 : Ma petite entreprise... ..	5
Acte II : Il est cinq heures, Cardican s'éveille... ..	7
Scène 1 : Cargo de nuit	7
Scène 2 : J'étais sur la route toute la sainte journée... ..	8
Acte III : Aux sombres héros de l'amer... ..	9
Scène 1 : Bienvenue chez moi... ..	9
Scène 2 : La dernière séance... ..	10
Fin : Salut l'ami, adieu le trésor.....	12

Présentation

Le hasard fait parfois bien les choses. Et de temps en temps, on trouve un petit fil qui traîne, et quand on tire dessus, on récupère plus que ce que l'on attendait...

La société des explorateurs, si elle a pour but la recherche d'objets anciens et de reliques, compte en son sein des membres qui n'ont pas forcément pour objectif principal le bien de la communauté, et qui font parfois passer leur propre intérêt au premier plan.

Lord Tipton est de cette catégorie-là. En effet, il affrète de temps en temps ses trois goélettes pour des expéditions vers l'ouest inexploré, ce qui le conduit parfois sur des îles renfermant des ruines d'un grand intérêt archéologique. Toutefois, ses navires servent aussi à des voyages à but beaucoup plus lucratif... Lord Tipton est notamment en affaire avec des résistants castillans auxquels il livre des armes, le tout en échange d'armes anciennes et d'objets plus précieux...

C'est au hasard d'une beuverie dans une taverne que le groupe de personnages va faire connaissance avec Bill Ward, un armateur qui travaille pour Lord Tipton. De fil en aiguille, ils vont découvrir et remonter la filière de ce trafic, et sans doute se remplir les poches au passage...

Personnages

Les personnages sont des truands à la petite semaine, et ils traînent en ce moment leurs poches trouées du côté ouest de l'Avalon, dans le port de Cardican. Chacun a ses talents, et le tout forme un groupe hétéroclite, mais complémentaire pour réussir quelques bons coups... mais qui sait si l'attrait du gain ne fera pas ressortir des rivalités enfouies sous la nécessité de subvenir aux besoins vitaux...

- **Alister Cooper**, avalonien, chef de bande réfléchi et intelligent. Tête pensante pour les mauvais coups.
- **Bruce Cooper**, avalonien, frère et garde du corps du premier. Si Alister est la tête, Bruce est plutôt les jambes.
- **Antoine Lavigne**, montagnais, maître du déguisement et des fausses identités.
- **Cecilia Rezzato**, vodacci, séductrice et corruptrice, charmeuse et perverse.
- **Piotr Serkis**, ussuran, voleur, pickpocket et mage pyerem.
- **Sigbert Rubroek**, vesten, marin bagarreur et pirate, amateur de femmes et d'alcool.

Acte I : Ohé ohé, Capitaine abandonné...

Avalon. Côte Ouest. **Cardican.** Son port. Port de pêche, mais aussi port d'attache de quelques navires en partance pour des expéditions vers le grand ouest inexploré. Affrétées par la Société des Explorateurs, ces belles goélettes élancées sont une source de travail et surtout de revenu inespérée pour de nombreux marins de la région. Et quand la nuit vient, quand le temps est mauvais, ces vieux loups de mer se retrouvent dans les quelques tavernes qui s'éparpillent le long des quais...

La "**Raging Waters Tavern**", située vers l'extrémité sud du port, est réputée à plus d'un titre. Tout d'abord, on dit que c'est là qu'on sert le meilleur hydromel de tout l'ouest de l'Avalon. Si ce n'était que ça, on pourrait se dire que le palais et la gorge des marins, usés par les torrents d'alcool, ne savent plus faire la différence entre la plus fine bière et la pisserie de mouton... Non, la raison essentielle qui attire les vieux briscards dans ce trou à rats, c'est **Cathy**. Ah Cathy, ses longs cheveux roux bouclés, ses yeux verts, sa robe de velours pourpre, ses frou-frou de dentelle blanche, ses formes généreuses. Ah Cathy, quand elle virevolte entre les tables, quand elle se déhanche sur la petite musique égrainée par la guitare du jeune **Jeremy**... Ah Cathy, elle danse tous les soirs, pour les dockers du port qui ne pensent qu'à boire...

Scène 1 : Allez, viens boire un p'tit coup...

En cette soirée brumeuse et humide d'automne, les personnages, toujours à la recherche d'un petit boulot, ou mieux, d'un gros coup, ont décidé d'aller traîner leurs gosiers du côté de la "Raging Waters" pour voir si Cathy sera aussi belle qu'à l'habitude et si elle leur adressera un grand sourire ou un petit clin d'œil... Odeurs de vieux bois, de tabac et d'alcool se mélangent et affluent aux narines de ceux qui passent la porte de la taverne. Salle exigüe, plafond bas et poutres de bois, long comptoir de chêne lustré, décorations dans le plus pur style marin kitsch (ancres, rames, filets de pêche accrochés aux murs, lanternes et cordages...), nombreuses tables, ambiance bruyante et enfumée. Comme toujours, il y a beaucoup de monde. Deux ou trois serveuses se pressent pour essayer d'assurer le débit soutenu des clients.

Mais Cathy et l'hydromel de qualité n'attirent pas que les marins. Certains petits bourgeois viennent parfois s'encanailler en fin de semaine dans les endroits louches. Ce soir, Bill Ward, un armateur, dont la petite affaire de réparation navale marche plutôt bien, est venu se distraire. Mais même s'il a revêtu des habits discrets, il n'a pas pu s'empêcher de porter quelques babioles, bagues, collier, qui trahissent le fait que ses fins de mois ne sont pas aussi difficiles que pour la majorité des autres clients de la taverne... Et certaines personnes n'ont pas les yeux aussi embués par la fumée et l'alcool qu'il n'y paraît au premier abord...

Déroulement :

- Avec un minimum d'observation, les personnages remarqueront rapidement Bill Ward et les quelques requins attablés avec lui. Ses compagnons de beuverie le poussent à boire tant et plus pour endormir sa méfiance, et Bill se lâche un peu plus que de raison. Il parle fort, et a de plus en plus tendance à relâcher sa vigilance, et à révéler la teneur de ses

affaires, ainsi que l'état de ses finances. Il faut que les personnages soient suffisamment motivés pour que eux aussi s'intéressent à Mr. Ward. Ils doivent aussi comprendre que leur intérêt peut être très grand de ne pas se contenter de lui subtiliser ses quelques bijoux... Il a sans doute bien plus à "offrir" chez lui ou dans son atelier.

- Au bout d'un petit moment, le jeune Jeremy va venir se placer avec sa guitare sur un des hauts tabourets alignés le long du comptoir et commencer à jouer une petite musique douce. Puis Cathy fera son apparition et commencera sa danse. A croire qu'elle a été à l'école castillane puisque ses pas ne sont pas sans rappeler le flamenco typique de ce pays.
- Alcool, tabac, femmes, argent... au rythme de la musique qui s'emballe et des pas de la danseuse lascive, les esprits s'échauffent, et au bout d'un moment, ce qui devait arriver survient... *"c'est à moi qu'elle a sourit"*, *"c'est avec moi qu'elle passera la nuit"*, ... jalousie, tension, et les marins commencent à se bousculer, jusqu'à ce qu'une bagarre générale éclate. Evidemment, les personnages seront pris dans la tourmente et devront forcément prendre parti. Mais ils ne doivent pas perdre de vue que ce charmant Mr. Ward va tenter de se sortir discrètement de ce mauvais pas...

Issue de la scène :

Il faut au maximum appâter les personnages en leur faisant bien comprendre que Bill Ward est un gros poisson. L'idéal serait donc qu'ils se portent à son secours, ou tout au moins qu'ils le suivent lorsqu'il parvient à s'échapper, soit par la porte d'entrée, soit par les cuisines... S'ils ne percutent pas, Mr. Ward en fera sans doute un peu trop, sa discrétion étant complètement diluée dans les flots d'alcool qu'il a englouti...

Scène 2 : Ma petite entreprise...

Les personnages doivent normalement se retrouver seuls avec Bill Ward dans la pénombre des quais. Qu'ils l'aient aidé ou pas, il voudra sans doute leur offrir un dernier verre. Il leur propose de leur montrer son atelier de réparation navale, un peu plus loin sur le port, en leur disant qu'il cache quelques bouteilles dans son bureau...

Une fois sur place, il les fait entrer après avoir cherché pendant de longues minutes la bonne clé parmi celles qui composent son trousseau. Il les laissera visiter les lieux pendant qu'il ira chercher une ou deux bouteilles. De toute évidence, son atelier ne doit pas vraiment connaître la crise. Si l'extérieur ne paie pas de mine, l'intérieur montre qu'il a les moyens de s'acheter un bon équipement et des outils de qualité. L'atelier n'est pas bien grand, mais il ne sert qu'à fabriquer ou réparer les petites pièces des navires. Les travaux plus importants se font à l'extérieur. Ici sont donc disposés quelques établis couverts d'ustensiles et d'outils, une scie circulaire pour le découpage des planches (si si, comme celles qui servent à torturer le gentil dans les films...)... Enfin, si les personnages décident de passer de la discussion amicale à l'interrogatoire rapproché, ils auront sous la main tous les accessoires dont ils peuvent rêver...

Déroulement :

- Si les personnages discutent avec leur nouvel ami, ils découvriront au fil de la conversation qu'il est en affaire avec des gens qui exigent de la discrétion, et qui ont les moyens de se la payer. Evidemment, là encore, l'alcool a tendance à délier les langues... S'ils montrent beaucoup de talent dans leur interrogatoire, ils pourront apprendre que c'est avec un membre de la société des explorateurs qu'il est en contact. Une personne semble t'il noble, mais malheureusement l'effet soporifique de la boisson se fera sentir avant que Mr. Ward ait pu entrer dans les détails.
- C'est en fouillant dans les papiers rangés dans le bureau qu'ils en découvriront plus sur l'identité de ce mystérieux commanditaire. Plusieurs factures importantes mentionnent en effet le nom de **Lord Tipton**. Réparation de goélettes, mais aussi aménagements intérieurs dont les détails restent tout de même très vagues... Il y aurait des compartiments secrets dans certaines cabines ? Mais pourquoi faire ? Trois navires ont fait l'objet de travaux par l'atelier Ward : le "**Cinnamon Girl**", le "**Planet Caravan**", et le "**Phoenix Rising**".
- Dans le bureau de notre armateur alcoolique se trouve un panneau mentionnant les commandes et les travaux à venir. Parmi les papiers accrochés au hasard sur ce tableau s'en trouve un qui pourra sans doute intéresser plus que les autres les personnages. En effet, il mentionne que le "**Cinnamon Girl**" doit être mis en cale sèche dans trois jours. Il est attendu dans deux jours à Cardican...

Issue de la scène :

- Ici, l'essentiel est que les personnages comprennent que Bill Ward n'est qu'un petit intermédiaire, et qu'ils peuvent ferrer un plus gros poisson en la personne de **Lord Tipton**. Dans l'idéal, ils doivent s'interroger sur la cargaison que peuvent bien contenir les bateaux de cet armateur, et plus particulièrement celui qui va accoster dans deux jours...
- S'ils ne s'intéressent pas au "Cinnamon Girl", ils peuvent rentrer chez eux. Par contre, si ça a fait tilt dans leur tête et qu'ils voient déjà pleuvoir les guilders, ils ont deux jours pour mener leur petite enquête sur les affaires de Lord Tipton. Ils pourront ainsi apprendre qu'il possède effectivement trois navires (ceux cités précédemment), qu'il est assez discret, très sélectif sur les équipages qu'il recrute, qu'il paie plutôt bien, mais qu'il est quasiment impossible de savoir ce qu'il transporte dans les nombreuses caisses qui alourdissent les cales de ses bateaux. Ce Lord serait aussi l'heureux propriétaire d'une grande propriété à une vingtaine de kilomètre au nord de Cardican près de la côte.
- S'ils ont des difficultés à s'intéresser à l'affaire, ils pourront surprendre ou provoquer des conversations parlant de notre homme, en des termes éveillant la curiosité et l'intérêt... *"ça fait un mois qu'ils sont partis, ils doivent rapporter un sacré chargement ce coup-ci..."*, *"la dernière fois, ils auraient découvert une île à 120 miles nautiques au nord-ouest d'Avalon, et ils y auraient trouvé des ruines très anciennes..."*, ou encore, *"il paraît qu'il est en affaire avec les résistants castillans pour leur fournir des armes..."*.

Acte II : Il est cinq heures, Cardican s'éveille...

Le Cinnamon Girl arrive dans deux jours au port. Les personnages ont donc tout leur temps pour mener leur enquête et préparer leur coup. En se renseignant auprès de la capitainerie du port, ils pourront apprendre à quel endroit du port le bateau doit venir s'amarrer. Ils pourront éventuellement se faire engager comme dockers ou encore comme ouvriers chez un armateur (tiens tiens, au hasard...).

Bref, quoiqu'il arrive, les héros pourront se retrouver sans trop de difficultés sur le port, au milieu de l'activité grouillante habituelle sans se faire remarquer.

Scène 1 : Cargo de nuit

Le navire arrive au soir du jour prévu, et vient accoster à l'endroit indiqué par la capitainerie. Les marins en débarqueront, ne laissant à bord que quelques gardes visiblement armés. Ce n'est que bien plus tard dans la nuit (vers quatre ou cinq heures du matin) que les choses s'activent autour du navire. Trois ou quatre chariots bâchés viennent se placer sur le quai au niveau du point d'ancrage. En tout, une dizaine de marins et une demi-douzaine de gardes armés sont là, soit venus avec les chariots, soit à bord du navire.

Après quelques discussions, certains gardes viennent se disposer autour des chariots, les autres restent à bord du bateau. Les marins, eux, vont commencer à décharger la cargaison. Ils descendent deux par deux, portant de lourdes caisses de bois. Les plus petites contiennent l'or rapporté par la vente des mousquets et des pistolets aux résistants castillans. Certaines caisses contiennent d'anciennes épées et armures castillanes. Ce sont des ouvrages de grande qualité et d'une grande valeur pour tout collectionneur d'armes anciennes. Enfin, une petite caisse contient quelques pierres Domae. Il s'agit de pierres d'eau (voir *La Croix d'Erèbe*, page 149).

Note : Les pierres Domae sont des artefacts très recherchés sur Théah. Les pierres d'eau en sont une variété particulière. Elles sont de couleur bleue, et virent au bleu foncé lorsqu'une tempête approche. Autant dire qu'elles peuvent être d'une aide très précieuse à bord d'un bateau...

Les caisses sont donc chargées à bord des chariots. Pendant ce transbordement qui va durer près d'une heure à la lueur des quelques torches portées par les marins ou les gardes, un carrosse, frappé d'armoiries représentant une tour (dans le style pièce de jeu d'échec), arrive sur le port et vient se placer à côté des chariots. Un homme en habit de majordome en descend et vient discuter avec le chef des gardes, puis retourne à bord du carrosse. Son maître, **Lord Tipton**, est bien entendu à l'intérieur.

Une fois le chargement terminé, la plupart des gardes et quelques marins montent dans les chariots, et le convoi formé par ceux-ci et le carrosse se met en route pour se diriger vers la sortie nord de Cardican.

Déroulement :

- Pendant tout ce temps, les personnages peuvent évidemment se contenter de rester observateurs de la scène. Ils ne pourront apprendre que ce qui est visible pour eux, bien évidemment.
- Ils peuvent aussi essayer de se faufiler à bord du navire. Dans ce cas, ils pourront éventuellement surprendre des conversations qui pourront leur donner quelques indications sur le contenu des caisses, mais sans avoir tous les détails. Ils pourront notamment apprendre par les marins arrivés avec le bateau, dans leurs discussions avec les dockers ou les gardes, que leur voyage a fait escale en Castille, dans la partie du pays encore tenue par les forces royalistes. Là, un échange de cargaison a eu lieu, mais ils ne savent pas trop ce qu'ils ont du décharger, mais ils pensent qu'il s'agissait d'armes à feu.
- Enfin, les personnages pourront également tenter de se cacher à bord des chariots. Toutefois, il serait malvenu et peu discret que plus de un ou deux d'entre eux utilisent cette possibilité. Plus ils seront nombreux à bord, plus ils auront de chances de se faire remarquer...

Issue de la scène :

- Le convoi s'en va et quitte le port par le nord. Il prend la direction du manoir de Lord Tipton. Au moment où il sort de Cardican, le jour se lève à peine. Pour une filature dans l'obscurité, c'est raté...

Scène 2 : J'étais sur la route toute la sainte journée...

Dans les chariots se trouve donc une demi-douzaine de gardes armés d'armes à feu, et à peu près autant de marins. A bord de carrosse, outre le cocher et le garde assis à côté de lui, se trouvent Lord Tipton et le majordome aperçu sur le port.

Cette scène, dans l'idéal, devrait se dérouler dans le plus pur style western, genre attaque de diligence. Que les personnages prennent le convoi en filature, ou qu'ils soient cachés à bord de l'un des chariots, à un moment ou à un autre, quelqu'un parmi les gardes ou les marins va s'apercevoir qu'ils sont suivis et les coups de feu vont éclater...

Déroulement :

- Objectif : grand spectacle. Ne pas hésiter à encourager les cascades. Les personnages sont probablement à cheval, donc ils pourront tenter de sauter à bord des chariots, tirer des coups de feu à distance ou encore ferrailer depuis leur monture avec les gardes qui sont dans le convoi.
- La route est par endroits assez chaotique, entraînant sans doute une forte instabilité pour ceux qui combattent dans les chariots...

- La route traverse également quelques petits bois, et quelques branches sont sans doute trop basses pour que des personnes puissent se tenir sans danger debout à bord des chariots... Cela peut aussi permettre quelques acrobaties ou autre figure de voltige... Encourager l'imagination des joueurs....

Issue de la scène :

- Si les héros se montrent vraiment très ingénieux et très forts, ils auront sans doute le dessus. Toutefois, il est indispensable que le carrosse et une grande partie des chariots puissent s'échapper pour atteindre le manoir de Lord Tipton.
- Au besoin, on pourra faire intervenir quelques gardes personnels de Lord Tipton, venus à la rencontre du convoi pour renforcer son escorte...

Acte III : Aux sombres héros de l'amer...

La dernière partie de l'histoire va maintenant se dérouler dans la propriété de Lord Tipton. Si les personnages se sont montrés curieux et avides de tirer toujours plus de ce petit filon qu'ils ont dégotté au hasard d'une soirée de beuverie dans une taverne du port, ils doivent maintenant être en train d'observer de l'extérieur le domaine de notre mystérieux Lord...

Scène 1 : Bienvenue chez moi...

On pourrait presque croire que cette propriété est à l'abandon. Après avoir traversé les landes verdoyantes et humides du bord de mer, et même s'ils n'ont pas forcément eu le loisir de goûter au charme du paysage, les personnages se retrouvent devant un parc sur lequel semble s'être abattu un automne perpétuel. Les arbres ne portent que des feuilles jaunies, les pelouses sont couvertes de feuilles mortes, et on ne peut pas dire que les murs qui encerclent la propriété et les quelques statues qui parsèment les jardins soient de première fraîcheur. Triste matinée que celle-ci...

Manifestement, les traces laissées par les chariots et le carrosse mènent tout droit ici, et ils sont probablement allés se placer à l'arrière de la propriété. Nul doute aussi qu'après la course poursuite qui s'est déroulé, les résidents du lieu doivent plutôt être sur leurs gardes. L'objectif est donc d'éliminer toute forme de résistance afin de pouvoir pénétrer dans le manoir et faire main basse sur le magot supposé...

Déroulement :

- Les jardins sont suffisamment grands, boisés et décorés pour fournir des cachettes aux personnages voulant approcher discrètement des murs du bâtiment. N'oublions pas que nous sommes en pleine matinée, et que de toute façon, passer d'une cachette à une autre présente le risque d'être vu, et donc de devenir la cible du tir d'un des défenseurs...
- Plusieurs possibilités s'offrent donc aux héros pour entrer dans la bâtisse. Que ce soit par une fenêtre du rez-de-chaussée ou en escaladant un lierre pour atteindre un balcon et une fenêtre à l'étage, ils pourront entrer mais toujours sous le feu des gardes.
- Une fois à l'intérieur, ils auront l'occasion de montrer leurs talents d'escrimeur en croisant le fer dans les salons de Lord Tipton. Ils sont décorés façon vieux manoir avalonien, avec vieilles armures, bouclier au dessus de la cheminée sur lequel se croisent de lourdes épées, et bien évidemment meubles, rideaux et lustres donneront l'occasion de se dégourdir un peu les jambes et les bras... Evidemment, Lord Tipton est un collectionneur d'armes et d'objets anciens, et les précieuses armes castillanes convoyées dans les caisses sont en partie pour son plaisir personnel, et en partie pour une revente à d'autres amateurs, avec marge substantielle, cela va sans dire.

Issue de la scène :

- Normalement, le ménage a du être fait du sol au plafond, et les gardes ne doivent plus vraiment faire preuve de beaucoup de combativité, à supposer qu'il en reste encore quelques uns à une température plus élevée que celle des cadavres...
- Une constatation s'impose : aucune trace de Lord Tipton, ni même de son majordome... pourtant le carrosse est bien à l'arrière de la maison, alors où se cachent-ils ?

Scène 2 : La dernière séance...

Comme dans tout bon vieux manoir, il y a des passages secrets par-ci par-là. Une brique qui s'enfonce sur la cheminée, une applique qui tourne, un livre qui fait levier, une bibliothèque qui pivote. Inutile de les faire chercher pendant des heures, le plus important est que les personnages comprennent que les murs sont sans doute creux et renferment des couloirs et des escaliers secrets. Il s'agit donc de privilégier la bonne idée, et le joueur qui cherchera d'une manière originale une issue cachée...

Quoiqu'il en soit, ils arriveront à dénicher un escalier menant vers une cave secrète servant de laboratoire au propriétaire. L'équipement du parfait petit alchimiste est entreposé sur des rayonnements d'étagères et sur une grande table de travail. Au mur sont exposés des croquis et des schémas, notamment d'anatomie.

Lord Tipton, son majordome, ainsi que trois ou quatre gardes se sont retranchés ici. Ils auront pu éventuellement utiliser des meubles pour en faire des abris de fortune, ce qui pourra donner lieu à une petite fusillade, avant de passer à des contacts plus rapprochés.

Déroulement :

- A l'arrivée des personnages dans les parages de la cave, les gardes utiliseront les quelques munitions encore à leur disposition dans leurs pistolets pour tenter d'empêcher quiconque d'approcher.
- Une fois les munitions épuisées de part et d'autre, chacun dégainera son épée, et viendra au contact. Evidemment, un laboratoire d'alchimiste contient tout un tas d'ustensiles qui peuvent faire de très bons projectiles, sans parler des produits que peuvent contenir les différentes fioles et autres bouteilles...
- Lord Tipton est un sorcier Glamour, et il utilisera toutes ses capacités, tout d'abord pour éliminer les intrus, et ensuite, pour tenter de s'échapper...

Lord Tipton

Sorcier Glamour (Sang pur, Adepte)

Gaillardise 2

Dextérité 3

Esprit 4

Détermination 3

Panache 3

Compétences : Attaque (Armes à feu) 2, Attaque (Escrime) 3, Course de vitesse 1, Déplacement silencieux 3, Guet-apens 3, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Parade (Escrime) 3, Tir instinctif 3

Sorcellerie : L'Homme Vert 1, Le chasseur cornu 2, Jack 2, Robin des bois 3, Thomas 2

Issue de la scène :

- Les personnages pourront tenter de capturer vivant Lord Tipton pour essayer de lui extorquer tout ce qu'il possède. La probabilité est toutefois forte qu'il ne puisse plus dire grand-chose à l'issue du combat dans la cave, à moins qu'il ne réussisse à leur échapper...
- Le laboratoire sera sans doute dévasté, mais on pourra toujours récupérer des outils et des ustensiles d'alchimie.
- Un coffre rempli d'or est également caché dans le laboratoire.
- Quelques pierres Domae sont également ici, ainsi que sans doute quelques objets antiques...

Fin : Salut l'ami, adieu le trésor

Il n'y a plus qu'à embarquer le tout et se faire la malle avec le magot. Que demander de plus ? En tout cas, l'ensemble permettra à n'importe lequel des personnages de se faire une place au soleil... à supposer qu'ils aient envie de partager. Peut-être que des tensions peuvent naître au sein du groupe ?

Faut-il leur suggérer d'effectuer le partage ? Faut-il leur demander s'ils restent ensemble ou ce qu'ils comptent faire du trésor ?

FIN
