



## Héroïsme à Rolemaster

dimanche 1er septembre 2002, par [Sigfrid](#)

Cet article se situe dans la même veine que Mort et résurrection, mais plutôt que de s'attacher à gérer la mort du personnage, voyons voir ce qu'il est possible de faire pour limiter cela et agir ainsi dans un cadre plus héroïque. Attention, héroïsme ne signifie pas transformer les personnages de vos joueurs en super-héros à la Marvel.

### Préambule

Comme précédemment évoqué dans l'article sus cité, l'un des points particuliers de Rolemaster est que la mort directe et irrémédiable peut survenir à tout instant dans la vie des personnages. Quelque soit le niveau de son personnage, un coup mal placé (suivi d'un critique victorieux), un loupé particulièrement cuisant sur une action ou un sort qui tourne mal et la mort peut survenir à tout instant, scellant ainsi le futur plein de promesses des personnages.

Dans la plupart des cas, cela fait parti du contrat et des risques encourus par les joueurs. Et puis ces avantages sont à double sens, vos personnages aussi peuvent tuer d'un seul coup d'un seul l'horrible nécromancien qui a vidé toutes les tombes de la région. Quand bien même, ce ne sont que des personnages que l'on interprète... Rien n'empêche d'en recréer d'autres en cas de problèmes (ou de se servir des éléments de l'article Mort et résurrection). Je sais, on s'y attache à son personnage, raison de plus pour les faire mourir jeune... mais bon, nous ne sommes pas là pour cela.

Et si mourir en tombant d'une échelle agace trop vos joueurs (ou vous même) et si vous voulez arriver à combattre vingt gobelins en même temps en limitant le coup malheureux ou réaliser quelques actions extraordinaires qui vont rester dans toutes les mémoires sans subir un 66 ou un 100 sur un fumble, faut-il vous passer de votre système de jeu

favori ? Non, il existe des solutions pour réduire les risques sans pour autant abandonner ce qui fait la richesse et de Rolemaster.

Revue de détail...

### 1/ Les situations à risque

#### Anticipez les risques

Parmi les situations à risques, celle du combat est celle qui vient la première à l'idée. C'est une situation intense, avec des coups portés par des armes ou des sorts où les gros échecs aux dés (ou réussites adverses) pardonnent rarement. De plus, les tables de dégâts à Rolemaster pouvant être parfois particulièrement mortelles avec des morts pouvant survenir instantanément, chaque meneur de jeu (particulièrement un MJ débutant à Rolemaster) doit y réfléchir à deux fois avant d'imposer des combats pendant le scénario. Non pas qu'il faille s'en passer complètement, vos joueurs risqueraient de ne pas trop apprécier non plus, mais réservez les pour les moments intenses qui servent au scénario. Répéter un grand nombre de fois des combats sans grand intérêt avec des adversaires moyens (ou faibles) peut à la longue se révéler plus mortel qu'un ou deux gros combats avec des adversaires de taille et potentiellement plus dangereux. Cette règle vaut bien sur pour beaucoup de jeux, mais c'est particulièrement vrai à Rolemaster. N'oubliez jamais qu'un personnage de niveau 1 à Rolemaster a toujours la possibilité d'éliminer un adversaire de niveau 20 en un seul

coup bien porté. Que les débutants à Rolemaster se gravent bien cela dans la tête.

Lors des combats, méfiez vous également de certains effets pervers et qui peuvent sembler anodins pris indépendamment. Si pendant un combat, la mort violente peut survenir à tout moment, il y en a une autre qui est plus lente mais toute aussi irrémédiable si personne n'est en mesure de la contrer. Il s'agit des hémorragies. Cela peut sembler ridicule 1 ou 2 points de perte par round quand on en a 80, mais à la longue, s'il n'y a pas de guérisseur et si vos joueurs ont tous préféré investir dans le combat et la magie en oubliant les « Premiers soins » et autres compétences de guérison, les personnages touchés vont passer l'arme à gauche sans que personne puisse rien n'y faire. Vous risquez donc, en tant que MJ, de devoir sortir quelques artifices de votre manche si vous voulez malgré tout les épargner. Mais, il y a les herbes me direz-vous ! Oui, mais le bon usage des plantes médicinales requiert également un développement de compétence (Using prepared herbs), tout comme leur préparation avant usage (Preparing herb). Si aucun des personnages n'a investis en « First Aid », il est fort probable que dans celles-ci non plus... Alors méfiance, pensez à regarder le potentiel de soin de vos joueurs et concoctez des potions « déjà prêtes » qu'ils devront acquérir avant de partir à l'aventure (attention, durée de consommation limitée). Cela vous évitera quelques tours de passe-passe.

Outre les combats, la résolution des manœuvres peuvent aussi être mortelles à l'occasion. Normal, on y jette un dé, donc il existe toujours une probabilité d'échec. Autant un échec à une manœuvre statique n'est normalement pas mortelle (si vous utilisez la table générique, sinon cela dépend des actions), autant une manœuvre dynamique loupée peut conduire à une chute, une noyade ou le MJ sais quoi... Si les personnages de vos joueurs doivent traverser des zones à risque, comme une corniche en montagne, dévaler des escaliers escarpés pour rattraper un PNJ, traverser un torrent à la nage (ou encordés), pensez qu'il y a toujours un risque, même minime pour que vous (en tant que MJ) ayez à intervenir de façon plus ou

moins discrète pour corriger le tir.

### **Limitez les jets de dé**

Ne soyons pas non plus alarmiste, on ne meurt pas tous les 3 jets de dés non plus à Rolemaster. Pour exemple, sur les 10 dernières séances de jeu (environ 8h chaque), je n'ai pas eu à déplorer la moindre intervention de ma part pour sauver un joueur. Même si cela a été tangent par deux fois. Par contre, rien ne me dit que je n'en aurais pas 2 à faire la prochaine fois, on n'en sais rien.

Que vos joueurs osent jouer sans se bloquer non plus. A vous de vous mettre d'accord avec eux sur le type de jeu que vous voulez mettre en place. Entre héroïsme et réalisme, les joueurs vont devoir adapter leurs actions, cela peut influencer pour réduire les tentatives fantasques ou enthousiastes de certains. Par réalisme, il faut comprendre « logique des actions au plus près de la réalité » et non pas « situationnisme au niveau des règles » (détail qui a son importance...).

Quoiqu'il en soit, que vous jouiez de façon réaliste ou héroïque, la prévention ne peut pas faire de mal et il y a une façon toute simple d'éviter que le hasard ne vienne trop souvent sceller le destin de vos joueurs par un simple coup de dé. Réduisez les jets !

Certes, un combat est un combat et les jets nécessaires doivent être joués pour déterminer l'issue de celui-ci (encore que... mais nous verrons cela plus loin), mais il y a moyen d'agir sur les manœuvres.

Une règle simple, pour toutes les actions de « routine », « facile » ou « aisée » (en somme, toutes celles ayant un bonus), dispensez vous de demander un jet de dé ! N'importe quel imbécile sait monter un escalier « standard » (jet de routine), que l'on ait effectivement une chance de glisser et de se cogner la tête la première contre une marche on s'en moque. Qu'il y ait du danger ou non, si l'action est simple, on ne fait pas de jet de dé. Certes, me direz-vous, mais dans le cas d'une poursuite, le jet pour monter l'escalier peut aussi servir à savoir si le joueur ne perd pas trop de

temps à le faire (ou s'il ne trébuche pas). Les personnes qui y sont attachées peuvent le conserver, mais évitez néanmoins de jouer les fumbles ou les chutes dans ce cas de figure. Si un personnage trébuche dans un escalier alors que 3 orques le poursuivent il aura suffisamment à faire avec ses adversaires alors qu'il est à terre. Laissez lui au moins la chance de défendre sa vie au combat. Maintenant, ça peut être tout différent si l'escalier est particulièrement difficile à grimper (marches peu larges, forte déclivité, très glissant etc.) et que c'est fait au pas de course (épreuve « extrêmement difficile » pour l'action). Là la nécessité du jet s'impose, mais je vous laisse seul juge des décisions concernant l'opportunité de gérer une chute éventuelle et de conserver ou non le caractère potentiellement mortel.

## 2/ On veut des héros

### Favoriser les joueurs

Première solution, celle qui semble la plus intuitive, on peut donner des bonus aux joueurs afin de faciliter la réalisation des actions héroïques. Il en est d'ailleurs question dans le supplément « School of hard Knocks ». Ils ne traitent pas spécialement de l'héroïsme, mais une demi colonne et un petit tableau résume les bonus/malus pour les manœuvres. Ce tableau contient 2 nouvelles colonnes pour « Heroic » et « Epic », en plus de « Mundane » (les valeurs par défaut). En jouant dans un cadre épique, les malus pour les manœuvres les plus difficiles sont tout de même deux fois moins élevés (-50 pour des manœuvres « Absurd » au lieu de -100 en temps normal). Ça peut bien entendu aider pour réaliser des actions plus délicates, mais cela n'empêchera pas les mauvais coups de dés. Eh oui, un jet entre 01 et 05, quelque soit la difficulté, ça fait un fumble... Donc oui, cela facilitera le succès des actions parce que les malus seront amoindris, mais ne gommara pas le problème qui vous gêne, à savoir le « jet de dés fatidique ».

Plutôt que d'agir sur les données chiffrées, il est également possible de se servir des éléments du scénario pour donner un coup de pouce à vos

joueurs. C'est plus subtil et plus efficace. Parlons un peu du moral des troupes... Imaginez que votre joyeuse équipée de joueurs (ils sont 5) se promène innocemment dans des bois. Alors qu'ils traversent une clairière et voilà qu'une horde d'une cinquantaine de créatures goblinoides leur tombe dessus. Un contre 10. Les créatures sont sûres de leur succès et du massacre qui se prépare. Seulement voilà, ils n'avaient pas forcément prévus la boule de feu qui engloba une partie d'entre eux, ni que les deux humains mal dégrossis en tête de cortège étaient si adroits à l'épée, ni que la femelle en robe et non armée était capable en quelques coups de pieds d'envoyer au tapis plusieurs guerriers aguerris et puis c'est quoi tout ces membres qui tombent tout seuls, on dirait que certains se décomposent à vue d'œil ! Quoiqu'il en soit, en quelques petits rounds la cinquantaine de créatures peut très bien se retrouver amputée de la moitié de leur effectif. Elle et loin la belle victoire annoncée ! Les orques et les gobelins, ils ont le droit d'avoir mal eux aussi... Eux aussi peuvent paniquer et ont un minimum l'instinct de survie. Il est fort à parier que le reste des créatures fuient sans demander leur reste, que les personnages soient en mauvais état ou pas. Pour vous convaincre du bien fondé de leur fuite, imaginez la situation inverse. Votre groupe de cinq joueurs a enfin retrouvé l'encapuchonné qu'ils poursuivent depuis 3 jours. Enfin, il est là, seul et à leur portée. A 5 contre 1 avec toute l'expérience de l'équipe, il n'a aucune chance se disent-ils. Sauf que l'encapuchonné, lorsqu'il dévoile son visage et bien ce n'est pas beau à voir. C'est pas un humain ça, mais un démon ! Jet de résistance sous peur... Deux des membres sont pris de panique et s'enfuient. Début du combat, l'initiative est au démon qui ne se prive pas pour lancer des éclairs de glace qui vont toucher de plein fouet le meilleur des guerriers qui s'écroule, inconscient. On n'a pas fini le 1er round et déjà les joueurs ne sont plus que 2 en état de combattre face à cette chose. Est-il vraiment sérieux de poursuivre ?

Ce type de résolution des groupes au combats offre l'avantage, outre de diminuer la longueur de ceux-ci, de diminuer les risques pour vos joueurs de façon discrète et plausible. En tout cas de façon moins

artificielle que la diminution des malus ou l'augmentation des bonus. Certes, le coup de dés fatal existe toujours, mais les fréquences d'apparition diminuent puisque le combat dure moins longtemps.

Agir sur l'initiative. Voilà une façon encore discrète d'agir sur le déroulement d'un combat. Sur les combats à Rolemaster, c'est souvent celui qui réussit en premier un « gros coup » (entendez par là, un coup critique !) qui a raison. Le combat est engagé, mais la situation tourne mal pour les joueurs. Pas encore de mort(s), mais des gros dégâts et certains « hors-service ». Tôt ou tard, un gros critique va bien finir par arriver contre les joueurs surtout si vous avez des PNJ rapides qui agissent souvent avant eux. Il est toujours possible de leur laisser une petite chance de s'en sortir sans que cela ne se voit trop. Il suffit de leur laisser l'initiative ! Aller, c'est vrai quoi, des PNJ qui loupent leur jet sur l'initiative cela arrive et pourrait permettre de donner une petite chance à vos joueurs. Certes, il ne faut pas en abuser, sinon cela risque de se voir, mais cela permet de donner le petit coup de pouce supplémentaire aux joueurs pour qu'il puissent s'en sortir. En tapant le premier, on a toujours la chance de pouvoir immobiliser son adversaire avant qu'il ne tape.

Tout ceci nous ferait bien penser à un peu de triche de la part du meneur de jeu non ? Pas encore, mais on y arrive !

## Trichez

Voilà, on y est. A moins de jouer à dés découverts, chaque meneur de jeu a bien du modifier le destin funeste des personnages de temps à autre. Il y a plusieurs moyens d'arriver à ses fins.

Vous avez tout d'abord la possibilité de changer le résultat s'il ne vous convient pas, comme de nonchalamment échanger le dé de dizaine avec le dé d'unité (évidemment pour un 99 ou un 100, ça ne change pas grand chose), voire de faire des tirages sur des dés plus petits que des D100 (1D50 par exemple ou 1D100 - 20) pour la table des critiques. Ceci dans le but principal d'éviter les

critiques mortels situés généralement dans les hautes valeurs de la table. Comme d'habitude, c'est à utiliser avec parcimonie, il ne faudrait pas non plus que vos joueurs se croient intouchables.

Sans rien modifier aux dés, vous pouvez très bien ne pas tenir compte des critiques les plus catastrophiques ou alors pas intégralement. Par exemple, le combat fait rage à l'étage et ça commence à chauffer avec cette boule de feu qui commence à embraser tout le périmètre. Afin d'éviter d'atroces brûlures, notre héros saute par dessus la rambarde pour se rattraper au lustre en contrebas. Je vous le donne en mille, il se loupe ! Chute quelques mètres plus bas (5m au total) et critique « C » tout de même. On peut dire qu'il n'a pas de chance. Le meneur de jeu se dit qu'il a encore moins de chance lorsqu'il voit un " 91 " sortir des dés. Rapide lecture silencieuse du critique. Pour faire patienter on annonce déjà le « +9 hits », mais bon. En gros, une artère détruite par le choc et une mort en 12 rounds au programme. Remarquez si un Healer est présent dans le groupe, c'est encore récupérable, mais là il se trouve qu'il n'y en a pas. Tant pis, l'œil glisse une case au dessus « Coup violent, fractures et froissements musculaires ». Adjugé ! Mais bon, pour la peine, il subit en plus les dégâts de ce critique. Donc en plus des « +9 Hits » du critique 91, il a « +20 Hits », 6 rounds stun et il agit à -50 sur toutes ces actions (les fractures...) ». Il n'est pas en bon état, mais au moins il est sauf... Un héros sans blessures n'est pas un héros et il a quand même échappé à la langue de feu qui surgit de l'étage et à la chute du lustre dont la corde elle n'a pas résisté aux flammes. N'hésitez pas à en rajouter pour lui faire comprendre que c'est un moindre mal. Ça fait plus... héroïque justement.

Les petites tricheries pour sauver les personnages peuvent venir du meneur comme des joueurs d'ailleurs ! L'essentiel est que le meneur ne soit pas dupe. A mes débuts de maîtrise à Rolemaster (RM2 à l'époque), j'ai bien entendu eu à gérer ma première « intervention divine » pour éviter la mort de l'un des personnages. Les joueurs étaient engagés dans un combat en protégeant le chargement d'une carriole. L'un d'eux eu l'idée de monter à l'arrière pour penser bénéficier d'un



avantage de position. Le problème c'est qu'il se tenait debout... Un groupe de combattants commençant à s'affronter à l'avant de la carriole, près du cheval donc, le quadrupède prit de panique partit au galop. Notre joyeux drille qui fanfaronnait debout à l'arrière, bien entendu surpris par les cahots du démarrage fut déséquilibré et tomba tête la première. Le test pour l'équilibre a été loupé, puis gros jet sur la chute et gros jet sur le critique qui suivit, pas de bol, mais c'est toujours comme cela que ça arrive. Résultat sur la table de critique ; « La tête frappe un rocher. Si le joueur ne porte pas de casque il est mort, sinon il est sonné. ». Ayant lu à haute voix la seule partie concernant la localisation en me gardant de dire la suite, sachant pertinemment que le joueur n'avait pas de casque, je me risquais tout de même à un « Tu portes un casque ? », espérant un petit mensonge de sa part (on gérait sommairement les équipements à l'époque). Devant son absence de réponse prolongée (3 secondes de blanc c'est long dans ce cas de figure), un autre joueur plus dégourdi joua le jeu en ayant fait le lien entre le choc de la tête sur le rocher et le « port du casque ». Il jeta un rapide coup d'œil sur la fiche de l'autre et dit « Mais si tu as un casque ! Oui c'est bon, il a un casque. ». Mensonge éhonté ! Mais mensonge pardonné, une seconde de plus sans réponse et le personnage était mort... Il faut savoir saisir les perches tendues par le meneur tout de même. N'hésitez donc pas à donner aux joueurs la possibilité de se sortir d'affaire par eux-mêmes sur ce genre de petit mensonge, ils ne vous en voudront pas et se montreront plus prudents (voire plus penauds) pour le reste de la partie... On appelle aussi cela, un avertissement sans frais !

De la même façon, sachez être plus magnanimes lorsqu'il n'y a pas de situation de danger et qu'une manœuvre a abouti à une issue fatale, vous pouvez tout à fait ignorer ou modifier le résultat si l'action n'était pas spécialement absurde. Après tout on peut tout à fait considérer que le personnage prenne plus de temps et s'applique plus lorsqu'il n'a pas de situation de danger immédiat, ce qui permet d'éliminer les situations les plus fatales.

### **Offrir une seconde chance**

Bien entendu, si le fait de truquer un peu les résultats ne vous plaît pas trop et que vous souhaitez garder les résultats initiaux, vous avez encore la possibilité d'agir différemment en offrant une seconde chance à vos joueurs. Il y a plusieurs façons d'aborder le concept, mais cela revient plus ou moins au même.

Comme évoqué dans l'article [Mort et résurrection](#), le Channeling Companion propose la mise en place de points de destins qui sont en fait autant de vies supplémentaires pour les personnages de vos joueurs. Entendez par « vie supplémentaire » le fait que le coup qui aurait du être mortel a soudainement manqué sa cible (peut-être à la grande surprise de l'adversaire). Conan a bien été sauvé d'une mort certaine par l'esprit de son ancienne compagne lors du combat avec les sbires de Thusla Doom. Le fait de regagner des points de destin pourrait faire partie des quêtes des croyants ou d'actes de dévotion exceptionnels. Vous avez très bien le droit de n'accorder cela qu'aux adeptes du Channeling, mais pourquoi pas le généraliser aux autres ?

Ces points de destin pourraient également faire partie d'une option d'historique pour les autres personnages n'ayant pas la chance d'avoir une divinité qui veille sur eux. Chaque action entraînant une mort directe pouvant être annulée par un point de destin. Ces derniers pourraient être regagnés à la place des points d'expérience, du style « là tu as suffisamment de points pour passer de niveau, mais tu peux aussi les investir pour racheter un point de destin ». Faites attention à fixer un maximum à ces points de destin, une valeur « potentielle » en quelque sorte, sinon, ça risque d'être la course aux vies supplémentaires. Mettons que le nombre de points de destin soit de 1D10 au maximum (avec un minimum de 2, on va être généreux...).

Sans faire intervenir le notion de points de destin, on peut utiliser un autre système que j'ai vu fonctionner en club. Il fait appel à une notion de réelle seconde chance avec la possibilité de faire appel à sa bonne étoile, mais attention, il y a une subtilité. La chance est une compagne bien capricieuse, certains en ont une à la limite de la

décence, d'autres pas du tout. Seulement voilà, à force de faire appelle à la chance pour réussir tout ce que l'on entreprend, cette dernière finit par vous lâcher à un moment ou à un autre. Le concept est celui-ci. Tout personnage à sa création possède une chance « neutre » (bonus de 0), mais vous pouvez très bien changer cela.

Lors des différentes actions, tout personnage a la possibilité à n'importe quel moment de faire appel à la chance, pas nécessairement lorsque la mort est au pas de la porte, mais également pour éviter que cela n'arrive ! Ceci se traduit par l'intermédiaire d'un jet de résistance contre la chance (sous le niveau du personnage). A chaque jet de résistance réussi, la chance diminue de 10 pour le prochain test (-10 au RR), mais l'action est réussie en revanche. A chaque RR loupé, la chance augmente de 10%, mais il est possible d'aggraver le résultat négatif pour éviter les abus... Ceci permet au final d'équilibrer naturellement la chance. Ceux qui s'en servent trop pour des broutilles risque de voir la chance leur échapper lorsqu'ils en auront le plus besoin.

*Exemple ; les personnages poursuivent un PNJ qui vient de leur dérober un document important. Il fait nuit et les pavés du quartier portuaire sont glissants. Le PNJ en question vient juste de rentrer dans une maison où il referme la porte (et va vraisemblablement la verrouiller derrière). Le personnage le plus en avance se jette avec son arme en avant pour tenter d'empêcher la fermeture de celle-ci. Manque de chance, il loupe son jet de manœuvre dynamique et glisse, n'arrivant pas à temps pour bloquer la porte. Stop ! Il décide de faire appelle à la chance pour changer cela. Jusque là il ne s'en est servi une seule fois avec succès (bonus/malus -10), mais là c'est important. RR contre chance (50 à battre au RR).  $84-10 = 74$  (malus hérité de la première tentative), c'est réussi. Il arrive finalement à bloquer la porte, malgré sa glissade, mais son malus va augmenter lors du prochain RR pour la prochaine fois (-20). S'il avait échoué au RR, en plus de sa chute, il n'aurait donc pas réussi à bloquer la porte, mais se sera fait mal en plus de cela (dégâts au choix du MJ), par contre, son bonus de chance serait revenu à 0. Cela vous*

oblige à un peu plus de comptabilité que l'option des points de destin, mais à vous de voir ce que vous préférez.

## Le mot de la fin

Encore un mot ici même pour aborder un dernier point et pour servir de piqure de rappel. Vous n'êtes pas obligé de vous servir de toutes les règles, aussi bien à Rolemaster que dans n'importe quel autre jeu ! Si vous ne voulez pas des critiques mortels, supprimez les. Après tout, c'est vous le meneur, c'est votre partie et vous faites ce que vous voulez. Le livre de règle ne propose que des règles de jeu, pas un dogme à suivre à la lettre.

Bien entendu, tout ceci ne représente qu'une partie des possibilités à intégrer à Rolemaster. Vous pouvez les adopter ou non si cela correspond plus à votre vision du jeu de rôle, mais ce n'est en rien indispensable. On a tout à fait le droit de préférer une vision moins héroïque du JdR. A partir du moment où joueurs et meneur sont sur la même longueur d'onde il n'y a pas de problème. Même comme cela, il y a toujours moyen de rajouter de l'héroïsme à vos parties. Comment cela ? Et bien ma foi, des actes quelconques peuvent devenir héroïques si un bon ménestrel se charge de chanter vos exploits dans les tavernes les plus réputées. A lui le devoir de mettre en avant vos qualités et d'oublier vos imperfections. A la longue, vos histoires romancées finiront bien par atteindre les oreilles du seigneur local, voire même du roi ! A vos personnages la gloire, les honneurs et pourquoi pas les titres de noblesse ! C'est comme cela que se font les réputations. Cela n'empêchera pas vos personnages de mourir sur un coup de dés, ou en tombant d'une échelle, mais une mort aussi stupide soit elle, si elle est bien contée elle passera vos héros à la postérité ! On ne vous a jamais demandé de raconter la vérité non plus, pour les gens, vous ne serez pas mort en tombant de l'échelle, mais « à la poursuite des infâmes brigands qui kidnappèrent le fils du duc, il se mit à leur poursuite. Alors que ceux-ci empruntèrent l'échelle qui mène à la ruelle supérieure il réussit à en blesser à la jambe, qui, surpris, dû lâcher l'enfant enfin de pouvoir se



garantir une fuite plus rapide. C'est lorsqu'il [le nom de votre " héros "] grimpa à son tour à l'échelle sous une pluie de projectiles qu'il en acheva un. Malheureusement, son comparse renversa l'échelle et il se brisa le dos dans la chute. Ainsi s'acheva sa vie, mais le futur héritier du royaume était sauf lui...

».

L'essentiel pour vos personnages n'est il pas de marquer l'histoire de votre monde ? Un peu d'imagination que diable !

PS : Un grand merci à Denis Conruyt et Guillaume Maurice qui ont motivé la création de cet article.