

CHUNKY FIGHTERS

RÈGLES DU JEU



GAME RULES



SPIELREGELN



REGLAS DEL JUEGO



Pour information, concernant **CHUNKY FIGHTERS**, sachez que les attributs des combattants sont si variés qu'il est possible, un jour, qu'ils engendrent une **situation improbable** dans laquelle le combat ne pourrait s'achever normalement. Dans ce cas, le joueur à l'origine de la situation insoluble, **celui qui la provoque (exprès ou pas) sera déclaré vaincu.**

Voilà. C'est injuste, arbitraire, mais c'est comme ça.

Par ailleurs, **en cas de contradiction** entre les présentes règles du jeu et le mode de fonctionnement du **Talent** d'un personnage, c'est le **Talent** décrit sur la **Carte Personnage** qui prédomine en toutes circonstances.



Soit lucide... Ton **Tyrannosaurus Rex** ne fait pas le poids face à mon **Triceratops**!



Si!



Ne soit pas ridicule **Stavinsky**, un simple coup de corne et il décéderait d'un hémithorax...



Si!



Comment peux-tu réfuter de pareils arguments ? Tu n'espères tout de même pas avoir le dernier mot sans te couvrir de ridicule ?



Si!



Affligeant, n'est-ce pas ?



C'est une certitude !

Cet épisode d'une rare violence fut déterminant dans mon choix de carrière.



Depuis ce fâcheux incident
survenu dans ma prime
jeunesse...

Il y a deux
semaines.



...j'ai découvert la véritable
nature du mal qui détruit
les hommes depuis que le
monde est monde :



Le Doute !



Oui, le Doute car si chacun
connaissait, à l'avance et
avec certitude, l'issue de
d'un conflit... Celui-ci
n'aurait plus lieu d'être.



Et la Paix règnerait
dans le monde.



C'est pourquoi, depuis ce
jour funeste, j'ai décidé de
consacrer ma vie...

Pendant
les vacances
scolaires



A l'éradication de la violence
pour la sauvegarde
de l'humanité !

Fastoche !



Pour cela,
j'ai donc créé...



...Le **Mégalordinatron**!

Un super-ordinateur
couplé à une imprimante
3D géante!



Son incroyable moteur
de recherche lui permet de
cataloguer toutes les créatures
existantes de part le monde!

Il ne reste maintenant
qu'à les faire combattre les
unes contre les autres.



Puis, je les hiérarchiserais
par ordre de dangerosité
dans le **Fightonomicon**:
l'encyclopédie de la Paix.

Ça
claque!



La tâche est titanesque...
Je n'y parviendrais pas seul.



J'ai besoin
de vous!

Mettez-leur
la tête
au carré!

**CHUNKY
FIGHTERS**

Sommaire

Présentation	7
A propos des Combattants	7
Les Dés	7
Les Valeurs	7
Les Paliers	8
Le Coup De Grâce	8
L'Équipement	8
Les Cartes Personnages	8
Les Talents	8
Préparation	9
Le Tour De Jeu	9
Les Actions	10
1-Attaquer	10
La Parade	10
L'Esquive	11
2 - Soigner	11
3 - Désarmer	11
4 - Botte Secrète	11
5 - Talent	12
Les Blessures	12
Le Duel Au Soleil	13
Le Mode "Défi" (Règles Optionnelles)	13
1-Liste des Défis	14
Le Soutien (Règles Optionnelles)	15
6 - Soutenir	16
Les Jetons "Rage" (Règles Optionnelles)	16
Le Défolement	17
1 - Attaque	17
2 - Défense	17
3 - Rejeter	17
4 - Soin	17
5 - Localisation	17



Les règles des Jetons "Rage" sont optionnelles mais je vous les conseille vivement !

Personnellement, je n'aime pas échouer. Alors récupérer des trucs positifs en ratant une Action, ça me met du baume au cœur.

Surtout quand je sais que je pourrais les utiliser pour prendre ma revanche de manière plus... Hum... Musclée.

Présentation



Bien.

Je m'appelle **Denis Portion**, j'ai 8 ans et je serais votre instructeur !

Suivez mes consignes et je ferais de vous un combattant émérite.

Tout d'abord, sachez que vous pouvez jouer à **CHUNKY FIGHTERS** de 2 manières différentes : soit "**Chacun Pour Soi**" (1 joueur contre 1 joueur contre 1 joueur...), soit "**par Equipe**" (plusieurs joueurs contre plusieurs joueurs contre plusieurs joueurs...).

Et dans les 2 cas, vous pourrez vous affronter en mode "**Survivor**" (on combat jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en lice) ou en mode "**Défi**" (on combat jusqu'à ce que le score du défi soit atteint).



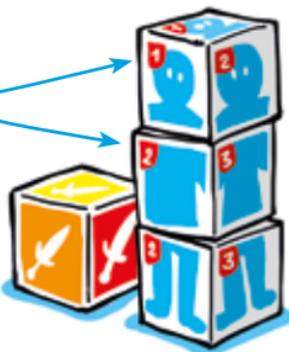
A propos des combattants...



Pour bien comprendre les règles du jeu, il est primordial que nous parlions le même langage. En conséquence, un peu de vocabulaire **chunkyfightesque** s'impose...

Les Dés : Chaque combattant est représenté par 4 dés : 3 dés qui composent le **Corps** (Tête, Torse et Jambes) et 1 dé qui détermine son **Équipement** : Gringalet (dé jaune), Vigoureux (dé orange), et Bourrin (dé rouge).

Les Valeurs : Sur chaque face des dés **Corps**, est inscrit un chiffre qui symbolise les points de vie de la partie du **Corps** en question. Au cours de la partie, cette **Valeur** sera amenée à diminuer lorsque le combattant subira une blessure, ou à augmenter lorsque le combattant se soignera.



Les Paliers : Le **Palier** est la somme nécessaire pour afficher la valeur supérieure ou inférieure la plus proche.



Par exemple, pour soigner un **Personnage** qui affiche une valeur de 2 à la **Tête**, le joueur doit incrémenter le dé **Tête** vers la valeur directement supérieure. Cela peut être 3, auquel cas le **Palier** est de 1. Mais cela peut être 4, avec un **Palier** de 2 (C'est le cas de **Lilly Kantrop**, par exemple).

Le Coup De Grâce : Le **Coup De Grâce** est la quantité de **Blessures** nécessaires pour amener un dé **Corps** à zéro. C'est aussi la valeur minimum d'un dé **Corps**.



Exemple, le **Coup De Grâce** de **Bastet Bhôl**, au **Torse**, est de 3. Il faut donc lui infliger 3 points de **Blessures** d'un seul coup pour le vaincre.



L'Équipement : C'est le 4ème dé du combattant. Il peut afficher 4 couleurs distinctes : le **Rouge** (qui représente une arme **Bourrin**), le **Orange** (qui représente une arme **Vigoureux**), le **Jaune** (qui représente une arme **Gringalet**) et le **Bleu** (qui représente un **Talent**).

Les Cartes Personnages : Ce sont les fiches descriptives des capacités et des attributs des personnages. Chaque personnage possède sa propre carte.

Les Talents : Certains personnages, en plus de leurs armes, possèdent un accessoire particulier qui symbolise leur **Talent** (de couleur **Bleu**). Dans le cas d'**Odile Cédlesspace**, il s'agit d'un générateur de champ de force.



Préparation



On peut jouer à partir de 2 joueurs jusqu'à beaucoup plus !

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de personnage avec lequel ils joueront (Maximum 6).

Moi, je vous en conseille 3 chacun.

Chaque joueur choisit, à son tour, un personnage jusqu'à ce que le nombre décidé soit atteint. Lors de cette sélection, soyez attentif à bien considérer les Valeurs de chaque personnage, notamment en ce qui concerne les Paliers et le Coup De Grâce.

Il est impossible d'avoir 2 fois le même combattant dans son équipe. Mais, il peut y avoir plusieurs fois le même combattant autour de la table.

Chaque joueur positionne ses personnages devant lui en veillant à ce que leurs Valeurs soient au maximum. Il place les Cartes Personnages de manière à ce qu'elles affichent les attributs des combattants qu'elles représentent (l'illustration est donc face cachée).



Chaque joueur sélectionne l'Équipement de ses personnages en jetant le dé Équipement.

Le Tour De Jeu



1

Le joueur qui possède le personnage avec les Valeurs les plus basses, commence. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En cas d'ex aequo, on compare la couleur du dé Équipement. Si nécessaire, c'est le deuxième personnage avec les Valeurs les plus basses qui est pris en compte... Etc.

2

A son tour, chaque joueur joue un combattant de son équipe, au choix, en utilisant une des 5 Actions à sa disposition (cf. Les Actions).

Lorsque le personnage a joué, le joueur retourne la Carte Personnage du combattant illustration face visible (donc, attributs face cachée). C'est ensuite au joueur suivant de jouer un de ses combattants...

Ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les combattants voient leur Carte Personnage avec l'illustration face visible. Fin du tour. Un nouveau tour peut commencer, on retourne alors toutes les Cartes Personnages attributs face visible.

Si un personnage a péri au tour précédent, le joueur n'attend pas que les autres joueurs aient utilisé tous leurs combattants pour ré-initialiser ses cartes personnages. Son tour de jeu aura simplement un rythme différents des autres

Chaque personnage peut interagir avec n'importe quel autre personnage en lice, ami ou ennemi. Il est également possible que tous les personnages d'une équipe s'acharnent sur un seul.

C'est carrément pas fairplay, mais "à la guerre comme à la guerre" !



Il est possible pour un personnage d'attaquer un personnage de son équipe. Quel intérêt me direz-vous ? Pour faire en sorte que **Lilly Kantrop** libère la bête qui sommeille en elle, par exemple...

En mode **Survivor**, le gagnant est le joueur dont au moins un personnage reste invaincu. En mode **Défi**, le gagnant est celui qui atteint le score pré-défini, le premier.

Les Actions

A chaque tour, chaque combattant dispose d'une action parmi les 5 suivantes :

1 Attaquer : pour attaquer, on jette le dé **Localisation** + le dé **Blessures** correspondant à la couleur de l'**Équipement** du personnage. Le résultat du dé **Blessures** indique le nombre de points à soustraire à la partie du **Corps** de la victime, défini par le dé **Localisation**.

Dé
Blessures



Dé
Localisation



A chaque fois qu'il subit une attaque infligeant au moins une blessure, le personnage peut tenter une **Parade** ou une **Esquive**, automatiquement sans attendre son tour ni que cela lui coûte une action...



La Parade : pour parer une attaque, le joueur jette le dé **Localisation** + le dé **Blessures** correspondant à la couleur de l'arme du personnage.

Si le dé de **Localisation** affiche le **Bouclier Vert**, on soustrait le résultat du dé **Blessures** aux dégâts infligés par l'attaque.

Si les dégâts sont entièrement neutralisés, l'attaque est considérée comme ayant échoué.



Si la défense est supérieur d'au moins 2 points aux dégâts infligés par l'attaque, l'attaquant est automatiquement désarmé et le joueur doit rejeter le dé **Équipement** de son personnage.

Un personnage qui affiche un **Équipement** lié à un **Talent** (couleur Bleue) ne peut pas effectuer de **Parade** (mais il peut **Esquiver**).

RÈGLES DU JEU



L'Esquive : pour esquiver une attaque, le joueur jette le dé **Localisation** seul.

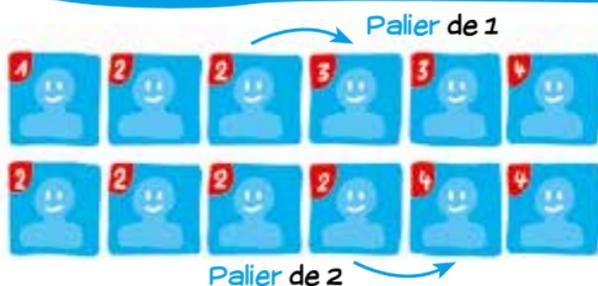
Si le dé de **Localisation** affiche l'**Esquive**, l'attaque est considérée comme ayant échoué.

Un personnage qui affiche un **Équipement** lié à un **Talent** (couleur Bleue) peut **Esquiver** (mais ne peut pas **Parer**).

2

Soigner : Lorsqu'un personnage se soigne, il incrémente automatiquement la **Valeur** d'un de ses dés **Corps** vers la **Valeur** supérieure la plus proche.

Par exemple, un personnage n'a plus qu'1 point de blessure à la **Tête**, pour le soigner, le joueur sélectionne la valeur supérieure la plus proche. Cela peut être un 2, ou bien un 3, si la valeur 2 n'existe pas sur ce dé.



3

Désarmer : pour désarmer un adversaire, l'attaquant jette le dé de **Localisation**. Si celui-ci affiche l'**Épée Rouge**, le désarmement échoue.

Dans tous les autres cas, le joueur de la victime est contraint de relancer le dé **Équipement** de son personnage et d'en accepter les conséquences.



4

Botte Secrète : Pour infliger des dégâts plus importants, un personnage peut utiliser sa **Botte Secrète**.

Pour cela, le joueur annonce la partie du **Corps** qu'il souhaite toucher : la **Tête**, le **Torse** ou les **Jambes**, puis, il jette le dé **Localisation** + le dé **Blessures** correspondant à la couleur de l'arme du personnage.

En cas de réussite, le score du dé **Blessures** est majoré de 1 point. En cas d'échec, l'attaque est ratée (même si une autre partie du **Corps** était touchée).

Si la partie visée est la **Tête** et que le résultat des dégâts est supérieur ou égale à 3, la **Tête** de la victime est tout simplement tranchée nette. Le personnage est vaincu instantanément et ce, quelque soit le nombre de points de blessure qui lui restait à la **Tête**.

La vie est parfois cruelle...





5

Talent : chaque personnage dispose d'une **capacité spéciale**. Parfois, son effet est permanent (cf. **Conrad Coursi** dont le pouvoir est de ne pas avoir de **Tête**), mais parfois, son effet est ponctuel et nécessite d'utiliser une **Action** pour se manifester.

Par exemple : **Bastet Bhôl** souhaite lancer « **Malédiction De La Momie** ». Il doit, pour ce faire, utiliser son **Action**.

Durant ce tour, il ne pourra donc plus faire d'**Action**.

Les Blessures

Pour vaincre un combattant, il faut réduire la **Valeur** de sa **Tête** ou de son **Torse** à 0.

Si la **Valeur** de ses **Jambes** est à 0, le combattant est simplement estropié et pourra encore combattre avec un dé **Blessures** de puissance inférieure.

Orange s'il était en Rouge et Jaune s'il était en Orange. S'il était en Jaune, il reste en Jaune.



Lorsqu'un personnage subit des blessures, on décrémente automatiquement la **Valeur** du dé **Personnages** ciblé vers le **Palier** inférieur.

Par exemple, pour un personnage avec une **Valeur** de 4 au **Torse** et qui subit 3 **Point De Blessure**, le joueur doit sélectionner la valeur inférieure la plus proche.

Dans cet exemple, cela devrait être la **Valeur** 1, mais ce peut être la **Valeur** 2, si la **Valeur** 1 n'existe pas sur ce dé (Cf. Les **Paliers**).

Le Coup De Grâce : Les dés personnages possèdent tous une **Valeur** minimale en dessous de laquelle ils ne sont plus décrémentables. Dans le cas du **Torse** ou de la **Tête**, cette **Valeur** représente le seuil nécessaire à atteindre pour achever le personnage et lui donner le **Coup De Grâce**.

Par exemple, la **Valeur** minimum du dé **Torse** de **Bastet Bhôl** est de 3. Pour l'achever, son adversaire doit lui infliger au moins 3 **Points De Blessures** en un seul coup.

← **Coup De Grâce** de 3



Autant vous dire que ce n'est pas gagné et qu'il va falloir prendre des risques : faire une **Botte Secrète** ou frapper la **Tête** qui est plus vulnérable.



Le Duel Au Soleil (valable même s'il pleut, neige, ou quoi)



Lorsqu'il ne reste plus que 2 personnages en lice, la tension lors du combat est telle que les combattants sont en proie à une frénésie destructrice, il n'est alors plus question de se préserver mais bien de massacrer promptement son ultime adversaire.

En d'autres termes, en **Duel Au Soleil**, l'action **Soigner** n'est plus applicable.

Le Mode "Défi" (Règles Optionnelles)



En mode **Défi**, l'objectif n'est plus l'annihilation totale de l'adversaire, il s'agit d'atteindre le score défini en début de partie en réalisant les **Défis** indiqués sur les jetons **Défis**. A chaque défi accompli, le joueur se saisit du jeton et remporte les points correspondants.



Pour définir le score à atteindre, on totalise la puissance de tous les personnages en lice, on ajoute le nombre de jetons **Défis** sur la table et on divise le résultat par 2 (arrondis au supérieur).

$$\text{Score à atteindre} = \frac{\text{Puissance personnages} + \text{Nombre de jetons Défis}}{2}$$



Ensuite chaque joueur pioche 3 jetons **Défi** au hasard. Il les regarde secrètement et en sélectionne 2 qu'il place, faces cachées, au centre de la table. Quand tous les joueurs ont posé leurs jetons, on les retourne faces visibles. Je précise que tous les **Défis** sont communs à l'ensemble des joueurs.

Chaque combattant vaincu rapporte 3 points au joueur victorieux (il se saisit de la carte du personnage vaincu).



Certains défis mettent automatiquement fin au conflit. Attention à bien anticiper les actions de vos adversaires.

Par exemple : le Défi « Ne pas parer durant toute la durée du combat » rapporte 8 points. Si le score à atteindre est de 16 points et qu'un joueur a 5 points, il lui suffit de vaincre un combattant pour totaliser 8 points. S'il n'a pas Paré durant tout le combat, il peut se saisir du jeton et annoncer 16 points. Fin du combat.



Il y a 25 Défis pour l'instant.

Vous trouverez la liste détaillée de tous les Défis ci-dessous.

Plus ils rapportent de points, plus les Défis sont difficiles à accomplir



Infliger
1 blessure
à un
adversaire



Vaincre
1 adversaire



Infliger
2 points de
blessures
en 1 tour de
combat



Désarmer
1 adversaire



Réussir
1 parade



Réussir
1 esquive



Soigner
1 combattant



Réussir
1 botte
secrète
au Torse



Réussir
1 botte
secrète
aux Jambes



Réussir
2 parades
consécutives



Infliger
4 points de
blessures
en 1 tour de
combat



Décapiter
1 adversaire



Désarmer 3
adversaires



Vaincre
1 adversaire
avec un dé
vigoureux
(orange)



Réussir
2 esquives
consécutives



Réussir
1 botte
secrète
à la Tête



Vaincre 2
adversaires



Réussir
2 bottes
secrètes
à la Tête



Infliger
6 points de
blessures
en 1 tour de
combat



Décapiter 2
adversaires



Vaincre
1 adversaire
avec un dé
gringalet
(jaune)



Ne combattre
qu'avec le dé
gringalet
(jaune)



Ne perdre
aucun
combattant
pendant le
combat



Avoir tous
ses points de
vie à la fin du
combat



Ne faire
aucune
Parade
durant le
combat

Le Soutien (Règles optionnelles)



Si, comme moi, vous avez trop la classe et que vous souhaitez corser un peu le jeu, les règles du **Soutien** sont faites pour vous !

Tu m'étonnes...

Lors de la phase de **Préparation** (page 9), quand chaque joueur choisit l'**Équipement** de ses personnages, il sélectionne tout simplement la face du dé **Équipement** qui lui convient le mieux.

Mais attention ! Chaque dé **Équipement** doit afficher une couleur distincte des autres (1 Rouge, 1 Orange et 1 Jaune). En cas de doublon, l'un des 2 combattants agira en **Soutien** auprès de l'autre. Le **Soutien** ne s'applique pas aux **Talents** (Bleu).

Durant le **Tour De Jeu** (page 9), si 2 combattants affichent un **Équipement** de couleur identique (Rouge, Orange ou Jaune), un seul des 2 peut agir (l'autre étant en **Soutien**).

Leurs 2 **Cartes Personnages** sont retournées ensemble.



Concernant les **Actions**, il y a 3 dès de **Blessures** possibles : 1 Rouge, 1 Orange et 1 Jaune. Chaque dé sera utilisé pour porter une attaque à un personnage de l'équipe adverse. Chaque équipe pourra donc frapper 3 fois au maximum.

En d'autre termes, à chaque tour, une équipe de combattants peut attaquer avec un dé **Blessures Gringalet** (dé jaune), un dé **Blessures Vigoureux** (dé orange), et un dé **Blessures Bourrin** (dé rouge). Les personnages excédentaires seront utilisés en **Soutien**.



Un exemple en couleurs : vous avez cinq personnages dans votre équipe, vous sélectionnez les dés **Équipement** suivants : Rouge, Rouge, Orange, Jaune et Bleu. Dans ce cas, le premier personnage frappe avec le dé **Blessures Bourrin**, le second ne frappe pas mais **soutien** le premier, le troisième frappe avec le dé **Blessures Vigoureux**, le quatrième avec le dé **Blessures Gringalet** et le dernier utilise son **Talent** (dé bleu).

Maintenant, par tour, chaque combattant dispose d'une action supplémentaire :



6 Soutenir : Le personnage en soutien pendant l'attaque d'un autre, permet au joueur de rejeter un dé (**Localisation** ou **Blessures**) si le résultat ne lui convient pas.

Une fois le dé rejeté, il est impossible de revenir au résultat précédent, même s'il était plus avantageux.

Si un combattant a 2 personnages en **Soutien**, il peut rejeter 2 fois un dé. Il n'y a pas de limite au nombre de personnages en **Soutien**.

Par extension, si le personnage attaqué est soutenu, il peut, de la même façon, rejeter un dé (**Localisation** ou **Blessures**) si le résultat ne lui convient pas. En revanche, si ensuite, le personnage qui l'a soutenu, est attaqué à son tour, ce dernier ne pourra plus se défendre.

Les Jetons "Rage" (Règles Optionnelles)



A chaque action échouée, les joueurs obtiennent 1 **Point De Rage** qui symbolise l'agacement ressenti par le personnage lors de son échec.

Concrètement, le joueur prend un jeton **Point De Rage** et le place en évidence devant lui. A tout moment, les autres joueurs doivent pouvoir voir le nombre de **Point De Rage** accumulé par leurs adversaires.

On considère comme ayant échouée, une **Attaque** ou une **Défense** dont la **Localisation** est inutile ou dont le résultat du dé de **Blessure** est égale à 0.

Si une **Attaque** porte mais que l'adversaire réussit parfaitement sa **Défense**, au point de ne subir aucun dégât, l'attaquant ne récupère aucun **Points De Rage**.

De la même manière, si le joueur se **Défole** (voir ci-après) de 2 **Points De Rage** pour rejeter un dé et qu'il échoue, il ne récupère aucun **Points De Rage**.

Lorsqu'une **Attaque** échoue, inutile pour le défenseur d'essayer une **Parade** ou une **Esquive** dans le seul but d'échouer afin de récupérer un **Point De Rage**.

C'est bien tenté, mais ça ne marche pas comme ça...





Lorsqu'une **Botte Secrète** échoue, on considère que l'attaquant savait que le coup était risqué et, par conséquent, il ne récupère aucun **Points De Rage**.

Je précise que les **Point De Rage** sont comptabilisés pour l'équipe entière et pas seulement pour le personnage qui échoue.

Les **Point De Rage** peuvent être utilisés en **Défoulement**, c'est cool ! Et vous pouvez le faire de plusieurs façons.

1 Attaque : Augmenter les blessures infligées lors d'une **Attaque**, par le dé **Blessures**, en dépensant 2 **Points De Rage** par point de **Blessures** supplémentaire (4 **Points De Rage** = 2 points de **Blessures** en plus...).

2 Défense : Diminuer les blessures reçues en dépensant 2 **Points De Rage** par point de **Blessures** supplémentaire évité lors d'une **Parade** (4 **Points De Rage** = 2 points de **Blessures** en moins...).

3 Rejeter : Rejeter un dé dont le résultat ne vous satisfait pas, en dépensant 2 **Points De Rage** par jet supplémentaire.

4 Soin : Augmenter la qualité du soin en dépensant 2 **Points De Rage** par point de **Blessures** supplémentaire récupéré (4 **Points De Rage** = 2 points de **Blessures** en moins...).

5 Localisation : Choisir la face du dé **Localisation**, en dépensant 5 **Points De Rage**.

Dans tous les cas, les **Points De Rage** sont restitués par le joueur et remis à disposition de chacun.

Les **Points De Rage** ne peuvent pas être cumulés au delà de 6. Lorsqu'un joueur atteint 6 **Points De Rage**, il **Pète Les Plombs** et doit dépenser l'intégralité de ses **Points De Rage** pendant son prochain tour (dans la mesure du possible). A l'issue, s'il reste des **Points De Rage**, ils sont perdus et remis à disposition de chacun.

Lorsqu'un personnage achève un autre combattant, le joueur victorieux donne 3 **Points De Rage** au joueur perdant (le nombre de **Points De Rage** égal à la puissance du combattant vaincu). Cette action symbolise à la fois la satisfaction d'avoir vaincu pour le gagnant (ça détend...), et la frustration d'avoir échoué pour le perdant (ça agace...). Si le joueur victorieux n'a plus, ou pas assez, de **Points De Rage**, le perdant se sert parmi les pions en commun.



Euh...

Salut.





ROBIN RED GAMES®

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Conçu et réalisé en Corrèze (France)

Auteur : **Nicholas HAYES**

Développement : **Deludis & Pascal BOUCHER**

Illustrations : **Pascal BOUCHER**

Traduction : **Deludis & Nicholas HAYES**

