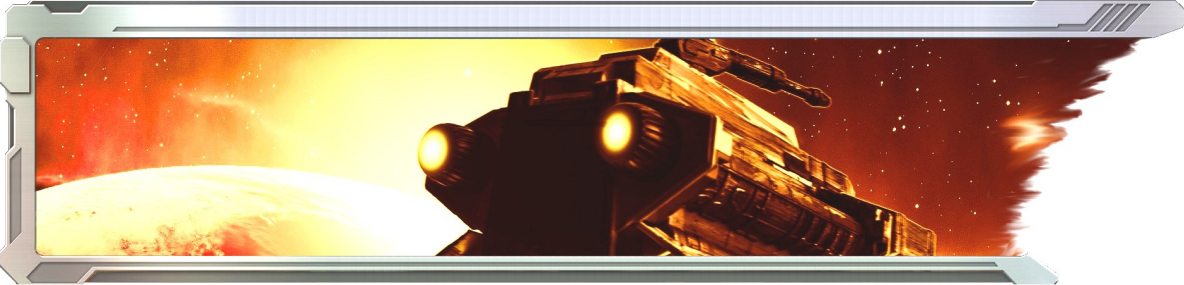




BAD

FUTURE



UNIVERS

Il était une fois...

2388, la Terre telle que nous la connaissons déperit. La pollution désagrège les conditions propices à la vie. Les déchets de l'homme tapissent le sol à un point tel qu'un arbre est une légende. L'humanité se décompose au fil des cadavres et détritiques qui s'amoncellent dans les rues.

La pollution des terres, des eaux et de l'air amenèrent les gouvernements à trouver des solutions. C'est ainsi que furent construites une série d'immenses vaisseaux spatiaux : les Nefs. Il fut ainsi possible de quitter la surface terrestre et de vivre hors de cette atmosphère inhospitalière, loin de la maladie de notre Terre.

Mais ces Nefs avaient deux défauts. Tout d'abord elles étaient trop petites et trop peu nombreuses pour emporter toutes les populations. Seuls des privilégiés purent profiter de cette échappatoire : ils se nommèrent les Positifs. Continuant à vivre confortablement entre gens saints, ils abandonnèrent derrière eux les Négatifs, les « autres », les laissant livrés à eux-mêmes dans des quartiers à l'agonie.

Ensuite, les Nefs étaient très gourmandes en énergie, et il était impensable de garder en permanence en orbite une flotte complète capable de faire vivre des cités spatiales. Mais une avancée spectaculaire permit de créer une nouvelle source d'énergie résultant du recyclage de matières organiques : **le Lymphidium**.

...Un cauchemar.

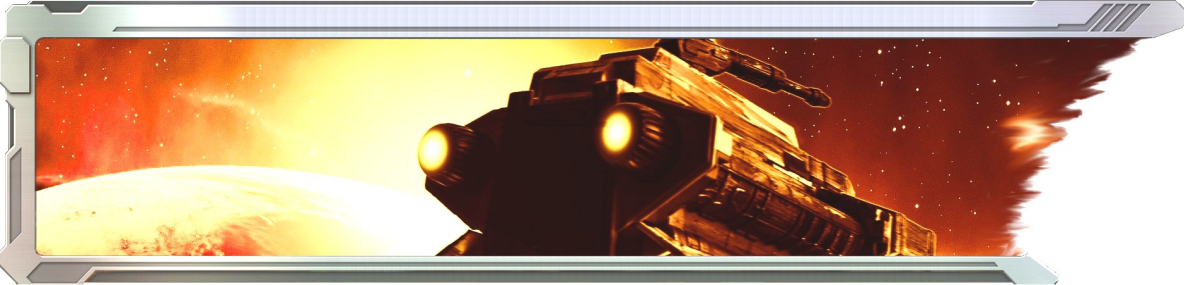
Journal d'un Ripeur. Premier extrait.
Aujourd'hui, j'ai signé ce foutu contrat. Et voilà ce que je vais être. Un « négatif » qui en chasse d'autres. C'était ça ou mourir de toute façon. Moi ? On m'a conseillé de changer de nom après avoir signé. Du coup bah... Vous pourrez m'appeler Jack.

Je me souviens à peine du temps où l'air en bas était respirable. Pourtant j'ai toujours été un gars solide. Mais rien n'y a fait. Aujourd'hui, rester en bas trop longtemps c'est mourir.

On fait pas parti de la haute nous autres. Quand les vaisseaux ont décollé, on est resté en bas. Et finalement quand ils ont compris qu'ils avaient un peu besoin de nous, ils sont venus implorer à des négatifs de les protéger. Mon grand frère y est parti, et le petit aussi. Et tout ce qui est revenu d'eux à la maison, c'étaient des petites boîtes avec une plaque. Comme si une plaque ça pouvait remplacer nos frères.

Pour revenir à mon nouveau boulot, c'est un salaire de misère, mais c'est un salaire. L'assurance de manger le soir, et de pas dormir dans un bâtiment abandonné, ou le moindre chien qui passe peut nous bouffer. Tout ça pour trouver du Lymphi-machin pour les nefes.





C'est ainsi que les **Nefs**, véritables stations spatiales, furent créées, et ainsi que les **Positifs** se coupèrent de la Terre. Les vaisseaux et les infrastructures étaient la propriété d'entreprises, et elles se regroupèrent pour former un gouvernement commun chargé de l'organisation des Nefs et du bien être des Positifs : le **Conglomérat**. Bien sûr, dès sa nomination ce dernier mit en place un système de collecte des déchets soi-disant pour débayer les rues et ainsi éviter la prolifération de maladies dont certaines étaient censées avoir disparu. Le projet Anticorps était né. Mais la véritable raison était de pérenniser la génération de Lymphidium, cette énergie prodigieuse.

L'organisation des Nefs :

Positifs

À l'origine, les Positifs sont des individus sélectionnés en fonction de leur état de santé et de leurs moyens financiers pour faire partie des privilégiés qui purent monter à bord des Nefs. Ils sont à présent le peuple des Nefs, ces stations spatiales en orbite autour de la Terre.

Conglomérat

Bien que le Conglomérat soit officiellement un regroupement de nombreuses entreprises, il est dirigé en pratique par deux firmes qui dépassent toutes les autres autant par leurs moyens financiers que politique et leur nombre d'employés. La première entreprise est **Interstellar Transport**, une entreprise de fabrication et de réparation de vaisseau spatiaux, à l'origine de la conception des Nefs et qui est en charge de leur maintenance. La seconde est **Lymph Corp.**, la firme à l'origine de la découverte du Lymphidium. C'est elle qui organise la production de cette énergie indispensable et qui possède **la Gueule**.

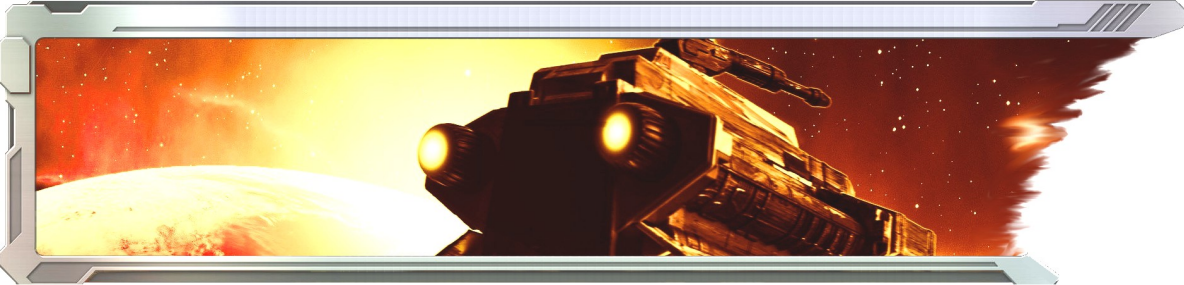
Journal d'un Ripeur. Troisième extrait.

« Récupérer les déchets. ». C'est comme ça qu'on nous le vend. Sauf que ce boulot, ça n'a rien d'écolo. Je me demande combien de gens ont signés avant de comprendre que par déchets, les positifs parlaient aussi bien des vieilles réserves nucléaires que des négatifs malades. Éliminer un lépreux ou deux serait une chose. Mais tout à l'heure dans l'entrepôt... Des gosses. Des gosses sans séquelles visibles. J'ai quand même presser la détente de mon lance-flammes.

Les positifs. Tous des connards. Des connards avec du fric. Mais des connards. Aucune considération. A la limite. Dans le lot y'a bien quelques anciens militaires qui nous comprennent. Mais c'est aussi eux qui nous armes. Je vous ais déjà dit que c'étaient tous des connards ?

Le conglomérat c'est pas pareil. Ha non. On a pas le droit d'en dire du mal. C'est dit dans le contrat. Qu'est ce qui a fait que ce saint empire commercial s'est mis a nous diriger ? L'argent. La terre existe plus, mais ils ont encore tout l'argent qu'ils voulaient. Et quand y'aura plus de ripeurs, j'espère que leur argent fera avancer et tenir les nefs en l'air...





Lymphidium

Le Lymphidium est un liquide gluant résultant d'une transformation des déchets. Il remplace toutes les formes d'énergie et le Conglomérat vante le fait qu'il est moins polluant. Il s'agit surtout d'une importante source d'énergie nécessaire pour faire fonctionner les Nefs. C'est le secret de sa production de Lymphidium qui permet au Conglomérat, et donc aux entreprises qui le composent, de garder la mainmise sur les Nefs.

La Gueule

Cet imposant dispositif est un incinérateur chargé de la production de Lymphidium à partir de déchets. Le terme déchet est vaste, désignant tout ce qui est inutile, a subi une altération et se décompose ; ordures, déchets toxiques, matières organiques végétale, animale, voir humaine sont considérés comme des déchets pour les Positifs. Le fonctionnement de la Gueule est gardé secret par Lymph Corp., la firme la plus influente au sein du Conglomérat grâce à sa mainmise sur la production de Lymphidium. Lymph Corp. fait toutefois alliance avec Interstellar Transport qui lui fournit les camion-bennes qui permettent de collecter et transporter les déchets. Ces engins peuvent aussi bien rouler que survoler des zones – bien que ces fonctions consomment du Lymphidium.

La Terre :

Recouverte d'une ville homogène garnie d'immondices où l'air et l'eau se sont transformés en poison. La faune a diminué et la flore peine à se renouveler. Et ce qui subsiste n'a plus rien à voir avec ce qui existait avant.

Journal d'un Ripeur. Quatrième extrait.

Aujourd'hui, pour la première fois, j'ai vu ce qui faisait voler les vaisseaux du conglomérat. Ce liquide blanc m'a parut tout sauf honnête. Selon eux, c'est fait a base de plante ,de roche, et de reste infecté. Je ne dit pas qu'ils nous mentent, mon contrat me l'interdit, mais je ne sais pas ou passent les négatifs qu'on sort de la bas dessous.

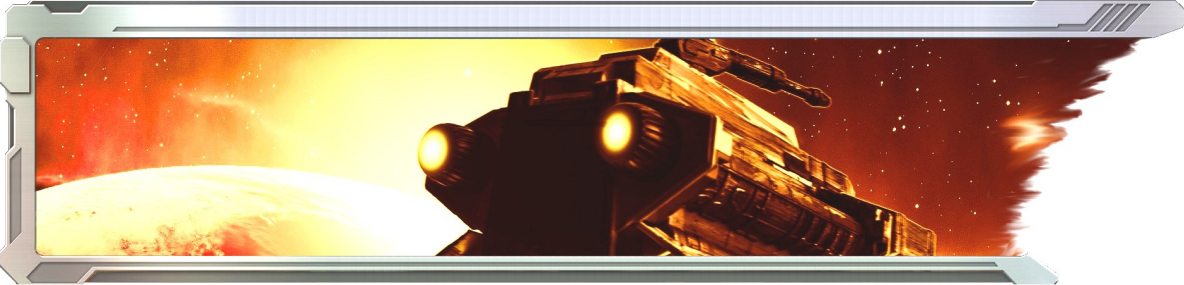
En tout cas, toute cette saloperie sort d'un truc qu'ils appellent la gueule. Je ne sais pas ce que c'est, ni a quoi ça ressemble, et je ne pense pas qu'un ripeur le découvre un jour. C'est le plus grand secret de Lymph Corp. Secret ou rumeur, on en sait rien.

Interstellar Transport semble aussi au courant de l'existence de la gueule. Leurs nefs, leurs camions, ça fonctionne aussi au Lymphidium. Doit y'avoir une raison.

Journal d'un Ripeur. Sixième extrait.

J'ai fait un rêve bizarre cette nuit. J'ai repensé a la terre quand on pouvait encore y vivre, ou même y survivre. Pas juste y crever.





Négatifs

Les Négatifs, qui composent la grande majorité des hommes, furent ceux qui n'eurent pas la chance d'embarquer à bord des Nefs. Ils sont condamnés à rester sur Terre, et à pourrir à la merci de la pollution et du chaos. Ils vivent dans des bidonvilles s'étendant souvent sur plusieurs niveaux.

Les Négatifs souffrent de la pollution. Parmi les groupes de Négatifs notables se trouvent les lépreux, des hommes à la peau nécrosée, troquant des déchets contre des vivres que leur donne la Septori, une pègre survivaliste. Des rumeurs disent que ce groupe a trouvé un moyen pour fabriquer du Lymphidium raffiné, principalement en recyclant des corps humains...

Menaces

La vermine s'est adaptée aux nouvelles conditions : insectes plus gros, rats plus agressifs. Sans parler de l'amanite, un « champignon » qui se nourrit de déchets et répand ses spores capables de perturber le système nerveux et transformer ses hôtes en monstruosité décervelées.

Ripeurs

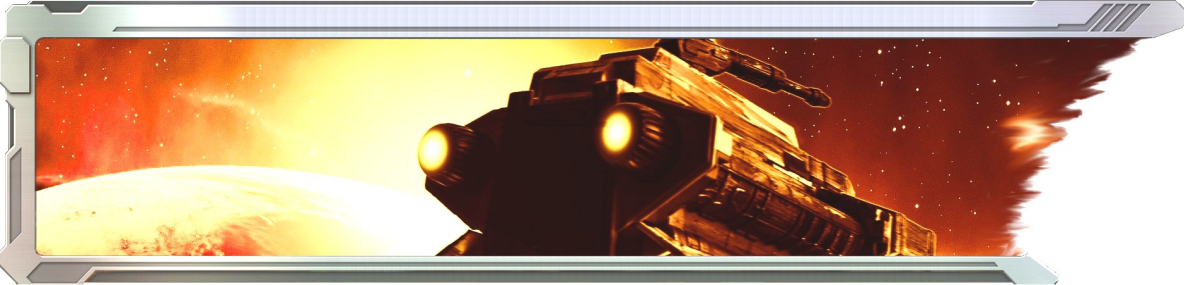
Bien sûr, les Négatifs ne restèrent pas calmement à se laisser abandonner et délaissé par les Positifs. Ils se soulevèrent, et commencèrent à s'attaquer aux convois d'éboueurs venus chercher des déchets afin de produire du Lymphidium. La première attaque eut lieu en mars 2381. Très rapidement, aller chercher de la matière première pour produire l'énergie essentielle à la survie des Positifs devint presque impossible. De véritables petites troupes de Négatifs attendaient les convoyeurs, et les soldats qui accompagnaient les éboueurs étaient constamment submergés par le nombre.

J'ai rêvé de cette terre ou y'avait pas encore de négatifs et de positifs. Des riches, des pauvres, mais pas encore de neufs ni de ripeur. Puis un jour y'a eut le grand tri. Les bons sont montés, les autres sont resté la. Et pour le conglomerat, il n'y a pas du bon en chacun de nous.

Je me souviens qu'avant de devenir ripeur, un groupe m'avait approché pour que je les aides. Des négatifs en costards. Bien classe, propre sur eux, si on ne compte pas les masques a gaz, et la quantité d'armes qu'ils transportent. Une espèce de mafia des bas fonds, toujours prêtes a rendre service. Faut au moins leurs reconnaître une choses. Ils ne sont pas prêt a laisse mourir délibérément les gens de faim. Ce n'est pas une association humanitaire, un jour ou l'autre ils réclament leur dues, mais on ne compte plus le nombre de gens qui survivent grâce a eux.

Je sais que certains collègues leurs filent un coup de main, quand ils ont le temps. Principalement pour les aider a défendre leur territoire, en échange d'eau potable ou de bouffe. Les défendre contre quoi ? D'autres gangs, ou bien les bestioles qui traînent en ville. On est toujours surpris la première fois, quand on se fait attaquer par un rat qui fait la taille de notre bras.





Devant cette rébellion qui mettait en péril les Positifs, le Conglomérat prit une décision sans précédent en septembre 2381 : il déclara que les Négatifs étaient à présent une menace pour la survie de l'humanité et une pollution humaine. Ils furent à partir de maintenant considéré comme des déchets. Avec cette décision, une agence fut mise en place : les Ripeurs, un groupe ayant pour charge la récolte d'un déchet particulier : les Négatifs.

Être un Ripeur

Les joueurs incarnent des Ripeurs, des agents de la « propreté » chargés de localiser, traquer et anéantir une source de « pollution » particulière : les Négatifs. Ils sont équipés de protection adaptée à la survie sur une Terre polluée, allant du masque à gaz au gilet pare-balles. Ils disposent de plus de ressources matérielles comme des lance-flammes, des pelles rétractables et des armes à feu. Mais tout ce matériel date, et certains équipements sont hors-services.

Il arrive plus souvent que prévu que les ripeurs doivent faire face à d'autres choses que des négatifs.

Devenez Ripeurs qu'ils disaient. Argent, gloire, nourriture, et vêtement propre. Un beau programme pour les chanceux. Pour les autres, ça a été pauvreté, mort, le ventre vide et la gueule ouverte.

On nous a fourni le matériel, en nous disant de le ramener à la fin de la mission, et de ne s'en servir que dans le cadre de celle-ci.

C'est seulement au bout de mon troisième aller retour sur terre que j'ai compris la vérité quand à ce matériel. Ils y tiennent. Et le seul vrai matériel remplaçable, c'est nous.

Je vois encore Sylva se faire bouffer la hanche par un dégénéré. Ils l'ont envoyé avec un flingue vide, rouillé, et un couteau émoussé. A quoi bon...





MECANISMES

Création d'un Ripeur :

Les **Ripeurs** sont choisis de manière homogène parmi les positifs et les négatifs. Résistants, sans attache et dociles. Être Ripeur, un tueur sans morale errant sur une **Terre** ravagée, est difficile aussi bien physiquement que mentalement. On entend de plus en plus de rumeurs au sujet de Ripeurs morts dans d'affreuses circonstances, d'autres ayant perdu la raison ou encore certains étant devenus des traîtres envers les Positifs après avoir réalisé que les Négatifs étaient des hommes comme eux.

Ressources

A la création, chaque Ripeur a 6 Points de **Santé**, qui correspondent à sa santé physique, ainsi que 6 Points d'**Humanité**, qui correspondent à son équilibre mental.

Compétences professionnelles

Tous les Ripeurs savent manier des armes, pister ou encore piloter de petits véhicules. Mais au cours de leur formation, chacun a développé ses spécificités.

A la création chaque Ripeur doit définir deux **Compétences** Professionnelles via un mot parlant ou une phrase concise. Elles vont permettre de relancer 1d10 lors d'un jet de dés si le score ne le satisfait pas. Ces Compétences Professionnelles ont un lien avec le métier de Ripeur, est peuvent être : tirer juste, se cacher dans les ombres, suivre des traces, esquiver les coups, sauter haut et loin, etc.

Journal d'un Ripeur. Second extrait.

Voilà deux jours que j'ai signé. Quel entretien con je vais encore pouvoir passer ? Déjà deux jours, et j'ai jamais répondu à autant de questions en si peu de temps. Tout a commencé par une mise en garde des risques du métier. Une mise en garde sur ce qui est arrivé aux autres. Même si ils se sentaient obligés de me dire que je n'étais pas comme les autres.

Suite aux batteries de questions, ils m'ont fait passer des tests physiques : Endurance, vitesse, force, adresse au tir. Bref, tout ça pour leur prouver que non je n'étais pas un lépreux parfumé. Et on suivit les tests mentaux. Encore des questions, et des images auxquelles je devais associer des mots. Non je n'étais pas non plus un demeuré.

Et encore après ces tests là, ils m'ont demandé, comme ça, d'instinct, à mon avis, les deux domaines où j'excellais. Et ce fut simple : Cognier et Courir.





Compétences transverses

Il est rare de voir un Ripeur jardiner, coudre ou encore bidouiller un ordinateur. Pourtant chaque Ripeur est avant d'être un tueur un **humain**.

A la création chaque Ripeur doit définir un Loisir via un mot parlant ou une phrase concise. Ce dernier permettra à au personnage de réaliser certaines tâches qu'un Ripeur ne sait habituellement pas faire.

Résolution des actions

Lorsque l'issue d'une action est incertaine, il est nécessaire d'effectuer un jet de dés. Dans ce cas, on lance $4d10 + 1d4$. Les d10 sont les Capacités, et le d4 est la Collecte.

Collectes

Une fois les dés jetés, on regarde le résultat du d4. Ce dernier va indiquer le nombre de d10 que l'on va pouvoir additionner. Après avoir lancé les dés, on additionne donc autant de d10 que le résultat du d4.

Le score final devant être maximisé – pour dépasser ou égaler un seuil de difficulté – on additionne toujours les meilleurs résultats disponibles.

Il est à rappeler que si le Ripeur possède une Compétence Professionnelle pouvant s'appliquer dans la situation, il a le droit de relancer un des d10 qu'il a lancé. Il devra cependant garder le second résultat.

Et est arrivé la dernière question. Je m'attendais à quelque chose d'intense, ou qui pourrait me faire immédiatement quitter leur bureau, mais non. On me demanda simplement si j'avais des passions. Après une seconde d'étonnement, je dit à l'homme en costume qu'en effet, j'aimais bien cuisiner.

Journal d'un Ripeur. Second extrait-Fin.

On m'avait fait passer tout ces test, poser toutes ces questions, mais au final, il suffirait d'un jour un petit relâchement, ou un rhume, et je deviendrais un cadavre de plus.

Bien sur pas toujours, ce n'est pas un petit rhume qui m'empêchera de frapper. Mais pour peu que je me retrouve à faire quelque chose que je n'aime pas... Tout pourrait basculer.





Seuils de difficulté

Le résultat final d'un jet de dés doit dépasser ou égaler un seuil de difficulté.

Difficulté de l'action	Seuil de difficulté
Facile	9
Moyen	12
Difficile	15
Hasardeux	18
Cinglé	21

Exemple : Jack est envoyé avec son unité dans le secteur 36. À peine arrivé, Jack cherche des traces de pas de Négatifs. Il lance donc 4d10 et 1d4. Ses résultats pour les d10 sont : 8, 2, 4, 7 ; et son d4 donne 2. Il additionne donc 2d10 pour avoir son score final, à savoir 15 (8 + 7).

Le seuil de difficulté était fixé à 15, l'action est donc un succès ! Jack remarque des pas allant vers une maison... La traque commence.

Opposition

Les opposants des Ripeurs sont régis par les mêmes mécanismes à un détail près : le niveau de puissance. Un simple survivant Négatif lancera seulement 2d10 + 1d2 alors qu'un rat mutant de la taille d'une voiture pourra avoir le droit à 6d10 + 1d6. Le principe reste cependant le même : on additionne autant de résultat des d10 que le résultat du dé de Collecte.

En cas d'opposition entre un antagoniste et un Ripeur – ou entre deux Ripeurs –, le participant qui obtient le résultat le plus élevé remporte la confrontation.

Journal d'un Ripeur. Cinquième extrait.

Les missions se suivent et ne se ressemblent pas. Hier, c'étaient va vider notre entrepôt commercial, infesté de squatteurs, aujourd'hui c'est va trouver les négatifs qui ont attaqué le camion. On est descendu a trois. Il y a moi, Jack, Sylva : un positif considéré comme un traître qui préfère être ripeur que prisonnier, et Tiny, surnommé comme ça parce qu'il fait plus de deux mètres. Les ripeurs s'associent et ne se ressemblent pas.

On a eu aucun problème à trouver la planque de ces pauvres mecs. C'était bien de nous dire qu'on chassait des négatifs. C'était mieux de nous dire que ces types la étaient contaminés par les spores. J'aurais sûrement eu l'air moins con et moins aspergé quand ma batte a éclaté le crane du premier. Heureusement, le masque a gaz que j'ai dégotté fonctionne. Ils étaient fort, mais pas assez pour nous. Pas assez pour Tiny et moi.



Initiative

Lorsqu'il est important de savoir qui agit le premier, chaque participant à la scène lance 1d10. Tous les protagonistes agissent ensuite dans l'ordre décroissant de ce score.

Affrontement

Lors d'un affrontement, on utilise le principe de l'opposition : un attaquant réalise une action en opposition à un défenseur. Si l'attaquant remporte l'opposition, il blesse son opposant, si c'est le défenseur qui la remporte, il évite l'attaque.

Blessures

À chaque fois qu'un protagoniste est blessé – que ce soit en tombant, en se faisant poignarder ou encore en étant la cible d'un tir d'arme à feu – ce dernier perd des Points de Santé. La perte dépend de la nature de la blessure, allant de 1 à 3 Points de Santé.

1 Point de Santé	Coup contondant, chute de 3 m
2 Points de Santé	Coup de couteau, chute de 5 m
3 Points de Santé	Blessure par balle, chute de 10

On est entrés dans la baraque comme des tornades. J'en ai eu deux sur mon premier swing, et Tiny en a planté un direct. On avait pas vu celui qui avait rapidement réagi et qui s'est jeté derrière nous, sur Sylva qui couvrait nos arrières.

Engourdi par les spores ? Système nerveux trop atteint ? En tout cas ils n'étaient pas bien réactifs, et tout nos coups faisaient mouches.

Le problème, après le combat... Enfin le massacre que ça a été, fut de soigner le troisième homme de l'expédition. Ils ne nous avaient rien filé. Pourquoi ? Sous prétexte que justement, on avait un médecin, et qu'a partir de rien il pouvait tout raccommoier. Ils n'avaient même pas pensé que le doc pourrait se faire bouffer.





Il est à noter que si le personnage possède une protection, les Points de Santé perdus sont réduits. Ainsi à titre d'exemple un gilet pare-balles offre une protection de 2 point, ce qui réduit les dégâts de 2.

À 0 Point de Santé, le personnage est mourant, il ne reste plus que quelques minutes à ses compagnons pour le soigner avant qu'il ne meurt...

Humanité :

À chaque fois que le Ripeur effectue une nouvelle action contre la morale – comme tuer un être humain – il perd 1 Point d'Humanité. Il est à noter une gradation dans les actes. Tuer pour la première fois un humain – Positif ou Négatif – causera la perte de 1 Point, mais tuer par la suite un humain ne causera pas de nouvelle perte. Par contre, torturer par la suite un humain ou tuer un enfant causera une nouvelle perte de Point d'Humanité.

À 0 Point d'Humanité, le Ripeur devient un être sans foi ni morale, sombrant dans une folie meurtrière. Il est à présent un antagoniste...

Je me disais bien qu'on serait confronté à la mort un jour. Je ne pensais pas de si tôt. Et avec de telles marques de crocs, ce n'est pas un gilet en kevlar mité qui l'aurait protégé. On avait déjà vu des négatifs avec des armes à feu. Mais pas ici.

Ça nous a fait un choc à Tiny et moi. C'est à peine si on a parlé quand on remontait sur la nef pour recevoir notre paye. Ce mec, aussi grand et balèze soit il... Il ne durerait pas longtemps dans ce métier si une simple mort l'affecté autant.





SCENARIO

Voici une idée de scénario et / ou de campagne pour vos vaillants Ripeurs :

Une campagne idéale pour une première entrée dans l'univers.

Au départ, munissez vos Ripeurs du minimum syndical : Un gilet mité, un masque à gaz avec une seule recharge, et une arme de basse qualité, dépendant de leur spécialisation.

Il y a également une radio pour transmettre la fin de la mission ou les complications.

Voyage en terres inhospitalières :

La descente en navette s'était avérée plus longue que prévue, et à peine le dernier ripeur descendu elle était remonté en orbite. Ils posent pied sur le toit d'un immeuble délabré. Leur mission est simple : Un groupe de négatifs a attaqué un convoi, et ils doivent les chasser. Une chance pour eux que ces sauvages ait gardé le véhicule, et donc la puce de traçage. Cette dernière leur indique un bowling sous terrain, Sous l'immeuble.

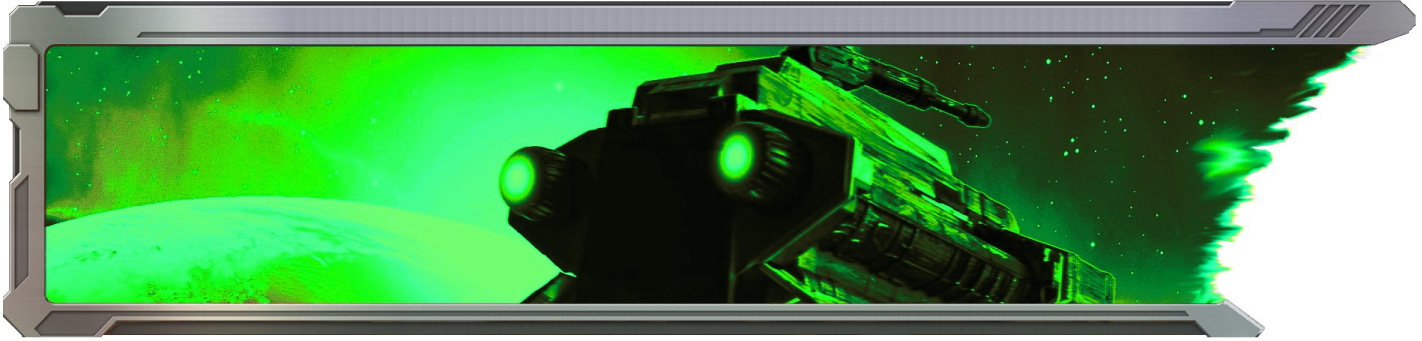
Le bâtiment comporte entre 5 et 7 étages, sans compter le sous sol, selon les envies sadiques du MJ. Puisque c'est un scénario d'intro, introduisez y des monstruosité comme des rats géants, ou des insectes immenses, pour familiarisez les joueurs avec la mécanique de combat, sans les brusquer avec des vagues et des vagues d'ennemis. Et puisque le joueur aime être flatté, vous pouvez mettre une caisse d'équipement abandonné au rez de chaussé, avant d'attaquer le gros morceau.

Conseils au MJ :

Pour bien plonger les joueurs dans l'ambiance, n'hésitez pas à détailler un peu ce qu'ils voient depuis leur toit : La destruction, la mousse, des nuages de couleurs étranges sortant d'un peu partout. De même vous pouvez parler de l'âcreté de l'air, ou des animaux démesurés qu'ils voient dans les rues en bas. De même, appuyé la différence entre la navette, les nefs et ici peut plaire au joueurs.

A chaque étages, ou chaque ennemis, introduisez des détails pour bien leurs montrer comment ce monde est différent du notre et distordu. Pourquoi pas faire qu'un étage n'a pas de sol.

Évidemment ne mettez pas quelque chose de génial dans cette caisse. Une trousse de soin ? Ça peut être utile .



Évidemment, quand ils arrivent au sous sol, il reste la carcasse du camion, mais aucune trace des négatifs. A vous de continuer l'histoire comme vous l'entendez.

Faire fuir les négatifs dans des sous sols ? Les avoir fait changer de bâtiments ? A moins qu'ils ne se soit fait manger par une menace plus grande encore ?

NOM :

SANTE : /6

HUMANITE : /6

COMPETENCES PRO :

COMPETENCES TRANSVERSES :

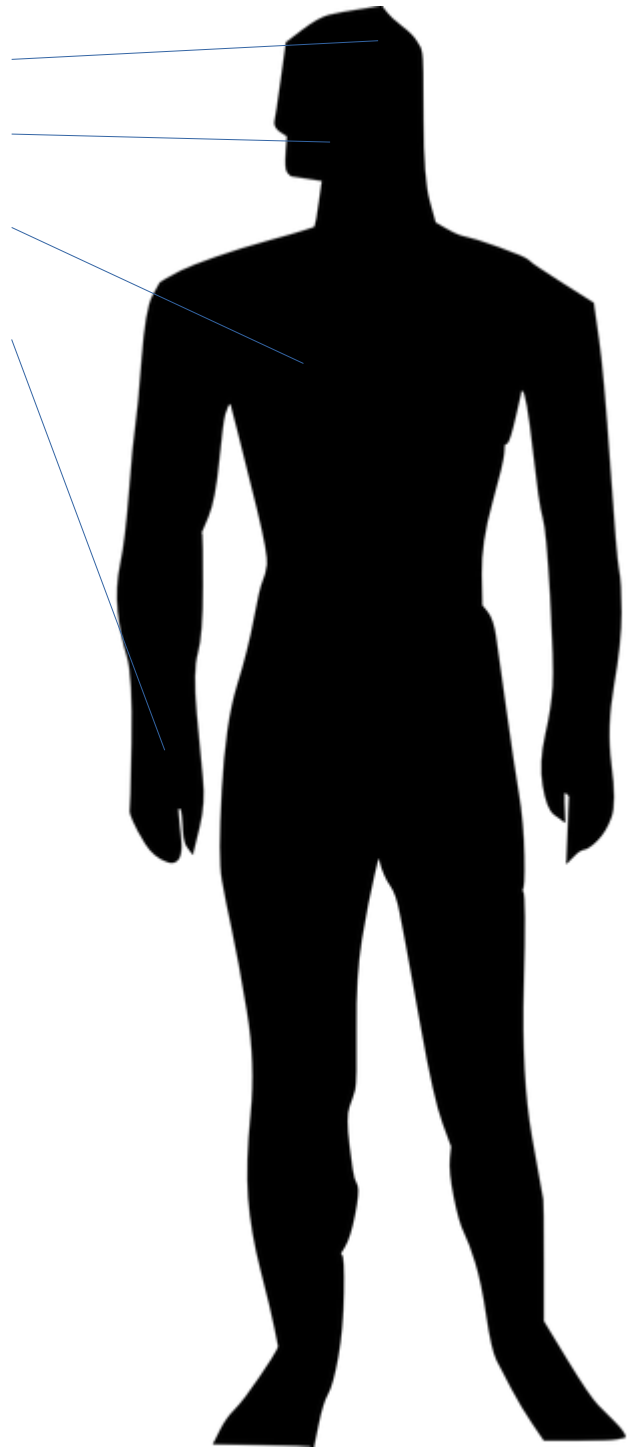
EQUIPEMENT

TETE : ETAT :

MASQUE : ETAT :

VETEMENT : ETAT :

GANT : ETAT :



ARMEMENT & EQUIPEMENT AUTRE :

_____ ETAT :

_____ ETAT :

_____ ETAT :

_____ ETAT :

**"PAR ENG, SUR UNE IDÉE D'AMATSU
DÉVELOPPÉE PAR MELTI LANISTA POUR LE 2E
DÉFI TROISFOISFORGÉ PTGPTB"**

**SOUS LICENCE CREATIVE
COMMONS 3.0
(BY-NC-SA)**