

Reservoir Crows



**R.Mike
Lofwyr
LeBahr**

Par R.Mike, sur une idée de LeBahr développée par Lofwyr pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



Des larmes, de la sueur et du sang...

Assistant à l'enterrement de leur(s) victime(s), les personnages se remémorent comment ils ont pu en arriver à pareil extrémité avant de se rendre compte qu'ils sont démasqués et doivent fuir à tout prix, quitte à enfoncer leurs compagnons d'infortune voire à les descendre sans aucun état d'âme.

État d'esprit

À la manière des films de Tarantino ou des frères Cohen, *Reservoir Crows* propose par défaut de mettre en place une ambiance particulière faite de discussions envenimés, de flashbacks plus ou moins fidèles, de témoignages plus ou moins fiables et, au final, de règlements de compte potentiellement sanglants. Il est cependant possible d'élargir le concept de base afin d'utiliser ce jeu dans le cadre d'ambiances totalement différentes de ces films de référence et ainsi d'explorer plus avant de nombreuses façons de retranscrire des scènes d'enterrement faisant suite à des événements tragiques liés aux agissements des personnages de manière directe ou indirecte. Avec cependant toujours une notion d'enjeu impliquant fortement les personnages qui vont devoir essayer de s'en sortir que cela se fasse en parvenant à convaincre qu'ils sont au-dessus de tout soupçon ou en faisant parler les armes...

Proposition narrative

Qu'est-ce qu'il y a de plus fun que d'être à un enterrement ? Plein de choses évidemment. Qu'est-ce qu'il y a de plus fun que d'être à un enterrement sachant pertinemment que vous avez causé la mort de personnes que l'on vient d'enterrer ? Plein de choses encore. Et pourtant, c'est exactement ce que vous propose ce jeu. Ne voyez pas l'enterrement comme une vocation à être forcément un moment triste, la raison de la mort de la personne ainsi que votre implication est probablement triste mais elle peut également être très sérieuse. Ou très drôle. Dans tous les cas vous êtes là... Et, vous le savez, on va vous le demander... Qu'est-ce que vous avez foutu pour que ce drame arrive ? Afin de vous en sortir indemne socialement, moralement ou physiquement, il va être à la fois nécessaire de jouer sur les sentiments pour tenter de vous faire passer pour innocent mais il se pourrait bien qu'il soit également nécessaire de faire parler la poudre. Peut-être même que certains iront jusqu'aux aveux afin de sauver leur peau... Ou tenteront de tout foutre sur le dos des autres !

On se met d'accord avant de parler de la mort

Respecter le consentement

La mort et les enterrements peuvent être des sujets tabous, voire générateur d'angoisse chez certaines personnes. Avant de jouer à ce jeu, assurez-vous de demander aux joueurs s'ils sont d'accord pour y jouer et s'il y a certains sujets qui ne devront surtout pas être abordés. Nous sommes toutes et tous des personnes de bonne intelligence et il est certain que tout le monde sera capable de comprendre sans demander plus de détails qu'une thématique doit être écartée. Enfin, si vous en avez la possibilité, utilisez une Carte-X disposée au milieu de la table pour que les joueurs puissent interrompre la narration si besoin.

Carte-X

La Carte-X est un outil de gestion émotionnelle qui permet à chacun d'éviter d'aborder en cours de partie n'importe quel contenu narratif qui pourrait être perçu comme gênant par un ou plusieurs participants. Les parties de jeu de rôle étant basée sur la créativité et l'imagination, il est difficile de savoir ce qui va pouvoir émerger. Afin d'éviter d'explorer des territoires qui pourraient mettre mal à l'aise certains ou certaines, il est ainsi possible pour les participants de

pointer la carte située au centre de la table sans même avoir besoin d'expliquer pour quelle raison ils le font.



Définir le ton

Il est important, une fois les sujets à éviter clairs pour chacun, de définir le ton général qui va être donné à cette partie. Pour cela nous allons utiliser un système issu du jeu de rôle *Paywall* de Kergan. La première chose à faire, avant même d'entamer une partie, est de se mettre d'accord sur le style de jeu recherché et les thèmes abordés.

Discutez avec vos joueurs et établissez où se passera votre partie sur les deux axes suivants :

Violence émotionnelle (VE)

- 0 - Loufoque
- 1 - Fun
- 2 - Décontracté
- 3 - Équilibré
- 4 - Sombre
- 5 - Horrific

Violence Physique (VP)

- 0 - Pacifiste
- 1 - Douce
- 2 - Occasionnelle
- 3 - Réaliste
- 4 - Sanglante
- 5 - Extrême



Pourquoi est-ce qu'on est ici ?

Vous connaissez désormais la proposition narrative et avez respecté le consentement de vos joueurs. Il est désormais temps de définir quelle va être la triste histoire du jour en plusieurs points. Pour chacun des points, référez-vous aux jauges VE / VP pour coller au mieux à ce qui a été défini en amont. Cette narration doit être collective. Assurez-vous avant de passer à la question suivante que tout le monde a eu son mot à dire ou a au moins exprimé son accord.

Où est-ce que l'on est ?

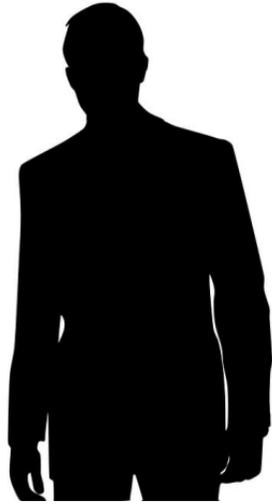
C'est une des étapes les plus importantes car elle va définir une grosse partie de l'ambiance. Rien n'est exclu, vous pouvez être dans un cimetière classique, le columbarium de Night City, un rocher derrière Innsmouth, à côté du crématorium du véto, devant un lance-torpilles à regarder le cercueil au motif de Starfleet dériver dans l'espace. Dans tous les cas l'ambiance est maussade et, si le contexte le permet, le temps est couvert, gris voire ouvertement pluvieux (pluie fine ou pluie plus drue). Il est même possible que quelques corbeaux volent çà et là, en croassant sinistrement, alors même que l'inhumation est en cours...

Qui est mort et qui étions-nous pour cette personne ?

Cette étape va permettre de définir d'une part qui sont la ou les victimes, car il est possible qu'il y en ait plusieurs, mais également les relations des PJ avec elle(s) et surtout celles, potentiellement complexes, qui les unissent. Ce concept de groupe va donc servir à souder les personnages des joueurs en tant qu'équipe mais leurs personnages prendront plus de relief dans les étapes suivantes. Il n'est pas exclu, même si les PJ forment un groupe, que des rivalités puissent exister ou que des tensions puissent apparaître, en ayant pris naissance via de petits détails ou des éléments majeurs qui ont été évoqués lors de cette étape. Toutes ces choses peuvent être définies au cours de cette phase mais également au cours des suivantes dans le cadre d'une construction narrative collective et progressive.

À qui donne-t-on les explications ?

Il est possible de construire les flashbacks sur un mode dialogué entre les personnages qui conversent entre eux à voix basse au cours de l'enterrement ou même qui se remémorent silencieusement la chaîne des événements qui a conduit jusqu'à situation sordide. Dans ce cas, le meneur endosse le rôle d'un narrateur hors champ, sorte de voix off qui décrit un certain nombre de choses et fait le lien entre les récits et témoignages des différents personnages.



Mais il est également possible d'introduire un PNJ afin que les PJ puissent s'expliquer auprès de lui par rapport à ce qui a bien pu se passer pour qu'on puisse en arriver là. Cela permet d'éviter que les PJ ressassent entre eux des choses qu'ils connaissent déjà.

C'est une étape-clé car elle va servir, pour le MJ, à définir un personnage qu'il interprétera avec dévotion pendant le reste de cette partie. Il sera important pour

les joueurs de définir leur interlocuteur ainsi que son état d'esprit. Une partie peut changer du tout au tout si les PJ sont des mousquetaires qui s'adressent au Cardinal Richelieu en colère, des mafieux s'adressant au parrain entouré de ses gros bras ou des vétérinaires expliquant ce qu'il s'est passé à une vieille dame explorée. Important également, quel que soit l'interlocuteur, il possède un parapluie.

Quelles seraient les conséquences ?

Puisque c'est un jeu, il faut un enjeu ! Qu'est-ce que ce sera, votre tête ? Votre poste ? Ou l'éternel souvenir d'un éclair de tristesse dans les yeux d'une personne proche de la victime ? C'est important d'être clair ici car ceux qui ne seront pas assez convaincants subiront lesdites conséquences.

Prenons un exemple à **VE 3** et **VP 3**. On est donc mesuré et réaliste. On peut facilement se trouver dans un cimetière contemporain avec les médecins du Grey Sloan General Hospital qui expliquent à la famille pourquoi l'opération s'est mal passée sous peine que l'hôpital se fasse poursuivre en justice.

Avec un **VE 0** et une **VP à 5** on peut se trouver autour d'un feu de camp à boire des bières avec des tueurs de slasher qui ont accidentellement massacré l'un des leurs et qui expliquent au patriarche redneck pourquoi ils se sont trompés de

victime (sinon le patriarche leur demandera de clouer leurs langues sur le mur et de les couper).

À l'inverse, un **VE à 5** et une **VP à 0** pourrait se dérouler dans une garderie ou des policiers annoncent à un orphelin pourquoi ses parents sont décédés. S'ils ne s'expliquent pas assez, l'enfant aura du mal à faire son deuil et les policiers vivront à jamais avec la culpabilité d'avoir ruiné son enfance. La VP ici se justifie car les policiers ne peuvent pas donner les détails sordides de l'affaire à un enfant.

Qu'est-ce qu'on raconte ?

Qui est-ce qu'on est ?

Avant de savoir ce que vous allez bien pouvoir raconter, il est important de savoir qui vous êtes. Sans forcément rentrer dans les détails, les personnages ont besoin d'un minimum de caractérisation, ce qui implique de définir au minimum trois choses : un **nom**, qu'il s'agisse juste d'un prénom, d'un surnom, d'un « call sign » (ou de quoi que ce soit d'autre d'équivalent), une **occupation** (ça peut être tueur à gages, médecin, bandit, PJ de diablo ; faites preuve d'imagination !). Et enfin une **particularité physique**. Il n'y a pas besoin que cette particularité soit un handicap ou quelque chose de très marqué. Des taches

de rousseur ou une couleur de cheveux suffisent. Juste quelque chose qui permet d'identifier formellement le personnage et le distinguer des autres. Une fois ces trois choses (ou plus si vous le souhaitez) définies, prenez quelques minutes ensemble afin de définir les relations qui lient les PJ entre eux : est-ce qu'ils sont collègues, amis, partenaires dans le crime... Étant donné que l'on s'inscrit dans une logique de *Scratchshot* sans préparation, les personnages peuvent être assez stéréotypés mais il n'est pas exclu de leur donner une certaine profondeur, au moins sur un axe donné.

Scratchshot

Un type particulier de one-shot qui se présente sous la forme d'une partie improvisée (« from scratch ») qui ne suit donc pas un scénario préétabli et qui est, au contraire, basée sur des éléments amenés par les joueurs dans le cadre de leur création de personnages et de groupe. Les éléments en question permettent non seulement de définir les PJ et les relations qui les unissent mais également quelles sont les menaces qui pèsent sur eux et les antagonistes potentiels. Ainsi qu'un environnement, généralement assez simple, constitué d'un lieu principal où va se dérouler l'action et dont il est possible de détailler certains des constituants.



Mise en situation

Reprenons par exemple notre idée avec le feu de camp et les tueurs de slasher. On pourrait avoir Anthracite, Bleu, Châtain et Fab. Anthracite est petit, maigre et dégarni, quand il ne tue pas des gens il est pompiste à la station-service locale. Bleu, quant à lui, est grand, gros et quand il ne tue pas des gens, il est charcutier. Châtain est malingre et grêlé et quand il ne tue pas des gens, il élève des porcs. Enfin, Fab est athlétique et beau gosse et quand il ne tue pas des gens, il est manager à la COGIP. Ce qui les réunit c'est leur hobby : le meurtre. Ainsi que la famille ; car ils sont tous les fils du patriarche redneck. Rien qu'avec ces éléments on a déjà plusieurs plateformes narratives qui vont pouvoir nous servir pour raconter l'histoire qui va suivre.

Comment est-ce que l'on raconte l'histoire ?

Afin d'être en mesure de lancer une partie et de raconter l'histoire, il faut vous munir d'un jeu de 54 cartes classique, d'une feuille pour noter les scores et de deux jetons par PJ qui représentent leur jauge de Crédibilité. Il peut s'agir de jetons de Poker ou de tout autre marqueur approprié.

Mélangez les 52 cartes (sans les deux Jokers) et tirez-en $[(\text{nombre de PJ} - 1) \times 5]$ pour le MJ qu'il pose devant lui, en tas, face cachée. Puis remettez les Jokers

dans le jeu, mélangez les cartes et distribuez **5 cartes** à chaque PJ. Ce sera leur main de départ.

Dans le cadre d'une partie avec quatre joueurs, soit 4 PJ, chaque joueur récupère donc cinq cartes et deux jetons pendant que le MJ place une pioche de 15 cartes face cachée devant lui.

Déroulement du jeu

L'histoire va se raconter et les PJ décrire leurs actions ou établir des faits. Quand une action incertaine est décrite ou qu'un nouvel élément est introduit, avant sa résolution, le meneur demande au joueur de poser une carte de sa main devant lui. Le MJ retourne alors la première carte de sa pile. Si la valeur de la carte posée par le joueur est supérieure à celle du meneur, le joueur remporte le pli et, pour le PJ, l'action est réussie, la question répondue, ou l'élément vrai. À l'inverse, si la valeur de la carte du meneur est supérieure, c'est lui qui remporte le pli et l'action rate ou le MJ corrige le fait dans la foulée.

Règles générales

L'histoire est vraie : les PJ ne peuvent pas se contredire entre eux (sauf exception). Une fois qu'un PJ a affirmé quelque chose et que le joueur a emporté le pli, alors **c'est vrai** (même si ça peut être en réalité complètement

faux). Le seul moyen de réécrire l'histoire consiste à se défausser d'un Joker. Tout joueur qui ne respecterait pas cette règle perd un point de crédibilité. S'il n'en a plus, il donne une carte de ses plis, tirée au hasard, au meneur qui l'ajoute à ses plis. S'il n'a pas ou plus de pli, il donne une carte de sa main.

Défausser un Joker permet, en plus de réécrire l'histoire (sur un point bien particulier), de prendre la première carte de la pile du meneur de jeu et de l'ajouter à son score. Le Joker est récupéré par le MJ qui pourra s'en servir au cours du **Grand Final**.

Scorer : à la fin d'un round, on compte les points, c'est à dire que l'on additionne les valeurs des cartes présentes dans chaque tas. Les figures et l'As valent toutes 11 points. Le joueur avec le plus haut score gagne un jeton de crédibilité et celui avec le plus bas score en perd un. Si c'est un binôme qui arrive en tête ou en dernier, ils gagnent ou perdent tous deux de la crédibilité. Le ♠ compte en négatif dans les tas des joueurs. Les PJ scorent à la fin de chaque round. On note alors les points sur la feuille de score.

Reprendre ses esprits : les joueurs peuvent défausser à n'importe quel moment un de leurs jetons de crédibilité pour défausser toutes les cartes restantes de leur main et repiocher le même nombre de cartes. En termes de narration, le personnage va s'aérer, faire quelques pas, fumer une clope, pleurer... Et après ça va mieux.

Balancer : les personnages ne peuvent s'envoyer des fions et balancer les collègues que s'ils jouent du ♠ (peu importe la valeur). En revanche, ils doivent faire un test contre le meneur pour savoir si la dénonciation est crue ou non. Si la dénonciation passe, alors le ♠ est mis dans le jeu du PJ qui se fait dénoncer : ce qui a été dit sur lui est considéré comme vrai et la carte du meneur va dans le jeu du dénonciateur. Si la dénonciation rate, le PJ incriminé peut alors nier ou minimiser ce qui a été dit. Le meneur récupère les deux cartes comme d'habitude. Le ♠ ne compte pas en négatif dans le jeu du MJ.

Plonger ensemble : deux PJ (pas plus) peuvent décider de se couvrir l'un l'autre, c'est-à-dire qu'ils peuvent ajouter les valeurs de leurs cartes en posant des cartes de la même couleur pour tenter de battre le MJ (même après révélation du niveau de difficulté). Par contre leur score devient commun et est divisé par deux pour le décompte final. Il est impossible de refuser l'aide de la part d'un autre personnage. Les joueurs ayant un jeu faible ont donc tout intérêt à faire des alliances. Les alliances sont défaites à la fin de chaque round de narration. Il est également possible de s'allier pour balancer quelqu'un...



Corde sensible (optionnel) : si vous souhaitez mettre en place quelque chose de plus larmoyant, vous pouvez associer les couleurs à des sentiments. Les narrations se feront autour du sentiment lié à la couleur jouée ainsi le ♣ visera à susciter la tristesse, le ♦ le ridicule et le ♥ pour susciter l'empathie et en appeler à l'humanité de son éventuel interlocuteur.

Et vous, vous avez quoi à dire là-dessus ? (optionnel) : si un joueur a tendance à garder son jeu et retient son implication dans la narration, ou que se présente une belle opportunité narrative pour lui, il est possible de le forcer à donner son avis. Il sera alors obligé de jouer une carte et de réaliser une narration par rapport à l'élément proposer (et plus si affinités). Plus extrême, si un personnage est visiblement très énervé, prêt à perdre ses nerfs, il est possible de prendre une carte dans sa main, au hasard, et de la jouer afin de retranscrire une situation particulièrement tendue entraînant une perte de contrôle. Le joueur décrit alors de quelle manière son personnage perd le contrôle de lui-même et quels sont ses actes.

Mais ne faites ça qu'avec l'accord préalable de vos joueurs et uniquement si cela sert la narration.

Racontons cette histoire

Quatre étapes essentielles

Le déroulement de l'histoire se fait en **quatre rounds** dont la durée peut être très variable. Si vous vous orientez vers un one-shot court, vous pouvez partir sur des rounds s'étendant sur une petite demi-heure. Si, à l'inverse, vous prévoyez une durée de one-shot plus classique, alors vous pouvez faire le choix d'approfondir le round et ainsi de laisser le temps aux joueurs de construire un récit plus riche et plus complexe. Les rounds peuvent alors durer entre une heure et une heure et demie.

Les quatre rounds sont les suivants :

- L'Exposition
- Le Développement
- Le(s) Meurtre(s)
- Le Grand Final

Un round se termine soit quand on commence à attaquer la phase suivante narrativement, soit quand le meneur n'a plus de cartes dans sa pile.

À la fin des deux premiers rounds, on redistribue les cartes. Pour l'étape le(s) Meurtre(s), le meneur de jeu ne prend que [(nombre de PJ - 2) x 5] cartes.

À la fin du troisième round, on redistribue à nouveau les cartes. Pour le Grand Final, le meneur de jeu prend à nouveau [(nombre de PJ - 1) x 5] cartes dont il retire les cinq moins bonnes.

L'Exposition

Le meneur de jeu commence en disant : « Racontez-moi tout depuis le début et n'omettez aucune information ».

Cette plateforme va servir, via différents flashbacks et témoignages, à poser les bases de votre récit : les personnages et la situation initiale. Chaque personnage a la possibilité de s'exprimer de manière anarchique. Si certains de vos PJ sont plus bavards que d'autres, il est conseillé de mettre en place la règle optionnelle *Et vous, vous avez quoi à dire là-dessus ?* (cf. ci-dessus).

Dans cette phase, il est trop tôt pour introduire des éléments perturbateurs. On pose le décor, les personnages, les relations... On peut par exemple raconter le début de l'enquête de police, la vie de l'hôpital, décrire la ville, les occupations de chacun avant que les ennuis ne commencent. Comment les personnages se sont rencontrés, retrouvés après une longue période ou ont été recrutés par un commanditaire commun...

C'est le moment idéal pour les PJ pour balancer du ♠ car cela permet de poser de bonnes bases narratives. Il existe potentiellement des tensions dans l'équipe et ce sont elles qui vont permettre de donner une forte dynamique au jeu en plus des éléments purement factuels liés au(x) meurtre(s).

Le Développement

Au début de ce que l'on peut également appeler les Péripéties, le meneur de jeu annonce le changement de phase en disant : « C'est bon, j'ai compris, arrêtez d'essayer de gagner du temps, comment en est-on arrivé à sa mort ! ».

Ce round va permettre de rajouter du neuf. Introduisez à ce moment-là la ou les victime(s) ainsi que toutes les fariboleries qui vont être liées à son entrée dans l'histoire. Les joueurs vont devoir faire de leur mieux pour expliquer comment leurs personnages se sont démenés pour faire en sorte d'accomplir leurs objectifs (ou pourquoi et comment cette situation les a dépassés). Le développement concerne aussi la manière dont a été préparé le meurtre : avec minutie ou au contraire avec nonchalance. Se pose aussi la question des possibles hésitations des personnages (au moins certains d'entre eux) qui peuvent être tentés de reculer avant de passer à l'acte ce qui peut nécessiter de se remotiver. Ce peut aussi être l'occasion d'aborder les divergences de vue

entre les équipiers quant au nombre de personnes à tuer, la manière de s'y prendre : où, à quelle heure, avec quel mode opératoire....

Même si ce n'est pas conseillé d'en abuser (afin que le récit reste fortement centré sur les PJ), il est possible d'introduire des PNJ supplémentaires qui peuvent être des contacts, des complices, des hommes de main, qui pourraient aider les PJ dans leurs affaires. Il est probable que ces PNJ, s'ils entrent en action, finissent eux aussi entre quatre planches.

Cette étape dépend beaucoup du ton de votre partie. Il n'y a donc pas vraiment de règles mais les inimitiés développées dans le round précédent devraient aider à donner du corps au récit et ainsi à enrichir l'histoire naturellement.



Le Meurtre

C'est généralement l'avant-dernière étape bien qu'elle puisse parfois être l'étape finale en fonction du ton adopté. Elle sera peut-être très courte dépendant des deux narrations précédentes mais c'est une étape cruciale, le moment où la victime meurt. Sa mort doit être décrite, même si elle n'est le fait de personne, c'est leur faute, qu'ils assument. C'est un moment clé du récit, commencez-le en prenant une voix un peu tremblante et en disant : « Je pense avoir compris l'essentiel, maintenant dites-moi comment il est mort ».

L'emphase n'est pas forcément mise sur le moment de la mort mais vous pouvez aussi la mettre sur le ressenti des personnages après l'heure fatidique. On entre dans la dernière ligne droite pour scorer ou balancer sur les autres.

Le Grand Final

S'il a lieu, ce doit être l'apothéose du récit, une conclusion probablement violente ou, à tout le moins, amère qui devrait définitivement sceller le destin des personnages des joueurs.

Le Grand Final constitue le retour au présent, au concret : c'est l'arrivée soudaine des forces de l'ordre, des militaires, des mafieux, des agents adverses,

des justiciers, des vigilantes, des tziganes, des rednecks... qui veulent liquider ou arrêter les PJ qui ne sont pas parfaitement parvenu à cacher les traces de leur implication dans le(s) meurtre(s).

Il va désormais falloir s'enfuir au plus vite du cimetière et/ou survivre, quitte à enfoncer définitivement ses compagnons d'infortune voire à les descendre sans aucun état d'âme.



Coups de feu, coups de théâtre, retournement de veste, tout est possible dans ce dernier acte qui est ancré dans le réel : tout ce qui s'y passe est purement vrai et les décès sont définitifs. Si un PJ échoue dans le cadre d'une action mettant en jeu l'intégrité physique de son personnage, alors il est tout à fait possible que ce soit son dernier échec...

Épilogue

À la fin, on compare les scores des personnages encore vivants en additionnant les valeurs des cartes des différents plis en n'oubliant pas de bien prendre en compte les ♠ qui comptent en négatif.

Tous les joueurs qui battent le score du meneur de jeu ont réussi à s'enfuir / survivre / passer sous les radars / être innocentés.

L'éventuel personnage incarné par le meneur de jeu déploie alors son parapluie tandis que la pluie redouble d'intensité et s'éloigne puis s'éclipse dans les brumes lointaines. Les personnages qui s'en sont sorti peuvent quitter le cimetière (si ce n'est déjà fait) alors que les autres restent sur place (éventuellement à l'état de cadavres) et subiront les conséquences de leurs actes.

Séquence post-générique

Les survivants / rescapés se retrouvent au fameux *Bar de l'Atlas* pour commencer à fomenter leur prochain coup et, en tout cas, en profitent pour boire un coup...

Crédits illustrations

Images issues de la banque pixabay :

OpenClipart-Vectors

GDJ

StarGlade

PilotBrent

phio

Clker-Free-Vector-Images

waldryano

darksouls1

Inspirations

Reservoir Dogs de Quentin Tarantino

Reservoir Bats d'Anthony « Yno » Combrexelle

Reservoir Crows

Assistant à l'enterrement de leur(s) victime(s), les personnages se remémorent comment ils ont pu en arriver à pareil extrémité avant de se rendre compte qu'ils sont démasqués et doivent fuir à tout prix, quitte à enfoncer leurs compagnons d'infortune voire à les descendre sans aucun état d'âme.

