

Scénario pour le jeu de rôle

## DONJON DE NAHEULBEUK

# *La terriiible hydre des mers*

### ✦ Synopsis

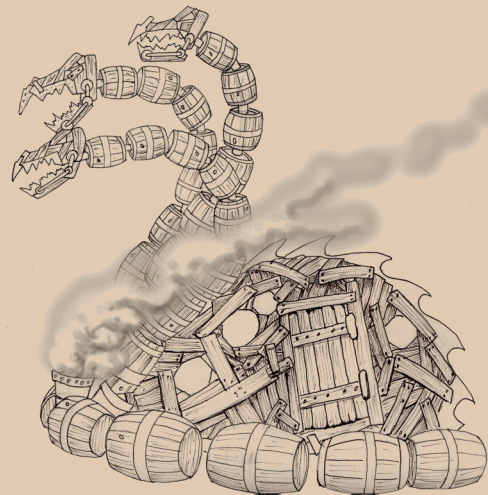
Les joueurs sont embauchés par le maître de la guide des marchands d'un petit port de pêcheurs pour retrouver sa fille qui a été livrée à la terriiible hydre des mers qui harcèle les bateaux entrant et sortant du port. Ils sont aussi chargés de détruire le monstre et de retrouver un coffret contenant une pierre enchantée.

Les joueurs seront amené à enquêter sur l'affaire et à attaquer la bête dans son antre.

A l'arrivée ils découvrent que l'hydre est en fait une invention flottante d'un jeune goblin, Grunshin, qui a été chassé de l'école de magie et qui cherche à se venger. Il file le parfait amour avec la fille du bourgmestre qui avait fomentée toute l'affaire pour échapper à un mariage barbant.

Le goblin projette d'utiliser la pierre magique pour enchanter son hydre, et lui donner vie. Cet exploit, il l'espère, lui permettra de se faire reconnaître comme un enchanteur de talent et lui ouvrira donc la porte d'une école prestigieuse là où il entend s'installer avec Anthinéa.

Aux joueurs de trouver une solution soit en combattant les deux complices soit en arnaquant le bourgmestre pour toucher la récompense en laissant filer les amoureux.



Scénario : Lady Fae  
Dessin de l'hydre : Vanessa Vaissière

# Introduction

Les joueurs arrivent dans une bourgade portuaire près de Chnafon sur le Lac de Sblouf.

*Il est possible de situer ce scénario dans une autre ville en bord de mer ou d'une étendue d'eau suffisamment importante.*

## ❖ Arrivée à l'auberge



La première auberge qu'ils croisent semble accueillante, elle a un nom raffiné : « Au tonneau qui gargouille ».

Mais si les PJ pensent se reposer tranquillement au son des gargouillis alcoolisés, c'est raté.

En effet, une discussion animée oppose les villageois. La population est en émoi car Anthinéa, la fille du Maître de la guilde des marchands à été livrée, le matin même, à la terrible hydre des mers qui harcèle les bateaux des pêcheurs et des marchands.

Certains des villageois sont persuadés qu'une malédiction a été lancée sur la région.

Sarlick, un pêcheur entre deux âges croit mordicus que la vieille Magda, qui vit dans le bosquet des trois Conils est la coupable.

Lina, l'aubergiste, et quelques personnes présentes défendent la vieille femme qui les a soignés de méchantes douleurs et de rages de dents.

Par contre tout le monde se retourne, méfiants, vers les étrangers qui viennent d'entrer.

## ❖ Avelsen confie une mission aux joueurs

Assez rapidement 3 gardes viennent convier les PJ à une rencontre avec Maître Avelsen, le Maître de la guilde des marchands.

Les aventuriers sont amenés jusqu'à la riche demeure du notable. Boiseries ciselées, tentu-

res multicolores, tapis épais, tout est fait pour en mettre plein la vue.

Il les reçoit dans son bureau.

Avelsen est un homme ventripotent, richement vêtu qui a une haute opinion de lui-même et de son statut. Pour obtenir l'aide des « héros » il usera tour à tour, de flatterie, de promesses sonnantes et trébuchantes ou de menaces.

Il leur raconte la tragédie qui frappe la bourgade et sa propre famille :

« Depuis plusieurs semaines une créature marine terrorise la côte, empêchant le commerce et la pêche de se dérouler normalement. Un de mes bateaux, a même été coulé, ce qui me place dans une situation très délicate car il y avait à bord une livraison importante pour l'école de magie de Chnafon.

Pour faire cesser les attaques et devant l'animosité grandissante de la population, j'ai été contraint de donner mon accord pour que ma fille soit sacrifiée comme le demandait la bête. Mais en apprenant votre arrivée, l'espoir me revient.

Des héros comme vous ne peuvent laisser faire une telle horreur !

Il est peut être encore temps de la sauver. Je vous offre une récompense de 2000 po\* si vous tuez la bête et le double si vous me ramenez ma fille vivante. Si vous trouvez un coffret marqué au chiffre de l'école de Magie de Chnafon, je vous donnerais une belle prime.

Maintenant je vous demande de vous mettre rapidement au travail pour sauver notre port et ma fille ! »

Si les joueurs le souhaitent ils peuvent enquêter de manière approfondie, si ce sont des gros bourrins, ils partiront tête baissée dès que vous leur aurez indiqué que le monstre se cache sûrement dans l'îlot situé à quelques kilomètres du port.

Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas grave, ça marche aussi !

*\* Somme à adapter au niveau de vos joueurs.*



## Chapitre I : L'enquête

### ❧ La baston dans la taverne

Il est bien possible que les joueurs souhaitent poser quelques questions aux pêcheurs et villageois qui sont à la taverne.

Pourtant il faudra des trésors de diplomatie et quelques bonnes chopines pour amadouer les gens du coin persuadés que des étrangers sont forcément louches et liés à leurs problèmes. Si les joueurs ne mettent pas beaucoup de formes à leurs questions, la conversation risque fort de tourner à une bonne petite baston de taverne.

Visiblement c'est un peu le sport local des habitués de la taverne.

	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP
Ivrogne	7	5	14	1	1D+2	8	6
	Armé d'une bouteille cassée						
Ivrogne 2	6	5	13	1	1D+1	8	6
	Armé d'un tabouret						

Après la bagarre, si les PJ se sont bien défendus, il n'est pas exclus que certains veulent bien parler autour d'un verre.

### ❧ Parler avec des villageois



Bien sur en dehors de l'auberge, les joueurs peuvent parler avec des habitants (pêcheurs, marchands, vendeurs ambulants, enfants jouant dans la rue...).

Toujours méfiants, il est

cependant possible de les faire parler et obtenir des infos - Faire un jet de charisme (voir si contre).

### ❧ Rencontrer la vieille Magda

La vieille Magda est une herboriste qui connaît bien Anthinéa car la jeune fille s'intéresse beaucoup à la médecine des plantes et à la magie. La vieille femme sait que c'est sa protégée et son amoureux gobelin qui sont derrière toute cette histoire. Elle n'aime pas les gens du village et en particulier le maître de la guilde des marchands qui la méprisent ouvertement, la menace de la brûler, mais viennent la chercher

quand ils ont besoin d'elle. Lorsqu'on lui a demandé si on devait livrer la jeune fille à la bête elle a donné une réponse positive.

Par contre, elle n'en dira rien aux PJ. Avec un *jet de méfiance* ou un *jet d'intelligence* +2 on peut se rendre compte qu'elle cache quelque chose mais a part en torturant la vieille femme (et encore) elle ne l'avouera pas. Par contre la vieille femme peut parler de l'école de magie.

### ❧ Informations à collecter :

#### Sur la bête

Les marins et villageois ont peur de la bête, tout le monde l'a vue dans la nuit en particulier. A rapprocher des témoignages sur le monstre du Loch Ness.

- Depuis quelques semaines, des bateaux sont poursuivis par une créature terrifiante à trois têtes qui crache du feu.
- 3 bateaux ont été coulés (les témoins disent déchiquetés) et d'autres endommagés par l'hydre.
- Personne n'a jamais été mangé sauf Anthinéa, mais plusieurs marins jurent qu'ils ont été blessés par la bête et que son halène fétide les a presque asphyxiés.
- La bête sort et se cache souvent dans le brouillard
- Un marin pense que la bête s'est réfugiée dans l'îlot qui se trouve à quelques km de là. La cavité béante pourrait peut être abriter l'hydre.
- Un émissaire étrange, portant des colifichets, avec un grand bâton et parlant avec une voix d'outre tombe à parlé au père François et au petit Pierre qui sortaient de la taverne il y a 2 jours vers 23h.
- L'individu as dit être envoyée par l'hydre des mers pour punir de la vanité du port. Pour que les attaques cessent, elle a exigé qu'on lui remette la fille du maître des marchands.
- La jeune fille, courageuse a été placée dans une chaloupe ce matin à l'aube, la créature à été vu fonçant sur elle.
- On a retrouvé les débris de la chaloupe flottant sur l'eau.

#### Sur Anthinéa

- Anthinéa à 16 ans et est très belle. Elle a des dons artistiques et est très généreuse.
- La jeune fille est un peu turbulente et n'as pas sa langue dans sa poche. La jeune fille a même disparu quelques temps il y a quelques mois. Une fugue ou un séjour chez sa tante à Chnafon ? les langues vont bon train.
- Elle devait se marier sous peu avec un riche commerçant de Chnafon
- On raconte qu'on l'a déjà rencontré en compagnie de la vieille Magda et qu'elle s'intéressait à l'herboristerie. Si elle apprend cette magie, elle, au moins l'utilisera pour le bien du village.

## Chapitre II : Trouver un bateau

A un moment, les joueurs voudront surement partir sur les mers pour affronter la terriiiiible créature.

Dans ce port, il n'y a pas de goélette effilées, rapide comme le vent mais seulement de bons vieux bateaux de pêche et quelques navires marchands qui font du cabotage.

En plus les marins sont morts de trouille à l'idée de partir a la recherche de la bête.

Voici quelques solutions qui s'offrent aux

joueurs :

- Offrir une grosse récompense à un marin fauché ou acheter son bateau.
- Voler un navire de nuit
- Demander au maitre de la guilde des marchands qu'il mette à leur disposition un navire. Bien sur, il leur demandera des comptes si le bateau venait à être endommagé.
- Si les joueurs traînent sur le port ils rencontreront le jeune Lucian qui rêve d'aventures. Il est le fils d'un pêcheur et n'hésitera pas à « emprunter » le bateau de son père pour partir avec les PJ vers une vie aventureuse. Lucian soutiendra les héros comme une pom-pom girl.



## Chapitre III : L'antre de la Bête

Guidé par un marin ou juste sur les indications de ceux-ci, les joueurs finiront par arriver aux abords de l'ilot. C'est un immense rocher percé d'une énorme grotte où la mer s'engouffre. Les joueurs peuvent y pénétrer en bateau (c'est d'ailleurs la seule entrée).

S'ils n'ont pas l'aide d'un vrai marin n'hésitez pas a leur mettre la pression au moment d'entrer dans la grotte car c'est une manœuvre difficile. Des jets d'intelligence et d'adresse seront nécessaires.

### ❧ La grotte

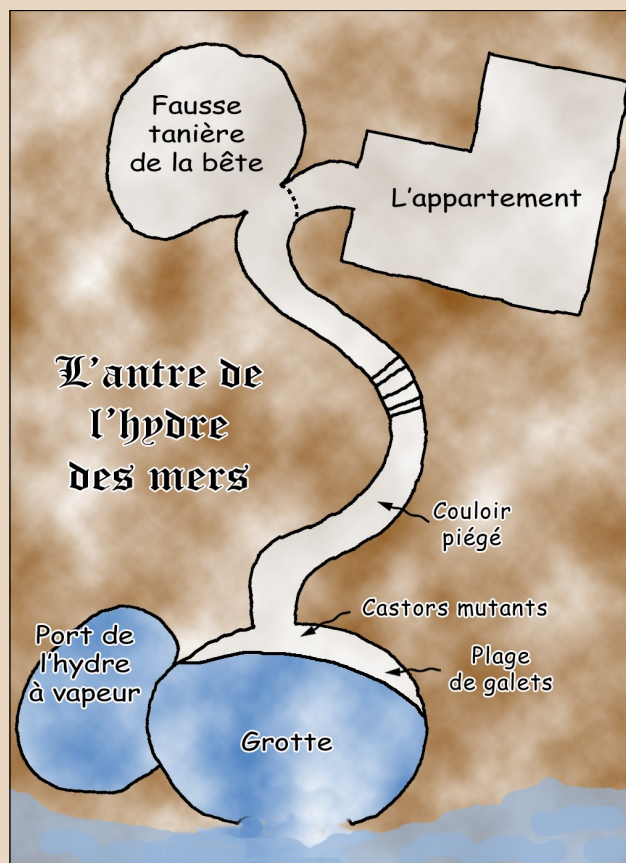
Ils accostent alors dans une petite crique de galets.

Juste devant eux, un passage s'enfonce dans les entrailles de la terre.

Une fouille minutieuse de la grotte peut permettre aux joueurs de trouver la paroi coulissante qui cache Hyde/navire à vapeur.

### ❧ L'hydre à vapeur

Il est peu probable que les joueurs prennent le temps d'examiner la partie gauche de la paroi de la grotte. Cependant si cela arrivait et que l'un d'eux réussisse d'instinct du trésor ou d'intelligence, ils découvriraient la cachette de l'invention. Il s'agit d'une construction flottante en bois surmontée de trois têtes articulées, avec des tuyaux permettant d'émettre de la fu-



mée âcre qui permet au monstre de se sauver caché par cette brume artificielle.

Une porte dissimulée sur le coté permet de rentrer à l'intérieur et de manœuvrer la Bête. Si les joueurs pénètrent dans l'habitable, ils trouveront une cabine de pilotage ornée de nombreux mécanismes : poignées, poulies, leviers...

## ❧ Un passage s'enfonce dans les entrailles de la terre.

Juste à l'entrée d'un passage sombre, des castors mutants gardent l'entrée.

Il y en a entre 5 et 10, selon le niveau des PJ et leur classe.

Ces sales bêtes ne laisseront personne passer sans combattre à moins qu'on ne les appâte dans un coin avec un truc à manger (viande, jambon, sandwich aux rillettes...)

	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP
Castor mutant	8	4	20	1	1D+2	15	8
Crache de l'acide par les yeux : si dégâts, endommage l'amure PR-1.							

Le large boyau s'enfonce sous terre. Des squelettes d'animaux et même parfois humain jonchent le sol. Des toiles d'araignées sont visibles çà et là, des traces de sang et des coulures vertes donne une ambiance très effrayante.

Si les joueurs se posent des questions et étudient plus avant ces différents éléments ils pourront se rendre compte que les toiles d'araignées sont en soie, les traces au sol et les coulures sont en fait de la peinture très bien faites. Et tout cela est fait de main humaine (ou assimilé).

Il y a de plusieurs pièges qui freinent l'avancée des PJ.

- Tout d'abord une trappe camouflée au sol. Un jet d'intelligence permet de repérer le piège. La trappe prend une grande partie du passage. Si on pose le pied dessus, la trappe s'ouvre et on tombe 4 mètres plus bas.

Une épreuve d'adresse permet de se rattraper au bord du trou. Si les PJ ratent particulièrement leur jet, il est bien possible qu'ils se foulent une cheville.

- A 3 endroits différents des piques de métal sont placés dans le mur et au moment où on marche sur une dalle, les piques sortent du mur et ferment le passage. Si on saute en avant et qu'on calcule mal son coup, on peut se blesser (bras ou jambe éraflée par les piques). Un jet de Désamorcer peut être tenté.

## ❧ Le nid de la créature

A la fin du boyau, les joueurs arrivent dans une grande caverne avec un peu de paille mouillée au sol. Une créature de grande taille doit coucher là car la paille forme un grand rond, comme une couche.

L'endroit à l'air d'être un cul de sac. En fait si les joueurs regardent attentivement la salle, ils découvriront qu'il y a une paroi coulissante qui laisse des traces au sol et qui découvre l'entrée d'une autre salle.



## Chapitre IV : La confrontation

### ❧ Rencontre avec la créature

Lorsque les joueurs arrivent au bout de ce dernier couloir, ils découvrent un petit appartement douillet simple mais bien installé.

Un jeune gobelin se trouve au beau milieu de la pièce. Il tient un étrange objet en main et le pointe sur les PJ.

C'est une sorte d'arbalète qui projette des boules de métal. Il n'est pas très rassuré mais il est très déterminé. Il protège manifestement quel-

que chose qui se trouve dans le recoin de la pièce.

Il s'agit d'Anthinéa qui se montrera armée d'un arc à poulie.

Pour jouer ces deux personnages, pensez à la représentation habituelle de Bonny & Clyde. Ce sont de jeunes rebelles, amoureux, prêt à tout avec un côté un peu romantique.

Toute la difficulté pour le MJ sera de laisser une possibilité de sortir de la confrontation sans combattre si les joueurs le souhaitent et

s'ils sont suffisamment psychologues pour cela.

Anthinéa n'est pas très grande, elle est jolie avec ses cheveux auburn bouclés. Sa robe à été modifiée pour être plus pratique.

C'est une jeune fille de bonne famille qui est en conflit avec son père au sujet de son mariage arrangé.

Grunshin, quant à lui, est un jeune gobelin passionné aux cheveux hirsutes et a la peau légèrement verdâtre. Son regard brille dès qu'il parle d'Anthinéa, de sa vengeance ou de ses expériences...

Il est ulcéré d'avoir été refusé à l'école de magie de Chnafon. Particulièrement doué en mécaniques divers, il espérait être accepté dans la section enchantement de l'école. Mais le grand maître lui a rit au nez lorsqu'il a fait sa demande :

« un gobelin dans la plus prestigieuse école de magie des terres de Fangh ? C'est une face ! Sans aucun doute » avait-il répondu.

Les deux jeunes gens racontent volontiers leurs mésaventures et tout le mal qu'ils pensent des bourgeois de Chnafon mais surtout de ceux qui ont brisé leurs rêves.

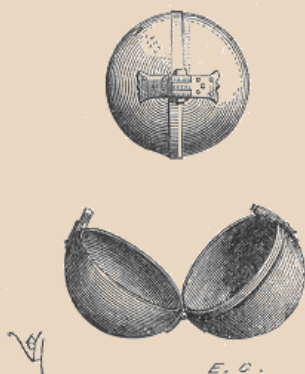
Ils ont monté cette mascarade afin d'abord d'être ensemble, puisque le père d'Anthinéa n'aurait jamais accepté cette union contre nature. Mais c'est aussi pour se venger qu'ils ont attaqué les bateaux et volé la pierre enchantée de l'école de magie.

### ✿ Si un combat éclate

Le combat contre les deux jeunes risque d'être assez perturbant pour les PJ car ils n'utilisent aucun moyen de combat conventionnel.

En effet ils sont armés de créations mécaniques de Grunshin.

Ce dernier utilise une arbalète lance bombardes. Il s'agit de boules de métal, remplies de poix qui s'enflamment au moment du choc.



Anthinéa brandit un arc à poulie particulièrement puissant.

Des pièges à loup particulièrement discrets sont cachés à plusieurs endroits de la pièce.

Grunshin et Anthinéa tâcheront de faire bouger les PJ pour qu'ils aillent se prendre les pieds dans les pièges camouflés au sol.

N'hésitez pas à faire faire des déclarations pompeuses et enflammées aux deux jeunes amoureux, comme : « Moi vivant vous ne remènerez pas Anthinéa chez son père »



Il n'est pas exclu que si l'un des amoureux est tué, l'autre s'empare du tonneau de poix et se précipite sur les joueurs avec une torche dans un dernier acte suicidaire.

Dans ce cas la les dégâts seront très importants à moins que nos personnages ne tue le kamikaze avant qu'il n'arrive sur eux, ou qu'ils arrivent à s'enfuir devant sa folie et bloquer la porte.

	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP
<b>Grunshin</b> dague	10	10	20	3	1D+2	14	14
Lance-bombarde	Adresse : 13 - Dégâts : 1D+3 chaque tour tant que la personne est enflammée, 3 round max						
<b>Anthinéa</b> dague	9	11	15	1	1D+2	12	12
Arc à poulie	Adresse : 11 - Dégâts : 1D+3						
<b>Pièges</b>	Dégâts : 1D+2 - Jet de force pour se dégager						

### ✿ Si les joueurs décident de négocier

Les deux amoureux sont assez agressifs, ils en veulent à la terre entière. Mais s'ils voient qu'il y a une chance qu'on les laisse partir, ils négocieront.

Si les PJ ont l'air sensible à leur histoire, il pourra leur proposer un marché.

« Laissez nous foutre le camp ! Nous c'est tout ce qu'on demande ! On est vengé pour tout ce

qu'ils nous ont fait. Maintenant on veut juste partir tout les deux et construire notre vie ailleurs, loin de ce pays de merde.

Vous aurez qu'à leur dire que vous avez tué l'hydre! »

Si les joueurs rentrent dans ce jeu et veulent une contre partie ou des preuves le goblin leur proposera un certain nombre de ses prototypes (ils ne marchent pas tous), l'or et les marchandises volées dans les bateaux ainsi qu'une tête d'hydre conservée dans de l'alcool et qui peut éventuellement servir de preu-



ve si les joueurs veulent affirmer qu'ils ont détruit la terrible hydre des mers.

La seule chose que le goblin rechignera à leur donner, c'est la pierre magique venue de l'école de magie. En effet, cela fait partie de sa grande expérience, enchanter son hydre mécanique pour qu'elle prenne vie...

Bien sûr il n'abandonnera jamais Anthinéa non plus., cela n'est pas négociable !



## Epilogue

### ❧ Si les joueurs ont combattu le goblin et sa dulcinée

Les joueurs trouvent différents objets étranges sur l'établi de Grunshin. A vous de déterminer ceux qui vous amusent et qui ne rendront pas vos joueurs surpuissant.

Il faut tenir compte du fait que la technologie gobeline a tendance à foirer. A chaque utilisation, lancez 1d10 pour savoir si l'objet fonctionne. Sur un 1, il explose ou se casse bruyamment, de 2 à 5 il ne fonctionne pas, de 6 à 10 tout va bien.

- Une arbalète lance bombarde.
- Des bombardes remplies de poix qui s'enflamment au moment du choc
- Un arc à poulie particulièrement puissant
- Plusieurs pièges à loup très discret
- Un trousse à outil super légère
- Une chaise à porteur mécanique qui avance après qu'on ai remonté un mécanisme

Vous pouvez bien sûr en inventer d'autres.

Sur cet établi on peut aussi trouver différents plans et papiers. S'ils ne l'ont pas encore fait, faites leur trouver l'hydre dans la grotte secrète.

Les joueurs peuvent essayer de faire parler l'un

des deux amoureux s'il ont réussi à les neutraliser sans les tuer.

Il ne leur reste plus qu'à retourner au village et réclamer leur récompense en expliquant tout (ou pas) à leur commanditaire. Les villageois, impressionnés leur feront un bel accueil.

Si les joueurs ont tué Anthinéa et n'ont pas trouvé l'objet magique de l'école le chef de la guide des marchands rechignera beaucoup à les payer mais en insistant ou en argumentant, ils devraient obtenir gain de cause.

### ❧ Si les joueurs ont cherché une solution négociée.

Les joueurs repartiront sûrement avec plein d'objets bizarres donnés par le goblin et sa dulcinée.

Si la négociation s'est passé en bonne entente, les amoureux insisteront pour que les PJ restent pour manger et pour assister à la grande expérience de Grunshin.

Anthinéa est une cuisinière acceptable, et après toutes ces péripéties, ça fait du bien!

Grunshin est très excité à l'idée de ce qu'il va accomplir après mais il ne veut pas en parler... surprise!

Après mangé, tout le monde est invité à se ren-

dre dans la grotte ou est amarrée l'hydre.  
Grunshin ouvre le cockpit de la bête et entre à l'intérieur. Comme tout le monde ne peut pas entrer les PJ peuvent observer depuis le pont en tonneau.

Là, Grunshin sort la pierre rouge étincelante qu'il a volé au Grand maître de sa poche et l'encastre dans un habitacle prévu à cet effet.

Dans un vrombissement, la pierre puis l'hydre se mettent à luire d'une aura rougeoyante.

Le goblin regarde ces effets avec émerveillement et il prend la main d'Anthinéa.

« ça marche! Oh, c'est fantastique ça marche! »

Mais très rapidement les choses dérapent. Les trois paires d'yeux de la bête se mettent à bril-

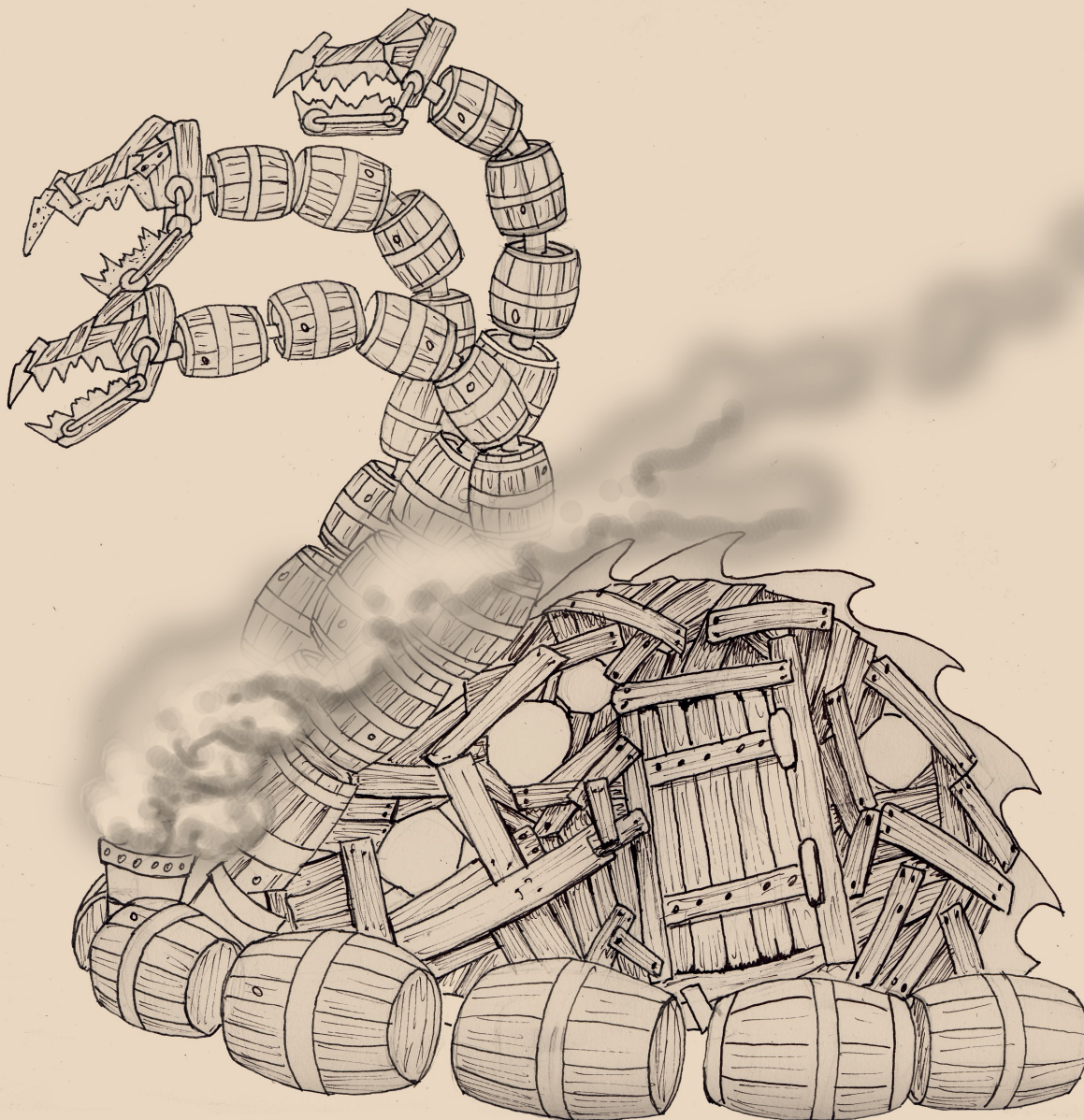
ler vivement et les têtes se dirigent vers les joueurs pour les attaquer.

Grunshin qui était sur le pont du navire est projeté dans l'eau.

Le combat ne sera pas évident, à moins que les joueurs aient l'idée :

- De brûler l'hydre, composée essentiellement de bois (par exemple avec l'une des bombardes.
- De sauter sur la bête, pénétrer dans l'habitacle et sortir la pierre

	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP
Hydre enchantée	12	6	45	2	1D+4	12	25
Une attaque par tête chaque assaut. Pour casser une tête, il faut faire 10pt de dégât dans cette tête.							





## ❧ Attribution des points d'expérience

Récompensez l'initiative, la finesse et les capacités de négociation ou de discussions de vos joueurs. Bien sur, la victoire sur les différents adversaires est importante, mais comme les aventuriers bénéficient de points d'expérience attribués lors des combats, je préfère favoriser d'autres modes de jeu.

Suggestions :

- Les joueurs ont résolu l'enquête, aidé les amoureux et obtenu la récompense d'"Avelsen" : 70 XP
- Les joueurs ont résolu l'enquête, aidé les

amoureux mais ont choisit de partir plutôt que d'affronter le maitre de la guilde des marchants: 50 XP

- Les PJ ont combattu et vaincu les amoureux : 45 XP
- Les joueurs sont passé a coté de la vérité sur l'hydre : 20 XP (on apprend aussi de ses erreurs)



## Annexe : Index des PNJ principaux

### Grunshin

Jeune gobelin, inventeur de l'hydre à vapeur. C'est un génie de la mécanique gobeline. Il avait le rêve d'allier la magie de l'enchantelement et la mécanique gobeline. Il a des cheveux noirs hirsutes et la peau légèrement verdâtre.

### Anthinéa

Fille du Maitre de la guilde des marchands. Elle ne veut absolument pas épouser Justin Hudson, riche marchand de tissus de plus de 40 ans que son père a choisit pour elle. Elle est tombée amoureuse du jeune Grunshin lors de sa fugue il y a quelques mois. Anthinéa n'est pas très grande, elle est jolie avec ses cheveux auburn bouclés. C'est elle qui a décoré la fausse antre de l'hydre.

### Avelsen

Avelsen est l'homme le plus puissant du port, le maitre de la guilde des marchands. C'est un homme ventripotent, richement vêtu avec de nombreuses bagues. Il a une fille, Anthinéa qu'il espère bien marier richement. Sa femme est morte il y a déjà plusieurs années.

### Magda

Magda est une vieille guérisseuse, qui vit non loin du village. Elle enseigne l'art des plantes à Anthinéa en cachette. Elle est victime de la superstition des villageois et de la haine du maitre de la guilde de magie de Chnafon qui voit d'un mauvais œil cette magicienne non affiliée.

### Lina

l'aubergiste. Ronde et généreuse elle ne s'en laisse pas compter

### Lucian

Jeune marin de 15 ans environ qui rêve d'aventures. Il manœuvre le bateau de son père depuis déjà 2 ans.