

Le Protecteur

Synopsis

L'histoire se passe à Londres, en 1896. John Smith est un homme très ordinaire. Comptable dans une petite société, il n'a jamais eu de problème ni avec ses voisins qui le trouvent discret et respectueux, ni avec la police, ni même avec son patron qui apprécie tout particulièrement sa ponctualité et sa rigueur.

Son plus grand souci dans sa vie est de ne pas être remarquable. En effet, il peut tout à fait se trouver dans une pièce pleine de monde, il est fort à parier qu'en fin de compte, personne n'aura remarqué sa présence. Non pas parce qu'il préfère qu'il en soit ainsi, mais il a malgré lui le sens inné de la discrétion et sa terrible timidité n'est en rien pour arranger les choses.

Mister Smith a 34 ans, un âge bien tardif pour trouver une épouse. Il en éprouve un grand désir, mais les femmes aussi belles soient-elles ne lui montrent qu'ignorance ou méprise face à ses maladroitesses tentatives de séduction. Pourtant, il se dépasse sans cesse en ingéniosité, leur offrant des roses accompagnées de mots doux mystérieux, payant des cabs pour raccompagner ces dames... mais sans succès. Dès qu'il se présentait à elles, elles le chassent.

Le grand rêve de mister Smith est de prendre pour femme une danseuse de cabaret. On les dit de mauvaise fréquentation, mais lui les voit merveilleusement belles depuis que gamin, il avait accompagné son père dans un cabaret où il les associa à des anges.

Nous sommes le 24 décembre. Mr Smith sort d'une représentation au cabaret "Lovely dancing" qu'il fréquente assidûment, tout émoustillé par les jolies paires de jambes qu'il avait pu y voir. Il aurait aimé siffler gaiement, amoureux fou comme à son habitude de l'une des danseuses sans avoir encore décidé laquelle, mais il opte pour la discrétion. C'est alors qu'il aperçoit deux hommes traînant une masse qui ressemble étrangement à un corps qu'ils abandonnent dans un recoin sombre. Poussé par la curiosité, il s'approche d'eux et les interpelle. Après avoir fait mine d'agressivité, les deux hommes consentent à lui expliquer la situation. Il s'agit du cadavre d'un joueur de cartes qui vient de trépasser avant d'avoir honoré ses dettes.

Mister Smith leur signifie son indignation et leur demande d'amener le corps dans un lieu plus décent, consentant à financer son enterrement. Les hommes acceptent à la condition qu'il rembourse également les dettes du défunt et le paiement de cette tâche. Le mort est emmené

John Smith

Il s'agit d'un homme chétif d'une timidité malade. Emmittoufflé dans des vêtements de simple facture, il est remarquable par ses petites lunettes glissant sans cesse sur le bout de son nez.

Il exerce avec rigueur la profession de comptable dans le cabinet *Kramer&Kramer*.



Constitution : 7
Apt. Physique : 7
Culture générale : 15
Habilité : 8
Perception : 10
Spiritualité : 8
Ouverture d'esprit : 12

dans un cimetière où ils le flanquent dans un trou, creusé à cet effet. Mister Smith récite une prière pour son âme et s'en retourne chez lui, satisfait.

Mister Smith pense avoir agi pour le mieux, mais il se rendra bien vite compte que l'âme du défunt n'a pu trouver le repos et afin de le remercier et de le tourmenter pour cet acte manqué que fut cet enterrement hâtif, ce dernier décide de pousser au suicide tout individu qui s'en prendrait à mister Smith.

Les personnages

Le scénario se déroule dans la ville de Londres. Les personnages pourront soit y résider, soit habiter à proximité. Quelle que soit la décision des joueurs, ils se connaîtront suffisamment pour passer un Nouvel An londonien ensemble.

Le jeu commence...

INTRODUCTION : LA MORT DE ROSY

Nous sommes le mercredi, 1^{er} janvier 1897. Les cloches des églises londoniennes sonnent la première heure de la nouvelle année. Après une soirée festive fort arrosée (faire un jet de constitution difficulté:0 pour connaître leur état d'ébriété), les personnages vagabondent à travers les rues froides de la ville à la recherche d'un air revigorant.

Ils s'apprêtent à traverser du London Bridge. Des bruits de sabots martelant les pavés à grande vitesse rompt soudain le silence nocturne. Un cab apparaît et s'arrête devant eux. Un homme en sort précipitamment et se met à crier "Rosy, non !". Ils aperçoivent alors la silhouette d'une femme, dressée sur le parapet, à quelques mètres devant lui. Celle-ci pousse un cri désespéré avant de tomber dans l'eau.

Les personnages ne pourront agir pour la sauver (ils se trouvent trop loin pour cela et plonger dans les eaux glacées et tumultueuses de la Tamise ne leur laisserait que trop peu de chances pour leur survie et aucune de sauver Rosy).

L'homme s'avance jusqu'à l'endroit du drame et s'effondre en larmes. Les personnages ne pourront que lui proposer de le raccompagner chez lui dans le cab. S'ils lui posent des questions sur place, c'est lui qui les invite à se rendre chez lui. Il reste silencieux durant tout le trajet qui suit, luttant pour garder une certaine dignité, mais son visage remarque son affection.

La demeure de Lord Grandson

Alors que la cab décide enfin de s'arrêter, une immense demeure s'offre au regard des personnages. L'étrange hôte leur demande de l'accompagner. James, le majordome, les accueille avec une grande dignité, les débarrasse et les accompagne jusqu'au petit salon. Lord Grandson se prépare un verre d'une bouteille de whisky qu'il propose de partager avec les personnages, puis s'enfonce dans un fauteuil.

La révélation

Lord Grandson révèle alors son histoire en s'assurant de l'engagement des personnages de toute la discrétion et la confidentialité qui s'imposent.

"Tout a commencé lors d'une soirée de la mi-décembre fortement arrosée avec mes amis. L'idée fut lancée d'aller admirer quelques danseuses dans le quartier de Whitechapel. Elle fut reçue favorablement et unanimement. Nous nous rendîmes au cabaret "Lovely Dancing".

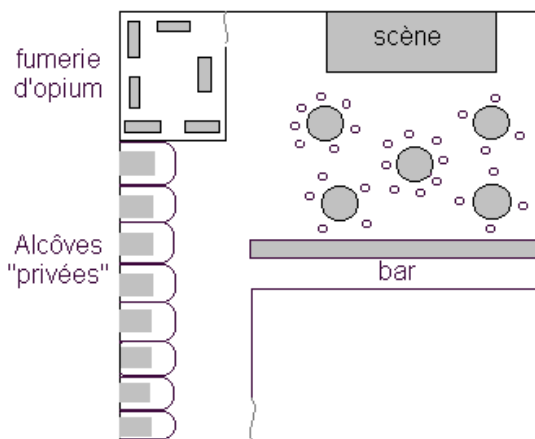
Le destin se joua alors de moi en me poussant dans un élan amoureux vis à vis d'une des artistes, Rosaly Milborn, une femme d'une incroyable beauté. Nous eûmes une relation secrète et passionnée.

Ce soir, nous devons nous retrouver sur le Pont de Londres. J'avais prévu de l'emmener à la campagne pour passer une semaine inoubliable. Mais à mon arrivée, j'ai vu sa silhouette sur le parapet, puis sa chute dans la Tamise.

Je ne peux trouver aucune explication à cet acte et ne peux me résigner à admettre qu'elle ait pu se suicider alors qu'elle baignait dans le bonheur. Notre relation étant gardée précieusement secrète, mon entourage ne peut être à l'origine de ce suicide et elle ne semblait pas avoir d'ennemi, quoiqu'elle préférât garder dans le secret sur sa vie afin qu'elle ne puisse ternir notre idylle.

Je sollicite votre aide pour comprendre son geste afin que je parvienne à faire son deuil. Votre prix sera le mien."

Le "Lovely Dancing"



L'arrivée dans le cabaret immerge les personnages dans une grande pièce enfumée et sombre affublée de tentures mal assorties visant à compartimenter les lieux. Il s'agit d'un lieu de perdition où se mélangent la consommation excessive d'alcool frelatée, celle de l'opium et les spectacles provocateurs de danseuses aux tenues scandaleuses. L'air y est saturé par une fumée âcre où viennent se figer des odeurs malodorantes.

Alors que les personnages entament leur progression dans ces lieux, ils croisent deux hommes à l'allure massive, coïçant entre eux un

chétif individu tentant de se débattre en vain, ses jambes ne touchant plus le sol et ses bras disparaissant sous ceux de ses accompagnateurs. Ses plaintes concernant sa capacité à trouver une solution pour payer ses dettes se heurtent à leur indifférence et il finit projeté dans la rue.

- ✗ Des **alcôves** les personnages voient des individus y pénétrer et s'extraire des teintures avec plus ou moins de discrétion, entraînés par des femmes légères.
- ✗ Sur la **scène**, quelques danseuses font d'avantage étalage de leurs formes généreuses que de leurs talents, pour le plus grand plaisir des quelques clients encore en état d'apprécier le spectacle.
- ✗ Le **bar** déverse ses alcools dans la foule amassée autour des tables, amenés par des serveuses pétries par les mains baladeuses des clients.
- ✗ A peine dissimulée au fond de la pièce, la **fumerie d'opium** baigne dans une fumée devenue opaque par un manque d'aération.. Des corps y sont amassés silencieusement dans un semi-mutisme.

LA PROPRIETAIRE DES LIEUX

Elle s'appelle **Gloria**.

L'annonce de la mort de Rosy ne semble pas l'ébranler "J'ai bien autre chose à faire qu'à m'intéresser à la vie sentimentale des filles. Ch'uis pas leur mère et ici, on n'aime pas les fouineurs. Alors, soit vous commandez gentiment, soit j'vous flanque dehors".

LES HOMMES DE MAIN DE GLORIA

Ils ont l'ordre de raccompagner toute personne importunant le personnel et ils ne manqueront pas de faire montre de leur talent aux personnages s'ils le méritent.

Ils doivent donc être très discrets et avoir un minimum de chance (jet de chance facile) pour ne pas faire de mauvaise rencontre, sinon ils devront attendre la fermeture du cabaret pour questionner les danseuses.

LES DANSEUSES

Gloria

Un nom très mal porté par une femme au physique ravagé par une vie peu glorieuse. Une forte épaisseur de maquillage tente de masquer ses innombrables rides et une robe taillée au plus juste enrobe son corps charnu.



Constitution : 12
 Apt. Physique : 10
 Culture générale : 6
 Habilité : 6
 Perception : 10
 Spiritualité : 6
 Ouverture d'esprit : 10

Les hommes de main

Ils ont en commun un air patibulaire et une forte musculature que l'on devine sans peine sous des vêtements rapiécés. Ils sont engagés par Gloria pour maintenir l'ordre dans le cabaret.



Constitution : 15
 Apt. Physique : 16
 Culture générale : 6
 Habilité : 8
 Perception : 10
 Spiritualité : 8
 Ouverture d'esprit : 12

Les danseuses renseigneront et cacheront les personnages (derrière le paravent ou dans des mâles) moyennant une bonne somme d'argent :

- ✗ Rosy était une "précieuse" qui prétendait qu'elle allait bientôt sortir de cet endroit minable.
- ✗ Elle refusait la compagnie des hommes, préférant se contenter d'un salaire misérable de danseuse, plutôt que d'arrondir ses fins de mois dans les alcôves.
- ✗ Peu avant sa mort, Rosy leur a annoncé qu'elle allait s'en aller vivre avec un homme riche. Bien sûr, personne ne croit aux contes de fées dans un tel endroit.
- ✗ Elle vivait avec une amie, Mary Mc Glengow, mais personne ne l'a vue depuis quelques jours, ce qui n'a rien d'étonnant. Ici, les filles vont et viennent, la plupart disparaissent le ventre arrondi ou pensant avoir trouvé un monde meilleur et reparaisent quelques mois plus tard.

Leur adresse : Old Broad Street, 4^{ème} étage à droite.

Old Broad Street

la découverte du corps de Mary

L'IMMEUBLE

Au 82 d'Old Broad Street se dresse miraculeusement un vieil immeuble à la façade noircie par le temps. Quelques filles de peu de vertu parcourent les trottoirs sous l'œil inquisiteur de leurs souteneurs. Des silhouettes crasseuses ornent les trottoirs, le bras tendu et la main ouverte, poussant quelques gémissements lorsque les personnages passent.

L'intérieur du bâtiment est assez sordide, plongé dans une atmosphère bruyante ponctuée par des cris, des pleurs, la plainte de mendiants venus y trouver refuge. Un escalier crasseux amène les personnages jusqu'au quatrième étage. Sur le palier se trouve une unique porte en bois.

Elle est fermée à clé et personne ne répond. Les personnages pourront enfoncer la porte (*jet de constitution +4 pour un personnage et +2 pour deux... plus ce serait insensé*).

L'APPARTEMENT

Les danseuses

Elles sont pour la plupart des filles issues de la rue qui exhibent leurs formes et vendent leurs charmes. Elles sont très solidaires et le malheur des unes touche facilement les autres. C'est pourquoi elles seront une aide précieuse pour les personnages, même s'il faudra y mettre le prix.



Constitution : 10
Apt. Physique : 10
Culture générale : 6
Habilité : 8
Perception : 10
Spiritualité : 8
Ouverture d'esprit : 12

Une pièce unique et étriquée qui s'offre à leur regard révèle un grand lit sur lequel gît le corps d'une femme dont le sang s'est vidé sur les draps. Elle est morte, mais son sang est encore humide. Ses poignées sont striées de multiples entailles et elle porte encore dans sa main lâche un couteau ensanglanté (*jet de constitution*).

La pièce est sobre. Les rares meubles sont de mauvaise facture et abritent un mélange d'objets sans valeur et de beaux bijoux (que Lord Grandson reconnaîtra comme des cadeaux qu'il a offerts à Rosaly).

Tout est en ordre (il n'y a pas eu de vol).

Sur la table, les personnages trouvent un bouquet de fleurs fanées avec un mot...

*Pour la plus belle des roses,
Ma douce et tendre Rosaly.

Un admirateur.*

...qui a été écrit par Mr Smith et un autre qui est enfouie au fond d'une boîte de chocolats vide :

*Pour Mary,
Dans l'attente d'une rencontre.

Un admirateur.*

Il s'agit d'un cadeau offert par Mr Smith à Mary (la défunte), la veille. Cette dernière l'a immédiatement éconduit, gardant tout de même les chocolats, denrée qu'il lui était si rare de consommer. Le soir même, après avoir mangé tout son contenu, elle se coupait les veines (œuvre du fantôme).

Retour au cabaret

A la recherche du mystérieux admirateur

Les personnages ont certainement compris que ces deux mots écrits d'une même main ne peuvent être une coïncidence. Afin de trouver l'identité de son auteur, il leur faut faire un retour au cabaret où Mr Smith se glisse discrètement chaque semaine pour s'y rincer l'œil et poursuivre le fantasme de séduire une danseuse.

COMMENT LE DEMASQUER

Avoir un esprit passionné et tortueux ne fait pas d'un homme un coupable de meurtre. Ce soir, Mr Smith est doté d'un flacon de parfum qu'il veut transmettre par une serveuse à Jenny, une danseuse. Un mot l'accompagne, de la même écriture que ceux retrouvés dans l'appartement de Rosaly et de Mary.

*Pour ma douce et aimante
Jenny,
Aussi enivrante que ce parfum.

Un admirateur.*

Au cours de la soirée, il appelle la serveuse et lui transmet le message, accompagné d'une pièce. Cette dernière va dans la loge de Jenny et lui dépose, pendant que cette dernière se produit sur scène. Les personnages n'ont aucun mal, moyennant finance, à convaincre la serveuse de révéler son origine.

REACTION DES JOUEURS

✘ S'ils interpellent Mr Smith :

- ✘ Il feint la surprise et l'indignation, finissant tout de même par avouer, espérant ainsi se débarrasser des interrogateurs, qu'il a pour ces demoiselles des sentiments passionnés, mais que ce travers qui n'est certes pas honorable ne peut en aucun cas faire de lui un coupable. (jet de perception moyen permet de constater qu'il n'est pas à l'aise, que son regard est fuyant et qu'il transpire légèrement).
- ✘ Il prétend ne pas connaître particulièrement ces demoiselles Mary et Rosaly et donc ne peut vouloir leur mort (nouveau jet de perception moyen permet de constater qu'il n'est plus du tout à l'aise, que son regard est plus fuyant et qu'il pâlit).

Si les personnages insistent ou montrent les mots trouvés précédemment, il appelle à l'aide et ces derniers sont "raccourcis" vers la sortie par les hommes de Gloria. Il part ensuite, non sans une certaine méfiance et rentre chez lui.

A la poursuite de Mr Smith

Première intervention du fantôme

Les personnages peuvent suivre Mr Smith à travers les rues mal fréquentées. Ce dernier avance d'un bon pas, se retournant de temps à autre s'il a des raisons de penser qu'il est suivi et se met à se presser si s'est le cas (il n'est toutefois pas difficile à suivre, ce n'est pas un athlète).

Le plus dur est alors la réaction du fantôme qui, dans tous les cas, ne manque pas de remarque leur présence.

L'APPARITION ET LA MANIFESTATION DU FANTOME

Grâce à un jet de spiritualité réussi (difficulté moyenne), les personnages peuvent deviner la forme vaporeuse du fantôme qui apparaît dans une soudaine concentration de brume. Il semble les regarder avant de fixer le clocher d'une église.

Les cloches de l'église se mettent alors à sonner... (sans raison) de plus en plus fort, jusqu'à ce que cela en devienne insupportable (jet de constitution progressivement difficile – l'échec entraîne une gêne, l'impression que la tête augmente de volume, l'envie de se cogner la tête contre les murs, puis l'évanouissement).

L'arrivée chez Mr Smith

La mort de la concierge

Un attroupement accueille les divers personnages au bas de l'immeuble, obstruant le passage. Une voiture ambulancière (tirée par un cheval) est arrêtée au bord de la route. Une civière portée par deux infirmiers traverse soudain la foule, couverte en totalité par un drap qui semble dissimuler un corps.

Mr Smith traverse l'assemblée discrètement pour se rendre à son appartement.

Des badauds, les personnages pourront apprendre :

- ✗ qu'il s'agit de la concierge, misses Lorfrog, qui a succomber une heure auparavant suite à une chute dans l'escalier qu'elle venait de cirer ;
- ✗ qu'elle n'était pas de caractère facile et se complaisait à râler et à médire à longueur de journée.

Le fantôme

Il s'agit de John Fernsen, un joueur et tricheur professionnel. Sa vie minable a pris fin le 24 décembre dernier à une table de jeu. Son cœur a lâché alors qu'il se trouvait face à deux hommes à qui il devait de l'argent.

Devenu un fantôme, il s'est fixé la tâche de protéger Mr Smith, même contre son gré.

Il peut agir avec difficulté sur la matière, mais a le pouvoir de persuasion.



Constitution : /
Apt. Physique : /
Culture générale : 6
Habilité : /
Perception : 16
Spiritualité (pouvoir de persuasion) : 16
Ouverture d'esprit : 10

- ✗ que le matin, elle avait rouspété après Mr Smith qu'elle prenait de plus en plus en grippe, car il incommodait les autres locataires en rentrant tard dans la nuit, le menaçant même de tenir un discours révélateur de son inconvenance auprès du propriétaire des lieux qui ne manquerait pas d'appliquer un renvoi.

Si les personnages n'ont pas pu ou voulu suivre Mr Smith, ils verront cette nouvelle dans le journal avec un croquis sur lequel ils reconnaîtront facilement Mr Smith. S'ils ne lisent pas les journaux, c'est une personne que leur rapportera l'événement, le journal à la main.

L'appartement de Mr Smith

- ✗ Si les personnages se rendent à son appartement et frappent à la porte, c'est sa mère qui entrouvre la porte, une vieille femme aveugle et un peu sourde qui est ravie de cette visite.
 - ✗ Si son fils est présent dans l'appartement, elle le dit souffrant et invite les personnages à revenir pour le petit déjeuner en sa compagnie, le lendemain à 8 heures.
 - ✗ S'il n'est pas là, elle leur ouvre la porte et les invite à partager sa table, en fonction de l'heure de la journée.
- ✗ S'ils forcent ou crochètent la porte, ils se trouvent nez à nez avec la veuve Smith, dans une situation assez comique : elle tient à la main une carabine héritée de son défunt mari et n'hésite pas à tirer pour effrayer ceux qu'elle considère comme des voleurs (jet de chance facile pour ne pas être touché par les tirs de cette femme non-voyante).

Misses Johns

C'est un petit bout de femme fripée et courbée. Elle a perdu la vue voici 10 ans et son ouïe faiblit au fur et à mesure des années. Elle est d'une très grande gentillesse et apprécie tout particulièrement les visites qu'elle juge trop rares.



Constitution : 6
 Apt. Physique : 6
 Culture générale : 12
 Habilité : 7
 Perception : 6
 Spiritualité : 15
 Ouverture d'esprit : 10

LES INFORMATIONS DE MISSES SMITH

Elle répond volontiers aux questions et peut ainsi révéler : "Mon fils a enterré un homme, la veille de Noël dernier (elle se signe), un certain Mr John Fernsen. Il pensait rendre service à ce pauvre hère qui fut abandonné sans vie dans la rue, mais il s'est pris pour plus saint qu'il ne l'est... il l'a fait enterrer dans le cimetière le plus proche. Depuis, il semble toujours effrayé."

Elle poursuit avec une éloges à son fiston qu'elle couve malgré son âge avancé.

Le cimetière

l'attaque des rats

Les personnages peuvent alors aller jeter un œil au cimetière pour en savoir un peu plus. C'est le vieux Willy qui les accueille, un personnage crasseux qui ne sort jamais sans sa bouteille de whisky dans la poche et son vieux chien à ses chevilles. Il peut leur montrer la tombe et pester sur ce qui a été fait. Il n'était pas là quand le trou a été creusé. Il s'est juste rendu compte le lendemain qu'on lui avait "emprunté" des outils qu'il a retrouvés juste à côté du tas de terre. Il affirme que celui qui se trouve là-dedans n'a pas dû trouver son repos.

L'APPARITION ET LA MANIFESTATION DU FANTÔME

Alors qu'ils discutent, des rats s'amassent peu à peu autour d'eux. Avec un jet de perception (difficulté moyenne), les personnages pourront entrevoir de petits yeux ou entendre leurs couinements.

Une nouvelle fois, grâce à un jet de spiritualité réussi (difficulté moyenne), les personnages pourront deviner la forme brumeuse du fantôme. Il semble les regarder, assis sur une tombe, à quelques mètres d'eux.

Lorsque les rats seront assez nombreux (au bout de quelques minutes) ou si les personnages s'approchent du fantôme, ils attaquent.

Défense :

Le vieux chien (pas très efficace, mais ralentit les rats)

Les outils que Willy laisse tomber (une pioche et une pelle) pour saisir sa bouteille :

Pioche : dextérité moyenne – dégâts mortels

Pelle : dextérité facile – dégâts sonnants ou mortels (1 chance sur deux)

Corps à corps : dextérité moyenne – dégâts sonnants à assommants (1 chance sur deux)

Des armes personnelles ou improvisées (1 chance sur deux d'en trouver)

Les 10 rats

Ils sont forcément les plus beaux spécimens des lieux, avec des yeux couleur sang impressionnants.



Constitution : 6
Apt. Physique : 8
Habilité (rapidité) : 10 + 1D4
Dégâts 1D6 et 1 chance sur 4 (1D4 – si le résultat est 4, échec) à chaque morsure d'un nouveau rat d'attraper la peste.

La lutte contre le fantôme

A ce point du scénario, les personnages ont assez d'éléments pour comprendre la situation. Il n'y a donc "plus qu'à" lutter contre le fantôme pour libérer Mr Smith.

MR SMITH

S'ils le pensent qu'il contrôle le fantôme et l'interrogent, il craque, leur révélant la vérité et les suppliant dans un touchant sanglot de le délivrer de cette possession. Le fantôme réagit très

mal à ces paroles et Mr Smith se met à crier qu'il brûle, tout en gesticulant les mains desquelles ne paraît aucune flamme, finissant par les plonger dans une bassine d'eau. Il a effectivement les mains rouges et constellées de cloques. Paniqué, lui ou sa mère si elle est présente, supplie alors les personnages de partir.

COMMENT LUTTER CONTRE UN FANTÔME :

Les personnages pourront obtenir cette information :

- ✗ Par misses Smith qui a une petite connaissance dans le domaine comme tout londonienne ;
- ✗ Par le fossoyeur qui en connaît un rayon sur le domaine ;
- ✗ un homme d'Eglise, marabout, voyant (qui préconisera cette méthode dans un premier temps, l'exorcisme étant laborieux à mettre en place)
- ✗ autre...

En gros, toute source d'information sensée (pouvant logiquement fournir cette information).

LE PROCESSUS A SUIVRE :

- ✗ convoquer le fantôme en l'appelant par son nom (révélé par Misses Smith ou noté sur les papiers du défunt en cas d'exhumation) ;
- ✗ lui lancer un défi avec à la clé la disparition du fantôme (lui proposer une contrepartie assez intéressante pour qu'il accepte) ;
- ✗ réussir le défi (dans le cas contraire, assumer les conséquences de l'échec).

Scène finale

C'est le feu d'artifice. Le fantôme sombre dans une rage impressionnante, mais inoffensive (ça, les joueurs ne le savent pas). Il se met à tourner autour d'eux à grande vitesse, renversant quelques pots de fleur et poussant un hurlement terrible. Puis une brèche sombre s'ouvre sur le sol et, comme un lapin de magicien, il semble soudain stoppé et poussé à l'intérieur. La brèche disparaît et le calme revient.