

XVII : *Au fil de l'âme* *Création rapide d'un personnage joueur*

Création

La création d'un personnage joueur se fait en deux étapes : le personnage proprement dit puis l'esprit.

Étapes de la création du personnage :

- Choix de la classe sociale
- Choix de la nation
- Choix de la religion
- Métiers
- Répartition des attributs
- Augmentation de trois compétences de métier
- Calcul des caractéristiques secondaires
- Points de panache
- Choix du nom

Étapes de la création de l'esprit :

- Les premiers jours
- Calcul du seuil de contrôle
- Choix du nom
- Choix du caractère
- Choix du comportement
- Choix des traits physiques
- Choix des pouvoirs de présence

L'Église : Ceux qui prient : l'Église catholique toute puissante se doit de guider les croyants dans leur vie quotidienne par de nombreux actes cléricaux (messes, baptêmes, mariages, communions, etc.). Dans un temps où ne pas croire en Dieu est passible de torture, voire de mort, le clergé détient un très grand pouvoir. Les plus grands Cardinaux font de simples clercs leurs espions afin de tout connaître des secrets de Paris.

Tiers-État : La très grande majorité de la population fait partie du Tiers-État. Il regroupe tout le monde ou presque. Les mendiants, les aubergistes, les prostituées, les tanneurs, les commerçants, les marins, les soldats, les paysans, les mineurs, les artisans, certains écuyers, les serviteurs, etc. tous font partie du Tiers-État. Ils payent de lourdes taxes et se battent pour survivre à la moindre famine. Ils représentent plus de 90% de la population.

En source d'inspiration littéraire, on peut citer Les Trois Mousquetaires d'Alexandre Dumas et Cyrano de Bergerac d'Edmond Rostand pour le panache et l'aventure.

Classe Sociale

Noblesse : Les nobles sont ceux qui se battent : ou du moins, ceux qui se battaient car la noblesse de cour commence à prendre le pas sur la noblesse d'épée. Le gentilhomme reste celui qui, par son comportement, doit montrer l'exemple aux sujets. L'honneur d'un noble est primordial et nombreux sont ceux qui meurent en duel. Ils ont accès à de nombreux emplois ou charges onéreux (armée, magistrature, haute administration, arts libéraux), et ont l'interdiction d'exercer des professions lucratives (commerce, artisanat, banque). Les rangs de la noblesse sont les suivants, du plus faible au plus élevé : Écuyer, Chevalier, Baron, Vicomte, Comte, Marquis, Duc, et Prince. Sauf indication contraire, votre personnage commence Chevalier.

Nations

France

Langue connue : Français plus une langue régionale au choix.

Compétences : Connaissance de la France ou d'une région du pays.

Espagne

Langue connue : Au choix Castillan, Catalan, Basque, Andalou, Galicien. Si vous jouez un noble, vous connaissez obligatoirement le Castillan en plus de votre langue.

Compétences : Connaissance de l'Espagne ou d'une région du pays.

Angleterre

Langue connue : Anglais. Si vous jouez un noble, vous connaissez obligatoirement le Français en plus de votre langue.

Compétences : Connaissance de l'Angleterre.

XVII

Au fil de l'âme

Création

En source d'inspiration cinématographique, on peut citer de nombreux films de cape et d'épée : Le Bossu, Cyrano, Molière, Le Masque de fer, Le Masque de Zorro (les scènes d'escrime sont de qualité). Ridicule permet de se faire une idée de l'ambiance à la cour de Louis XIV.

Irlande

Langue connue : Au choix Gaélique, Irlandais, Anglais.

Compétences : Connaissance de l'Irlande.

Provinces Unies

Langue connue : Hollandais.

Compétences : Connaissance des Pays-Bas espagnols.

Saint Empire Romain Germanique

Langue connue : Allemand

Compétences : Connaissance du Saint Empire ou d'une région germanique.

Autriche

Langue connue : Allemand

Compétence : Connaissance de l'Autriche.

Italie

Langue connue : Italien. Si vous jouez un noble, vous connaissez obligatoirement le Latin en plus de votre langue.

Compétence : Connaissance de l'Italie, ou d'une région du pays.

Suède

Langue connue : Suédois

Compétence : Connaissance de la Suède.

Russie

Langue connue : Russe

Compétence : Connaissance de la Russie.

L'empire ottoman

Langue connue : Turc. Si vous jouez un noble, vous connaissez obligatoirement l'Arabe.

Compétence : Connaissance de l'Empire ottoman.

Religion

Catholique

Langue connue : Les curés, moines, religieuses et la hiérarchie catholiques connaissent le latin

Protestant

Les protestants utilisent la langue courante.

Janséniste

Langue connue : Les prêtres jansénistes connaissent le latin.

Orthodoxe

Langue connue : Les prêtres orthodoxes connaissent le grec ancien.

Juif

Langue connue : Les rabbins et les notables juifs lisent et écrivent l'hébreu.

Musulman (sunnite)

Langue connue : Les imams et notables musulmans lisent et écrivent l'arabe littéraire et parlent un dialecte arabe au choix.

Métiers

Métiers du clergé

Compétences et spécialisations

Passions

Curé*

Lecture/Écriture, Connaissance (religion catholique), Autorité, Étiquette, Conversation, Empathie.

90 Livres Tenue de prêtre, Matériel d'écriture, Livre de théologie.

Apprenti Inquisiteur**

Autorité, Empathie, Soins, Connaissance (religion catholique), Perception, Contrôle de soi.

15 Livres Soutane, Bible, Dague.

Moine/ Nonne

Contrôle de soi, Lecture/Écriture, Connaissances (religion catholique), Artisanat, Perception, Une connaissance au choix.

3 Livres Bure, Bible.

Pasteur***

Contrôle de soi, Lecture/Écriture, Connaissance (religion protestante), Empathie, Perception, Une connaissance au choix.

12 Livres Tenue bourgeoise de couleur sombre, Bible dans la langue du pays.

Précepteur

Autorité, Connaissances (religion catholique), Contrôle de soi, Langue (Latin), Art, Connaissance scientifique.

15 Livres Soutane, Bible, Livre humaniste.

Vicaire ou Prêtre-filleul****

Conversation, Autorité, Empathie, Connaissance (religion catholique), Perception.

15 Livres Soutane, Bible.

Métiers du Tiers États Compétences et spécialisations
Passions

Apothicaire	Alchimie (2), Connaissances (Poisons), Lecture/Écriture, Marchandage, Armes à feu, Langue (latin).	15 Livres	Equipement d'alchimie, Tenue bourgeoise, 2 potions aphrodisiaques (cantharide) et 2 somnifères (opium).
Artiste de rue	Arts (2), Conversation, Comédie, Langue (une langue en plus), Empathie, Perception.	3 Livres	Outils d'artiste (pinceau, marteau burin et ciseau pour le sculpteur, etc.) ou Instrument de musique au choix, Tenue de misère, Dague.
Architecte	Connaissance (Architecture), Perception, Lecture/Écriture, Marchandage, Autorité.	25 Livres	Outils d'architecte (règle, compas, papier, dessin, fusain, plumes et encre), Tenue bourgeoise, Échoppe.
Arquebusier	Armes à feu, Recharge, Athlétisme, Autorité, Armes de mêlée, Épreuve de force.	7 Livres	Uniforme de garde, Arquebuse, Poudre et cartouches pour 20 tirs, Cuirasser, Épée large.
Artilleur	Mécanique, Armes d'hast, Athlétisme, Perception, Recharge, Épreuve de force.	10 Livres	Uniforme de garde, Hallebarde, Épée large, Cuirasse.
Artisan (Bûcheron, Menuisier, Pêcheur, etc.)	2 compétences d'Artisanat, Épreuve de force, Armes paysannes, Athlétisme.	3 Livres	Outils de profession, Hache de bûcheron ou Faux ou Fourche, Tenue de misère.
Boutiquier, vendeur au détail*	Marchandage, Connaissance d'une ville, Conversation, Empathie, Pugilat, Langue (une langue régionale au choix ou latin).	60 Livres	Livre de compte, Tenue bourgeoise, Échoppe.
Cavalier	Équitation, Armes d'hast, Armes à feu, Armes de mêlée, Stratégie, Connaissance de l'armée.	20 Livres	Cheval de monte, Equipement de monte, Brigandine, Sabre, Pistolet, Uniforme de garde.
Chirurgien/Barbier	Soins, Lecture/Écriture, Empathie, Langue (latin), Perception, Armes de mêlée.	16 Livres	Matériel de premiers soins de voyage, Tenue bourgeoise, Outils pour chirurgie rapide.
Comédien	Comédie, Déguisement, Empathie, Séduction, Athlétisme, Langue (une langue en plus).	2 Livres	Costume de comédien, 1 instrument de musique au choix, Tenue de misère, Maquillage de théâtre.
Contrebandier	Discrétion, Connaissance des postes de garde, Perception, Marchandage, Armes paysannes, Conversation.	8 Livres	Tenue de voyage, Nerf de bœuf ou hache de bûcheron, Chien de garde.
Écrivain de rue**	Lecture/Écriture, Langue (une langue en plus), Empathie, Conversation, 2 Connaissances diverses.	4 Livres	Matériel d'écriture, Livres de philosophie, Tenue bourgeoise.
Fille de joie	Séduction, Marchandage, Empathie, Déguisement, Connaissance d'une ville, Vol à la tir.	2 Livres	Tenue de misère, Dague, Maquillage de théâtre.
Garde du guet	Autorité, Armes d'hast, Connaissance d'une ville, Lois, Perception, Athlétisme.	6 Livres	Uniforme de garde, Guisarme, Brigandine.
Hallebardier, combattant classique de l'armée en campagne	Athlétisme, Intimidation, Armes de mêlée, Épreuve de force, Armes d'hast, Pugilat.	8 Livres	Uniforme de garde, Hallebarde, Cuirasse, Épée large.
Homme de main***	Escrime, Arme de mêlée, Esquive, Étiquette, Perception, Athlétisme.	8 Livres	Uniforme de garde, Épée de duel, Rapière, Sabre, Main gauche, Dague.
Journaliste de la Gazette	Conversation, Empathie, Étiquette, Langue (une langue en plus), Lecture/Écriture, Connaissance d'une ville.	8 Livres	Matériel d'écriture, Tenue bourgeoise, Laissez-passer pour le Louvre (donne accès aux laquais et aux nobles de plus basse extraction).
Malandrin	Vol à la tire, Athlétisme, Mécanique, Discrétion, Armes de mêlée, Esquive.	3 Livres	Tenue de misère, Outils de crochetage, Dague ou Sabre, Corde de 5 mètres.
Marchand à la criée	Marchandage, Connaissance des routes commerciales, Conversation, Empathie, 2 Langues au choix.	10 Livres	Marchandises diverses à vendre pour une valeur totale de 10 Livres, Tenue bourgeoise, Charrette, Bœuf.
Marin/Batelier	Perception, Athlétisme, Navigation, Connaissance de la marine, Natation, Armes paysannes.	2 Livres	Tenue de misère, 1 arme paysanne au choix, Corde de 5 mètres.
Médecin	Soins, Lecture/Écriture, Conversation, Langue (latin), Langue (une langue au choix), Perception.	18 Livres	Livre de Galien en latin, Matériel de premiers soins de voyage, Tenue bourgeoise.
Paysan	Artisanat, Connaissance d'une région, Armes paysannes, Athlétisme, Épreuve de force.	2 Livres	Une arme paysanne au choix, Tenue de misère, Outils de profession.
Précepteur	Autorité, Contrôle de soi, Langue (Latin), Art, Lecture/Écriture, Connaissances scientifiques.	10 Livres	Tenue bourgeoise, Livre humaniste, Livre d'anatomie.
Scientifique	2 Connaissances scientifiques (chimie, mécanique, etc.), Autorité, Alchimie, Lecture/Écriture, Perception.	10 Livres	Livres scientifiques, Matériel d'écriture, Tenue bourgeoise.



Création

Métiers du Tiers États Compétences et spécialisations

Passions

Serveur ou Serveuse	Conversation, Empathie, Séduction, Pugilat, 1 Livre Connaissance d'une ville, Marchandage.	Tenue de misère, Dague, 2 bouteilles de vin de table.
Sage Femme/Guérisseuse	Soins, Empathie, Perception, Connaissance 2 Livres des remèdes, Épreuve de force, Conversation	Tenue de misère, Dague, Colifichets, Herbes aphrodisiaques et médicinales.
Spadassin	Armes de mêlée, Pugilat, Escrime, Armes à 5 Livres feu, Athlétisme, Esquive.	Épée de duel, Pistolet, Tenue bourgeoise, Poudre et cartouches pour 20 tirs.
Usurier	Marchandage, Connaissance (Économie), 45 Livres Empathie, Conversation, Lecture/Écriture.	Livres de compte, Tenue bourgeoise, Tenue d'apparat, Échoppe.
Valet ou Servante	Étiquette, Perception, Connaissance (héraldique), 4 Livres Athlétisme, Empathie, Artisanat (cuisine).	Tenue de laquais, Tenue bourgeoise, Chien ou chat de compagnie.

Métiers des Nobles

Compétences et spécialisations*

Passions

Avocat	Marchandage, Langue (latin), Lois (2), Éti- 40 Livres quette, Conversation.	Matériel d'écriture, Livres des lois courantes, Tenue bourgeoise.
Bretteur	Escrime (2), Armes de mêlée, Athlétisme, Es- 60 Livres quive, Politique	Épée de duel, Rapière, Brigandine, Tenue de voyage, Tenue bourgeoise.
Cadet de l'armée	Athlétisme, Armes à feu, Arme de mêlée, Re- 150 Livres charge.	Uniforme de garde, Épée large ou Rapière, Mousquet à mèche, Poudre et balles pour 20 tirs, Brigandine.
Capitaine de marine	Navigation, Connaissance (Géographie), 300 Livres Autorité, Tactique, Arme de mêlée, Étiquette.	Outils de profession (astrolabe, compas, etc.), Cartes de marine, Épée large ou Sabre, Uniforme d'officier.
Gendarme à cheval**	Équitation (2), Armes d'hast, Armes de mê- 65 Livres lée, Lois, Connaissance de l'armée.	Cheval de guerre, Equipement de monte, Harnois blanc, Sabre, Pique, Uniforme de garde.
Courtisan	Étiquette, Conversation, Séduction, Empa- 300 Livres thie, Politique, Équitation, Jeu.	Tenue d'apparat, Tenue magnifique, Chaise à porteurs, Animal de compagnie ou instrument de musique, Jeu de cartes.
Dame de compagnie***	Art, Empathie, Conversation, Séduction, Po- 60 Livres litique, Perception.	Matériel d'écriture, Instrument de musique, Livres d'histoires fantasmagiques, Tenue d'apparat.
Gestionnaire d'un domaine	Autorité, Étiquette, Politique, Armes de mê- 600 Livres lée, Connaissance d'une région.	Tenue de voyage, Tenue d'apparat, Épée large ou Rapière, Carte imprécise d'une région.
Mécène	Art, Empathie, Connaissance des artistes, 2000 Livres Marchandage, Contrôle de soi, Jeu.	2 Tenues magnifiques, Carrosse, Chaise à porteur, Hôtel particulier, 2 chevaux de monte, 2 Equipement de monte.
Mousquetaire	Autorité, Armes à feu, Recharge, Escrime, 200 Livres Arme de mêlée, Athlétisme ou Tactique.	Uniforme de mousquetaire, Mousquet à mèche, Poudre et cartouches pour 20 tirs, Épée large, Brigandine.
Notaire/Magistrat	Marchandage, Intendance, Lois, Lecture/ 250 Livres Écriture, Étiquette, Conversation.	Livres de comptes, Tenue bourgeoise, Échoppe.
Officier de cavalerie	Autorité, Équitation, Connaissance de l'ar- 300 Livres mée, Armes à feu, Étiquette.	Uniforme d'officier, Pistolet, Épée large, Cheval de guerre, Equipement de monte.
Philosophe	Art, Langue (une langue en plus), Empathie, 75 Livres Conversation, 2 Connaissances diverses.	Matériel d'écriture, Livres de philosophies, Livres de culture étrangère, Tenue bourgeoise.
Scientifique	2 Connaissances scientifiques (chimie, méca- 60 Livres nique, etc.), Autorité, Contrôle de soi, Perception, Mécanique.	Livres scientifiques, Matériel d'écriture, Tenue bourgeoise, Tenue d'apparat, Outils de dessin.
Stratège	Mécanique, Autorité, Connaissance (géogra- 500 Livres phie), Politique, Connaissance de l'armée.	Uniforme d'officier, Épée large, 3 Cartes de régions frontalières.

Création

Attributs

Lors de la création de votre personnage, vous devez assigner à vos attributs les valeurs suivantes, dans l'ordre de votre choix:

4 4 3 2 2

Compétences

Le personnage dispose déjà au rang 1 des compétences liées à sa nationalité, sa religion et son métier. Parmi ces compétences acquises, il faut en choisir trois qui auront un rang 3.

Caractéristiques secondaires

Calcul des valeurs :
 Def CC = 3 + 2 x Adresse
 Def Dist = 2 x Adresse + Perspicacité
 Def Spirit = 3 + Intellect + Bagout
 Initiative = Adresse + Perspicacité
 Colonnes de Vie : 2 + Corps/2
 (arrondi à l'inférieur)

Panache

Chaque personnage démarre la partie avec deux points de Panache.

Création d'un esprit

Les premiers jours

Les premiers jours passés en tant que possédé sont capitaux. En fonction de son comportement, le lien entre le personnage et l'esprit a déjà évolué de façon unique. Vu que votre personnage est déjà possédé, il faut choisir ce qu'il a fait durant ces premiers jours. Choisissez une des trois options ci-dessous :

- **Vif intérêt** : Le nouveau possédé s'est intéressé à son esprit, cherchant à comprendre cette créature. Il démarre avec l'attribut Pouvoir à 2.

- **Faire abstraction** : Le possédé n'a pas cherché à nouer contact avec l'esprit, s'enfermant sur son travail ou sur la perfection de son savoir. Une des compétence de métiers du possédé passe de 3 à 5 et il gagne un point de Panache en plus au début de la partie. L'attribut Pouvoir est à 1.

- **Rester maître de soi** : Le possédé a été effrayé par cette créature. Il s'est surtout concentré pour parvenir à contrôler son corps. Si le personnage n'a pas développé la compétence Contrôle de soi, il a alors cette compétence à 4. Son attribut Pouvoir est à 1.

Gardez à l'esprit que plus l'attribut Pouvoir est grand et plus l'esprit est difficile à contrôler, car le seuil de contrôle est égal à :

4 x Pouvoir + 1

Création

Par contre, les pouvoirs auxquels le personnage a accès sont aussi plus nombreux et plus impressionnants, car en augmentant l'attribut Pouvoir, on développe ses pouvoirs de Présence.

Les pouvoirs de Présence s'achètent avec des points de Liaison. La quantité de points de Liaison en début de partie dépend de l'attribut Pouvoir. Pour 1 point de Pouvoir, vous disposez de 20 points de Liaison. Pour 2 points de Pouvoir, vous disposez de 30 points de Liaison.

Choix du nom

Le nom de l'esprit est capital. Il peut s'agir de quelque chose de simple comme Lucius ou Hubert, ou le nom d'un personnage célèbre comme Thésée ou Ramsès.

L'esprit peut revêtir n'importe quelle forme, mais il s'en est donnée une qui correspond à son nom. Il peut donc être un monstre légendaire comme la Bête du Gévaudan ou un vampire portant le nom de Dracula.

L'esprit peut aussi prendre le nom d'un grand homme, d'un saint, comme Saint Patrick, ou Caius Julius César ou encore le chevalier Bayard, sans peur et sans reproche. Le possédé sera alors influencé par la vision du monde telle qu'en avaient ces hommes, qui ne corresponde pas à celle du XVIIème siècle. Mais ils auront aussi toute leur sagesse, leur savoir et leur pouvoir.

Attention toutefois il ne s'agit pas des esprits de César ou de Saint Patrick mais bien d'esprits qui se prennent pour ces hommes ou qui les ont possédés. Mais peut-être que le réceptacle ne saura jamais faire cette différence ?

Choix du caractère

Âme bestiale
Animal mythique
Gardien de l'ordre
Meneur
Messager divin
Muse du savoir
Questeur
Sage

Valeur

Comportement

1	Altruiste
2	Arrogant
3	Bête nocturne
4	Bourreau des cœurs
5	Cannibale
6	Chevaleresque
7	Cheveux longs
8	Courtois
9	Cruel
10	Culte de la beauté
11	Cupide
12	Curieux
13	Débile Profond
14	Dépendant à l'alcool
15	Dépendant à une drogue
16	Égoïste
17	Frileux
18	Généreux
19	Germophobe
20	Goûts vestimentaires
21	Hydrophobe
22	Infantile
23	Joueur
24	Lâche
25	Machiste
26	Masochiste
27	Mauvais perdant
28	Méprisant
29	Mutilations
30	Nudité
31	Obsédé sexuel
32	Offrande
33	Pacifiste
34	Paresseux
35	Passionné par un animal
36	Peur de la lumière
37	Peur du noir
38	Peur du sang
39	Présomptueux
40	Pyromane
41	Raciste envers une nation
42	Raciste envers une religion
43	Hyperactif
44	Technophobe
45	Tendance artistique
46	Tête rasée
47	Titre Honorifique
48	Trophée
49	Vaniteux
50	Vertige
51	Violent
52	Vulgaire
53	Xénophobe

Comportements des esprits



Valeur Traits Physiques

1	Absence d'ombre
2	Allergie au métal
3	Barbe et moustache rousses
4	Bouche grande ouverte
5	Changement de main dominante
6	Cheveux frisés
7	Cicatrice sur le torse
8	Canines pointues
9	Écailles sur une partie du corps
10	Fourrure sur le dos des mains
11	Grandit de 10 cm
12	Grossit de 10 kg
13	Langue fourchue
14	Maigrit de 10 kg
15	Main luisante
16	Mèche de cheveux différente
17	Nez crochu
18	Ongles longs
19	Oreilles pointues
20	Changement léger de couleur de peau
21	Petites cornes de 1 cm
22	Pieds/Mains Palmé(e)s
23	Pilosité corporelle accrue
24	Plus de reflet dans les miroirs
25	Rapetisse de 10 cm
26	Serpents inoffensifs dans les cheveux
27	Voix suraiguë
28	Voix grave
29	Yeux de chat
30	Yeux vairons

Traits Physiques

Pouvoirs de Présence

Annulation du poids

Coût : 8 Points de Liaison

Anti-détection

Coût : 3 Points de Liaison

Arme Invoquée

Coût : 3 Points de Liaison

Aura Diabolique

Coût : 5 Points de Liaison

Autosustentation

Coût : 3 Points de Liaison

Balle parfaite

Coût : 12 Points de Liaison

Compétence Augmentée

Coût : variable, voir livre de règles

Détection des possédés

Coût : 5 Points de Liaison

Deuxième visage

Coût : 8 Points de Liaison

Domaine de pouvoir

Coût : variable, voir livre de règles

Esprit Intouchable

Coût : variable, voir livre de règles

Esquive des projectiles

Coût : variable, voir livre de règles

Esquive surnaturelle

Coût : variable, voir livre de règles

Force de l'autre monde

Coût : 8 Points de Liaison

Ignifugé

Coût : 5 Points de Liaison

Initiative Améliorée

Coût : variable, voir livre de règles

Lien empathique

Coût : 4 Points de Liaison

Mâchoires d'acier

Coût : 4 Points de Liaison

Messager des esprits

Coût : 7 Points de Liaison

Manteau d'ombre

Coût : 5 Points de Liaison

Monture Spectrale

Coût : 5 Points de Liaison

Morsure

Coût : 5 Points de Liaison

Parole de charognard

Coût : 4 Points de Liaison

XVII

Au fil de l'âme

Création

Pied marin

Coût : 6 Points de Liaison

Polyglotte

Coût : 6 Points de Liaison

Portée maximale

Coût : 7 Points de Liaison

Recharge rapide

Coût : 8 Points de Liaison

Regard fuyant

Coût : 2 Points de Liaison

Résistance surnaturelle

Coût : 12 Points de Liaison

Respiration aquatique

Coût : 4 Points de Liaison

Saut de chat

Coût : 3 Points de Pouvoir

Sentir le surnaturel

Coût : 5 Points de Liaison

Serviteur muet

Coût : 3 Points de Liaison

Sixième sens

Coût : 12 Points de Liaison

Ventriloquie

Coût : 2 Points de Liaison

Vie robuste

Coût : variable, voir livre de règles

Vision nocturne

Coût : 6 Points de Liaison

Vision de la chaleur

Coût : 6 Points de Liaison

Visée mortelle

Coût : 13 Points de Liaison

Retrouvez toute la gamme du
jeu XVII : Au fil de l'âme
sur le site de l'éditeur :



www.jdreditions.com



XVII : Au fil de l'âme est un jeu de Bastien Lyonnet et Marc Aubert

Copyright JdR Editions 2015