



Jeux d'enfants

par Hervé Dubourg

Le petit Jimmy fête ses 9 ans ce samedi 4 décembre, ses parents Jack et Marie en ont donc profité pour lui organiser une grande fête avec la complicité de Mlle David l'institutrice de Jimmy. C'est donc cette dernière qui a invité dans la classe les élèves les plus proches de Jimmy.

1

Les personnages

Jimmy Karius

Enfant sage de 9 ans, Jimmy est très timide et réservé ; il n'a que très peu d'ami. Il y a cinq ans de cela le père de Jimmy eut un grave accident de voiture au cours duquel Dorian le frère jumeau de Jimmy a été tué. Depuis Jimmy s'est complètement replié sur lui-même. Il n'a plus de rapport réel qu'avec Mr Do son ours en peluche avec qui il parle parfois.

Description : Jimmy est un enfant d'un mètre vingt environ pour 35 kg. Il est assez frêle et s'essouffle vite lorsqu'il exerce une activité sportive. On dirait presque qu'il est malade. Son teint blanchâtre n'aide pas à se faire une idée d'une santé meilleure.

Jack Karius

Le père de Jimmy était un homme aimant, doux avec ses enfants. Un bon père de famille en fait. Mais depuis son accident et la mort de Dorian, Jack a sombré dans le remord et l'alcool. Depuis cinq ans il souffre d'une dépression que l'alcool n'aide pas à arranger. Il se retrouve souvent avec son fils perdu Do-

rian dans les moments entre songe et réalité. Jack est maintenant livide et malgré les efforts de sa femme pour aider son mari, Jack a délaissé sa famille.

Description : Jack est un homme de 43 ans, d'un mètre quatre vingt pour 90 kg. Son visage est creusé par l'alcool, mal rasé, ses yeux gris semblent sans vie, toujours perdus dans le vague.

Marie Karius

La mère de Jimmy, bien que peinée par la mort de son fils Dorian, essaye de faire tout ce qu'elle peut pour déculpabiliser son mari et protéger son fils Jimmy de la démence de son père. Elle essaye de rester positive devant son fils et de continuer sa vie. Mais elle a demandé le divorce pour éloigner Jimmy de son père qu'elle pense perdu. Elle se confie à Mlle David l'institutrice de Jimmy.

Description : Marie est une femme de 40 ans, d'un mètre soixante pour 48 kg. Les cernes qu'elle a sous les yeux montrent qu'elle ne dort que très peu. On voit bien qu'elle essaye de garder le sourire en toutes circonstances.

Mlle David Anne Liz

Liz est l'institutrice de Jimmy et des personnages. Elle a aidé son amie Marie à organiser l'anniversaire de Jimmy. Elle essaye de faire tout son possible pour rendre la situation la moins pénible possible pour cette petite famille et même pour éviter que Marie ne quitte pas Jack. Institutrice très appréciée par les enfants pour sa douceur et sa gentillesse. Elle n'hésite pas pourtant à faire culpabiliser les enfants lorsqu'ils font des bêtises...

Description : jeune femme de 27 ans, d'un mètre soixante-seize pour 66 kg.

Elle porte toujours un petit tailleur à la jupe courte. Ses cheveux blonds attachés en queue de cheval tombent dans son dos. Ses yeux vert émeraude laissent paraître une légère douceur.

À propos de Jimmy

Peu après la mort de son frère, Jimmy a récupéré Mr Do qui était la peluche favorite de Dorian. Il arrive parfois à Jimmy de parler comme s'il était Mr Do. Cela n'a en rien inquiété ses parents pensant qu'il avait un ami imaginaire comme il arrive si souvent aux enfants d'en avoir un. Mais en réalité ce n'est pas Jimmy qui fait parler son ourson, mais l'ourson qui s'exprime au travers de Jimmy. L'esprit de Dorian est tombé au main du Destructeur et prend parfois le contrôle de Jimmy pour le pousser à se scarifier, se torturer. Dorian en veut à Jimmy de ne pas être mort à sa place en fait.

Bien entendu Jimmy ne parlera jamais de lui-même du tragique accident de son père qui a causé la mort de Dorian. Par contre lorsque Dorian prend le dessus par colère il pourra éventuellement dire que c'est lui qui aurait du mourir à sa place. Pas très compréhensible en fait.

À propos de Mlle David

En réalité derrière le visage tendre et doux de cette institutrice se cache une jeune fille sadique qui aime torturer psychologiquement les enfants qu'elle a dans sa classe. Lorsque ceux-ci viennent la voir pour chercher un réconfort, celle-ci s'amuse à les faire culpabiliser, retournant ainsi la situation contre eux... Malheureusement cette charmante institutrice est très appréciée par les parents qui ne prêtent pas attention aux discours de leurs enfants.

Partie I : Une après-midi de jeux

Les joueurs arrivent donc chez Jimmy en ce samedi après-midi. Ils sont accueillis par Marie et Mlle David. Elles les conduisent dans le jardin derrière la maison où se trouve Jimmy dans un bac à sable en train de jouer avec Mr Do. Leurs sacs seront déposés par Marie et Mlle David.

L'après-midi doit s'articuler autour du jeu et de la découverte de la maison de Jimmy. N'oublions pas que les personnages des joueurs resteront dormir chez Jimmy ce soir.

Les joueurs doivent comprendre que quelque chose ne tourne pas rond avec Jimmy, qu'il a parfois un comportement étrange. Faites-leur découvrir les différents aspects de Jimmy au travers des différents jeux proposés ci-dessous. Il peut être aussi assez drôle de faire réellement ces jeux autour de la table histoire de mettre un peu d'ambiance.

Quelques jeux drôles

- Il y a une balançoire dans le jardin où les enfants pourront se faire tomber, s'accrocher, s'écorcher.
- Le traditionnel un deux trois soleil permettra de mettre un peu d'ambiance.
- Une partie de cache-cache où les joueurs pourraient eux aussi se retrouver face à leurs phobies.
- Une course à deux, un pied attaché l'un à l'autre...
- Vers l'heure du goûter, le défi petit brun. Il s'agit d'avaler 4 petits bruns en moins d'une minute.

Il faudra vraiment mettre en avant les difficultés qu'a Jimmy à réaliser tous ces jeux. Il s'écorchera forcément contre la balançoire, il aura une grande difficulté à courir longtemps...

D'autres moins...

Entre les jeux classiques Jimmy propose des jeux un peu moins drôles à ses petits camarades. En réalité c'est Mr Do qui prend le dessus sur Jimmy et fait ressortir un petit côté sadique.

- Jimmy a récupéré un oiseau blessé, il s'occupe de lui depuis bientôt une semaine. Il le montrera certainement aux PJs. L'oiseau se trouve dans une boîte dans le garage. Une fois là-bas Jimmy prendra un marteau et donnera des coups violents dans la boîte. Il proposera aux autres enfants de faire de même.

- Jimmy voudra aussi leur montrer son expérience... En effet Jimmy a récupéré la tête d'une souris

que sa mère avait capturée grâce à un piège. L'animal est dans un buisson dans le jardin, la tête plantée dans des cure-dents. Jimmy aime venir voir de temps en temps l'animal en train de pourrir se faire dévorer lentement par les fourmis du jardin.

– Avant le repas c'est Charlie le chat du voisin qui fera les frais du sadisme destructeur de Jimmy. En effet celui-ci passant juste dans le jardin fera l'objet d'une lapidation en règle. Bien sûr Jimmy proposera toujours aux autres enfants de venir l'aider...

Les joueurs devront déjà avoir une petite idée de la double personnalité de Jimmy. Si ceux-ci vont chercher du renfort en la personne de Mlle David, elle essaiera de les culpabiliser et de faire porter le chapeau à l'un d'entre eux. Pour elle la condition physique de Jimmy l'empêcherait de faire ça. En ce qui concerne la mère de Jimmy elle ne pourra pas croire les personnages. Son fils est si innocent que c'est certainement l'un d'entre eux qui aura eu l'idée de faire tout ça.

Partie III : Une nuit agitée

C'est alors que la nuit tombe que Marie, la mère de Jimmy, appelle tout le petit groupe pour passer à table. Jack entre en scène à ce moment. La voiture manque d'écraser l'un des personnages en rentrant dans le garage.

Jack est déjà ivre à cette heure. Il ne passera pas à table non plus avec tout le monde. Il préférera se réfugier dans le salon pour boire et attendre ce moment entre songe et réalité pour voir son fils Dorian.

Tout le monde se retrouve dans la cuisine pour partager un bon repas. De la soupe pour commencer, puis des pâtes à la sauce bolognaise. S'ensuit un gâteau au chocolat avec neuf bougies. Pendant le repas Jack est au salon avec Mr Do que Jimmy a laissé au passage. Et ce brave Jack discute avec l'ours en peluche. En fait il discute avec Dorian, mais Dorian ne prononce pas un mot, il reste juste une forme éthérée. Tout ce qu'entendront les personnages de cette discussion se résume à quelques éclats de voix et quelques pleurs... Marie laissera les enfants à la bonne garde de Mlle David pour rejoindre Jack dans le salon et essayer de le calmer. Elle reviendra les larmes aux yeux, le visage un peu rouge par la claque que lui a mise Jack. C'est à ce moment que Mlle David en profite pour emmener les enfants dans la chambre de Jimmy.

Jimmy une fois dans sa chambre part se réfugier sous sa couette. Si les personnages ont montré un peu de sympathie envers lui il en profitera pour accuser son père d'être violent à son égard. Bref il inventera n'importe quoi montrant les traces de blessure qu'il a sur lui pour convaincre les personnages que son père alcoolique est à l'origine de tout le mal de sa famille. Il était ivre le soir où il a eu son accident de voiture. Jimmy était là bien entendu ce jour-là.

Il finira par dire que lui et Mr Do ont mis un plan en place pour que tout cela cesse... Mais il ne le dévoilera pas. En fait ces mots ne sortent pas de la bouche de Jimmy mais de Dorian, qui va essayer de mettre les personnages des joueurs de son côté. Jack n'a jamais été violent envers ses enfants. Et ce soir c'est la première fois qu'il lève la main sur sa femme. Mais les personnages ne verront certainement pas que Jack est en ce moment même dans les bras de sa femme en pleurs à s'excuser pour ce geste.

Mlle David quitte la scène à ce moment-là, une fois les enfants dans la chambre de Jimmy.

Jimmy leur proposera de jouer à un jeu de société tout en mangeant des bonbons. Au cours de cette partie Marie passera voir si tout se passe bien, elle a les yeux rouges mais aucune autre trace visible. Elle mettra les enfants au lit.

Pendant la nuit vos joueurs voudront peut-être se faire une balade nocturne dans la maison de Jimmy. Il ne faut pas hésiter à les effrayer grâce à leurs phobies ou désavantages. Bien entendu ils ne se risqueront pas à allumer la lumière partout dans la maison de peur de se faire prendre. Ils pourront par contre certainement y croiser Jack allongé dans le fauteuil du salon, une bouteille de whisky sur la table, la télévision ne projetant plus que de la neige sur l'écran. Ou alors ils pourront croiser Jimmy, enfin Dorian se promener, les personnages n'arriveront jamais jusqu'à lui, ils ne feront que le voir passer au loin... Bien entendu il ne répondra pas aux personnages non plus.

Si vos joueurs restent bien sages au lit, ils seront réveillés par Jimmy qui quitte sa chambre au cours de la nuit, il est possédé par l'esprit de Dorian. Il se dirigera tranquillement mais totalement inconscient vers la cuisine. Comme s'il était pris d'une crise de somnambulisme. Les personnages ne pourront pas le réveiller. Dans la cuisine il prendra un long couteau, puis toujours très calmement se dirigera vers le salon et donc son père. C'est certainement à ce moment que vos joueurs essayeront de l'arrêter par tous les moyens possibles. Dans ce cas c'est sur eux que se reportera la colère de Dorian. Si les personnages parviennent à maîtriser Jimmy en le désarmant ou en le couchant au sol, c'est Mr Do qui continuera discrète-

ment sa course jusqu'à Jack... Jimmy reviendra à lui et se demandera bien ce qu'il fait là.

S'ils ne l'arrêtent pas il se placera au-dessus de son père et le poignardera jusqu'à la mort avec acharnement.

Solution

Les personnages doivent tout faire pour libérer Jimmy de l'influence de son frère disparu. Pour cela il faut débarrasser Jimmy de sa peluche Mr Do. En faisant cela ils sauveront Jimmy et sa famille. Son père sera libéré de ses tourments et pourra enfin faire le deuil de son fils disparu.

Bien entendu si les personnages s'en prennent à Mr Do avant la scène finale, Jimmy fera tout pour les en empêcher.

La maison de Jimmy :

Le rez-de-chaussée :

1- L'entrée.

La décoration de cette pièce est très standard, rien de particulier on y trouve une commode avec un téléphone posé dessus.

2- La cuisine

On y retrouve tout ce qu'il faut dans une cuisine moderne. Un grand frigo, un plan de travail avec les plaques de cuisson à induction, un lavabo à côté. Marie ne fait plus la vaisselle le lave-vaisselle s'occupant de cette pénible tâche pour elle.

3- Le WC

On y trouve un WC blanc avec un balai en forme de grenouille.

4- Débarras

C'est là que Marie range les provisions et autres produits non périssables. On y trouvera aussi quelques vêtements d'enfant et quelques jouets oubliés dans des cartons. Certains appartiennent à Dorian qui la nuit viendra jouer avec.

5- Salon

C'est là que Jack passe le plus clair de son temps. Allongé sur le canapé en cuir devant une table basse faisant bar. On y trouve aussi une grande télévision avec tout le matériel audio visuel d'usage. Il y a une table pour prendre les repas juste à côté de l'entrée de la cuisine.

D'ailleurs on y trouvera un gâteau dans la journée. Marie et mlle David seront elles aussi dans le salon presque tout l'après-midi car elles peuvent de là surveiller les enfants.

6- Cave

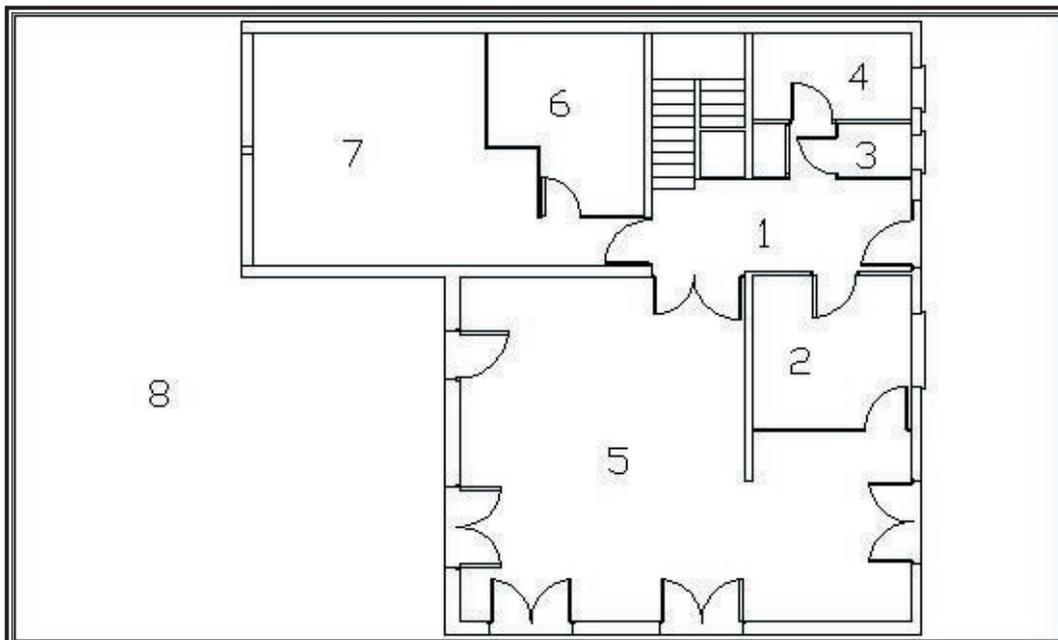
C'est ici que Jack entrepose tout son matériel de bricolage et de jardin. Il a aussi une petite réserve d'alcool et de vin. Il règne dans cette pièce une atmosphère étrange et pesante, renforcée par la présence d'un vent toujours bien froid.

7- Garage

C'est ici que Jack et Marie rentrent leur voiture. On peut y trouver aussi deux vélos, l'un n'a visiblement pas été utilisé depuis longtemps.

8- Le Jardin

C'est ici que ce trouvera Jimmy à l'arrivée des joueurs. Il y a un petit bac à sable, quelques buissons pour se cacher. Une balançoire et des arbres où grimper.

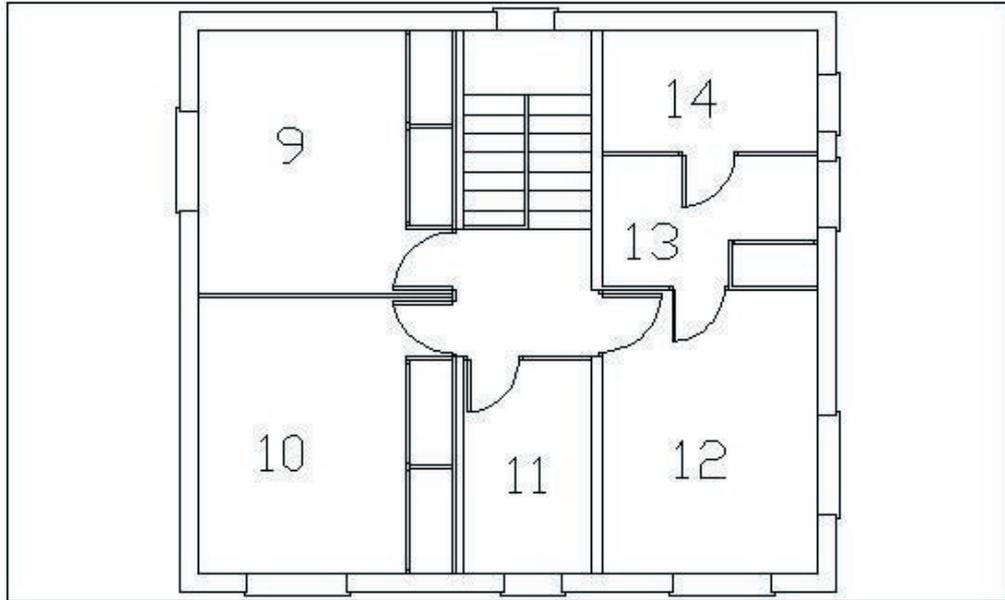


L'étage :

9- Chambre de Dorian

C'est une pièce entièrement vide, les volets sont tout le temps fermés. Il ne reste plus qu'un papier peint avec des personnages de bande dessinée posé sur les murs. La pièce est d'ailleurs fermée à clé. La clé se trouve dans le bureau de Jack.

La nuit on peut y entendre les pleurs d'un enfant.



10- Chambre de Jimmy

Nous voilà dans la chambre de Jimmy : un petit lit se trouve juste en face de la porte contre le mur suivi d'un bureau où sont posées les affaires d'école. Beaucoup de jouets sont posés par terre en désordre. En étant attentif on pourra remarquer une petite tache de sang sur la moquette pas très loin du lit. Interrogé à ce sujet Jimmy dira qu'il a saigné du nez.

En fouillant dans la table de chevet on trouvera un cutter recouvert de sang séché, un briquet. En regardant Jimmy de près on pourra remarquer sur lui des brûlures et des traces de scarification...

En fouillant le bureau on pourra retrouver des dessins de Jimmy le représentant mort dans une voiture avec deux autres personnes ainsi que des lettres écrites avec du sang où l'on pourra lire : « C'est toi qui aurait du mourir à ma place! ».

11- Salle de Bain

Jolie petite salle de bain en carrelage blanc. On y trouve une baignoire au fond sous la fenêtre et deux lavabos. C'est aussi ici que ce trouve une petite armoire à pharmacie.

12- Chambre de Jack et Marie

La chambre des parents de Jimmy est tout ce qu'il y a de plus simple. Un lit trône au milieu de la pièce, on note la présence d'une armoire et d'une commode remplie de linge.

Sur la table de chevet on remarquera une boîte de somnifère.

13- Bibliothèque

On trouve ici des étagères remplies de livres. Et on trouve un peu de tout. Roman, livre d'histoire, bande dessinée, ouvrage d'architecture, de mécanique...

Mais le plus intéressant se trouve dans le placard puisqu'il renferme les albums photos de la famille. On pourra d'ailleurs y voir des photos de Jimmy et de Dorian son frère jumeau avant qu'ils aient 4 ans. Puis aucune photo pendant une année complète avant l'apparition de nouvelles photos de la petite famille. On pourra remarquer que le regard de Jack a déjà changé...

En détaillant les photos on remarquera parfois sur certaines comme un flou à chaque fois derrière Jimmy.

14- Bureau de Jack

Dans cette petite pièce on trouvera un bureau au centre et une armoire. L'armoire renferme tous les papiers concernant la famille, fiches de salaire, impôt... Rien de bien intéressant.

Par contre, dans les tiroirs du bureau on pourra trouvé une clé permettant d'ouvrir la porte de la chambre de Dorian et le rapport de gendarmerie concernant l'accident de voiture de Jack.

Après avoir survolé les papiers, il semblerait que Jack ait perdu le contrôle de son véhicule en ligne droite et que la voiture ait fait plusieurs tonneaux. Le véhicule terminant sa course dans un arbre. Jimmy a eu la chance d'avoir été éjecté du véhicule, par contre il aura fallu 4h pour sortir Jack de la carcasse de la voiture. Dorian lui a été écrasé contre l'arbre. Jack a vu son fils s'éteindre doucement pendant que les secours faisaient tout leur possible pour les sortir de là.

La déposition de Jack est assez troublante, d'après lui la voiture se serait mise en crabe d'elle-même, lui ne pouvant rien faire pour l'en empêcher comme s'il n'avait plus de direction.

L'expertise qui en a suivi n'a rien révélé pourtant...

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Arthur**
Je suis un **Garçon**
Je mesure **1 mètre 22**
J'ai les yeux **Noisette**

Mes amis m'appelle **La fouine**
âgé de **8 ans**.
et pèse **32 kilos**.
et les cheveux **Châtain**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 2
Pied : 3
Astuce : 3
Main : 1
Esprit : 1

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis Athlétique
Je cours comme une gazelle
Les Choses que je n'aime pas
J'ai les doigts de beurre
J'ai un problème de prononciation

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○○○
□□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Pompier***
*parce que **ils sauvent des gens***

Je suis fâché

avec Mon papa
Mais, Sarah est ma meilleure amie.

6

Je me sens

En forme □□
Endolori □□
Blessé □□
Au bord de l'évanouissement □□
Je ne sens plus rien □□

Ma plus grande peur, c'est que Je me retrouve tout seul dans le noir.
Et à chaque fois que j'ai très peur, je Me mets en boule contre le sol et je pleure.
Mais, avec moi j'ai Mon porte-clés laser, et c'est très spécial,
parce qu' à chaque fois que je l'utilise contre un monstre ça lui fait un trou.

Sarah

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Sarah**
Je suis une **Fille**
Je mesure **1 mètre 34**
J'ai les yeux **Vert**

Mes amis m'appelle **Calculatrice**
âgé de **9 ans**.
et pèse **36 kilos**.
et les cheveux **Roux**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 3
Pied : 1
Astuce : 2
Main : 3
Esprit : 2

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis Courageuse
J'adore les histoires d'horreur
Les Choses que je n'aime pas
Je suis le Tyran du coin
Je suis un gros Dormeur

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○
□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Policier***
parce que ils font régner la loi

Je suis fâché

avec Mlle David
Mais, Arthur est mon meilleur ami.

Je me sens

En forme □□□
Endolori □□□
Blessé □□□
Au bord de l'évanouissement □□□
Je ne sens plus rien □□□

Ma plus grande peur, c'est que je n'arrive pas à relever un défi.
Et à chaque fois que j'ai très peur, je deviens violente et je pleure.
*Mais, avec moi j'ai **Ma poupée**, et c'est très spécial,*
parce qu' elle grandit pour combattre les monstres.

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Kelly**
Je suis une **Fille**
Je mesure **1 mètre**
J'ai les yeux **Bleu**

Mes amis m'appelle **Petit Chat**
âgé de **6 ans**.
et pèse **27 kilos**.
et les cheveux **Blond**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 1
Pied : 3
Astuce : 2
Main : 3
Esprit : 1

A mon sujet

Les Choses que j'aime
J'ai l'air honnête
Je suis charmante
Les Choses que je n'aime pas
Je fais pipi au lit
Je suis Trouillarde

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○○○○
□□□□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Vétérinaire***
parce qu'ils soignent les animaux

Je suis fâché

avec Sarah
Mais, Bobby est mon meilleur ami.

8

Je me sens

En forme
Endolori
Blessé
Au bord de l'évanouissement
Je ne sens plus rien

*Ma plus grande peur, **Personne ne s'occupe de moi***

Et à chaque fois que j'ai très peur, je vais me cacher derrière quelqu'un en pleurant

*Mais, avec moi j'ai **Ma baguette de fée**, et c'est très spécial,
parce que lorsque je l'agite, elle fait de la lumière.*

Bobby

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Bobby**
Je suis un **Garçon**
Je mesure **1 mètre 10**
J'ai les yeux **Marron**

Mes amis m'appelle **Le Gros**
âgé de **7 ans**.
et pèse **38 kilos**.
et les cheveux **Brun**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 4
Pied : 1
Astuce : 2
Main : 1
Esprit : 2

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis solide
Je suis chanceux
Les Choses que je n'aime pas
Je suis grassouillet
Je suis bruyant

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○○○
□□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Pilote d'avion***
parce qu'ils volent dans le ciel

Je suis fâché

avec Personne
Mais, Zack est mon meilleur ami.

Je me sens

En forme □□□□
Endolori □□□□
Blessé □□□□
Au bord de l'évanouissement □□□□
Je ne sens plus rien □□□□

*Ma plus grande peur, **Tout le monde se moque de moi***
*Et à chaque fois que j'ai très peur, je reste **tétanisé sur place***
*Mais, avec moi j'ai **Mes lunettes à rayon X**, et c'est très spécial,*
*parce que je **peux voir à travers les murs avec.***

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Zack**
Je suis un **Garçon**
Je mesure **1 mètre 34**
J'ai les yeux **Marron**

Mes amis m'appelle **La binocle**
âgé de **9 ans**.
et pèse **32 kilos**.
et les cheveux **Chatain**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 1
Pied : 2
Astuce : 3
Main : 1
Esprit : 3

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis un Rat de Bibliothèque
J'ai la foi
Les Choses que je n'aime pas
J'ai besoin de lunettes
Je suis phobique (arachnides)

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○
□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Astronome***
parce que c'est eux les vrais héros

Je suis fâché

avec Arthur
Mais, Jimmy est mon meilleur ami.

10

Je me sens

En forme
Endolori
Blessé
Au bord de l'évanouissement
Je ne sens plus rien

Ma plus grande peur, d'oublier

*Et à chaque fois que j'ai très peur, **Prie***

*Mais, avec moi j'ai **Ma Croix**, et c'est très spécial,*

parce que lorsque je la serre très fort, un grand dôme de lumière protectrice m'entoure