

SILENCE !

Un scénario pour 4-6 aventuriers de niveau 5 pour C&S, 4 pour AD&D
et possédant des compétences autour de 30% pour RQ et WHrpg



РУНАРСТ. ГВО. ОУ. ПИ. Д. Ш. К. С.
RuneQuest



ADVANCED
DUNGEONS & DRAGONS

Ce scénario est spécialement conçu pour un groupe de prêtres (ou de moines). Il part du principe que les aventuriers appartiennent à une congrégation religieuse (ie: monastère), cependant vous pouvez les inclure dans l'histoire en prétextant une demande quelconque d'hospitalité. Il est toutefois impératif pour le bon déroulement de la partie qu'on leur ait imposé un vœu de silence...

INTRODUCTION

Les joueurs sont des moines séjournant au monastère de HUELGOALT. Les moines de ce monastère ont fait vœu de silence et ils passent la plus grande partie de leur temps dans la méditation et la prière. Pour subvenir aux besoins du temple, les malandrins des fiefs ou villages environnants sont envoyés au monastère où ils travaillent aux champs pour expier leur forfaits (NdIR: les TIG du moyen-âge en somme). Alors que tout le monde semble satisfait de cet arrangement, un dénommé Stéphane Larken qui se proclame comme le libérateur des opprimés y voit une forme d'injustice. Il opère à partir d'un camp qui se trouve à quelques miles du monastère et fait des descentes périodiques pour libérer les malandrins. Cette aventure survient au moment où les PJ escortent un meurtrier à la collines aux corbeaux qui doit être pendu pour avoir tué deux personnes. Le supérieur du monastère espère que le Libérateur va frapper sur le chemin et que les moines vont pouvoir marchander avec lui et lui refiler un rouleau de sort maudit. Pour compliquer la tâche, les joueurs devront respecter leur vœu de silence. Cependant ils sont autorisés à parler seulement à certains moments:

- aux heures des repas
- en chantant des cantiques à la gloire de Dieu jusqu'à 12 fois par jour
- pour demander l'accomplissement d'un miracle (sort)

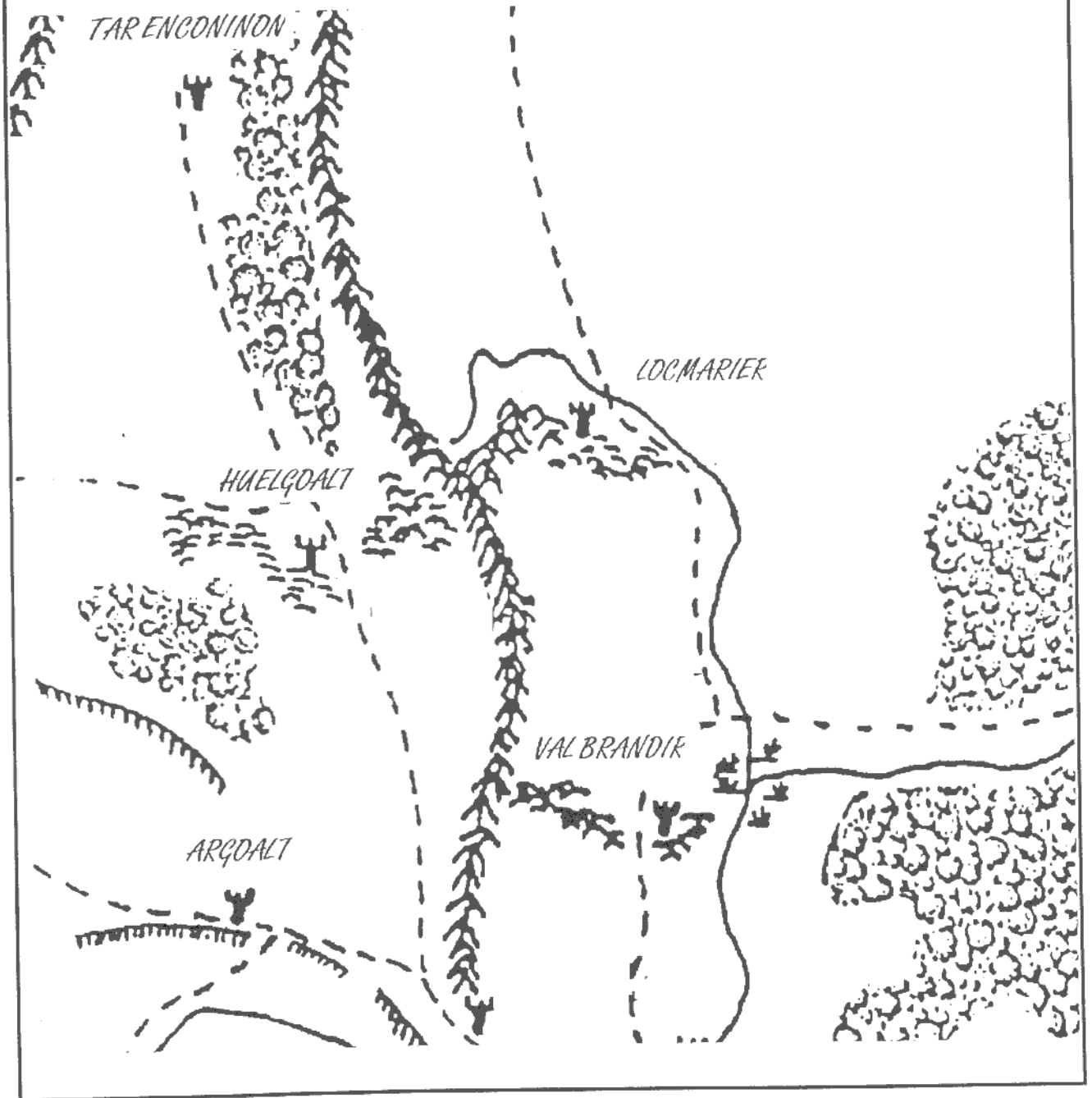
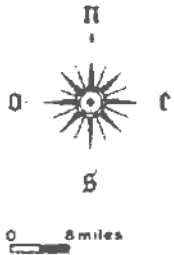
Chaque violation de ces consignes entraîne une disgrâce aux yeux de Dieu ce qui à pour conséquence un

malus cumulable de -5% (C&S, RQ) ou -1 (Ad&D, WHrpg) aux jets d'attaque et invocations de miracle. Ceci ne doit évidemment pas être divulgué aux joueurs. Ils verront assez tôt la gravité de leurs actes au coeur de la bataille! (NdIR: tuez-les tous. Dieu reconnaîtra les siens).

Il reste possible aux persos de communiquer avec des notes manuscrites. Comme tout bon moine copiste, ils possèdent un rouleau de parchemin, une bouteille d'encre et une plume. Ecrire en marchant n'est pas très facile mais pas impossible. De plus, cela permet au prisonnier de pouvoir tenter de s'échapper plus facilement. Un PJ qui abandonne rapidement ses écrits pour poursuivre le prisonnier ou pour tirer une arme laisse tomber son parchemin, son encre et sa plume. Plus d'encre, plus de message.

«Le monastère de HUELGOALT vit sereinement avec les communautés des environs. Les villageois comptent sur les moines pour soigner les maladies et ils se reposent tranquillement en sachant que les criminels sont gardés au temple en expiation. Les prisonniers sont gardés par un prêtre et deux novices du monastère et sont bien traités bien qu'il faille de temps à autre utiliser des méthodes disciplinaire. En dépit de la surveillance des moines, plusieurs prisonniers ont réussi à s'évader grâce à l'aide d'un mystérieux personnage qui se proclame «le Libérateur». Le supérieur a ourdi un plan pour mettre un terme à ces affronts en utilisant un prisonnier (un voleur condamné à la pendaison pour avoir tué deux

ZONES GÉOLOGIQUES



personnes lors d'un vol raté).

Vous avez été choisis pour escorter ce voleur à la colline aux corbeaux où il doit être exécuté à midi ou au levé du soleil. Cela dépendra du temps qu'il vous faudra pour vous rendre à la colline. Le supérieur pense que le Libérateur, dans son style flamboyant, tentera de secourir le détenu. Il a ainsi préparé à son intention un parchemin maudit qui lui vaudra des tremblements musculaires à chaque fois que le Libérateur s'approchera en vue d'un homme portant une robe de bure. Ce parchemin doit donc être placé sur la personne du Libérateur au moment où il tentera de libérer le malandrin. Le supérieur pense qu'il le lira par curiosité une fois son action accomplie. A ce moment la malédiction s'abattra sur lui.

Votre mission est d'escorter le voleur à la colline aux Corbeaux et de faire attention au Libérateur qui peut frapper à tout moment sur le chemin. Vous n'avez pas à tuer le Libérateur qui est un guerrier redoutable mais plutôt à lui donner le parchemin ou à faire en sorte qu'il le vole. Il sera nécessaire de relâcher le prisonnier, c'est le faible prix à payer pour être débarassé d'un mau plus grand.

Au dîner, avant votre départ, le supérieur s'adresse à vous :

«Je profite de cet humble repas, pendant lequel nous sommes disposés de notre voeu de silence, pour vous donner ma bénédiction et vous rappelez qu'au delà des murs de ce monastère vous êtes toujours liés par la règle du silence. Je n'ai pas besoin de vous rappelez la gravité de briser votre voeu de silence.»

Le supérieur sirote alors sa boisson, vous observe attentivement et continue :

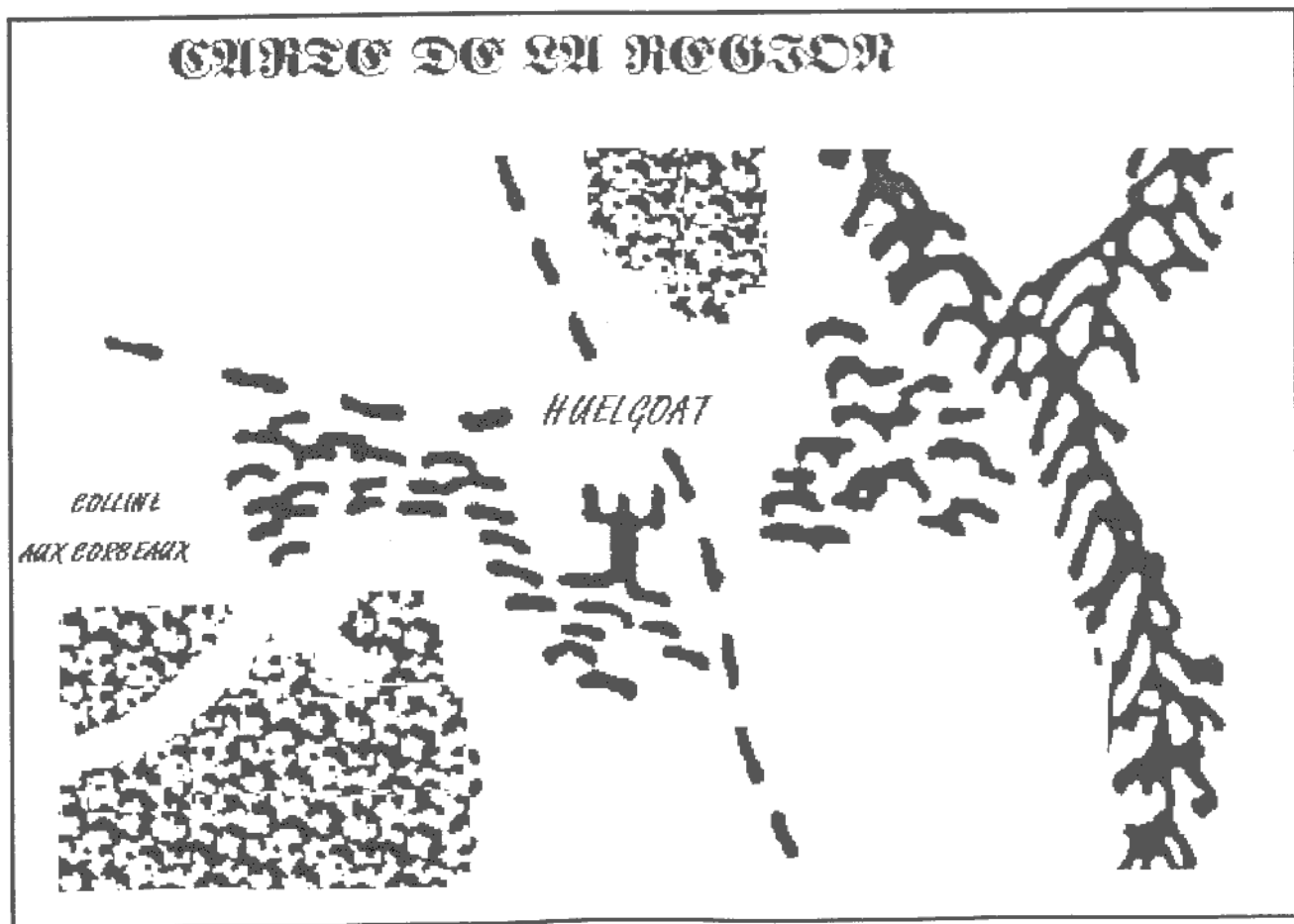
«Votre route sera directe. Cela vous assurera que le Libérateur frappera. Vous prendrez le chemin par les champs puis celui de la gorge. La durée de votre voyage par ces chemins devrait prendre entre 6 et 8 heures sans compter le temps des repas ni les haltes pour vous reposer. Vous trouverez une paire de menottes et de la corde dans l'entrepot. L'heure du repas tire sur sa fin et je dois me taire maintenant.»

Le supérieur ne répondra à aucune question et les PJ ne devraient pas parler non plus car le repas est terminé et le voeu de silence reprend ses droits.

LE PRISONNIER

Lucien fut pris alors qu'il visitait la demeure d'un riche marchand six jours plus tôt. Il fut surpris par deux servants qui tentèrent de le capturer. Pour se sauver, il tira son couteau et frappa les deux hommes pour se frayer un passage. Malheureusement, un mercenaire au service du marchand l'assomma au moment où il franchissait le seuil de la demeure. Il fut ensuite condamné à 3 mois de labeur au monastère mais les serviteurs du marchand décédèrent entre temps ce qui commua sa peine à la pendaison.

Lucien a commencé sa carrière de voleur pour empêcher sa famille de mourir de faim mais par la suite il s'amusa d'entrer chez les honnes gens pour dérober



leurs biens.

Il considère les moines et les prêtres du monastères comme une bande d'hypocrites étroits d'esprit. Il veut s'enfuir et durant le déroulement de cette aventure il travaillera sur ses liens pour se libérer. Evidemment, il fera attention à ce que les PJ ne l'observe pas.

Les occasions majeures qui se présenteront pour tenter de s'échapper seront:

- 1) si les PJ sont en grande conversation et ne font pas attention à lui.
- 2) si les PJ écrivent des notes entre eux car ils ne pourront pas se concentrer sur le prisonnier.
- 3) si les PJ sont engagés dans un combat.
- 4) au pont (voir plus loin).
- 5) toute autre opportunité qui se présente.

LE CHEMIN DES CHAMPS

Le chemin que les moines doivent prendre pour se rendre à la colline aux Corbeaux est étroit et mal entretenu. A gauche il y a un muret en pierre derrière lequel les moutons et le bétail sont en train de paître. à droite il y a des champs de blé.

«Vous avancez sur le chemin qui débute votre mission. A votre gauche vous voyez une douzaine de moutons et quelques vaches qui appartiennent au monastère en train de paître tranquillement. A votre droite vous voyez des champs de blé qui semblent s'étendre à l'infini.

Une brise légère berce légèrement les épis, les faisant ressembler à une mer d'un jaune doré. Vous apercevez une paire de prisonniers travaillent dans les champs à bêcher des canaux d'irrigation. Les prêtres qui les gardent vous saluent amicalement. Plus loin en bas de la route vous notez que le blé remue d'une façon particulière comme si une grande créature traversait parmi les épis pour en faire son déjeuner.»

Quelques instants supplémentaires à observer le champ révélera qu'une vache noire et blanche s'est aventurée parmi le blé et est en train de ravager une grande quantité d'épis. Le groupe a passé un portillon dans le muret il y a une centaine de pas par lequel la vache pourrait être ramenée dans les paturages. Signalez le portillon. Si les joueurs évite la vache, continuez à la prochaine rencontre. Cependant, s'ils tentent de ramener la vache ou s'ils s'en rapprochent, ils vont avoir



quelques ennuies.

En effet, ce pauvre animal est atteint de la «vache folle». Il chargera le PJ le plus près en donnant de grands coups de cornes et en tentant de piétiner sa victime. La vache a de la bave aux lèvres ce qui pourrait faire croire qu'elle est en fait atteinte de rage. Laissez peser ce doute surtout si un des personnages a été mordu...

Après cette bataille les personnages pourront se rendre compte d'après le soleil qu'il est presque midi et qu'il est temps de déjeuner. Pendant le repas il leur ait autorisé de parler. Le prisonnier sera heureux de parler pour donner son opinion sur leur croyance et leur style de vie. Il continuera ainsi de façon ennuyeuse jusqu'à ce lui ordonne fermement de la boucler.

LE PONT

«Les deux miles suivants passent sans problème. Il fait agréablement chaud et le chant des oiseaux vous accompagne. Cette marche vous procure l'exercice dont vous avez besoin. Votre prisonnier ne semble pas se réjouir toutefois. Il scrute prudemment les alentours et marmotte dans sa barbe.

Un peu devant vous apercevez le pont suspendu qui emjambe la rivière. Le prisonnier semble légèrement nerveux et il observe l'eau loin en dessous. Peut être n'aime-t-il pas les hauteurs ou ne sait-il pas nager. Ou bien il songe à sa mort prochaine.»

Le pont suspendu a été trafiqué. Les cordes qui se trouvent habituellement à hauteur de poitrine ont été coupées. Les PJ ne peuvent pas détecter cela comme un piège. Le pont est prompt à balancer à cause des cordes rompues. Un faux pas et celui qui se trouve sur le pont se retrouvera précipité dans la rivière.

Le pont restera en équilibre seulement si un couple de personne, avec des poids similaires, traverse côte à côte. Cela deviendra évident pour des PJ qui testeront le pont. Si les PJ n'équilibrent pas le pont, toute personne qui traverse devra faire un jet sous la moitié de sa Dextérité ou bien plonger dans l'eau.

Le prisonnier a prudemment travaillé ses liens et a l'intention de s'échapper ici. Il sait parfaitement bien nager mais il essaye de faire croire à ses gardiens qu'il ne sait pas et qu'il a peur de l'eau. S'il n'est pas bien surveillé pendant que les autres sont sur le pont, il se libérera une main (autorisez à tout personnage qui est resté pour garder le prisonnier un jet d'Intelligence pour voir s'il a remarqué) et il courra vers le pont en poussant dans l'eau tous ceux qui sont dessus. Le prisonnier sautera dans la rivière s'il n'est pas arrêté et il nagera en aval avec le courant. La rivière est profonde de 9' en son centre et large de 18'. Les personnages seront poussés par le courant à raison de 7 miles à l'heure. Les personnages qui se trouvent dans l'eau devront faire un jet de Force tous les rounds pour savoir s'ils ne sont pas entraînés par le fond. Un PJ qui a raté son jet de dés risque de couler. Un PJ coule au bout d'un nombre de rounds égal à son score en Constitution (pour WHrpg: T * 2) à moins qu'on lui vienne en aide. Les personnages qui savent nager ou qui ne sont que partiellement encombrés n'ont pas besoin de faire des dés de Force ou de Constitution

(Toughness pour WHrpg).

Si les PJ font des efforts raisonnables pour recapturer le voleur, accordez-leur la réussite.

LE CHEMIN DE LA GORGE

«Votre chemin vous amène à proximité de la grande gorge. Le sentier mène au sud, au delà des terres du monastère puis s'élève vers un plateau couvert d'arbres. Après quelques miles il tourne à travers les bois et suit parallèlement la falaise.»

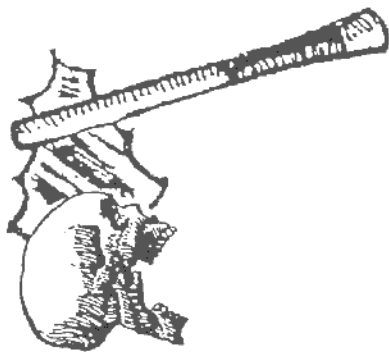
Le sentier que les personnages empruntent pour atteindre le sommet de la falaise semble être le seul moyen d'accès facile. Il monte de plus en plus vers le nord-ouest jusqu'au plateau. Pendant presque une heure tout se passe tranquillement. Il y a des cerfs qui se fuient de manière gracieuse quand le groupe passe à proximité. Il y a des oiseaux qui s'appellent dans les arbres et des petits animaux qui détalent à leur approche.

Au bout d'environ deux heures le groupe entend un cri à l'aide. Il ressemble à celui d'une femme, faible et effrayé, et la voix vient en direction de la falaise. La «femme» est en fait un dangereux Leucrotta à l'affût de victimes.

«Votre marche tranquille est brusquement interrompue: «Au secours!» crie une voix qui ressemble à celle d'une femme. La voix est faible et effrayée. «Je suis en bas, ici! N'y a-t-il personne? S'il vous plaît aidez-moi avant que je tombe.»

Les PJ peuvent facilement trouver où se trouve la «femme» bien qu'ils ne puissent pas la voir. Le leucrotta est sur un surplomb de la falaise à environ 20' en dessous du groupe. Si les PJ communique avec elle (une violation possible de leur vœu de silence), elle murmure alors qu'elle est tombée pendant qu'elle chassait le cerf. Elle pense qu'elle s'est cassée la jambe droite. Il est impossible de voir son surplomb d'en haut. Il est à peu près large de 4' et est obstrué par des buissons et des arbustes qui poussent sur la face escarpée de la falaise. Des branches cassées semblent confirmer son histoire.

ON SE FEND



LA GUEULE

Elle dit qu'il y a une grotte dans la falaise dont elle se sert comme abri. Elle veut un personnage costaud pour qu'il la porte sur son dos et la remonte en haut car elle ne peut pas suffisamment se déplacer pour atteindre une corde.

Des PJ qui scrutent prudemment les environs peuvent trouver un sentier escarpé qui descend le long de la falaise mais il est trop étroit pour qu'un humain puisse l'emprunter sans l'aide d'une corde. Les PJ ne trouveront aucune trace de pas aux alentours, mais le sol n'est pas suffisamment sale pour laisser des empreintes. Il y a des traces de sabots sur le sentier escarpé. Si un PJ ou plus descend, le Leucrotta attaquera. S'il est réduit à 5 PdV ou moins, il s'enfuiera par le sentier. Toute poursuite est impossible.

LE PONT DE LA GORGE

Rien de particulier arrivera pendant que le groupe traversera la forêt. Cependant le prisonnier continuera à critiquer les moines et tentera d'énerver les PJ. A la fin, les personnages atteindront le prochain pont suspendu. Les cordes qui tendaient le pont au dessus de la gorge ont été coupées et il pend maintenant sur la falaise opposée à 40' de distance. Une fois de plus le prisonnier tentera de s'échapper en sautant dans la rivière. Cependant il est probable que les PJ le surveille étroitement cette fois-ci.

«La journée se passe et vous savez qu'ils vous restent encore beaucoup de miles avant d'arriver le colline aux Corbeaux. Devant il y a encore un pont suspendu mais les cordes qui le tendaient au dessus de la gorge ont été coupées; et il pend de l'autre côté. La falaise est trop abrupte pour être escaladée et si vous faites le tour de la gorge, ce qui risque de prendre au moins une semaine, vous allez rater la date de l'exécution. Le supérieur va être mécontent et vous allez échouer dans votre mission. Qu'allez-vous faire?»

Si les PJ prennent plusieurs rounds pour examiner les alentours, ils peuvent trouver un arbre qui peut les aider à traverser. Il est large et pousse et il pousse à un angle au dessus de la gorge. Une branche s'étend à 20' mais la gorge en fait le double et le fond est à 50'.

En fait, escalader la falaise serait incensé et probablement mortel. Cependant cet arbre est une bonne alternative. Les personnages peuvent grimper dans les branches en toute sécurité jusqu'à 10' s'ils sont lourds. 15' s'ils ont un poids moyen et 14' s'ils sont légers. A ces distances la branche va se plier mais ne cassera pas. Il y a 20% de chances cumulatives par " au delà de ces distances pour que la branche cède. Si c'est le cas, tous les personnages plongeront dans la rivière 50' plus bas.

Les PJ peuvent accrocher une corde à la branche et se balancer pour attraper le pont. En utilisant une deuxième corde il peuvent récupérer le pont et le retendre au dessus de la gorge.

UN PRISONNIER AFFAME

Si le prisonnier n'a pas pu se tirer à la rencontre précédente, il demandera à être nourri. Cela n'a rien à voir avec le moment où il a mangé la dernière fois. Il dira avoir faim et demandera un dernier repas. C'est aux PJ de décider s'ils accèdent à sa requête. Si c'est le cas, il mangera lentement, il parlera quelque peu entre les bouchées et se plaindra à propos de la nourriture. Il ne veut pas mourir et il ralentira l'expédition autant que peut.

FOIE AVEUGLE

Un prêtre de ARGOALT remonte ce chemin. Il est aveugle mais son chien Dago possède une excellente ouïe et lui fait comprendre que des gens approchent de la direction opposée. Le Berger Allemand grogne lape deux fois la main

«Quelqu'un d'autre utilise ce chemin. Un homme d'un certain âge marche devant vous. Il utilise un long bâton pour marcher. A sa droite il y a un magnifique Berger Allemand au pelage brun. Le chien vous regarde, il remue la queue et lèche deux fois la main du vieil homme. «Ho là», lance le vieil homme dans votre direction. Ses yeux sont aveugles et vous ne pouvez dire auquel d'entre vous il s'adresse. «Un prêtre», dit-il. Le chien lape une nouvelle fois sa main. «Non. Un prêtre de plus. Bien. C'est un plaisir de rencontrer des personnes de même conviction. Je voyage sur ce chemin depuis un bon moment et je voudrais être sûr que je suis sur la bonne direction. S'il vous plaît, mes bons prêtres, indiquez-moi la direction du monastère de HUELGOALT.»

Le prêtre aveugle veut se rendre au monastère des PJ car il est ami avec un moine la bès et il veut lui rendre visite pour lui apporter un cadeau d'anniversaire. Le vieil homme est un peu dur d'oreille et les PJ devront hausser la voix. Si les PJ ne lui parle pas, il commencera à s'énerver et les traitera de mécréants. Son ami du monastère lui parlait toujours. Evidemment, le vieil homme lui rendait toujours visite au moment des repas. Le chien est très intelligent et il comprendra les gestes que lui feront les PJ pour lui indiquer la direction du monastère.

LA COLLINE AUX CORBEAUX

«Au moins vous atteignez votre but: la colline aux Corbeaux. Il n'y a plus guère avant d'arriver au sommet qui est à peine à 200'. Vous voyez un petit animal qui détalait sur le chemin. Un lapin vous observe un moment puis bondit avant de disparaître. Votre prisonnier est sur le point de défaillir alors qu'il voit les gibets au sommet de la colline.»

La colline aux Corbeaux porte ce nom à cause des innombrables corbeaux qu'on trouve autour de la colline et qui se nourrissent des cadavres des pendus. L'endroit est désert excepté par les lapins. Il y a une

dizaine de gibets au sommet de la colline. Les cordes ont été usées par les intempéries et quelques ossements sont éparpillés sur le sol.

La situation peut présenter un dilemme moral pour les PJ. Vont-ils livrer le prisonnier et assister à son exécution? Alors que le groupe s'approche des gibets, Lucien demandera la parole. Si les PJ ne le baillonnent pas, il dira:

«Ainsi c'est là votre idée de la justice? Tuer un homme parce qu'il est trop pauvre pour nourrir sa famille. J'ai une femme et deux enfants et pas de travail. Que va-t-il advenir d'eux maintenant? Quand ils devront voler pour avoir à manger allez-vous en faire également des esclaves? Je pense que vous ne les nourrirez pas ou ne leur donnerez pas de travail. Dieu ne s'occupera pas non plus jusqu'à ce qu'ils enfreignent les précieuses règles de la loi. Et vous appelez cela justice!» Sa rage et son émotion le submergent et il tombe soudainement silencieux.

Cachés parmi les arbres en lisière de la colline, le Libérateur et son cheval attendent que les prêtres atteignent le sommet de la colline pour charger. Si les PJ libèrent le prisonnier il ne fera rien mais s'assurera que celui-ci reparte sans heurt.

Il est possible que les PJ décident de laisser partir le prisonnier mais seulement pour l'utiliser comme leur. Jouez cette recontre finale par rapport aux actions des PJ. Le libérateur approchera de la direction où il y a de moins de prêtres entre lui et Lucien. Il espère sauter de sa selle, couper les liens du prisonnier et le défendre pendant que le voleur monte sur son cheval. Alors le Libérateur sautera en croupe et partira à brides abattues. Ses actions varieront selon ce que font les PJ.

Le libérateur ne veut tuer personne et il tentera donc de fuir dès que possible avec Lucien en tentant d'éviter le combat. Cependant il ne partira pas sans lui.

Si les PJ brisent leur vœu de silence et parlent avec le Libérateur, il leur fera une diatribe sur la liberté, l'honneur et la valeur de la vie humaine. Les PJ seront incapables de le convaincre que leurs actes sont fondés.

EPILOGUE

Le supérieur considérera que les PJ ont réussi s'ils ont placé le parchemin sur le Libérateur. Evidemment, les PJ ni le supérieur savent que l'épée du Libérateur peut annuler la malédiction. Jean a l'intention d'harcéler le monastère et ses moines pendant un très long moment.

Witch-King



Lucien Vellard

Niv 5; armure 0; PdV 13; Fat 12;
%hit +15%; %par -15%; coup +1; 3xWDF

WS 30; BS 30; S 6; T 6; W 5; I 25; A 1

PdV 13; SZ 13; %Att +10%; %Par +10%; Abs 0

Int Moyenne; AL N;

AC 7 (Dex); MV 12; HD 5; hp 30;

THACO 18; #AT 1; Dmg selon l'arme.

Le prêtre aveugle

Niv 7; armure 0; PdV 16; Fat 15;
%hit +18%; %par -20%; coup +1; 3xWDF

WS 30; BS -; S 5; T 5; W 5; I 25; A 1

PdV 11; SZ 12; %Att +20%; %Par +15%; Abs 0

Int Average; AL NB;

AC 9 (Dex); MV 9; HD 9; hp 45;

THACO 16; #AT 1; Dmg 1-6 (baton); SZ M.

La vache Folle

PdV 45; Poids 1300; armure 1;
%hit +10%; %esq -15%; 3xWDF MMH 4

WS 30; S 7; T 6; W 7; I 30; A 1

PdV 16; SZ 26; %Att 40%; Dmg 2D10+1D6; Abs 2

HD 3; hp 20; THACO 20

#AT 1; Dmg 1-6 (cornes)

Le chien Dago

PdV 14; Poids 90; armure 1;
%hit +10%; %esq -25%; 3xWDF MMB 2

WS 35; BS -; S 3; T 3; W 6; I 25; A 1

PdV 10; SZ 8; %Att +40%; Dmg 2D6; Abs 0

Int Moyenne; AL N;

AC 5; MV 15; HD 3+3; hp 25;

THACO 16; #AT 1; Dmg 7-10; SZ M.

Leucrotta

PdV 20; Poids 160; armure 1;
%hit +15%; %esq -25%; 4xWDF MMB 2

WS 35; S 6; T 6; W 6; I 35; A 1

PdV 11; SZ 9; %Att 40%; Dmg 2D6; Abs 1

Int Moyenne; AL CM;

AC 4; MV 18; HD 6+1; hp 31;

THACO 13; #AT 1; Dmg 3-18;

Le corps du Leucrotta ressemble à celui d'un cerf, sa queue à celle d'un lion, ses pattes se terminent par des sabots et sa tête ressemble à celle d'un blaireau. Ce monstre est très rusé et il peut imiter la voix d'un homme ou d'une femme pour tromper ses victimes et les attirer.

Le Libérateur, Jean Beaufor

Niv 8; armure 8; PdV 28; Fat 26;
%hit +28%; %par -30%; coup +4; 4xWDF
épée +6 enchantée

WS 45; BS 40; S 7; T 6; W 7; I 50; A 2
épée magique +3 aux dmg

PdV 16; SZ 15; %Att +30%; %Par +30%; Abs 6
sort Bladesharp sur l'épée

Int Grande; AL CB;

AC -3 (Dex, plates); MV 9; HD 9; hp 68;

THACO 12; #AT 1/2; Dmg 1-10 + 3 (épée longue
+3); SZ M.

L'épée du Libérateur, Liberté, est magique et permet d'enlever les malédictions 1 fois par jour. Sur une touche réussie elle a 90% de chance de rompre les cordes et 50% de briser les chaînes.



MELUZINE RASE DE PLUS PRES!

