

Le coeur de l'Ārkhōs

© 2023 - Aurélien FILIPPI

aure.filippi@gmail.com

0698980476

PITCH :

Sur une planète océan, dans l'unique cité, assiégée par des peuples aquatiques, la jeune Moïra s'est portée volontaire pour une mission cruciale. À plusieurs kilomètres dans les profondeurs immergées de la ville, le coeur fatigué d'Ārkhōs attend le renouvellement de ses cellules d'énergie. Moïra et ses compagnons, humains et aliens, partent pour un voyage sans retour vers le passé oublié des derniers hommes.

SYNOPSIS :

L'humanité a perdu la guerre contre l'envahisseur extraterrestre *Norōo's*. Les survivants sont déportés par millions dans de gigantesques navires spatiaux. L'un d'entre eux, l'*Ārkhōs*, n'arrive jamais à destination. Il s'écrase sur une planète au milieu d'un océan sans fin, ne laissant que son réacteur principal émerger d'une eau toxique.

Les rescapés humains et *Norōo's* sont alors contraints d'unir leurs forces pour lutter contre les autochtones. Les *Āquāles*, des peuples aquatiques aux formes multiples se mettent en chasse, poussés par une colère dont nul ne connaît la cause. La survie s'organise dans le fût du monstrueux réacteur, qui fournit une énergie indispensable. D'énormes pompes sont construites pour maintenir le niveau de l'eau au plus bas, quant aux colossales parois, elles fournissent une épaisse muraille protectrice.

Malgré le fonctionnement des pompes les attaques incessantes des *Āquāles* font progresser le niveau de l'eau. Après plusieurs décennies, les rancunes des anciens ennemis s'effacent au cours des combats. Les habitants unis d'*Ārkhōs*, forcés de construire toujours plus haut, abandonnent un à un les niveaux inférieurs en laissant sombrer dans l'oubli leurs savoirs. Le conseil des sages dirigeants prend alors la décision, de proscrire toute information sur l'origine de leur arrivée sur cette planète. Les prochaines générations seront protégées de ce passé honteux et pourront se consacrer à leur survie.

Des centaines d'années passent et c'est dans l'imposante cité de métal que notre aventure commence. Le cœur d'*Ārkhōs*, semble sur le point de s'éteindre. Une légende prétend que seuls les fragments du cœur, conservés par les sages dirigeants *Norōo's*, sont à même de le ranimer.

Lorsque 2 équipes sont formées, pour transporter les instables cellules d'énergies jusqu'aux tréfonds, la jeune Moïra se porte immédiatement volontaire. bercée par les fables que lui racontait son grand-père adoptif *Norōo's*, Moïra est convaincue qu'un secret entoure cette mission. Mais elle espère surtout pouvoir trouver des réponses à la disparition de ses parents dont elle ne conserve qu'un pendentif à l'apparence étrange.

Moïra ne se doute pas qu'en descendant vers les abysses elle sera confrontée à bien des épreuves. Malgré la découverte des cadavres de ses parents assassinés, il faudra poursuivre vers le bas. Parcourir des strates révélant d'anciens conflits ou bien encore découvrir des territoires miraculeusement épargnés où la nature a repris ses droits. Continuer encore, se battre contre les *Āquāles* dans les zones immergées, prendre mille précautions pour éviter que n'exploient les fragiles cellules d'énergie. Continuer, toujours plus profondément, grâce à l'artefact autour de son cou qui lui permet d'activer les technologies du passé. Comprendre mètre après mètre, que le passé des *Ārkhōsiens* a été noyé délibérément.

À plusieurs kilomètres sous la surface, Moïra trouve ses réponses. L'*Ārkhōs*, n'est pas une ville mais un navire spatial de déportation d'humains. Les *Norōo's* étaient leurs exterminateurs !. La seconde équipe n'est pas là pour doubler les chances de succès, mais pour tenter d'envoyer un SOS vers l'espace. Parmi les dirigeants *Norōo's*, certains ont percé à jour leurs origines, grâce aux reliques trouvées par les parents de Moïra, lors d'une précédente expédition. Mais ils ne se doutent pas que l'*Ārkhōs*, s'est écrasé sur le nid des *Āquāles*.

C'est à côté du cœur du réacteur, que la reine majestueuse, attend depuis plusieurs siècles. Autour d'elle, des milliers d'œufs continuent d'éclore, alors que son peuple s'est révélé impuissant à la délivrer de sa prison de métal.

Au terme de son voyage, Moïra sacrifie les dernières cellules d'énergie pour libérer la reine. Ramenée à la surface en signe de gratitude, elle retrouve son grand-père. Il est le nouveau sage dirigeant, suite au bannissement des renégats. Il lui apprend qu'il n'est plus nécessaire de relancer le cœur, car le niveau de l'eau s'est arrêté de monter, il est même en train de baisser ! Car dans sa grande mansuétude, la reine des *Āquāles* consent à partager son océan.

PERSONNAGES :

Moïra : C'est une jeune femme d'une 20aine d'années, placée sous la protection d'un *Norōo's*, suite à la disparition de ses parents. Moïra est affectée au nettoyage des murailles mais passe son temps libre dans l'atelier où elle étudie en secret les artefacts du passé. Insouciante et optimiste, Moïra entame un voyage initiatique vers le fond de la cité. Son ingéniosité et ses connaissances aideront le groupe à progresser. C'est elle qui transporte les cellules d'énergie mais également un pendentif de contrôle qui permet d'activer les objets technologiques *Norōo's*.

Le groupe de Moïra :

Nāq̄'l, le Chef : Un *Norōo's* femelle, froide et directive elle n'en reste pas moins juste et déterminée. Fille d'un sage dirigeant, elle souhaite lui prouver sa valeur malgré son jeune âge.

Nérias, le maître scaphandrier : Un homme d'âge mûr et engagé, il est fasciné par les *Āquāles* et cherche à percer leurs mystères. Pacifiste, il espère pouvoir communiquer avec eux pour trouver un accord de paix.

Ācōo'v, le Chasseur : Un *Norōo's* ami proche de **Moïra** et du même âge qu'elle. Il est envoyé par le grand-père de **Moïra** pour la protéger.

Oliphas, le cuisinier : Un homme jovial, et bon vivant.

Lycia, le Médecin : Une jeune femme introvertie.

La seconde équipe : Composée uniquement de *Norōo's*. À leur tête, Dōthra'k, l'assassin des parents de **Moïra**.

Norōo's : De morphologie et de taille équivalente aux hommes, ils ont cependant une apparence proche de celle des sphynx. Grands yeux en amande, oreilles pointues, canines prononcées, peau recouverte de motifs variés. Peuple guerrier à la technologie bien plus avancée que celle des humains ils sont désavantagés par leur nombre inférieur et en déclin. Parmi les sages dirigeants, un groupe parvient à trouver l'origine de leur présence sur cette planète. Malgré l'harmonie qui règne dans la cité, ils vont utiliser la seconde équipe pour tenter de contacter leur armée dans l'espace.

Āquāles : Peuple souverain de la planète océan, ils sont de formes humanoïdes. Leur taille est largement supérieure à celle des hommes. Leur peau est parcourue de lignes colorées et ressemble à celle des dauphins. En symbiose avec leur environnement, ils peuvent adopter des formes diverses en modifiant la structure de leur peau : Forme neutre, forme de guerre, forme de chasse.... Technologiquement nous pouvons les comparer aux indiens d'amérique de la fin du 18ème.

L'apparence de la reine est proche d'une pieuvre arc en ciel mais sa taille atteint les 20 mètres. Elle seule est capable de pondre des œufs qui donnent naissance à des individus stériles.

Le pendentif de Moïra : Sorte de cylindre long d'une 10aine de cm et composé d'anneaux sur lesquels sont gravés des motifs de l'ancien alphabet *Norōo's*. En créant une combinaison avec ces anneaux et en connectant le cylindre, on peut activer l'énergie de certains objets et donner une intention : ouvrir, fermer, exploser, augmenter, diminuer etc... Sur le cadavre de ses parents, Moïra trouve un carnet de notes contenant les codes de fonctionnement.

Technologie :

À cause de la faiblesse du cœur, seules les zones essentielles ont de l'énergie.

Déplacement = Téléphériques entre les immeubles. Jeux d'ascenseur ou monte-charges entre les niveaux (parfois avec des systèmes de contrepoids)

Limitation des accès aux bornes de recharge permettant d'alimenter les objets technologiques du quotidien, donc lampes à huile dans les bas quartier et énergie chez les privilégiés et dans les zones vitales.

Les scaphandres, ils permettent de se déplacer sous l'eau pour combattre les *Āquāles*, mais également pour chasser. Ils sont alimentés par des piles rechargées avec l'énergie du cœur et peuvent fonctionner plusieurs heures. Ils embarquent un système permettant de créer de l'oxygène à partir de l'eau. Ils autorisent une bonne liberté de mouvement. Chaque plongeur est responsable de son scaphandre, certains sont plus lourds pour

assurer une solide protection, d'autres sont plus légers pour une plus grande vitesse de déplacement. Finalement leurs customisations est à l'image des capacités de son "pilote", ils sont également personnalisés, dessins gravures etc...

Le dogue, c'est une relique tout terrain dont l'apparence technologique est proche des scaphandres. Il peut se déplacer sur 4 ou 2 pattes et permet de transporter du matériel.

Matériaux :

Essentiellement récupération du métal du réacteur et tout ce qui remonte à la surface suite au crash du vaisseau. Mais aussi ce qu'a fourni l'océan, peaux de poissons et autres mollusques ou coquillages, coraux, algues ou autres éléments à inventer.

Armes :

Projectiles cinétique type revolver et fusil (régression technologique), mais avec un design non conventionnel.

Fusils et pistolet sous-marin à fléchettes (explosives, poisons ...)

Dans les profondeurs, des armes à énergie sont présentes mais il faut le pendentif pour les utiliser.

Médecine :

Utilisation de la flore aquatique, poisson, algues et coraux capables de soigner, d'anesthésier mais aussi de tuer (poison).

Nourriture :

L'océan fournit l'essentiel de la nourriture, poissons divers, mollusque étranges etc. La culture d'algues et de coraux de toutes sortes s'est développée créant un nouveau type de végétation dans la ville et même des arbres aux fleurs comestibles.

BACKGROUND :

Les parents de **Moïra**, ont bravé la loi pour se rendre à plusieurs reprises dans les zones interdites de la cité. Ingénieurs passionnés, ils étaient persuadés de pouvoir améliorer le quotidien des **Ārkhōsiens** en étudiant les technologies anciennes. Ils ont trouvé deux cylindres de contrôle et ont cherché pendant des années à en percer les secrets. Grâce aux motifs cunéiformes qui composent ces artefacts, ils ont fini par déchiffrer la langue originelle des **Norōo's**, mais toujours sans réellement comprendre l'utilité de ces pièces archéologiques.

Suite à une baisse importante de l'énergie qui alimente la ville, les sages dirigeants ont décidé d'envoyer en secret une première expédition vers les tréfonds. Ne pensant pas que le cœur était si faible, l'objectif était de trouver d'où pouvait venir le problème, la piste d'un sabotage **Āquāles** était privilégiée. Les parents de **Moïra**, connus pour leurs études des sciences oubliées, ont donc naturellement rejoint l'équipe dirigée par un guerrier **Norōo's** prénommé **Dōthra'k**.

La descente s'est déroulée non sans mal et plusieurs membres de l'expédition ont péri. De mémoire, nul n'était allé aussi bas dans les profondeurs. Les parents de **Moïra**, ont découvert par hasard que le cylindre qu'ils avaient emporté pouvait se connecter sur de rares machines inconnues. En créant la bonne combinaison ils pouvaient interagir sommairement avec ces systèmes.

Après avoir traversé des zones immergées, ils ont trouvé un laboratoire préservé des eaux. Grâce au cylindre ils ont déverrouillé une porte dévoilant d'horribles expériences menées sur les **Āquāles**. Mais la pire des révélations est arrivée lorsqu'ils ont réussi à se connecter au journal de bord du vaisseau. La vérité sur leurs origines n'était plus un secret, les anciennes rancœurs ont vite repris le dessus. **Dōthra'k**, le seul **Norōo's** survivant, les a tous tués, mais Les parents de **Moïra** ont réussi à détruire l'ordinateur et le cylindre.

Une fois remonté à la surface, **Dōthra'k** a contacté parmi les sages dirigeant **Norōo's**, les plus hostiles aux humains, afin de leur apprendre la vérité. Il a été décidé de conserver le secret jusqu'à ce que ce groupe de frondeur soit suffisant en nombre. C'était là une nécessité pour s'imposer politiquement et lancer une nouvelle expédition, uniquement composée de **Norōo's**, pour tenter de contacter leur armée dans l'espace. Une année plus tard, les frondeurs sont sur le point de gagner la majorité dans le comité dirigeant, mais la baisse continue du niveau d'énergie et la montée des eaux ont précipité les sages à réagir plus tôt que prévu.

Ainsi commence notre histoire.

SÉQUENTIEL PARTIE 1 : “Vers les profondeurs”

Sur le vaste océan, des ombres affleurent la surface de l'eau. Un groupe d'**Āquāles** file vers la cité d'**Ārkhōs**.

Moira, et l'équipe de maintenance, s'affairent aux réparations d'un panneau extérieur. Seule femme dans ce groupe elle dirige la manoeuvre avec fermeté. **Moira** est suspendue à côté de l'énorme bouche de sortie d'une des 4 pompes qui extrait l'eau de l'intérieur de la ville. La pompe dysfonctionne suite à une importante baisse d'énergie et l'eau ne s'écoule plus qu'à petit filet.

Les **Āquāles** attaquent, à dos de poissons volants, ils bondissent hors de l'eau et lancent des sortes de harpons qui ricochent sur le métal frôlant les corps. Certains escaladent la paroi à l'aide de grappins. Humains et **Norō's** ripostent avec leurs fusils. Un **Āquāle** se jette sur **Moira**, **Ācōo'v** intervient et l'aide à l'éliminer. Les **Āquāles** finissent par se retirer suite au feu nourri des renforts tout juste arrivés.

Dans la haute tour des sages dirigeants, une réunion se tient. Les derniers relevés font état d'une augmentation alarmante des coupures d'énergie et de leur durée, encourageant les attaques d'**Āquāles**. La décision est prise d'envoyer deux expéditions pour tenter de réalimenter le cœur de la cité avec les reliques d'énergies pures, conservées depuis des générations. Un des sages parvient à imposer une liste composée uniquement de **Norō's**. Elle sera dirigée par **Dōthra'k**, l'unique survivant d'une précédente tentative. **Nāa'I**, la fille d'un des sages se porte volontaire pour diriger la seconde équipe cosmopolite.

Après la réunion, un groupe de **Norō's**, ayant participé à cette assemblée, échangent à l'abri des regards. Ils remettent un objet à **Dōthra'k** (*le message d'appel à l'aide à envoyer dans l'espace*), et lui expliquent que leur avenir dépend de la réussite de sa mission. Aucun humain ne doit comprendre quel est l'objectif réel de cette expédition, dans le cas contraire il ne faudra pas laisser de témoin vivant.

Dans sa maison, **Moira** est en train de bricoler dans son atelier sur un **dogue** (*sorte de robot quadrupède*), lorsqu'elle entend une discussion entre **Ācōo'v** et son grand-père adoptif. Il lui annonce qu'une équipe de volontaires est sur le point de descendre dans les tréfonds pour relancer le cœur et qu'il reste quelques places. **Moira** intervient et souhaite en faire partie mais son grand-père le lui interdit. Une dispute éclate et malgré l'opportunité pour la jeune femme d'obtenir des réponses sur la disparition de ses parents, son grand-père reste inflexible. Elle quitte la maison, furieuse.

Moira est rejoint par **Ācōo'v**, sur une corniche qui surplombe une partie de la cité. Ce dernier lui explique que son grand-père ne veut pas la perdre comme il a perdu ses parents. Elle lui oppose que si le cœur s'arrête, les **Āquāles** ne feront pas de prisonniers et alors il n'y aura plus rien à protéger.

Le jour du départ, l'équipe des volontaires se prépare, familles et amis sont venus les soutenir. **Ācōo'v**, s'entretient avec le grand-père de **Moira**, la première équipe est partie en avance.

Un des sages dirigeants tient à faire les présentations des membres du groupe. Quand arrive le tour du porteur des cellules d'énergie, la fonction la plus dangereuse, il nomme **Moira** qui émerge de la foule s'excusant pour son retard suivi par le **dogue** enfin réparé.

Moira demande pardon à son grand-père pour lui avoir caché sa décision, mais il ne semble pas surpris, elle n'est tout simplement plus la petite fille qu'il voit toujours, il est peut-être temps qu'il l'accepte. Il ajoute qu'**Ācōo'v** veillera sur elle. Il lui remet ensuite un pendentif qui appartenait à ses parents et espère qu'elle trouvera les réponses et surtout qu'elle reviendra en vie.

Nāa'I, la **Norō's** chef de groupe lance le départ et la troupe commence la descente sous les regards attristés de leurs proches.

Les premières strates traversées par l'équipe voient la cité partiellement recouverte de végétation parasitaire, composée d'algues et de coraux divers. La progression est relativement aisée et les équipiers, partagés entre crainte et émerveillement, en profitent pour faire connaissance autour des bons repas d'**Oliphas** et des histoires de **Nérias**. **Moira** trouve vite ses marques, sa bonne humeur et son dynamisme effacent bien vite l'ambiance morose du départ et permettent de traverser ces premiers jours de descente sans mal.

Le groupe fait une nouvelle halte devant une porte scellée qui refuse de s'ouvrir malgré la clé d'énergie que possède **Nāq'ī**. Cette porte délimite le début du territoire des **Ārkhōsiens** condamnés à l'exil, les **écailleux**. Obligés de vivre dans des zones hostiles, ils sont parasités par des coraux dont ils se nourrissent à en perdre la raison. Ils se déplacent en meute et errent sans autre but que d'augmenter leur nombre pour survivre. Malgré plusieurs tentatives, la porte refuse de s'ouvrir la fatigue aidant, **Nāq'ī** ordonne de faire le bivouac et de prendre un peu de repos.

Au cours de son tour de garde, alors qu'elle s'occupe du **dogue**, **Moīra** entend un bruit suspect, une sorte de faon au pelage bleu et lumineux, mais recouvert de coraux parasites, traverse le campement en bondissant. **Ācōo'v** se réveille et tend l'oreille. Mais à peine a-t-il lancé l'alerte qu'un groupe d'**écailleux** surgit !

Le combat fait rage, **Nāq'ī** et **Ācōo'v** éliminent facilement les premiers assaillants avec leurs armes, mais ils sont plus nombreux. **Moīra** tente désespérément de retenir **Lycia** qui est traînée par 2 **écailleux**, **Nérias** vient à leur secours. Quant à **Oliphas** il leur tient tête avec ses longs couteaux. **Nāq'ī** ordonne le repli vers la porte, alors que les écailleux un peu échaudés cessent leur premier assaut pour s'éparpiller dans la végétation et la cité abandonnée.

L'équipe rassemble le matériel et se prépare à partir mais le répit est de courte durée. Les **écailleux** réapparaissent et leur nombre cette fois ne laisse planer aucun doute quant à l'issue du combat. **Moīra** se précipite vers la porte et parvient à l'ouvrir en surchargeant le panneau de contrôle, avec l'énergie d'une des précieuses cellules portées par le **dogue**. Tous se mettent à l'abri pendant que **Nāq'ī** et **Ācōo'v** enchaînent les tirs de couverture.

Moīra déconnecte la cellule, refermant la porte sur les écailleux ivres de rage, sous les yeux de deux **Norōo's** de la première équipe qui observaient la scène en retrait, cachés dans les ruines.

Choquée, la petite troupe reprend son souffle. **Nāq'ī** et **Ācōo'v** ne comprennent pas comment les écailleux ont pu passer la porte, **Moīra** leur apprend que le problème ne venait pas de la clé mais de la porte. Il s'agit d'un acte délibéré, quelqu'un veut faire échouer leur mission.

Les blessures de **Lycia** sont importantes, avec l'aide d'**Oliphas** elle applique des soins et confirme pouvoir continuer.

La zone du territoire des **écailleux** est encore plus marquée par la décrépitude de la cité. À mesure que la lumière naturelle diminue, la végétation semble prospérer et les coraux luminescents permettent à nos aventuriers de progresser. L'optimisme fait place à la méfiance de chaque instant. Ici un ancien camp **écailleux** lugubre, où des corps fusionnés avec le corail, érigent un totem macabre, là un nid de crabes cornus de tailles cauchemardesques. Les esprits s'échauffent, et la cohésion du groupe s'effrite. **Nāq'ī** est obligé d'intervenir lors d'une dispute entre **Nérias** qui ne cesse de défendre les **Āqūales** et **Lycia** dont l'attitude apparaît plus agressive qu'au départ.

Après plusieurs jours, les premières failles de la structure dévoilent des cascades d'eau qui se jettent jusqu'aux zones immergées.

Les structures et immeubles de la cité plongent dans une eau calme, au bord de laquelle la petite troupe revêt les scaphandres avec l'aide de **Nérias**.

Lycia dont l'état s'est aggravé, tente tant bien que mal de cacher les coraux qui ont poussé sur ses jambes. **Moīra** programme le **dogue** pour remonter à la surface, sans certitude de succès, **Ācōo'v** glisse un message sur le robot incapable de continuer sous l'eau.

Au milieu de la faune sous-marine, les plongeurs continuent leur descente à la recherche de cavités remplies d'air, pour leur permettre de se reposer. Rapidement, ils sont alertés par les signes vitaux de **Lycia**, son cœur est sur le point de lâcher ! Alors que **Moīra** et **Nérias** se précipitent pour l'aider, une salve de flèches traverse le groupe. Les tirs de deux **Norōo's**, en scaphandre de combat, obligent le groupe à se séparer. **Nāq'ī**, **Ācōo'v** et **Oliphas** se mettent à l'abri derrière une structure métallique et ripostent. Un peu plus bas, **Moīra** et **Nérias**

entraînent **Lycia** à l'intérieur d'un téléphérique, encastré dans un immeuble, où ils tombent nez à nez avec deux **Āquāles**.

Nérias, se rend vite compte que les **Āquāles** sont aussi terrifiés qu'eux, il s'agit d'une femelle et d'un jeune mâle. Mais alors que des impacts de flèches se font sentir, l'une d'elle atteint la femelle au moment où un mâle adulte surgit, il se jette sur les scaphandriers. Plus à l'aise dans l'eau, il blesse **Nérias** d'un coup de lance, puis se tourne vers **Moïra** qui lève son arme, déterminée. L'un des assaillants **Norōo's** pénètre par une ouverture et s'apprête à tuer le jeune **Āquāle** sur son passage. **Moïra** décale son arme et tire sur le **Norōo's** le criblant de fléchettes.

Grâce au geste de **Moïra** l'**Āquāle** ne voit plus dans le groupe un danger et se tient, désespéré avec le cadavre de sa femelle et du petit. **Moïra**, de son côté, ne peut que constater le profond coma dans lequel est plongée **Lycia**, son visage partiellement couvert de coraux visibles au travers de son casque. **Nérias**, toujours blessé, a colmaté son scaphandre. Ils sont rejoint par **Nāḥ'I**, **Ācōo'v** et **Oliphas**, qui se sont débarrassés du second assaillant. **Nāḥ'I** leur confirme que la seconde équipe cherche à les éliminer !

Il faut remettre cette discussion à plus tard car la situation est critique pour **Lycia** et les sonars n'indiquent aucune cavité qui pourrait contenir de l'air. **Nérias** s'approche des **Āquāles**, et dévoile une relique sphérique, couvertes de motifs cunéiformes. Il l'active et les **Āquāles** réagissent étonnés, la sphère émet des fréquences correspondant à leur langage, mais **Nérias** n'a aucune idée de ce qu'il leur raconte !

Le jeune **Āquāle**, tire **Moïra** par le bras, pendant que l'adulte entraîne **Lycia** en douceur. **Nérias** pense que ce sont des exclus comme les écailleux. Le groupe décide de les suivre et au détour d'un enchevêtrement de métal, se dévoile une zone dégagée, d'où se détache une vaste serre recouverte de végétation et de coraux. Les **Āquāles** les guident jusqu'à une ouverture en dessous de l'édifice, puis s'éloignent leur dette effacée.

Le groupe pénètre à l'intérieur et découvre que l'air y circule. Ils s'affairent autour de **Lycia** mais la jeune femme est condamnée. Épuisée et sonnée, **Moïra** pénètre les lieux plus avant. La végétation y est abondante, et le toit transparent laisse passer les lumières. De larges tuyaux, dont les extrémités sont greffés aux arbres, font penser à des expériences biologiques.

Moïra s'approche d'un arbre, attirée par les formes étranges à son pied. Devant les cadavres de ses parents sur lesquels poussent de nombreuses fleurs, elle ne peut retenir les larmes qui coulent sur son visage.

Fin de la première partie

Aurélien FILIPPI

0698980476

aure.filippi@gmail.com