

TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Pack Village





L'Offensive contre Plymouth

- 1376 -



En 1376, l'amiral Jean de Vienne pense qu'il faut atteindre l'Angleterre en son cœur pour la faire plier. Il lui reste moins d'un an avant de se lancer dans une série d'expéditions, qui commencera par l'attaque de Plymouth. Mais pour cela, l'amiral a besoin d'équiper sa flotte au Clos des galées à Rouen. Il demande alors aux seigneurs des environs de lui fournir tout le matériel nécessaire.



Chaque joueur (1, 2, 3 et 4)

Jeton Bourgeois

4 Paysans 2 Piquiers

En réserve :

2 Archers 1 Sergents d'armes 1 Chevaliers montés 1 Loups 1 Pestiférés

Civils

Prêtre Forgeron Devin Noble dame Marchande Bourgeois

Conditions de victoire

Le joueur possédant le plus de points de notoriété (PN) à la fin du 7^e Round, ou quand les cales du navire sont remplies, gagne la partie.

Les points de notoriété peuvent être remportés des façons suivantes :

- Remplir les cales du navire avec des ressources, 1 PN.
- Recruter des Civils, X PN (voir règle spéciale Civils).
- Contaminer des Civils (voir règle spéciale Pestiférés), 2 PN.
- Dévorer du bétail avec les Loups (voir règle spéciale Loups), 1 PN.

Utilisez n'importe quel jeton générique en tant que points de notoriété, tels que les jetons Blessure.

Avancement

- 1 pour chaque action Récolter ou Construire.
- 2 par unité de Loups ou de Pestiférés détruite.

Déploiement

PLACEMENT DES ANIMAUX

Mélangez, face cachée, les 22 jetons animaux (4 Chevaux, 6 Bœufs, 6 Chiens et 6 Moutons). Placez l'un de ces jetons dans chaque zone de plaine indiquée (défaussez les jetons restants). Révélez leur contenu, puis remplacez-les par la figurine de l'animal correspondant.

PLACEMENT DES CIVILS

Mélangez, face cachée, les cartes profil des Civils Marchande, Forgeron, Devin, Noble Dame et Bourgeois, et placez les face cachée dans les zones marquées d'un X. Retournez ensuite toutes les cartes, et remplacez les par la figurine correspondante.

PHASE DE MISE EN PLACE ET DÉPLOIEMENT

Au début de la partie, chaque joueur lance 5 dés noirs. Le nombre de résultats Bouclier obtenus par chaque joueur définit l'ordre de jeu. En cas d'égalité pour déterminer le 1^{er} joueur, les joueurs concernés relancent les dés pour se départager. En cas d'égalité pour les places suivantes, c'est le 1^{er} joueur qui les départage.

- Le 1^{er} joueur choisit son hexagone de départ parmi les 4 disponibles. Il y place une petite maison, son point de Ralliement et son jeton Bourgeois. Puis il place à son gré 3 Paysans dans son hexagone de déploiement.

- Le 2^e joueur choisit son hexagone de départ parmi les 3 restants. Il y place une chaumière, son point de Ralliement et son *jeton Bourgeois*. Puis il place à son gré 4 *Paysans* dans son hexagone de déploiement.
- Le 3^e joueur choisit son hexagone de départ parmi les 2 restants. Il y place une chaumière, son point de Ralliement et son *jeton Bourgeois*. Puis il place à son gré 4 *Paysans* et 1 *Piquiers* dans son hexagone de déploiement.
- Le 4^e joueur pose une chaumière, son point de Ralliement et son *jeton Bourgeois* sur le dernier hexagone de départ restant. Puis il place à son gré 4 *Paysans* et 2 *Piquiers* dans son hexagone de déploiement.

Règles spéciales

Il n'y a pas d'infirmerie dans ce scénario. Lorsqu'une unité est détruite ou mise Hors de combat, remplacez-la dans la réserve de son propriétaire.

FIGURINES ISOLÉES ET CONTENANCE

Toutes les figurines sont seules sur leur socle dans ce scénario. Elles possèdent tout de même les caractéristiques de leurs cartes respectives.

Les unités de *Bourgeois* appartenant à chaque joueur sont représentées par des jetons Bourgeois dans ce scénario. Ces unités de *Bourgeois* ne peuvent pas être attaquées.

De plus, on ne tient pas compte des règles de contenance pour l'occupation maximale d'une zone durant ce scénario.

CALES DU NAVIRE

Six cartes représentent la contenance des cales. Elles demandent chacune 6 ressources pour être remplies. Au début de la partie, 1 carte Cale est piochée et mise en jeu pour tous les joueurs. Une nouvelle carte est piochée dès que la cale en cours est remplie. La partie prend fin lorsque 5 des 6 cartes Cale sont remplies.



CARTES « CALE »

Au début de chaque phase de Camp, un tour de table est effectué. Le 1^{er} joueur décide ou non de remplir 1 des emplacements vides d'une cale à l'aide de ses ressources. Pour cela, il recouvre la case qu'il désire remplir avec l'un de ses jetons Ressource. Si la ressource déposée correspond au contenu de la case, le joueur gagne 1 PN. S'il ne peut pas ou ne veut pas remplir la cale en utilisant ses ressources, le joueur peut passer son tour pour le restant de cette phase. C'est ensuite au tour du 2^e joueur, puis du 3^e et enfin du 4^e. On effectue de nouveau un tour de table (en ignorant les joueurs ayant passé leur tour) jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour ou ne disposent plus d'aucune ressource.

Il est possible de tenter de berner le capitaine en recouvrant l'une des cases de cale avec une ressource ne correspondant pas au contenu attendu. Dans ce cas, lancez un dé noir : sur un résultat Bouclier, le capitaine est berné. La case de la cale est remplie et vous remportez le PN correspondant. Sur un résultat Hors de combat, le capitaine remarque la supercherie et garde la ressource en tant que pot-de-vin : défaussez-la. Le joueur peut cependant continuer à placer des ressources dans la cale. Sur un résultat Tué, le capitaine est offusqué et se fâche : la ressource

est défaussée et l'une de vos unités (de votre choix) est détruite. Le joueur peut cependant continuer à placer des ressources dans la cale.



Les ressources rares Poisson et Farine peuvent se substituer à n'importe quelle denrée. Elles peuvent remplir n'importe quelle case de la cale sans que vous ayez besoin de berner le capitaine.

NOUVELLES ACTIONS

Dans ce scénario, les joueurs disposent de 7 nouvelles actions :

- **Récolter** du Blé (Voir règle spéciale Récoltes)
- **Construire** (Voir règles spéciales Habitations, Tente, Feu de camp, Chariot et Pont)
- **Recruter** (Voir règle spéciale Recrutement)
- **Pêcher** (Voir règle spéciale Rivière)
- **Transformer** (Voir règle spéciale Chariot)
- **Dévoré** (Voir règle spéciale Loups)
- **Contaminer** (Voir règle spéciale Pestiférés)

Ils disposent également d'une nouvelle action bonus, **Récolter** des ressources (autres que du blé).

RÉCOLTES

Lorsqu'une unité entre dans une zone contenant un arbre, un rocher ou un animal (sauf les *Chiens*, cf. Gestion des chiens), son propriétaire peut retirer gratuitement l'élément du jeu, et mettre dans sa réserve personnelle le jeton correspondant. Un arbre permet de **Récolter** un jeton Bois et un rocher un jeton Pierre.



Un *Paysan* présent dans une zone contenant un buisson peut, au prix d'une action, récolter 1 jeton Blé. Le buisson présent dans la zone n'est pas consommé par cette action : il est donc possible de récolter indéfiniment des jetons Blé dans cette zone.



HABITATIONS

Les habitations sont séparées en 3 catégories (du plus bas au plus haut niveau) :

- chaumière,
- petite maison,
- grande maison.

Il est possible de faire évoluer une habitation vers le niveau supérieur grâce à l'action **Construire**, au prix de 1 jeton Bois et 1 jeton Pierre, si le bâtiment est encore disponible dans la réserve générale. Au début de la partie, 1 petite maison et 2 grandes maisons sont en réserve. Au moment où un bâtiment évolue, il est remis dans la réserve générale et est remplacé dans sa zone par celui de la catégorie supérieure.

- La chaumière permet gratuitement, au début du tour de son propriétaire, de déployer dans sa zone 1 unité de *Paysans* ou de *Chiens* (si le joueur a un jeton Chiens dans sa réserve personnelle).
- La petite maison permet gratuitement, au début du tour de son propriétaire, de déployer dans sa zone 1 unité de *Paysans*, de *Piquiers* ou de *Chiens* (si le joueur a un jeton Chiens dans sa réserve personnelle).
- La grande maison fonctionne comme la petite maison, mais elle permet également à son propriétaire de gagner au choix 1 jeton XP ou 1 jeton Légende au début de son tour.

TENTE

Une unité de *Paysans* peut effectuer l'action **Construction** au prix d'1 jeton Blé et 1 jeton XP pour poser une tente dans la zone de départ de son propriétaire. Une fois la tente construite, des unités de *Piquiers*, d'*Archers*, de *Sergents d'Armes* et de *Chevaliers montés* pourront y être recrutées par son propriétaire (voir Recrutement). Un joueur ne peut construire qu'une tente par partie.



RECRUTEMENT

En plus du recrutement dans les habitations dont disposent les joueurs au début de leur tour, un *Bourgeois* peut effectuer l'action **Recruter** pour déployer l'unité disponible de son choix, en dépensant 1 jeton Blé et 1 jeton XP. Les unités disponibles dépendent des bâtiments possédés.

Les unités recrutées peuvent être déployées sur n'importe quel point de Ralliement du joueur. Attention, le Recrutement d'une unité de Cavalerie coûte 1 jeton Cheval en plus du coût de recrutement. Une unité **Détruite** retourne dans la réserve de son propriétaire.

FEU DE CAMP

Au début de la partie, 3 Feux de camp sont placés dans la réserve générale. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Feu de camp. Une unité de *Paysans* peut effectuer l'action **Construire** et dépenser 2 jetons Bois pour poser un Feu de camp dans sa zone, s'il y en a un disponible dans la réserve générale. Le Feu de camp sert de point de Ralliement pour son propriétaire, et au début de son tour, ce dernier peut décider de le déplacer dans une zone alliée de son choix. Un feu de camp est indestructible et ne peut pas être déplacé d'une autre manière.



CHARIOT

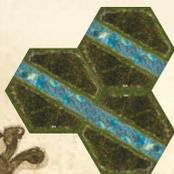
Au début de la partie, 2 Chariots sont placés dans la réserve générale. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Chariot.

Si un Chariot est disponible dans la réserve, un Paysan peut effectuer l'action **Construire** et dépenser 1 jeton Bois et 1 jeton Bœufs pour poser un Chariot dans sa zone. Tant qu'un chariot est présent dans une zone adjacente à l'hexagone où se trouve le moulin, son propriétaire peut, en l'activant, transformer autant de ses jetons Blé qu'il le souhaite en jetons Farine. Le Chariot peut être attaqué et détruit. Il possède 2 points de vie et un dé blanc de défense. Si un Chariot est détruit, il retourne dans la réserve de son propriétaire et peut être reconstruit par son propriétaire.



PONTS

Au début de la partie, 2 ponts en bois et 1 pont en pierre sont disponibles dans la réserve générale. Si un pont est disponible, une unité de *Paysans* peut effectuer l'action **Construire** sur une zone adjacente à la rivière ne contenant pas encore de pont. Pour construire un pont, il faut dépenser 1 jeton Bois pour un pont de bois, et 1 jeton Pierre pour un pont de pierre.



RIVIÈRE

La rivière n'est franchissable qu'en empruntant un pont ou en passant par la zone du moulin. Une unité de *Paysans* présente dans une zone adjacente à la rivière (zone de gué) ou sur un

pont peut effectuer l'action **Pêcher**. Son propriétaire lance un dé noir : sur un résultat Bouclier, il gagne 1 jeton Poisson. Sur tout autre résultat, rien ne se passe.



GESTION DES CHIENS

Lorsqu'une unité (à part les *Pestiférés*) entre dans une zone contenant une figurine de *Chiens* neutre, son propriétaire peut gratuitement retirer sa figurine de la zone et ajouter à sa réserve un jeton Chiens correspondant. À partir de ce moment, des *Chiens* peuvent être recrutés dans son habitation en début de tour, comme les autres unités, en dépensant ce jeton. Une unité *Chiens* possède 1 point de vie, le trait Célérité 2, mais n'a aucun dé d'attaque ou de défense. Une zone contenant au moins une unité *Chiens* ne peut pas être attaquée par des unités de *Loups*. Les *Loups* ne peuvent pas pénétrer dans une zone contenant une figurine de Chiens neutre.

LOUPS

Lorsqu'une unité déclare un déplacement vers une zone neutre de forêt, elle lance 1 dé noir avant de se déplacer. Sur un résultat Bouclier, rien ne se passe, effectuez l'action.

Sur tout autre résultat, le joueur suivant dans l'ordre de jeu peut choisir de faire apparaître dans la zone de forêt 1 unité de *Loups* (qu'il prend dans sa réserve). S'il ne le veut ou ne le peut pas, le joueur suivant peut en faire de même, jusqu'à ce que tous les autres joueurs en aient eu le choix.

L'apparition de *Loups* dans une zone compte comme une action pour les unités initialement activées. Si la zone contient un arbre, l'élément n'est pas récolté. Les unités de *Loups* disposent d'une action de Charge gratuite au début de chacun des tours de leur propriétaire, en plus d'être activables normalement.

Lorsque des *Loups* sont présents dans une zone contenant une figurine d'animal neutre (sauf des *Chiens*), ils peuvent utiliser l'action **Dévoré** au prix d'une action. L'animal est alors retiré du jeu et placé dans la réserve du propriétaire des *Loups*. Les animaux dévorés rapportent 1 PN en fin de partie à leur propriétaire, et peuvent être utilisés pour la Construction et le Recrutement d'unités. Cependant, ils ne peuvent pas être utilisés pour remplir la cale des navires. Gardez-les dans une réserve séparée des animaux récoltés.

LES PESTIFÉRÉS

Lorsqu'une unité déclare un déplacement vers une zone neutre de champ, de rocailles ou de colline, elle lance 1 dé noir avant de se déplacer. Sur un résultat Bouclier, rien ne se passe, effectuez l'action.

Sur tout autre résultat, le joueur suivant dans l'ordre de jeu peut choisir de faire apparaître dans la zone de forêt 1 unité de *Pestiférés* (qu'il prend dans sa réserve). S'il ne le veut ou ne le peut pas, le joueur suivant peut en faire de même, jusqu'à ce que tous les autres joueurs en aient eu le choix.

L'apparition de *Pestiférés* dans une zone compte comme une action pour les unités initialement activées. Si la zone contient un élément récoltable (arbre, rocher...), celui-ci n'est pas récolté. Les unités de *Pestiférés* disposent d'une action de déplacement gratuite au début de chacun des tours de leur propriétaire, en plus d'être activables normalement. Lorsque des unités de *Pestiférés* sont présentes dans une zone contenant un Civil, elles peuvent utiliser l'action **Contaminer** au prix d'une action. Le Civil est retiré du jeu et placé dans la réserve du propriétaire des *Pestiférés*. Un Civil contaminé rapporte 2 PN, mais son possesseur ne bénéficie

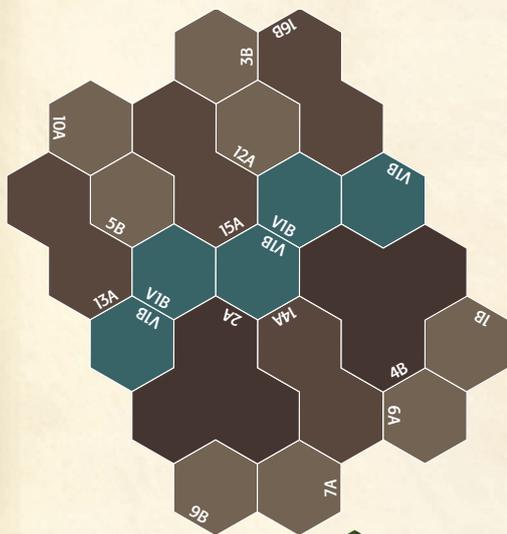
pas des bonus de fin de partie liés à ce Civil (voir Civils).

CIVILS

Tout Civil recruté par un joueur est placé dans sa réserve. Un joueur ne peut pas posséder plus d'un Civil. Chaque Civil apporte à son propriétaire un bonus en fin de partie. Au moment du recrutement, le joueur peut également décider de lancer gratuitement une discussion avec le Civil.

BONUS DE FIN DE PARTIE DES CIVILS

- **Forgeron** : +1 PN pour chaque unité de *Chevaliers montés* et +1 PN pour chaque unité de *Sergents d'armes* en jeu, quel que soit leur propriétaire.
- **Bourgeois** : +1 PN pour chaque carte *Cale* totalement remplie, quel que soit le joueur qui l'a remplie.
- **Marchande** : +1 PN pour chaque lot de 2 jetons *Blé* posés sur les cartes *Cale* par n'importe quel joueur.
- **Prêtre** : +1 PN pour chaque unité de *Paysans* en jeu sous le contrôle du propriétaire.
- **Devin** : +1 PN par carte *Légende* jouée et +1 PN pour chaque unité de *Piquiers* ou d'*Archers* détruites par le propriétaire durant la partie.
- **Noble dame** : +1 PN pour chaque pont et chaque *Chariot* en jeu, quel que soit leur propriétaire, et +1 PN pour chaque action **Construire** effectuée par le propriétaire.



RÉSERVE COMMUNE

- 1 x petite maison
- 2 x grande maison
- 3 x feu de camp
- 4 x tentes
- 2 x chariots
- 1 x pont en pierre
- 2 x pont en bois

Tuiles à préparer : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, V1 (x5)



Les Bêtes sauvages



Jean de Mandeville est rentré à Liège en 1355, après avoir parcouru le monde. Il écrit alors son «*Livre des merveilles*» où il décrit un bestiaire d'animaux incroyables, jamais rencontrés dans nos contrées. En cette année 1358, en pleine province du Dauphiné, d'étranges créatures attaquent sauvagement le bétail. Certains pensent à une punition divine, car le Dauphin Humbert II, dépensier et endetté, a vendu sa province à l'héritier du trône de France, le futur roi Charles V. D'autres pensent que Jean de Mandeville a dit vrai : la peste ayant fait des ravages dans le monde, les bêtes sauvages cherchent désespérément de la nourriture et viennent en terre de France.



Joueur 1

3 Paysans
1 Sergents d'armes
3 Archers - Arc court

1 jeton animal

Jetons animaux

Joueur 2

Le Griffon

4 jetons

Joueur 3

La Cocatrix

4 jetons

Conditions de victoire

Le camp possédant le plus de points de victoire à la fin du 6^e round gagne la partie.

Points de victoire obtenus à la fin du 6^e round :

Joueur 1

- 1 point de victoire par Mouton encore en jeu.
- 2 points de victoire par Bœuf ou Cheval encore en jeu.
- 1 point de victoire par animal présent dans l'étable.
- 1 point de victoire par Point de vie restant à la Licorne.
- 1 point de victoire par unité de *Paysans* encore en jeu.

Joueur 2

- 1 point de victoire par Mouton ou Chien dévoré, ou par unité de *Paysans* détruit.
- 2 points de victoire par Bœuf ou Cheval dévoré.
- 1 point de victoire par Blessure infligée à la *Licorne* ou à *La Cocatrix*.

Joueur 3

- 1 point de victoire par Mouton ou Chien dévoré, ou par unité de *Paysans* détruit.
- 2 points de victoire par Bœuf ou Cheval dévoré.
- 1 point de victoire par Blessure infligée à la *Licorne* ou au *Griffon*.

Si un camp est éliminé, réduisez ses points de victoire à 0.

Règles spéciales

LES BÊTES SAUVAGES

Durant chaque phase de Conseil de guerre, *Le Griffon* et *La Cocatrix* peuvent remplacer 1 de leurs Ordres par un autre Ordre de leur choix. N'ayant pas de Point de Ralliement, si *Le Griffon* ou *La Cocatrix* sont mis Hors de combat, ils sont immédiatement détruits.

BOSQUET DE MANDRAGORE

Dans ce scénario, chaque buisson est un Bosquet de mandragore. Lorsqu'une bête sauvage (*Griffon* ou *Cocatrix*) entre dans une zone contenant un Bosquet de mandragore, elle peut le dévorer en tant qu'action bonus pour retirer une Blessure de sa carte unité, au prix de 2 . Le Bosquet est retiré du plateau de jeu une fois dévoré. Les *Paysans*, les *Archers - Arc court* et la *Licorne* peuvent attaquer les Bosquets de mandragore qui sont détruits sur un résultat Recul, Hors de combat ou Tué.



PUITS

Si une unité de *Paysans* entre dans la zone contenant le puits, elle peut invoquer la *Licorne* en tant qu'action bonus au prix d'1 . La *Licorne* est alors déployée dans une zone de forêt alliée ou neutre, et contrôlée par le joueur 1.



LES ANIMAUX

Le joueur 1 prend 1 jeton pour chaque type d'animal présent sur le terrain, et les place devant lui. En posant un Ordre sur le jeton d'un type d'animal, tous les animaux de ce type présents sur le plateau de jeu sont activés (une fois par round par type d'animal). Lorsqu'une zone contenant des unités et des animaux reçoit un Ordre, le joueur 1



ZONE DE RIVIÈRE



ZONE DE GUÉ

RÈGLE GÉNÉRIQUE DES RIVIÈRES ET PONTS

Une tuile de rivière contient 1 zone de rivière et 2 zones de berge (plaine). Chacune de ces zones peut contenir 4 espaces.

Seules les unités volantes peuvent se déplacer dans une zone de rivière.

Un pont (pont de bois, pont de pierre, ou moulin) est posé en travers d'une zone de rivière pour connecter ses 2 berges. Un pont est considéré comme une zone de plaine qui contient 2 espaces et qui occupe 2 espaces dans la zone de rivière.

Une zone de gué est considérée comme une zone de marais pouvant contenir 4 espaces.



Moulin



Chaumière (3)



Ruines (5)



Tente (8)



Arbre (10)



Buisson (6)



Rocher (6)



Feu de camp (3)



Grande maison



Pont de bois (2)



Pont de pierre



Muret (6)



Farine Blé



Poisson



Pierre



Bois



Bœufs



Moutons



Chiens



Chevaux



Cheval (4)



Chien (6)



Mouton (6)



Boeuf (6)



Apothicaire



Marchande



Forgeron



Bourgeois



Noble dame

Auteur du jeu : Pascal Bernard - **Développeurs :** Patrick Receveur & The Mythic Team - **Créateur des listes d'armées historiques :** Hervé Caille, Pierre Soriot - **Illustrations :** Bayard Wu, Stefan Kopinski, Stéphane Gantiez, Christophe Madura, Nicolas Jamme, David Demaret, Solène Chastang, Juliette Pompanon - **Illustrations des tuiles :** Charles "Carl Art" Salom - **Sculpteurs :** Arnaud Boudoiron, Irek Zielinski, Olivier Thill, Grégory Clavilier - **Peinture studio des figurines :** Sébastien Lavigne - **Contributeurs du Tour of Legends :** Andy Cahard, Pierre-Alexandre Vigor, Vincent-Thierry Savidan, Ben & Peps, Romain Delavie, Mike Monnier, Pascal Vanpée, Gaël Taché, Mathieu Giroux, Jérôme Petit, Rodolphe Chamboinaud, Olivier Côte-Petit, Loïck Grimaud, Nicolas Lamberti, Stéphane Gérard, Florian Rambur - **Responsable de la communication :** Az Drummond - **Relations presse US :** Jenny Bendel - **Directeurs artistiques :** Stéphane Gantiez, David Rakoto - **Graphistes :** Julien Fenoglio, Jean-Luc Bernard, Sandra Tessières, Laurent Lucchini, Louis Guillon, Arnaud Marchand, Juliette Pompanon, Erwan Guellec - **Rédacteurs des règles :** Pascal Bernard, Patrick Receveur, Julien Borne, Yves Bernard, Jake Thornton, David Rakoto, Ben Clapperton, Mark Brendan, Anne Vétillard, Erwan Guellec - **Testeurs :** Naël Evain, Matthieu Mignon, Chloé Cheillan, Inès Jérôme Chouqi, Léa Lescuyer, Louis Guillon, Phillipe Villé, Erwan Guellec, Pierre Soriot, Vesuvius Media et plus de 2000 personnes pendant le Tour of Legends! - **Traducteurs :** Sylvain Broche, Anne Vétillard, Julien Fenoglio, Jean-Luc Bernard, Erwan Guellec - **Directrice de la traduction :** Anne Vétillard - **Relecteurs :** Norbert Schmitt, Francesco Mariottini, Mathew Somers, Laurent Mussot, Marc Caldéré, Bruno Cailloux, Ben Clapperton, Ella Colles, Thomas Giraud, Erwan Guellec, Heidi Lajos et tous les backers qui ont participé à la relecture! - **Auteurs des scénarios :** Pascal Bernard, Patrick Receveur, Ben & Peps, Inès Jérôme Chouqi, Romain Delavie, Vincent-Thierry Savidan, Phillipe Villé, Erwan Guellec, Pierre Soriot, Naël Evain, Vesuvius Media - **Textes d'ambiance :** Patrick Receveur, Erwan Guellec - **Pré-production des figurines :** Laurent Levi, Aurélien Diot - **Responsable de production :** Erwann Le Torrivellec - **Supervision des artistes et sculpteurs :** Stéphane Gantiez - **Éditeurs :** Benoît Vogt & Léonidas Vesperini

Un immense merci à nos 11,195 backers qui ont fait de ce projet une réalité !

