



**Commencez ici : cette double page contient toutes les informations nécessaires pour continuer votre aventure.**

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Votre feuille de personnage regroupe toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer. Elle offre aussi des emplacements où noter votre état de santé, vos armes, votre armure et votre équipement.

### CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

- 1 Vos caractéristiques permettent de calculer de nombreuses valeurs de jeu, mais il est rare qu'on s'en serve directement. Chaque fois que vous tentez une action dont le succès n'est pas garanti, vous devez effectuer un test de compétence. L'ensemble des dés lancés, appelé « réserve », est constitué selon vos valeurs de caractéristique et de compétence concernées. Si vous obtenez plus de ✨ que de ▼, votre entreprise est couronnée de succès.
- 2 Les compétences et leur description figurent au dos du livre de règles.

### SYMBOLES ET DÉS



Les symboles de succès ✨ sont annulés par les symboles d'échec ▼. S'il reste au moins 1 symbole de succès ✨, le test est réussi.



Les symboles de triomphe ☘ comptent comme des symboles de succès ✨ et peuvent aussi déclencher des effets bénéfiques extrêmement utiles.



Les symboles d'avantage ☘ indiquent un effet secondaire ou une conséquence bénéfique, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace ☘.



Les symboles d'échec ▼ annulent les symboles de succès ✨. S'il y a assez de symboles d'échec ▼ pour annuler tous les symboles de succès ✨, le test est raté.



Les symboles de désastre ☘ comptent comme des symboles d'échec ▼ (ils annulent les symboles de succès ✨) et peuvent aussi déclencher des conséquences néfastes graves.



Les symboles de menace ☘ indiquent un effet secondaire ou une conséquence néfaste, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage ☘.



Dé d'aptitude (vert)    Dé de maîtrise (jaune)    Dé de difficulté (violet)    Dé de défi (rouge)    Dé de fortune (bleu)    Dé d'infortune (noir)    Dé de Force (gris)

#### FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : *BELANDI*

ESPÈCE : *MIRIALAN*

CARRIÈRE : *CONSULAIRE*



#### CARACTÉRISTIQUES

1



VIGUEUR



AGILITÉ



INTELLECT



RUSE



VOLONTÉ



PRÉSENCE

2

#### COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Astrogation (Int)	0	◆◆◆
Athlétisme (Vig)	0	◆◆
Calme (Pré)	1	◆◆◆
Charme (Pré)	0	◆◆
Coercition (Vol)	0	◆◆◆
Commandement (Pré)	1	◆◆◆
Connaissance (Int)	1	◆◆◆
Coordination (Ag)	0	◆◆◆
Discretion (Ag)	0	◆◆◆
Informatique (Int)	0	◆◆◆
Magouilles (Ru)	0	◆◆
Mécanique (Int)	0	◆◆◆
Médecine (Int)	1	◆◆◆
Négociation (Pré)	1	◆◆◆
Perception (Ru)	0	◆◆
Pilotage (Ag)	0	◆◆◆
Résistance (Vig)	0	◆◆
Sang-froid (Vol)	2	◆◆◆
Survie (Ru)	0	◆◆
Système D (Ru)	0	◆◆
Tromperie (Ru)	0	◆◆
Vigilance (Vol)	0	◆◆◆
COMPÉTENCES DE COMBAT		
Artillerie (Ag)	0	◆◆◆
Corps à corps (Vig)	0	◆◆
Distance – armes légères (Ag)	0	◆◆◆
Distance – armes lourdes (Ag)	0	◆◆◆
Pugilat (Vig)	0	◆◆
Sabre laser (Pré)	0	◆◆◆

## ÉTAT DE SANTÉ DU PERSONNAGE

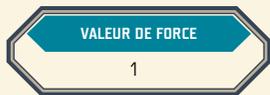


### TROUSSE DE MÉDECIN

Une fois par rencontre, utilisez la compétence Médecine pour soigner un allié. Le test est **Facile** (◆) si le personnage a un nombre de blessures égal au maximum à la moitié de son seuil de blessure, **Moyen** (◆◆) s'il se trouve au-dessus de la moitié et **Difficile** (◆◆◆) s'il se trouve au-dessus de son seuil total. Il élimine 1 blessure par symbole de succès ☆ et 1 point de stress par symbole avantage ☺. Une fois par aventure, vous pouvez soigner une blessure critique (la difficulté dépend de la blessure critique en question).

### ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
<b>Pistolet blaster</b>	Distance (Légères)	Moyenne	6	◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> <li>En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par succès ☆ net obtenu.</li> <li>En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec ☹☹☹.</li> </ul>				
<b>Poings</b>	Pugilat	au contact	2	◆◆
<ul style="list-style-type: none"> <li>En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par ☆ net obtenu.</li> <li>En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec ☹☹☹☹☹.</li> </ul>				
MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS				
<b>3 stimpacks</b>	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique. use.			
<b>Comlink</b>	Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance.			
<b>Robe épaisse</b>	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).			
<b>Trousse de médecin</b>	Vous permet de soigner les créatures vivantes avec la compétence Médecine.			



**VERROUILLÉ – VOUS NE POUVEZ PAS VOUS SERVIR DE VOS POUVOIRS DE LA FORCE AVANT QUE LE MJ NE VOUS EN DONNE L'AUTORISATION.**

### POUVOIRS DE LA FORCE

7

#### GUÉRISON

Vous pouvez vous soigner, vous ou autrui, à l'aide de la Force. Dépensez 1 point de Force ● pour éliminer 3 blessures que vous avez subies, vous ou une créature vivante au contact. Une créature ne peut être soignée par ce pouvoir qu'une fois par rencontre.

#### DÉPLACEMENT

Vous pouvez déplacer lentement de petits objets grâce à la Force. Dépensez 1 point de Force ● pour déplacer un objet pas plus grand qu'un sac à dos d'un endroit situé à portée courte à un autre endroit situé à la même portée.

- 3 Votre valeur **d'encaissement** réduit les dégâts encaissés et peut vous éviter de subir des blessures. Elle est égale à la somme de votre Vigueur et de la valeur d'encaissement de votre armure.
- 4 Les **blessures** représentent les dégâts physiques que vous subissez. Si leur total dépasse votre **seuil de blessure**, vous êtes assommé et subissez 1 blessure critique. Les blessures peuvent être soignées grâce à l'utilisation de la compétence Médecine et des stimpacks.
- 5 Le **stress** représente la fatigue, les chocs psychologiques et l'étourdissement. Vous pouvez délibérément subir 2 points de stress pour exécuter une manœuvre supplémentaire à votre tour. Le stress va et vient plus vite que les blessures. S'il excède votre **seuil de stress**, vous perdez connaissance.
- 6 Que vous dépassiez votre seuil de blessure ou encaissiez un coup particulièrement violent, vous subirez certainement des **blessures critiques** lors de vos aventures. C'est ici que vous devez les noter. Pour plus de détails, reportez-vous au dos du Livret d'aventure.
- 7 Lorsque vous utilisez la Force, vous choisissez un **pouvoir de la Force** que vous possédez puis lancez 1 dé de Force ◻ (correspondant à votre Valeur de Force de 1). Vous pouvez dépenser les résultats lumineux ◯ pour les transformer en points de Force ● afin d'activer vos pouvoirs de la Force. Vous ne pouvez pas dépenser de résultats obscurs ● à moins de puiser dans le côté obscur de la Force en dépensant 1 point de Destin et en subissant autant de points de stress que de résultats obscurs ● que vous utilisez.

## LE TOUR DU JOUEUR

À chaque tour, vous avez droit à 1 **action** et à 1 **manœuvre**, dans l'ordre de votre choix.

Exemples d'**actions** :

- Effectuer une attaque
- Utiliser une compétence
- Utiliser la Force
- Troquer votre action contre une manœuvre supplémentaire

Exemples de **manœuvres** :

- Se déplacer
- Viser
- S'abriter
- Dégainer ou rengainer une arme, sortir ou ranger un objet
- Interagir avec votre environnement
- Aller au contact ou s'éloigner
- Se relever

Vous pouvez délibérément subir 2 points de stress pour exécuter une manœuvre supplémentaire.

Vous ne pouvez pas exécuter plus de 2 manœuvres à votre tour.

Vous pouvez aussi entreprendre autant de broutilles que vous le souhaitez.

**Arrêtez-vous ici : ne tournez pas la page avant que le MJ ne vous dise de le faire.**

## AVANCEMENT !

Vous venez de gagner 10 points d'expérience (XP), que vous pouvez dépenser pour vous offrir certaines des améliorations suivantes, pour un total ne dépassant pas 10 XP.

### MENU DES AMÉLIORATIONS

1

Coût en XP **5**

#### Compétence Charme

Vous gagnez un rang dans votre compétence Charme. Votre réserve de dés passe de  à .

Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas cette amélioration, entourez le rang 0 ou 1 et la réserve de dés correspondante, figurant à droite de la compétence.

2

Coût en XP **10**

#### Compétence Médecine

Vous gagnez un rang dans votre compétence Médecine. Votre réserve de dés passe de  à .

Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas cette amélioration, entourez le rang 1 ou 2 et la réserve de dés correspondante, figurant à droite de la compétence.

3

Coût en XP **5**

#### Talent Robustesse

Vous gagnez le talent Robustesse. Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas cette amélioration, entourez la valeur correspondante (13 ou 14) dans le cadre « Seuil de stress ».

**Robustesse** : votre seuil de stress augmente de 1 et passe donc de 13 à 14.

Coût en XP **5**

#### Amélioration du pouvoir de la Force : Guérison – Contrôle

Votre pouvoir Guérison acquiert une amélioration de Contrôle. Cochez le cercle figurant près du coût en XP afin de signifier que vous avez acquis cette amélioration. Votre pouvoir Guérison gagne la capacité suivante :

Si vous ne dépensez pas de points de Force obscure ● lors de votre test de Guérison, la cible élimine également autant de points de stress que de blessures.

### FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : *BELANDI*

ESPÈCE : *MIRIALAN*

CARRIÈRE : *CONSULAIRE*



#### CARACTÉRISTIQUES

**2**  
VIGEUR

**3**  
AGILITÉ

**3**  
INTELLECT

**2**  
RUSE

**3**  
VOLONTÉ

**2**  
PRÉSENCE

#### COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Astrogation (Int)	0	
Athlétisme (Vig)	0	
Calme (Pré)	1	
<b>1</b> Charme (Pré)	0/1	
Coercition (Vol)	0	
Commandement (Pré)	1	
Connaissance (Int)	1	
Coordination (Ag)	0	
Discretion (Ag)	0	
Informatique (Int)	0	
Magouilles (Ru)	0	
Mécanique (Int)	0	
<b>2</b> Médecine (Int)	1/2	
Négociation (Pré)	1	
Perception (Ru)	0	
Pilotage (Ag)	0	
Résistance (Vig)	0	
Sang-froid (Vol)	2	
Survie (Ru)	0	
Système D (Ru)	0	
Tromperie (Ru)	0	
Vigilance (Vol)	0	
COMPÉTENCES DE COMBAT		
Artillerie (Ag)	0	
Corps à corps (Vig)	0	
Distance – armes légères (Ag)	0	
Distance – armes lourdes (Ag)	0	
Pugilat (Vig)	0	
Sabre laser (Pré)	0	

VALEUR D'ENCAISSEMENT

3

BLESSURES

13

SEUIL

ACTUELLES

STRESS

13/14

SEUIL
ACTUEL

CRITICAL INJURIES

TROUSSE DE MÉDECIN

Une fois par rencontre, utilisez la compétence Médecine pour soigner un allié. Le test est **Facile** (◆) si le personnage a un nombre de blessures égal au maximum à la moitié de son seuil de blessure, **Moyen** (◆◆) s'il se trouve au-dessus de la moitié et **Difficile** (◆◆◆) s'il se trouve au-dessus de son seuil total. Il élimine 1 blessure par symbole de succès ✨ et 1 point de stress par symbole avantage ☺. Une fois par aventure, vous pouvez soigner une blessure critique (la difficulté dépend de la blessure critique en question).

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉES
<b>Pistolet blaster</b>	Distance (Légères)	Moyenne	6	◆◆◆

- En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par succès ✨ net obtenu.
- En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec ☹☹☹.

<b>Poings</b>	Pugilat	au contact	2	◆◆
---------------	---------	------------	---	----

- En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par ✨ net obtenu.
- En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec ☹☹☹☹☹.

MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS

<b>3 stimpacks</b>	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique. use.
<b>Comlink</b>	Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance.
<b>Robe épaisse</b>	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).
<b>Trousse de médecin</b>	Vous permet de soigner les créatures vivantes avec la compétence Médecine.

VALEUR DE FORCE

1

ARGENT

400 credits

POUVOIRS DE LA FORCE

<b>GUÉRISON</b>
Vous pouvez vous soigner, vous ou autrui, à l'aide de la Force. Dépensez 1 point de Force (●) pour éliminer 3 blessures que vous avez subies, vous ou une créature vivante au contact. Une créature ne peut être soignée par ce pouvoir qu'une fois par rencontre.
<b>DÉPLACEMENT</b>
Vous pouvez déplacer lentement de petits objets grâce à la Force. Dépensez 1 point de Force (●) pour déplacer un objet pas plus grand qu'un sac à dos d'un endroit situé à portée courte à un autre endroit situé à la même portée.



Les symboles de succès ✨ sont annulés par les symboles d'échec ▼. S'il reste au moins 1 symbole de succès ✨, le test est réussi.



Les symboles de triomphe ☼ comptent comme des symboles de succès ✨ et peuvent aussi déclencher des effets bénéfiques extrêmement utiles.



Les symboles d'avantage ☺ indiquent un effet secondaire ou une conséquence bénéfique, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace ☹.



Les symboles d'échec ▼ annulent les symboles de succès ✨. S'il y a assez de symboles d'échec ▼ pour annuler tous les symboles de succès ✨, le test est raté.



Les symboles de désastre ⚡ comptent comme des symboles d'échec ▼ (ils annulent les symboles de succès ✨) et peuvent aussi déclencher des conséquences néfastes graves.



Les symboles de menace ☹ indiquent un effet secondaire ou une conséquence néfaste, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage ☺.



Dé ◆ d'aptitude
Dé ● de maîtrise
Dé ◆ de difficulté
Dé ● de défi
Dé □ de fortune
Dé ■ d'infortune
Dé ○ de Force

LE TOUR DU JOUEUR

À chaque tour, vous avez droit à 1 **action** et à 1 **manœuvre**, dans l'ordre de votre choix.

Exemples d'**actions** :

- Effectuer une attaque
- Utiliser une compétence
- Utiliser la Force
- Troquer votre action contre une manœuvre supplémentaire

Exemples de **manœuvres** :

- Se déplacer
- Viser
- S'abriter
- Dégainer ou rengainer une arme, sortir ou ranger un objet
- Interagir avec votre environnement
- Aller au contact ou s'éloigner
- Se relever

Vous pouvez délibérément subir 2 points de stress pour exécuter une manœuvre supplémentaire.

Vous ne pouvez pas exécuter plus de 2 manœuvres à votre tour.

Vous pouvez aussi entreprendre autant de broutilles que vous le souhaitez.

Arrêtez-vous ici : ne tournez pas la page avant que le MJ ne vous dise de le faire.



# CONSULAIRE : ARBORESCENCE DE CARRIÈRE 2

Compétences de carrière : Calme, Charme, Commandement, Connaissance, Médecine, Négociation, Sang-froid

**ROBUSTESSE**

Votre seuil de stress augmente de 1.

COÛT 5

**CHIRURGIEN**

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.

COÛT 5

**GUÉRISON - CONTRÔLE**

Votre pouvoir de Guérison gagne la capacité suivante : Si vous ne dépensez pas de points de Force obscure ● lors de votre test de Guérison, la cible élimine également autant de points de stress que de blessures.

COÛT 5

**DÉPLACEMENT - PORTÉE**

Votre pouvoir de Déplacement gagne la capacité suivante : Dépensez 1 point de Force ● pour faire passer la portée de votre pouvoir Déplacement à Moyenne.

COÛT 5

**PERCEPTION DES ÉMOTIONS**

Ajoutez 1 dé de fortune □ à tous vos tests de Charme, de Coercition ou de Tromperie, sauf si la cible est immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 10

**INFO PRÉCIEUSE**

Une fois par rencontre, accomplissez une action Info précieuse : effectuez un test de Connaissance Moyen (◆ ◆). S'il est réussi, ajoutez ◆ au test de compétence d'un allié pendant la rencontre.

COÛT 10

**GUÉRISON - PORTÉE**

Votre pouvoir de Détection gagne la capacité suivante : Dépensez 1 point de Force ● pour faire passer à Courte la portée de votre pouvoir Guérison.

COÛT 10

**DÉPLACEMENT - CONTRÔLE**

Vous parvenez désormais à manipuler les objets avec une extrême précision, et pouvez en user à distance comme si vous les teniez entre vos propres mains, et ce, à une portée égale à celle du pouvoir.

COÛT 10

**AURA APAISANTE**

Lorsqu'un adversaire vous cible avec un pouvoir de la Force, réduisez les ● générés de 1.

COÛT 15

**VALEUR DE FORCE**

Votre Valeur de Force augmente de 1.

COÛT 15

**GUÉRISON - PUISSANCE**

Votre pouvoir Détection gagne la capacité suivante : Dépensez 1 ● pour soigner 1 blessure supplémentaire. Vous pouvez activer cette amélioration plusieurs fois, en augmentant de 1 le nombre de blessures soignées chaque fois.

COÛT 15

**DÉPLACEMENT - AMPLITUDE**

Votre pouvoir Déplacement gagne la capacité suivante : Dépensez 1 ● pour augmenter de 1 le nombre de cibles que vous pouvez déplacer. Vous pouvez activer cette amélioration plusieurs fois, en augmentant de 1 le nombre de cibles déplacées chaque fois.

COÛT 15

## INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le MJ vous octroiera parfois de l'expérience, dont vous pourrez vous servir pour améliorer votre personnage, en achetant des rangs de compétence ou des talents. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 11 du LIVRE DE RÈGLES.

### APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES 1

Le coût d'apprentissage des compétences est variable selon qu'il s'agit de compétences de carrière ou hors carrière. Chaque compétence propose cinq rangs d'apprentissage.

Le coût d'une compétence de carrière est égal au rang voulu multiplié par cinq. Par exemple, pour passer du rang 0 au rang 1, il faut dépenser 5 points d'expérience, et pour passer du rang 1 au rang 2, il en faut 10. Chaque rang doit être acheté séparément. Cela signifie que pour passer du rang 0 au rang 2, il vous en coûtera 15 points d'expérience (5 pour le rang 1, puis 10 pour le rang 2).

Vous pouvez aussi vous offrir des compétences hors carrière, mais chaque rang coûte 5 points d'expérience de plus. Par exemple, pour passer du rang 0 au rang 1, il faut dépenser 10 points d'expérience, pour passer du rang 1 au rang 2 il en faut 15, etc.

### ACQUISITION D'AMÉLIORATION DE TALENTS 2 ET DE POUVOIRS DE LA FORCE

Vous pouvez choisir vos talents et vos améliorations de pouvoirs de la Force parmi l'arborescence de talents de votre carrière. Quelques règles et restrictions spéciales s'appliquent cependant.

Votre arborescence de talents comporte trois lignes et quatre colonnes. Le coût de chaque talent dépend de la ligne qu'il occupe. Les talents de la première sont les moins chers et ne coûtent que 5 points d'expérience chacun. Ceux de la suivante en coûtent 10, et ceux de la troisième en coûtent 15.

Notez que les choix proposés par chaque arborescence sont reliés par une série de traits. Un personnage ne peut donc acheter que les talents auxquels il a droit : ceux de la première ligne, puis ceux qui sont reliés par des traits aux talents qu'il possède déjà. Chaque entrée de l'arborescence ne peut être acquise qu'une seule fois. Toutefois, certaines arborescences proposent plusieurs fois le même talent, qui peut alors être pris autant de fois qu'il apparaît. Quand vous prenez un talent pour la seconde fois (ou plus), vous gagnez un nouveau rang.



Succès Triomphe Avantage Échec Désastre Menace



Dé d'aptitude Dé de maîtrise Dé de difficulté Dé de défi Dé de fortune Dé d'infortune Dé de Force

# L'HISTOIRE DE BELANDI

Belandi Feearr faisait partie d'un ordre religieux mirialan d'une colonie de la Bordure Extérieure. Elle habitait dans un temple qui dominait sa ville natale et exerçait le métier de guérisseuse au sein de la communauté. Belandi était membre d'un mouvement de son ordre appelé les Pacifistes : il prêchaient la paix et la compassion, des vertus qu'ils plaçaient au-dessus de toutes les autres (contrairement aux Bénédictes, aux Hédonistes et aux Contemplateurs, entre autres branches du Culte qui disposaient de leur propre interprétation du credo).

Quand l'Empire s'empara de sa planète, Belandi, comme les autres Pacifistes, prôna la non-intervention, refusant d'intervenir dans les affaires politiques de la galaxie. Les Bénédictes, eux, protestèrent et organisèrent une manifestation contre le nouveau gouverneur impérial. Les stormtroopers les exterminèrent. Ainsi commença une longue période d'oppression et de schisme au sein des adeptes du Culte, certains restant persuadés qu'il ne fallait pas s'impliquer dans la situation tandis que d'autres s'opposaient directement à la politique de l'Empire. Ces derniers se volatilèrent un par un. Certains furent arrêtés ou exécutés en public. D'autres disparurent simplement, sans explication.

Après presque deux ans d'oppression impériale, on fit appel à Belandi pour soigner la chef des forces de sécurité locales, le bras droit du gouverneur, responsable de la mort et de la disparition de tant de ses collègues et de ses amis. La femme était en train de succomber à une blessure infectée, qui résistait à des thérapies traditionnelles, mais que l'art de Belandi aurait facilement guérie. Belandi n'aurait eu aucune difficulté à sauver cette femme. Et pourtant, elle la laissa mourir.

Recherchée pour meurtre sur son monde natal et rongée par les remords, Belandi fut transportée hors de la planète par Hethan Romund, une vieille amie de son ordre qui avait visité à maintes reprises les bibliothèques du temple. Belandi devint une recluse, méditant sur son passé en jurant de ne plus jamais céder à la peur, à la haine ou au désir de vengeance.

À présent, Romund a des ennuis, et il est temps pour Belandi de sortir de son isolement pour payer sa dette...