

# WONDERBOY 5

## MEGADRIVE



La vie s'écoulait paisiblement dans le monde de Monster World, le soleil dardait ses rayons d'azur sur ce doux pays. Les habitants étaient sereins dans ces contrées que de multiples guerres avaient pourtant déjà ravagées. Shion, le héros légendaire de ce pays, vaquait maintenant à des occupations un peu moins guerrières. Sa grande amie, la Reine Précilia, pensait que la paix serait éternelle. Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où, par le plus pur des hasards (mon œil), un monstre sans nom, venu du fin fond de la nuit, surgit dans le pays avec ses légions de nervis !!

# Wonder Boy in Monster World

Il était assoiffé de sang et de pouvoir et ne rêvait que d'une seule chose : faire de ce merveilleux pays, un lieu de désolation et de chaos ! La reine, désespérée par ces immondes créatures venant ainsi ravager son beau pays, dut se résigner à faire de nouveau appel à Shion...



Avec tout le courage qu'on lui connaît, Shion accepta la lourde tâche. Il n'était pas homme à laisser une femme, un enfant ou tout autre espèce vivante, être mis en esclavage. Dès l'annonce de la terrible nouvelle, son sang n'avait fait qu'un tour. Il partit par un beau matin d'été avec pour seule arme une courte épée, celle qui jadis lui avait sauvé si souvent la vie.



# in Monster World

Vous, ineffable Mega Forceur, joueur de l'absolu devant l'éternel, je suis sûr que vous serez à la hauteur pour vaincre sans coup férir les divers ennemis qui habitent ce superbe jeu ! Je suis certain aussi que lorsque vous découvrirez la fin de cette magnifique aventure, vous aurez un sacré moment d'agréable stupéfaction. Bref, vous comprendrez...!

**Good luck !**

### QUELQUES CONSEILS :

- Dès que vous rencontrez une auberge, rentrez dedans et utilisez quelque menue monnaie pour sauvegarder, on ne sait jamais ce qui peut se passer pendant le jeu !

- Il faut impérativement acheter toutes armes, objets ou potions dans les villages ; ils vous serviront automatiquement dans les différentes phases du jeu. N'hésitez pas à faire des allers et retours dans le jeu, de façon à vous faire de substantielles économies en or, afin d'acquérir les précieux équipements !

- Prenez toujours les meilleures armes, elles vous coûteront un peu plus cher que d'autres, mais leur effet de destruction est dix fois supérieur à toute autre arme de pacotille !

- Tous les personnages amicaux que vous rencontrerez pendant le jeu pourront vous donner de précieux renseignements. N'hésitez pas à les consulter, ils vous diront des choses très utiles ; même une phrase qui vous semblera sans grande importance pourra, plus tard, vous sauver la mise !

- Il en sera de même pour bon nombre d'objets durant votre quête.

- Fouillez un peu partout afin de découvrir des objets, des armes, des coffres, ainsi que des pièces enfouies dans le sol.

- Au début de votre aventure, vous n'aurez que trois coeurs de vie, ne vous en faites pas, vous en collecterez de nombreux autres dans différents coffres, ainsi que dans des passages secrets !

- Au cours de votre périple, vous trouverez des armes, des armures et d'autres objets portant la mention "lilliput". Vous ne pourrez pas vous en servir sous votre forme originelle. Plus en avant dans le jeu, vous devrez vous transformer en lilliputien et sans ces équipements, cette transformation primordiale ne pourra s'effectuer !

# DÉPART



A



B



En vous réveillant, allez voir la vieille sorcière dans son arbre coupé, elle vous contera le but de votre quête et fera apparaître une plate-forme vous permettant de grimper et d'aller acheter vos premières bottes dans la boutique un peu plus en avant. Sur l'arbre de la sorcière, vous pourrez récupérer quelques pièces d'or ! Continuez alors votre chemin.

# CHÂTEAU

B



Lorsque vous passerez devant le château, vous ne pourrez pas y pénétrer car les gardes vous en empêcheront. Mais vous utiliserez cette porte par la suite, pour ressortir des pyramides.

# MER AUX CHAMPIGNONS



A



B



C



Vous devrez procéder par petits bonds pour passer les innombrables plates-formes disséminées dans ce niveau. Vous arriverez à un passage qui vous rebutera au début mais qui est en fait beaucoup plus facile qu'il n'en a l'air. Vous verrez le panneau de fin mais vous ne pourrez pas y accéder, la falaise étant trop haute ; sautez sur l'étrange animal rose qui jaillit de l'eau et quand vous serez sur lui, un second apparaîtra et ainsi de suite... Cela vous permettra de franchir le passage.



# VILLAGE AUX CHAMPIGNONS



A

Vous pourrez discuter et acheter différentes armes et potions. Ensuite, placez-vous entre les deux statues, au milieu du village, et dirigez votre manette vers le haut ; avec stupefaction, vous verrez Shion se propulser à la vitesse de la lumière dans les nuages !



E



# PALAIS DANS LES NUAGES

E



Allez à droite rendre visite à la bonne fée Ellémora qui vous confiera l'une de ses plus fidèles assistantes ; celle-ci vous aidera durant votre aventure dans la grotte.

# GROTTE AUX CHAMPIGNONS

A



Avant d'y arriver, vous ferez une courte étape dans la forêt, où vous pourrez récupérer quelques pièces et trancher quelques cèpes. Rentrez alors dans la grotte et au fond, en bas de celle-ci, vous trouverez un ocarina. Une fois cet instrument en votre possession, retournez au village voir Sonia qui vous expliquera comment vous servir de l'instrument.

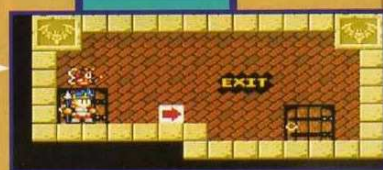
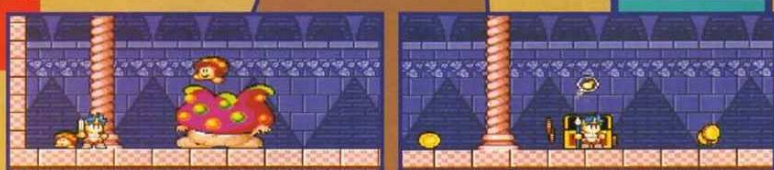
## COMMENT SE SERVIR DE L'OCARINA :

Pour les portes sur lesquelles se trouve une note verte, faites : A,C,C,A,B,A,B. Pour celles qui comportent du rouge, faites : A,B,C,B,C,A,B. Et pour les notes bleues, faites : B,A,B,A,B,C,B. Une fois cet exercice de musique effectué, retournez à la grotte pour jouer devant toutes les portes qui seront scellées par des notes de différentes couleurs. Ensuite, vous rencontrerez le premier boss : un champignon géant !

A

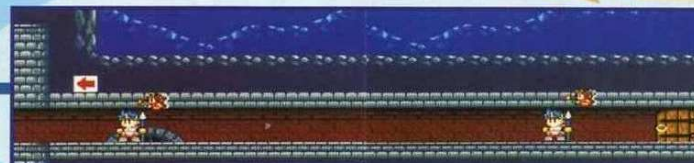


# BOSS 1



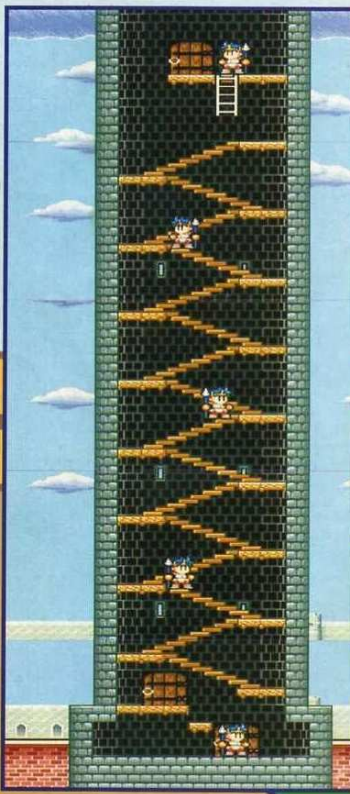
Pour le détruire, c'est assez simple et rapide : vous lui donnez plusieurs coups dans la tête, mais n'attendez pas trop longtemps car il vous lâchera alors sa progéniture au train ! Une fois vaincu, il vous remettra une multitude de pièces et des boules de feu très utiles dans les combats à venir. Retournez alors dans les nuages, et cette fois-ci, vous irez à gauche prendre le passage qui apparaît alors dans l'arbre, puis vous pourrez collecter des pièces en or !

# BASE DE LA TOUR FORTIFIÉE



D

Vous arriverez dans les soubassements de la tour... Au début, vous devrez aller à gauche (remarquez, il n'y a qu'un seul chemin alors difficile d'aller ailleurs !). Vers le milieu, vous pourrez descendre par un escalier. Au fond de celui-ci, vous pourrez découvrir un coffre contenant un superbe coeur d'énergie. Si vous continuez plus loin à droite, vous serez bloqué devant une porte de glace hermétiquement scellée, vous ne pourrez l'ouvrir que plus tard ! Revenez sur vos pas, de façon à vous retrouver sous la tour, continuez maintenant votre chemin à gauche. Beaucoup plus loin, vous arriverez dans une pièce où un chevalier bleu vous attend pour tailler autre chose qu'une bavette. Derrière lui, vous verrez la pauvre reine des cieux, prisonnière d'un torrent gelé ! Cet "obstacle" passé, vous aurez la chance de voir la reine délivrée de cette terrible étreinte. Elle vous remerciera de l'avoir libérée et vous invitera à lui rendre visite dans le monde des cieux...



# LE MONDE DES CIEUX



# LA TOUR FORTIFIÉE

Quand vous débouchez dans la tour, au-dessus de vous se trouve une porte donnant accès au village (de la tour). Vous ne pourrez pas l'ouvrir tout de suite mais rassurez-vous, elle s'ouvrira après que vous ayez discuté avec la reine ! Montez tout en haut de la tour et allez voir la reine que vous avez délivrée précédemment. En chemin, discutez avec toutes les servantes que vous rencontrerez, elles vous donneront de précieux renseignements. Après votre entretien avec la reine, redescendez vers la porte qui était fermée. Vous pourrez alors accéder au village de la tour.



# VILLAGE DE LA TOUR

Dans ce village, discutez avec toutes les personnes que vous rencontrerez, achetez le maximum d'armes et de potions et pensez à sauvegarder dans une auberge, ça peut se révéler fort utile... Il y a également un magasin d'armes, fermé, que vous ne pourrez visiter que lorsque vous aurez discuté avec Poseidon (il connaît du beau linge, le père Shion !).

En bas du village, vous découvrirez un magasin secret, dissimulé sous un épais feuillage. A l'intérieur de celui-ci vous attend un homme qui ne vous donnera rien ! En fait, il faudra revenir le voir par la suite, car il vous remettra un coeur en échange du diamant que vous aurez trouvé en Egypte. Allez alors à gauche du magasin...



# LA FORÊT INCA

Traversez-la en faisant bien attention aux différents monstres qui essayent de vous transformer en gigolet sur pattes ! Vous verrez plus loin un Temple Inca fermé, vous pourrez y revenir ensuite, accompagné d'un surprenant petit compagnon ! Plus à gauche, vous arriverez au village Inca où vous pourrez acheter différentes choses, et, au passage dans une auberge, faites également une sauvegarde.

# LE VIEUX VIKING

Allez voir maintenant le vieux Viking, il vous racontera son histoire en sanglotant... Eh oui, les terribles cannibales des forêts sont en train de préparer un superbe rosbœuf avec son petit-fils, et il vous promet une entière coopération si vous le délivrez (ce que vous allez faire dans les secondes qui suivent !). Une fois le petit garçon délivré, retournez au village pour parler à la naine qui est, en fait, la soeur du petit Viking.

Quand vous lui aurez parlé, elle vous confiera son petit frère qui vous accompagnera au temple Inca et il fera écrouler la porte principale pour que vous puissiez y pénétrer. Regardez bien votre illustre invité, il a un don pas possible pour découvrir les pièces enfouies dans le sol, ce qui est très intéressant, vous en conviendrez !



# LE TEMPLE INCA

Entrez dans le temple, allez à gauche (ne vous inquiétez pas, au début, le temple sera plongé dans un noir sorti tout droit des ténèbres !). Vous verrez alors un bouton, sautez dessus, une porte s'ouvrira devant vous, entrez dans la pièce... Vous venez ainsi de libérer une chauve-souris géante, utilisez les boules de feu pour la rôtir ! Le monstre, une fois occis, libérera une bougie géante qui, de sa clarté, illuminera tout le temple.



# LES LABYRINTHES

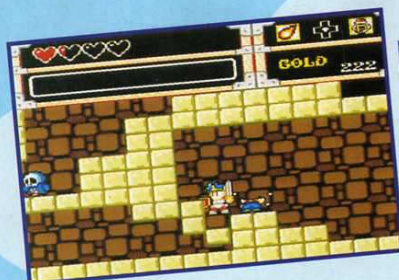


Servez-vous de l'échelle qui se trouve à votre droite pour passer le trou sans fond, laissez-vous tomber un peu plus loin dans le vide et empruntez l'échelle tout en faisant attention aux statues cracheuses de flèches empoisonnées. Tout en haut de l'échelle, prenez la porte qui vous téléportera plus bas. Allez ouvrir le coffre qui se trouve à droite, montez sur les plateformes de gauche, vous arriverez alors à un mur de pierres qui se détruira lorsque vous poserez le pied dessus, vous permettant par la même occasion de pousser un bouton qui fera apparaître une porte.



Retournez à droite et prenez l'échelle qui descend dans ce temple oublié ! Vous arriverez dans un passage à la Indiana Jones, où une pierre vous coursera pour vous aplatir comme une crêpe. Vous découvrirez heureusement un petit trou dans lequel vous pourrez vous glisser pour laisser passer le bolide de pierre !

Remontez sur les plateformes de gauche pour pouvoir prendre la porte qui vous permettra d'accéder à un puits plus à droite. Vous tomberez dans une pièce où plein de masques de pierre vous prendront pour cible, de leurs flèches, dirigez-vous tout de suite à gauche. Vous arriverez sur un mini escalier de pierres, montez sur sa plus haute marche qui s'effritera aussitôt, vous permettant d'arriver à une pièce où votre ami le Viking fera apparaître un coffre ; retournez complètement à droite en évitant les masques aux projectiles meurtriers ; arrivé devant un mur, sautez sur le bouton de gauche de manière à l'ouvrir.



Vous arriverez dans une pièce où vous distinguerez quatre boutons, sautez dessus dans l'ordre suivant : le deuxième, le troisième, le premier et, pour finir, le quatrième qui libérera un bloc du sol pour que vous puissiez aller affronter les boss de ce niveau,

oui, j'ai dit **LES Boss !!!**



## BOSS 2



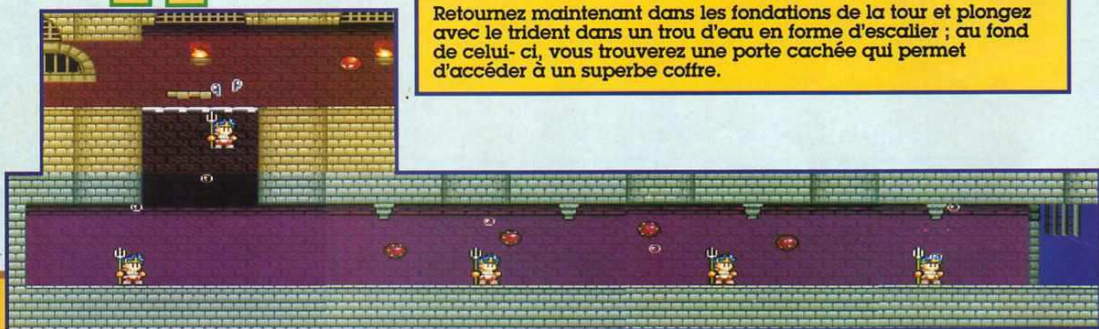
Ce sont deux énormes têtes de pierre ; placez-vous sur la plateforme au centre, les têtes vous lâcheront deux grosses pierres qui se croiseront. Au moment où les pierres se croisent, descendez sur le sol, allez donner deux coups d'épée sur la tête de droite puis remontez sur la plateforme. Les têtes vont lancer deux autres rochers, recommencez la même opération mais, cette fois, avec celle de gauche et ainsi de suite... Les têtes de pierre rendront vite l'âme, en vous laissant plusieurs grosses pièces d'or ainsi qu'un magnifique trident, indispensable pour pouvoir nager sous l'eau.



# LA TOUR



Retournez maintenant dans les fondations de la tour et plongez avec le trident dans un trou d'eau en forme d'escalier ; au fond de celui-ci, vous trouverez une porte cachée qui permet d'accéder à un superbe coffre.



Votre collecte effectuée, retournez dans les souterrains et plongez, cette fois-ci, dans le trou d'eau qui se trouve juste avant la salle du chevalier.



Vous accéderez alors à la "mer aux champignons", dans laquelle vous découvrirez une multitude de coffres. Pour atteindre certains de ces coffres, vous devrez trouver des portes cachées ici et là... Pour les trouver, rien de plus facile, il vous suffira de chercher dans les angles des portions de bois se trouvant dans l'eau.

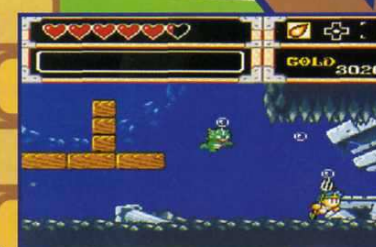
# SOUS LA MER AUX CHAMPIGNONS



Après avoir effectué vos emplettes, remontez à la surface complètement à gauche ; entre les deux rangées de palmiers, vous emprunterez une porte invisible et vous trouverez un coffre. Allez aussi chercher à gauche l'épée lilliput.



Ensuite, allez voir la femme dans la cabane et elle vous remettra un objet en échange d'un autre (je ne vous dis pas quel objet, cherchez un petit peu, quand même !).



Ensuite, en bas à droite, vous trouverez un passage vous menant au palais de Poséidon.

# LE PALAIS DE POSÉIDON



Dans ce mini labyrinthe, vous trouverez des coffres, mais souvent des hélices vous empêcheront de les atteindre.

Vous devez taper sur des sortes d'interrupteurs, pour stopper ces hélices afin de pouvoir accéder aux coffres tant convoités...



Allez ensuite rendre visite à Poséidon et après vous être entretenu avec lui, retournez dans le village de la tour. Allez dans le magasin d'armes qui est maintenant ouvert, vous pourrez alors y acheter plusieurs armes et équipements.



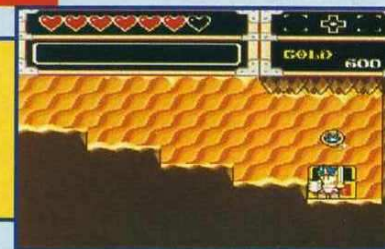
Il est maintenant possible de voyager dans le désert, à droite du village (sans les bottes Oasis, vos cœurs d'énergie fondraient au soleil comme un esquimau).



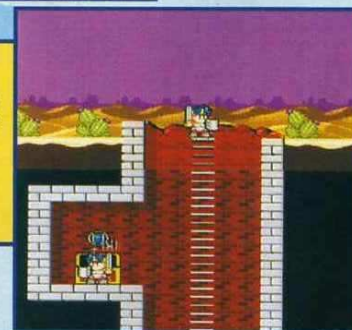
# LE GRAND DÉSERT



Avancez et laissez vous tomber dans le trou qui se trouve au milieu du désert, vous y trouverez des coffres.



Prenez votre trident et plongez dans le puits, vous récolterez la clef permettant de rentrer dans la pyramide ; ressortez ensuite et rendez-vous dans la grande pyramide.



# LA PYRAMIDE DU SPHINX

Rentrez dans la porte centrale, méfiez-vous des différents ennemis, genre gros ennemis quoi, des "bads", si vous voyez le genre.



Vous pourrez aussi collecter différents objets.



Ensuite, vous arriverez dans l'autre du sphinx, qui, comme toujours, vous posera cinq questions ; si vous répondez au moins à quatre d'entre elles, c'est bonnard, sinon...







Shion pourra, après avoir répondu aux questions, sortir de la pyramide et prendre la porte de droite.



Il y trouvera différents objets.



Ressortez et rentrez alors dans la porte située à l'extrême gauche où vous pourrez, non seulement collecter divers équipements, mais aussi trouver le téléporteur. Pour vous téléporter dans le monde des volcans, allez à droite, dans le village aux dragons, sauvegardez, et ensuite allez discuter avec le grand dragon qui se trouve en bas à droite...



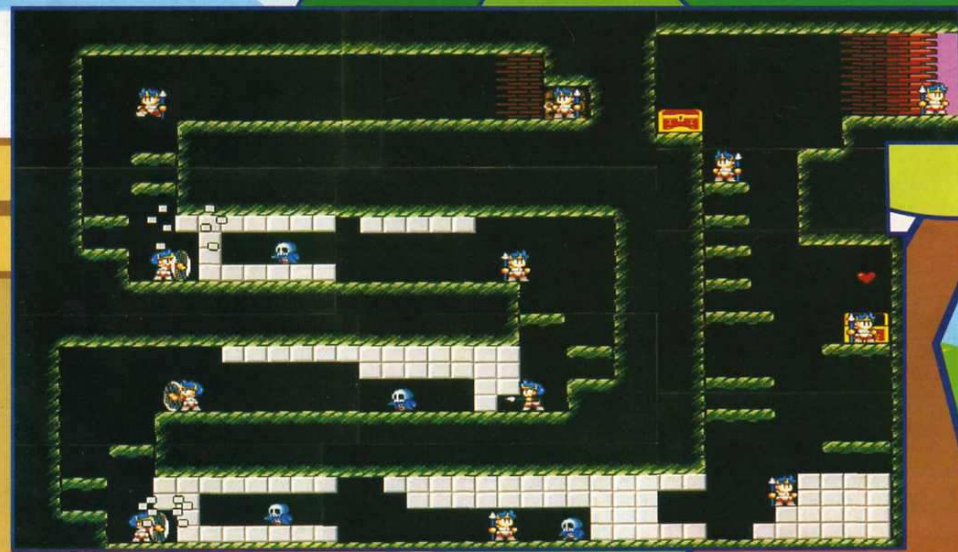
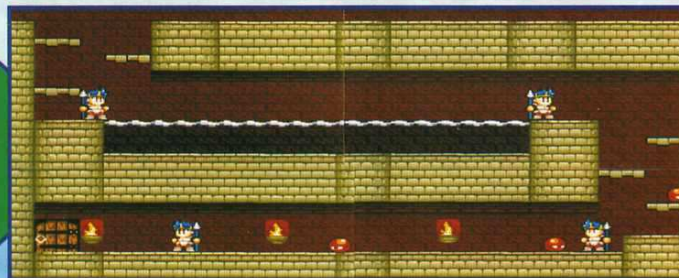
Il vous confiera un bracelet qui vous permettra de faire fondre la porte glacée qui se trouve dans les soubassements de la tour fortifiée.



## LE MONDE DES GLACES



Une fois que vous aurez fait fondre la porte glacée, allez dans le village de droite (après avoir tué quelques monstres au passage !) sauvegardez et achetez des armes (achetez, en l'occurrence, les bottes Céramique qui vous empêcheront de trop glisser sur la glace). Retournez voir la voyante du village qui vous remettra un chat armé d'une faux, et je vous assure que les ennemis n'aiment pas vraiment ça, les coups de faux !



# LE CHÂTEAU DES NEIGES



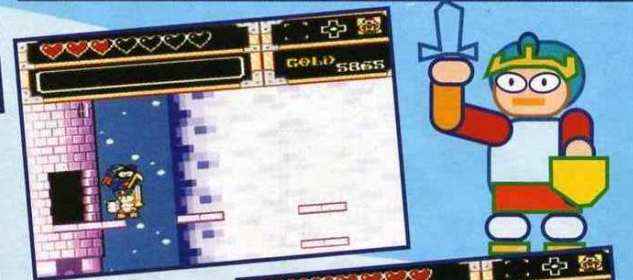
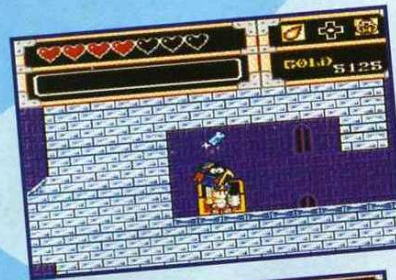
Il se situe à droite du village. A l'intérieur, par un jeu de cordes à tirer qui feront descendre d'autres cordes et ainsi de suite, vous pourrez accéder aux remparts du château.



Sur ceux-ci, vous devrez "liquider" la faune locale et prendre chacune des portes qui se trouvent en haut desdits remparts.



Derrière ces portes (elles sont au nombre de quatre), vous pourrez collecter divers gemmes, armures, coeurs, etc. Ensuite, grimpez sur l'une des deux portes centrales, pour accéder à la salle qui renferme le boss de glace.



Mais la porte de cette salle est fermée et vous devrez d'abord poser les deux gemmes que vous avez récoltées dans les niveaux inférieurs, de chaque côté. Après cela... Direction le Big Boss.



## BOSS 3



Il s'agit d'un méga bonhomme de neige, qui vous balancera sa progéniture à la tête. Pour le vaincre, pas de gros problème, vous montez sur les plates-formes qui se trouvent à sa hauteur et vous lui donnez un bon nombre de coups d'épée dans la figure... Et à vous la gloire, la fortune et le téléporteur pour le monde des volcans, plus exactement, le village des dragons !

## LE VILLAGE AUX DRAGONS



Sauvegardez et achetez autant d'équipements que votre argent vous le permet. Allez parler au Grand Dragon en bas à gauche, il vous confiera son fils.



Allez avec votre curieux compagnon voir le mage, à l'intérieur de la maison située à droite du village, il vous demandera si vous avez bien tous les équipements de lilliputien, puis il désignera la porte derrière lui et vous irez la franchir d'un pas serein, ce qui vous transformera en un lilliputien !



Vous pouvez maintenant vous rendre dans la petite porte à droite de la maison pour aller dans le monde des volcans (avant, vous pouvez -c'est même conseillé- retourner dans la pyramide et le temple Inca ; comme vous êtes extrêmement petit, vous pourrez, dans ces deux lieux, passer par tous les passages étroits dans lesquels il vous était impossible de vous glisser avec votre grande taille... Et là, à vous les coffres !).



## LE MONDE DES VOLCANS

A l'intérieur du volcan, laissez-vous tomber au fond du puits, allez à droite, vous arriverez devant un bouton, sautez dessus et retournez à l'extrême gauche appuyer sur un autre bouton.



Dès que vous voyez la mare de lave, sautez dans celle-ci et vous découvrirez une salle secrète dans laquelle un coffre contenant un coeur vous attend.



Prenez ensuite la porte et vous parviendrez dans une salle où des serpents vont essayer de vous enlacer, pas vraiment tendrement ! Arrivé en bas, ne prenez pas la porte de droite, mais allez sur la plus petite des plates-formes au-dessus de la lave et sautez dessus ; au bout d'un moment, vous verrez des blocs disparaître au-dessus de vous, libérant ainsi le passage qui mène au boss.

## BOSS 4

C'est un dragon géant qui vous attend ; pour le détruire, prenez votre potion de puissance et frappez-le joyeusement ; il ne résistera pas longtemps à ce traitement de choc ! Une fois l'animal vaincu, retournez alors au village des dragons et remettez au Dragon-forgeron l'objet que le dragon géant vous aura laissé après sa mort.



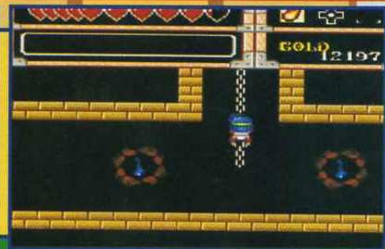
# VILLAGE DU DRAGON



Retournez ensuite discuter avec le grand dragon du village, il vous expliquera comment et avec quel objet vous pourrez détruire la chose sans nom, semeuse de mort dans son palais maudit. Allez ensuite voir encore une fois le dragon-forgeron et il vous remettra alors l'épée des héros ; allez maintenant dans le palais nuageux de la tour fortifiée, dirigez-vous à droite et mettez-vous sous la cloche avec votre pad mis vers le haut ; vous vous retrouverez alors près du château des ténèbres !



# LE CHÂTEAU DES TÉNÈBRES



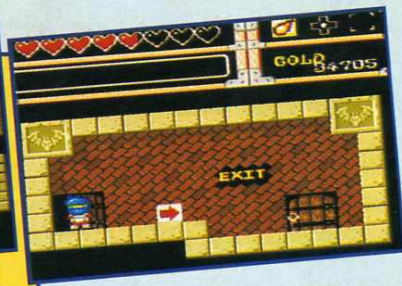
Rentrez dans le château, laissez-vous tomber dans le deuxième trou, montez deux fois à droite le long des cordes, une fois à gauche et une fois à droite à la grande chaîne derrière les deux gargouilles bleues.



En haut de la chaîne, descendez prendre le coffre puis montez sur le Skate Board, il vous permettra, après avoir fait son petit bonhomme de chemin, de vous propulser à une corde qui serait inaccessible autrement. Au bout de cette corde, vous trouverez une salle contenant d'autres cordes qui vous permettront de vous hisser pour saisir plusieurs objets et autres cœurs... Prenez ensuite celle de droite qui vous mènera à une porte, là les mecs, va falloir être très attentif parce que c'est compliqué !!



Vous rentrez dans la porte et déboucherez dans une pièce où sera marqué "Exit" ; rentrez dans la même porte d'où vous venez de sortir et prenez toutes les portes que vous trouverez (faites bien ce que je vous dis ou vous vous retrouverez je ne sais où dans le château !).



Prenez ensuite la corde de droite, tuez les deux squelettes, montez à droite, tuez le dragon qui se trouve là et prenez la porte qui va apparaître.



Vous tomberez automatiquement sur une plate-forme, sautez sur celle qui se trouve en face d'elle, retournez sur la plate-forme de départ et ainsi de suite jusqu'en haut (les nostalgiques de Wonder Boy 2 comprendront !). Placez-vous tout en haut sur la plate-forme de droite et deux secondes après, elle commencera sa chute vertigineuse ; au moment où vous allez être propulsé dans le vide, faites un bond à droite de manière à vous retrouver sur un petit muret. Dès que vous l'aurez touché, il disparaîtra et laissera place à deux plates-formes ; il vous faudra recommencer votre petit périple en sautant sur les deux plates-formes en alternance ! Arrivé au bout de votre action, sautez sur la corde qui vous mènera à la porte du boss de fin de niveau.



## BOSS 5

C'est, en fait, trois boss que vous devrez affronter. Pour cela, utilisez votre potion de puissance, frappez la tête du boss qui se présentera devant vous, quand elle tombera par terre, une deuxième poussera ; tapez dans la deuxième ; pendant ce temps, la première volera et vous lancera des

boules de feu ; une fois la seconde tête tombée, une troisième poussera ; pendant que vous lui taperez dessus, les deux autres têtes vous agresseront (pas cool, la vie de héros !). Cet épisode est vraiment très difficile et il va falloir s'accrocher pour le passer ! Une fois la bête anéantie, retournez alors sous la cloche qui se trouve avant le château, et là, à gauche, vous trouverez un ascenseur qui vous conduira à un vaisseau spatial, lequel vous emmènera dans la base intersidérale du monstre sans nom (aïe) !



## LA BASE SPATIALE

Cherchez, dans cet ultime repaire du mal, les portes blindées qui renferment les anciens monstres que vous avez déjà tués (avec votre équipement, ils ne résisteront pas plus de dix secondes !).



C

B

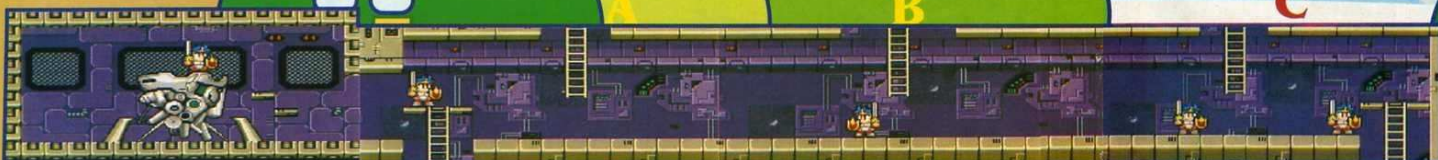


Après avoir vaincu ces monstres, grimpez à la chaîne centrale et entrez dans le repaire du monstre millénaire !



## ULTIMO BOSS

Il a deux formes. Au début, il est protégé par une carapace : donnez-lui des coups d'épée dans l'oeil tout en évitant les lasers qui sortent des canons mobiles. Sa deuxième apparence est la même que la première mais sans carapace (hum..., il va pas faire long feu lui !) : donnez-lui des coups d'épée dans l'oeil avec votre potion de puissance, mais cette fois-ci, non seulement vous aurez les canons mobiles qui vous tirent dessus, mais également une scie circulaire, sur le sol, vous tailladera la pointe des pieds (ouille) ! Il va vous falloir une bonne dose de réflexes pour vaincre la bête ; c'est peut-être l'un des plus durs ennemis que vous aurez à détruire, alors bonne chance ! Vous aurez alors le plaisir de voir la fin du jeu, mais aussi celui d'apprendre que les aventures de Shion sont loin d'être terminées. Je ne vous en dis pas plus, salut les "Méga Forceurs" !



D

C



E



D



E



«ALEA JACTA EST»