Compétence Spéciale

Liste de toutes les compétences :

- 1 : Technogure :Il semble que votre intelligence soit telle qu'il vous donne l'accès total aux Ruines des anciens, à leurs technologies et à leur langue.
- 2 : Pacifique : Vous semblez apaiser toutes les créatures de ce monde, vous ne vous ferez jamais attaquer par les monstres sauf si vous les attaquer en premier.
- 3 : Impressionnant : Avec tout votre attirail et votre physique imposant, vous impressionner les bandits, soldats et mercenaires qui réfléchissent à deux fois avant de vous attaquer. Si vous ne les attaquez pas, eux resteront à l'écart.
- 4 : Sang de marchand : Les affaires ça vous connais ! Tous les prix des marchands seront toujours à votre faveur.
- 5 : Résistance au froid: Le froid ne vous fait pas peur ! Vous êtes immunisée face au malus de froid
- 6 : Pillage : Vous savez toujours où il faut chercher pour trouver des trucs intéressants. +1 objet lors des recherches.
- 7 : Charme : Les discussions n'ont jamais été aussi facile. Bonus de Charisme envers les individus attirés par votre genre.
- 8 : Acclimatation : Les vôtres sont des parias dans ce secteur, pas de problèmes, vous avez apporté votre brosse. Les malus de charisme dus à une zone ne vous affectent pas.
- 9 : Apprentissage rapide : Vous apprenez toutes les langues deux fois plus vite que tout le monde.
- 10 : Résistance aux climats extrêmes : Les Biomes Dangereux apportent aucun malus à votre personne !
- 11 : Voleur dans l'âme : Oh ! Vilain chenapan, c'est pas gentil de voler ! Vous êtes si douée pour le vole que cela ne vous demande aucun effort.
- 12 : Prophète : Les dieux vous parlent et vous donnent le chemin à suivre.
- 13 : Athée : Les dieux ? Cela n'existe pas ! Vous êtes insensible à la magie sacrée, qu'elle soit bénéfique ou contre vous. (Vous ne pouvez pas gagner ce trait si vous utilisé la magie sacrée)
- 14 : Bénie : Les dieux vous accordent leurs grâce, le mal ne peut vous retenir. Vous êtes insensible à la magie noir et au malédiction
- 15 : Chevalier : Votre défense est parfaite, alors pourquoi ne pas renvoyer les coups ? Vous permet de contre-attaquer pour chaque attaque reçue.
- 16 : Alchimiste : Dans votre temps perdu vous fabriquer des potions avec tout ce que vous trouver.
- 17 : Diplomate : Une quête n'est pas assez payer pour vous, pas de problème, vous pouvez toujours négocier la récompense.

- 18 :Berserk : Quand la rage vous gagne, vous taper toujours plus fort ! (Une fois par combat vous pouvez doubler vos dégâts de corps à corps)
- 19 : Apôtre de l’Unique : Vous êtes un adepte d'un mystérieux personnage, certain dise que vous entendez de temps à autre, des voix dans votre tête.
- 20 : Disciple de l’Unique : Vous êtes un suivant assidu de votre divinité, sa voix vous guide dans tout les moments difficile de votre existence.
- 21 : Chasseur : Avec un arc ou un arbalète, vous faites des merveilles. Tout les armes à distances à corde peuvent être utilisé sans distances limite (max 500m)
- 22 : Tireur d’élite : Avec un fusil, vous êtes un as. Toute les armes à feu peuvent être utilisé sans distances limite (max 2km)
- 23 : Architecte : Construire ou rénover un bâtiment est un jeu d’enfant ! (La construction de bâtiment ou leur rénovation ne demande pas de jet de dés)
- 24 : Forgeron de génie : Toutes les armes que vous fabriquer sont remarquable (Elles sont toutes de qualité supérieur a celle trouver sur le marché)
- 25 : Bon parti : Depuis quelque temps, les aristocrates et noble vous regarde autrement, humm étrange ! (Seul les noble attirer par votre genre)
- 26 : Maître des enchantements : Enchantée des vêtements cela vous connais, vous êtes même un maître dans ce domaine.
- 27 : Archimage : La magie n’a pas de secret pour vous, même si elle n'est pas de votre niveau. Vous pouvez utiliser tout les sort même s’ils ne sont pas de votre niveau (Mais cela sera compliqué)
- 28 : Apprenti : Vous êtes attentif et prêt pour apprendre. Vous gagnez deux fois plus d’expérience.
- 29 : Expérimenter : Vous avez vécu beaucoup de choses dans votre vie, et vos aventures vous ont appris tant de choses. Vous pouvez maîtriser une technique qui n’est pas de votre niveau.
- 30 : Professeur : Vous êtes un grand pédagogue, les enfants apprennent plus vite en votre présence.
- 31 : Tueur à gage : Tuer, OK, mais pas sans argent ! Vous trouvez toujours de l’argent sur vos victimes, même celles qui ne devraient pas en avoir.
- 32 : Respectable : Les autres vous respectent, et n’ose pas vraiment vous manquer de respect.
- 33 : Surdouée : Vous permet d’avoir un nouvelle compétences à chaque niveau
- 34 : Chasseur de montres : Vous avez chassé des monstres toute votre vie, vous savez comment leur faire mal. (Double vos dégâts sur les monstres)
- 35 : Bestiaire vivant : Vous connaissez les monstres comme personne et notamment leurs faiblesses.
- 36 : Parent en or : Vous êtes le meilleur parent du monde, si bien que vos enfants deviennent meilleurs que vous !
- 37 : Grand Parent : Et bien bravo ! Vous avez des petits enfants !
- 38 : élu des dieux : Les dieux pensent que vous avez une destinée hors du commun et vous offrent leur bénédiction.
- 39 : Discret : Ah ! Vous étiez là depuis le début ! Désolée je vous avez pas vue. Les personnes ne repèrent pas votre présence, vous permettant de vous faufiler sans même vous cacher. Ce n’est pas banal d’être aussi banal !

- 40 :Assassin : Tuer c’est un métier, pour que ce soit propre, faite appel à un professionnel. Avec une attaque dans le dos, vous tuer vos ennemis en une attaque. (Sauf Créature 3 fois plus grande que vous) [Certain ennemie y sont immunisé]
- 41 : Héro nationale :
- 42 : Demi-dieu : Les dieux savent tout faire, toi aussi ! Peut atteindre le dernier niveau de magie et de combat conventionnel
- 43 : Sage :
- 44 : Grand sage :
- 45 : Libraire : Les Bibliothèques n’ont pas de secret. Vous payez vos livres deux fois moins cher.
- 46 : Historien : Le passée n’a pas de secret pour vous. Vous pouvez vous souvenir du passé de toutes les races.
- 47 : Scientifique : Un jour, vous vous êtes réveillé avec plein de trucs scientifiques dans la tête. Depuis c’est par ressortie. Vous pouvez utiliser la technologie des anciens (Sauf nécessitant donnée Biométrique) et vous avez au minimum 90 en connaissance Technique.
- 48 : Artisan hors pair :En bricolage, fabrication et réparation vous êtes un génie. Vous avez au minimum 90 en Artisanat.
- 49 : L’Orphelin : Vos parents vous sont inconnus, mais toute votre vie ont les as crains.
- 50 : Enfant de la Terre : Nul ne sait de quoi il s’agit, mais cela semble perturber quelqu’un.
- 51 : Enfant des anciens : Vos racines sont anciennes, un sang pur coule dans vos veines.
- 52 : Docteur : Soigner c’est votre passion, et vous êtes un expert dans le domaine.
- 53 : Force de la nature : Les maladies puff ! C’est elle qui tombe malade quand elle vous voit.
- 54 : Maître des poisons : Le poison est un vieil ami, il ne vous fait rien.
- 55 : Traducteur universelle : Apprends tout les langues en les écoutants
- 56 : Aristocrate : Dans votre nations, votre famille et vous-même bénéficiez d’un traitement de faveur dû à votre rang.
- 57 : Invisible : Vous semblez invisible aux yeux des autorités, vos méfaits resteront dans l’ombre.
- 58 : As des flèches : Vous ne cassez jamais vos flèches, quelle que soit la situation (Sauf si la flèche brûle !)
- 59 : Maître d’arme : Vous savez toujours comment utilisé a la perfections une arme (Vous multiplier par deux le bonus de stats des armes)
- 60 : Commère : Vous savez suivre plusieurs conversations à la fois, et surtout, vous n’en ratez pas une miette.
- 61 : Œil de lynx : Les choses qui vous entours ont moins de secret pour vous que pour les autres (Vous connaissait soit l’armure, soit les PV, soit les compétences des ennemies [à choisir au début de chaque combat [Identique pour les ennemies du même combat]])
- 62 : Ambidextre : Vous pouvez vous battre avec les deux mains, pratique !
- 63 : Brise-garde : Personne ne peut parer vos attaques.
- 64 : Cuisinier : Pourquoi manger des rations quand on peut cuisiner soi- même !
- 65 : Dresseur : Les animaux vous adorent, et peuvent même devenir des compagnons de route, mais ce sera long !

- 66 : Fauconnier : Votre ami à plumes vous dit tout ce qu'il voit, et il a une vue panoramique.
- 67 : Grand Voyageur : Grâce à vos nombreux voyages vous savez comment gagner du temps et en faire gagner aux autres.
- 68 : Habitué des sièges : Vous avez passé votre vie dans des villes assiégées, vous savez comment réagir…
- 69 : Joaillier : Tailler des pierres précieuses et en faire de magnifique bijoux, trop facile.
- 70 : Musicien : Jouer un peu de musique pour distraire et détendre vos camarades, cela leurs permettras de mieux se reposer et récupérer plus facilement des blessures dut aux combats.
- 71 : Mendiant : Plus d'argent, pas grave les autres en ont pour vous !
- 72: Défense parfaite : Vos défense est inviolable (Vous gagnez 10 Défense en plus de votre armure)
- 73 : Provocateur :
- 74 : Raquetteur :
- 75 : Œil du maître : Les choses qui vous entours non aucun secret pour vous (Vous connaissez l'armure, les PV et les compétences des ennemies)
- 76 : Sang froid : Même dans les situations les plus complexes, que ce soit une prise de bec ou choisir entre la vie et la mort, vous rester toujours droit dans vos bottes, sans jamais vous emporter.
- 77 : Sans Peur : Rien ne vous fait frémir !
- 78 : Sommeil léger : Le moindre bruit vous réveille, pas de risque de vous surprendre dans votre sommeil.
- 79 : Secret de la Bière : Vous connaissez le secret des brasseurs !
- 80 : Sur ces gardes : Quelle que soit la situation, vous ne baissez jamais votre garde, impossible de vous prendre par surprise ! (Sauf durant votre sommeil)
- 81 : Volonté de fer : Impossible de vous manipuler, vous êtes bien trop têtu pour cela !
- 82 : Faribole : Vous pouvez baratiner quelqu'un en lui racontant tant de choses, qu'il ne cherchera même plus à dénouer le vrai du faux.
- 83 : Pilote : manœuvré, conduire ou naviguer, vous savez tout faire.
- 84 : Descendant des dieux : Attendez quoi ? Un de vos ancêtres est un dieu ?Vous avez au moins 1000 PV et vous ne pouvez pas avoir moins de 30/100 et 10/20 à vos compétences.
- 85 : Meneur : Si votre groupe n'arrive pas à se décider, pas de problème, ils vous suivrons !
- 86 : Avare : On fait moitié moitié ? Ah mais il y a une pièce en trop… pas grave je la prend !
- 87 : Estomac à toute épreuve : Vous avez faim ? pas de soucis, manger de la nourriture pourrie, des pierres ou bien une charogne et tout ira mieux.
- 88 : Nyctalope : Le noir complet ? Pas grave vos yeux voir tous même sans lumière.
- 89 : Lecteur Rapide :
- 90 : Prédicateur : En question de Religion vous êtes une sommité, et les gens le savent !
- 91 : Doyen : Votre espérance de vie semble plus grande que celle des autres (vous vivez 40 ans de plus que les autres (toute race confondu)
- 92 : Grand enfant : Vieillir, très peu pour vous ! Même sénior, vous n'avez pas de malus de Stat.

- 93 : érudit : Vous pouvez traduire n’importe quel écrit (Sauf langue des anciens)
- 94 : Peau de fer : Vous avez la peau dure, si dur que même les vampires ne peuvent la percer. (Vous ne pouvez pas être mordue, donc vous ne pouvez devenir un vampire également)
- 95 : Réincarnée : Survivre à travers ces enfants c’est bien, renaître tels un phénix c’est mieux (Lors de votre mort vous pouvez choisir la race de votre choix en gardant vos stats pour créer un nouveau personnage)
- 96 : Fertile : Certains essaient sans relâche, vous c’est immédiat. (Vous pouvez faire autant d’enfant que vous le souhaitez)
- 97 : Expert en magie : Vous pouvez maîtriser les niveaux supérieurs de magie deux fois plus vite que les autres. (Divise par deux le niveau requis)
- 98 : Être Pure : Les malédictions et les maladies ont peur de vous, soyez rassuré ! (Permet à un vampire de perdre sa sensibilité à l’argent et au sacré tout en restant un vampire, mais les non vampire ne pourront plus le devenir)
- 99 : éternel : Le temps ? Le vieillissement ? Je connais pas désolé ! Vous ne pouvez plus vieillir (Attentions si vous êtes sénior ou enfant avant de gagner cette compétences vous les resterait)
- 100 : Connaissances Anciennes : La magie est comme une partie de vous même, même seul que vous ne connaissez pas. (Permet d’apprendre toute les magie même celle unique à certaine race)

Compétences Obtenable par à la création :

- 1 : Pacifique : Vous semblez apaiser toutes les créatures de ce monde, vous ne vous ferez jamais attaquer par les monstres sauf si vous les attaquer en premier.
- 2 : Impressionnant : Avec tout votre attirail et votre physique imposant, vous impressionner les bandits, soldats et mercenaires qui réfléchissent à deux fois avant de vous attaquer. Si vous ne les attaquez pas, eux resteront à l’écart.
- 3 : Sang de marchand : Les affaires ça vous connais ! Tous les prix des marchands seront toujours à votre faveur.
- 4 : Résistance au froid: Le froid ne vous fait pas peur ! Vous êtes immunisée face au malus de froid
- 5 : Pillage : Vous savez toujours où il faut chercher pour trouver des trucs intéressants. +1 objet lors des recherches.
- 6 : Charme : Les discussions n'ont jamais été aussi facile. Bonus de Charisme envers les individus attirés par votre genre.
- 7 : Acclimatation : Les vôtres sont des parias dans ce secteur, pas de problèmes, vous avez apporté votre brosse. Les malus de charisme dus à une zone ne vous affectent pas.
- 8 : Apprentissage rapide : Vous apprenez toutes les langues deux fois plus vite que tout le monde.
- 9 : Résistance aux climats extrêmes : Les Biomes Dangereux apportent aucun malus à votre personne !

- 10 : Voleur dans l’âme : Oh ! Vilain chenapan, c’est pas gentil de voler ! Vous êtes si douée pour le vole que cela ne vous demande aucun effort.
- 11 : Prophète : Les dieux vous parlent et vous donnent le chemin à suivre.
- 12 : Athée : Les dieux ? Cela n’existe pas ! Vous êtes insensible à la magie sacrée, qu’elle soit bénéfique ou contre vous. (Vous ne pouvez pas gagner ce trait si vous utilisé la magie sacrée)
- 13 : Chevalier : Votre défense est parfaite, alors pourquoi ne pas renvoyer les coups ? Vous permet de contre-attaquer pour chaque attaque reçue.
- 14 : Alchimiste : Dans votre temps perdu vous fabriquer des potions avec tout ce que vous trouver.
- 15 : Diplomate : Une quête n’est pas assez payer pour vous, pas de problème, vous pouvez toujours négocier la récompense.
- 16 :Berserk : Quand la rage vous gagne, vous taper toujours plus fort ! (Une fois par combat vous pouvez doubler vos dégâts de corps à corps)
- 17 : Apôtre de l’Unique : Vous êtes un adepte d'un mystérieux personnage, certain dise que vous entendez de temps à autre, des voix dans votre tête.
- 18 : Disciple de l’Unique : Vous êtes un suivant assidu de votre divinité, sa voix vous guide dans tout les moments difficile de votre existence.
- 19 : Chasseur : Avec un arc ou un arbalète, vous faites des merveilles. Tout les armes à distances à corde peuvent être utilisé sans distances limite (max 500m)
- 20 : Tireur d’élite : Avec un fusil, vous êtes un as. Toute les armes à feu peuvent être utilisé sans distances limite (max 2km)
- 21 : Architecte : Construire ou rénover un bâtiment est un jeu d’enfant ! (La construction de bâtiment ou leur rénovation ne demande pas de jet de dés)
- 22 : Forgeron de génie : Toutes les armes que vous fabriquer sont remarquable (Elles sont toutes de qualité supérieur a celle trouver sur le marché)
- 23 : Bon parti : Depuis quelque temps, les aristocrates et noble vous regarde autrement, humm étrange ! (Seul les noble attirer par votre genre)
- 24 : Maître des enchantements : Enchantée des vêtements cela vous connais, vous êtes même un maître dans ce domaine.
- 25 : Apprenti : Vous êtes attentif et prêt pour apprendre. Vous gagnez deux fois plus d’expérience.
- 26 : Expérimenter : Vous avez vécu beaucoup de choses dans votre vie, et vos aventures vous ont appris tant de choses. Vous pouvez maîtriser une technique qui n’est pas de votre niveau.
- 27 : Professeur : Vous êtes un grand pédagogue, les enfants apprennent plus vite en votre présence.
- 28 : Tueur à gage : Tuer, OK, mais pas sans argent ! Vous trouvez toujours de l’argent sur vos victimes, même celles qui ne devraient pas en avoir.
- 29 : Respectable : Les autres vous respectent, et n’ose pas vraiment vous manquer de respect.
- 30 : Surdouée : Vous permet d’avoir un nouvelle compétences à chaque niveau
- 31 : Chasseur de montres : Vous avez chassé des monstres toute votre vie, vous savez comment leur faire mal. (Double vos dégâts sur les monstres)
- 32 : Bestiaire vivant : Vous connaissez les monstres comme personne et notamment leurs faiblesses.

- 33 : Parent en or : Vous êtes le meilleur parent du monde, si bien que vos enfants deviennent meilleurs que vous !
- 34 : Discret : Ah ! Vous étiez là depuis le début ! Désolée je vous avez pas vue. Les personnes ne repèrent pas votre présence, vous permettant de vous faufiler sans même vous cacher. Ce n'est pas banal d'être aussi banal !
- 35 :Assassin : Tuer c'est un métier, pour que ce soit propre, faite appel à un professionnel. Avec une attaque dans le dos, vous tuer vos ennemis en une attaque. (Sauf Créature 3 fois plus grande que vous) [Certain ennemie y sont immunisé]
- 36 : Sage :
- 37 : Grand sage :
- 38 : Libraire : Les Bibliothèques n'ont pas de secret. Vous payez vos livres deux fois moins cher.
- 39 : Historien : Le passée n'a pas de secret pour vous. Vous pouvez vous souvenir du passé de toutes les races.
- 40 : Artisan hors pair :En bricolage, fabrication et réparation vous êtes un génie. Vous avez au minimum 90 en Artisanat.
- 41 : L'Orphelin : Vos parents vous sont inconnus, mais toute votre vie ont les as crains.
- 42 : Docteur : Soigner c'est votre passion, et vous êtes un expert dans le domaine.
- 43 : Force de la nature : Les maladies puff ! C'est elle qui tombe malade quand elle vous voit.
- 44 : Maître des poisons : Le poison est un vieil ami, il ne vous fait rien.
- 45 : Traducteur universelle : Apprends tout les langues en les écoutants
- 46 : Aristocrate : Dans votre nations, votre famille et vous-même bénéficiez d'un traitement de faveur dû à votre rang.
- 47 : As des flèches : Vous ne cassez jamais vos flèches, quelle que soit la situation (Sauf si la flèche brûle !)
- 48 : Maître d'arme : Vous savez toujours comment utilisé a la perfections une arme (Vous multiplier par deux le bonus de stats des armes)
- 49 : Commère : Vous savez suivre plusieurs conversations à la fois, et surtout, vous n'en ratez pas une miette.
- 50 : Ambidextre : Vous pouvez vous battre avec les deux mains, pratique !
- 51 : Brise-garde : Personne ne peut parer vos attaques.
- 52 : Cuisinier : Pourquoi manger des rations quand on peut cuisiner soi- même !
- 53 : Dresseur : Les animaux vous adorent, et peuvent même devenir des compagnons de route, mais ce sera long !
- 54 : Fauconnier : Votre ami à plumes vous dit tout ce qu'il voit, et il a une vue panoramique.
- 55 : Grand Voyageur : Grâce à vos nombreux voyages vous savez comment gagner du temps et en faire gagner aux autres.
- 56 : Habitué des sièges : Vous avez passé votre vie dans des villes assiégées, vous savez comment réagir…
- 57 : Joaillier : Tailler des pierres précieuses et en faire de magnifique bijoux, trop facile.
- 58 : Musicien : Jouer un peu de musique pour distraire et détendre vos camarades, cela leurs permettras de mieux se reposer et récupérer plus facilement des blessures dut aux combats.
- 59 : Mendiant : Plus d'argent, pas grave les autres en ont pour vous !

- 60: Défense parfaite : Vos défense est inviolable (Vous gagnez 10 Défense en plus de votre armure)
- 61 : Provocateur :
- 62 : Raquetteur :
- 63 : Sang froid : Même dans les situations les plus complexes, que ce soit une prise de bec ou choisir entre la vie et la mort, vous rester toujours droit dans vos bottes, sans jamais vous emporter.
- 64 : Sommeil léger : Le moindre bruit vous réveille, pas de risque de vous surprendre dans votre sommeil.
- 65 : Secret de la Bière : Vous connaissez le secret des brasseurs !
- 66 : Sur ces gardes : Quelle que soit la situation, vous ne baissez jamais votre garde, impossible de vous prendre par surprise ! (Sauf durant votre sommeil)
- 67 : Faribole : Vous pouvez baratiner quelqu'un en lui racontant tant de choses, qu'il ne cherchera même plus à dénouer le vrai du faux.
- 68 : Avare : On fait moitié moitié ? Ah mais il y a une pièce en trop… pas grave je la prend !
- 69 : Estomac à toute épreuve : Vous avez faim ? pas de soucis, manger de la nourriture pourrie, des pierres ou bien une charogne et tout ira mieux.
- 70 : Nyctalope : Le noir complet ? Pas grave vos yeux voir tous même sans lumière.
- 71 : Lecteur Rapide :
- 72 : Prédicateur : En question de Religion vous êtes une sommité, et les gens le savent !
- 73 : érudit : Vous pouvez traduire n'importe quel écrit (Sauf langue des anciens)
- 74 : Peau de fer : Vous avez la peau dure, si dur que même les vampires ne peuvent la percer. (Vous ne pouvez pas être mordue, donc vous ne pouvez devenir un vampire également)
- 75 : Fertile : Certains essaient sans relâche, vous c'est immédiat. (Vous pouvez faire autant d'enfant que vous le souhaitez)
- 76 : Expert en magie : Vous pouvez maîtriser les niveaux supérieurs de magie deux fois plus vite que les autres. (Divise par deux le niveau requis)

Compétence de Race et Obtenable par une action :

Xanthe :

- 1 : Technogure :Il semble que votre intelligence soit telle qu'il vous donne l'accès total aux Ruines des anciens, à leurs technologies et à leur langue.

Elfe :

- 14 : Bénie : Les dieux vous accordent leurs grâce, le mal ne peut vous retenir. Vous êtes insensible à la magie noir et au malédiction

Jägunter

- 34 : Chasseur de montres : Vous avez chassé des monstres toute votre vie, vous savez comment leur faire mal. (Double vos dégâts sur les monstres)

Vampire :

- 20 : Disciple de l’Unique :

Nain :

- 47 : Scientifique : Un jour, vous vous êtes réveillé avec plein de trucs scientifiques dans la tête. Depuis c’est par ressortie. Vous pouvez utiliser la technologie des anciens (Sauf nécessitant donnée Biométrique) et vous avez au minimum 90 en connaissance Technique.

Repticien :

- 57 : Invisible : Vous semblez invisible aux yeux des autorités, vos méfaits resteront dans l’ombre.

Xhorgien :

- 100 : Connaissances Anciennes : La magie est comme une partie de vous même, même seul que vous ne connaissez pas. (Permet d’apprendre toute les magie même celle unique à certaine race)

Orc :

- 87 : Estomac à toute épreuve : Vous avez faim ? pas de soucis, manger de la nourriture pourrie, des pierres ou bien une charogne et tout ira mieux.

Steamheart :

- 51 : Enfant des anciens : Vos racines sont anciennes, un sang pur coule dans vos veines.

Révision #4
Créé 29 avril 2024 13:29:29 par mackay30160
Mis à jour 20 juillet 2024 13:40:26 par mackay30160