

ALEX XAYSENA

Extrait

LE PARCOURS D'ERADAN & VIVANIE





Eradan est un Arpenteur, un des fameux forestiers défenseurs de la nature et des animaux. Consultant pour la Guilde des Vardènes, il va faire la rencontre de Vivanie, la jolie petite elfe connue pour être une créatrice de contenus sur les réseaux sociaux, et également une nouvelle membre de cette guilde. Leur prochaine mission va les amener à percer certains mystères de l'antique civilisation ranelthienne, qui est très fortement liée à l'histoire des Arpenteurs.

Après *Le Parcours d'Orlane & Mélanie*, voici une nouvelle histoire vous permettant de découvrir le monde d'Énorïa avec *Le Parcours d'Eradan & Vivanie*. Bien que complémentaires, ces deux histoires sont indépendantes. Explorez un univers de fantasy mêlant les codes de la fantasy classique (elfes, nains, épées, pouvoirs surnaturels...) et les éléments propres au 21ème siècle sur Terre (voitures, smartphones, web, réseaux sociaux...).

Site de l'auteur :

alex-xaysena-auteur.com

TERRES D'ANORDOR

Forêt des
Conifères
Obscurs

Collardrie

Principauté
de **Blanchesol**

*vers
le royaume nain des
Monts Ouestford
et
l'Empire de Desvinia*

Blanchesol

**Aire de la
Colline Dentée**

**Ruines
d'Aeln Far**

Forêt
d'Armancia

*vers
les mers du sud*

Traque dans la forêt

Sur la planète Énoria, au nord-ouest des Terres d'Anordor, dans la Forêt des Conifères Obscurs, vers 7h38, un homme isolé est en train de marcher. Il porte un long manteau vert foncé encapuchonné, un pantalon noir, des bottes marrons foncés, et des bracelets ainsi que des gants de la même couleur. Par-dessus son manteau, il porte une ceinture marron foncé également, avec au côté gauche une épée longue rangée dans son fourreau, au côté droit une sacoche de la même couleur que la ceinture, et derrière, une dague rangée elle

aussi dans son fourreau. Sur son dos, il porte un carquois rempli de flèches, ainsi qu'un arc recurve de chasse rangé dans un emplacement créé spécifiquement pour cela. Bien qu'il ne pleut pas, il a quand même mis sa capuche, recouvrant ainsi son visage. Pas de doute, avec ces éléments qui identifient cet homme, c'est un Arpenteur.

Les hommes et les femmes qu'on appelle "Arpenteurs" (ou "Arpenteuses" pour les femmes) sont un peuple de forestiers humains. Héritiers de l'ancienne civilisation ranelthienne, ces individus préfèrent vivre dans les milieux naturels plutôt que dans les cités. Durant l'ancienne ère de l'obscurité religieuse, ils étaient traités comme des parias, des

sauvages, voire même comme des criminels par la Confession de l'Unique. Cette dernière est connue pour ses trop grands nombres de méfaits et de massacres au nom de la religion. Aujourd'hui, à l'ère numérique actuelle, cette organisation n'existe plus, et la méfiance envers les Arpenteurs a disparu, bien que certains ne comprennent toujours pas pourquoi quelqu'un choisirait les milieux naturels et hostiles aux comforts qu'offrent les cités.

Du vent souffle sur les pins de la Forêt des Conifères Obscurs. Bien que n'étant pas d'une extrême violence, ce vent est suffisamment puissant pour secouer ces arbres en avant et en arrière au rythme d'une valse.

Néanmoins, cela ne perturbe pas notre Arpenteur, très concentré sur la tâche qu'il est en train d'accomplir. Accroupi, il examine très attentivement des traces sur le sol afin de deviner la scène qui s'est déroulée, et la direction qu'ont prise les individus qu'il prend en chasse. Faire cela très facilement, c'est typique des Arpenteurs qui sont des as du pistage.

Suivant ces traces, il arrive dans une zone où il examine les cendres de ce qui reste d'un feu de camp. Il voit que celui-ci a été éteint à la hâte, comme si ceux qui ont passé la nuit ici à la belle étoile avaient conscience d'être poursuivis par une menace prête à les chasser tel un prédateur. Tournant la tête d'un côté puis de

l'autre, en très peu de temps, l'Arpenteur remarque des empreintes rectangulaires sur le sol pouvant rappeler celles des sacs de couchages pour les plus grandes, et des plus petites qui peuvent être celles de divers sacs à dos. Enfin, il trouve des traces de pas sur le sol se dirigeant vers sa droite, et qui sont très facilement visibles au point que n'importe qui sans talent de pistage peut les distinguer. Apparemment, il n'ont pas eu le temps d'effacer leurs traces dans leur fuite précipitée.

L'Arpenteur décide de les suivre. Progressant durant une quarantaine de minutes, il s'arrête un court moment pour observer autour de lui. Peut-être que ceux qu'il traque sont en

train de le prendre en embuscade. Heureusement, ce n'est pas le cas. Après cet instant de repérage, il sort de sa sacoche un smartphone, avec une coque en chêne rouge, un modèle de la marque Primaenor propre aux Arpenteurs. Il exécute une application qui ouvre une interface ayant un dégradé de bleus foncés en guise de fond. Sur celle-ci, avec son index droit, il trace un symbole adoptant des traits de couleur jaune clair lumineux sur l'écran. Puis, il tend son bras droit et ouvre sa main. Le signe lumineux qu'il avait tracé apparaît devant cette main, quatre fois plus grande que celle qui est dans l'écran. Les yeux de l'Arpenteur s'illuminent de cette couleur jaune clair lumineux.

Sa vision prend soudainement une teinte de couleurs vertes grisâtres. Il voit au loin une tâche rouge vers sa droite. Observant attentivement dans cette direction, sa vue zoome et l'Arpenteur voit très distinctement que cette tâche rouge a la forme d'un petit chat agité dans un sac à dos (cet animal est visible à travers celui-ci). Autour de ce félin se trouvent des créatures humanoïdes à taille humaine, à l'aspect trapu et grossier, et à la mâchoire inférieure proéminente. Des orcs ! L'un d'eux porte d'ailleurs ce sac à dos sur lui. En un claquement de doigt, la vision de l'Arpenteur revient à la normale.

Son objectif est clair depuis le départ : sauver ce petit chat. Il range son smartphone dans sa sacoche, puis dégaine ensuite son épée longue. Mesurant 1,30 mètres de long, sa lame d'un gris foncé est longue d'1 mètre. Sa fusée est entourée d'un cordage bordeaux foncé de la même couleur que son fourreau, pour une meilleure prise en main. Quant aux quillons et au pommeau, ceux-ci sont d'une couleur gris clair argentée. L'Arpenteur court vers son objectif.

As de l'épée longue

La course de l'Arpenteur vers les orcs ne dure pas plus de 2 minutes. L'homme encapuchonné entend des miaulements apeurés, signe qu'il est très proche de ses cibles. Et c'est le cas ! Il réussit à repérer l'orc qui porte le sac à dos contenant le petit chat. Sans aucune hésitation, il se précipite vers cet orc par derrière, pose sa main gauche sur l'anse du sac à dos, pose la lame de son épée longue sur les bretelles, puis d'un coup sec, entaille ceux-ci afin de les découper. Ce geste surprend l'orc, qui perd soudainement son

sac à dos maintenant aux mains de l'Arpenteur.

Sans s'attarder plus longtemps, l'homme encapuchonné prend la fuite. Entendant les cris des orcs à peaux verdâtres et aux yeux rougeâtres, il accélère sa course afin de créer une plus grande distance entre eux et lui. Dans cette poursuite, il examine très rapidement les différents lieux, afin de trouver celui qui lui offrirait l'avantage le plus stratégique lorsque viendra l'inévitable confrontation. Il trouve une pente sur laquelle se trouve des pins plutôt serrés, suffisamment pour que deux adultes ne puissent pas les traverser côte à côte. Voilà

l'avantage stratégique recherché ! L'Arpenteur grimpe cette pente. À environ une dizaine de mètres de celle-ci, il trouve un buisson et à l'intérieur, il pose le sac à dos pour le mettre à l'abri. Après cela, il retourne vers cette pente et descend celle-ci. Les orcs arrivent. Ils sont huit.

L'Arpenteur tient son épée longue avec ses deux mains, étant donné que ce type d'épée est principalement une arme à deux mains. Sa main droite est proche des quillons, sa main gauche est sur le pommeau, ses bras sont détendus le long de son corps, sa lame est dirigée vers sa droite et pointée vers le bas. Ses jambes sont écartées, les pieds placés perpendiculairement à plat sur le sol, son pied gauche en avant, son

pied droit en arrière. Son bassin est baissé dans le but d'ancrer son centre de gravité vers le sol, pour gagner en stabilité. Cette posture est celle de la Porte de Fer, issue du style martial du fameux grand maître d'armes Felipe Livadi, et dont visiblement cet Arpenteur en est un pratiquant. Pour un épéiste, cette posture défensive permet d'économiser son énergie, ce qui est très utile lors d'un combat qui peut durer plus longtemps que prévu, et en même temps, être sur ses gardes et placer de suite un geste offensif en un seul mouvement.

Et c'est ce qui va arriver !

Un premier orc armé d'un grand hachoir de ses deux mains fonce vers l'Arpenteur en hurlant. Celui-ci, très calme et sûr

de lui, fait un pas en avant de son pied droit devant son pied gauche qui lui sert de pivot, et en même temps, il étend ses bras devant lui, la pointe de son épée longue pénétrant le haut de la poitrine gauche de l'orc vers son épaule gauche. Moins d'une seconde après, l'Arpenteur recule d'un pas arrière de son pied droit, entaillant en même temps les bras l'orc qui lâche subitement son arme et hurle de douleur.

Les sept autres orcs, eux aussi armés de grands hachoirs à deux mains, chargent vers l'Arpenteur en poussant des cris de guerre. L'homme encapuchonné place la pointe de son épée longue en avant, ses bras détendus le long de son corps afin de ne pas s'épuiser

inutilement (la Posture Courte selon le style de Felipe Livadi). Dans le but d'adopter une posture lui permettant d'armer ses prochains coups et en même temps être en garde, il met son pied droit en arrière et son pied gauche en avant. Lorsqu'un orc est à sa portée, à environ deux mètres de lui, il place son pied gauche bien en arrière, le forçant ainsi à davantage fléchir ses jambes, puis il place ensuite ses mains au côté gauche de sa tête, la pointe de son épée longue vers la tête de son adversaire (une variante de la Posture de la Fenêtre à Gauche). Puis en un geste vif et maîtrisé, il fait un pas de son pied gauche en avant et, tournant sa hanche gauche en avant, il effectue une coupe circulaire oblique vers sa droite,

la pointe de l'épée longue finissant en avant. Tout ce geste comprenant cette nouvelle posture et ce mouvement dure à peine une seconde. L'orc subit ce coup sur sa joue droite, qui se fait entaillée par la lame de l'Arpenteur. Ce geste est d'une telle puissance que cela met l'orc à terre, qui lâche son arme et met ses mains sur la coupe subie, sentant la forte douleur.

Un autre orc arrive et sans attendre, l'Arpenteur avance son pied droit qui était en arrière et tournant sa hanche droite en avant, il effectue une coupe diagonale de haut en bas et de sa droite vers sa gauche, entaillant ainsi son adversaire qui tombe à terre. Un troisième orc est à sa portée. Sur celui-ci, l'Arpenteur

place son pied gauche en avant et dans le même mouvement, il étend ses deux bras devant lui, la pointe de son épée longue pénétrant le bide de ce troisième orc. Tout de suite après, il reprend la posture qu'il avait au départ de cet affrontement, celle de la Porte de Fer, toujours en éveil et prêt à agir.

Les autres orcs prennent peur, conscient que leurs aptitudes martiales sont largement inférieures à celles de l'Arpenteur. Mais parmi eux, un est plus courageux. Il est armé d'une étoile du matin (une masse d'armes à la tête sphérique et remplie de pointes) et surtout d'un pavois (un grand bouclier pouvant aller du sol jusqu'aux épaules du porteur). C'est

d'ailleurs son équipement qui le rend plus courageux et confiant dans son approche vers l'Arpenteur, qui connaissait l'énorme avantage qu'un tel équipement peut procurer. En effet, même avec un faible niveau martial, équipé ainsi, on peut en très peu de gestes se protéger des attaques les plus mortelles, même si l'adversaire est plus puissant.

Mais cela n'effraie pas l'Arpenteur, car il a vu une faille sur l'orc au pavois. Bien qu'équipé ainsi, sa posture est très primaire et surtout peu stable. Il voit donc une faiblesse à exploiter ! Plaçant ses deux mains vers la gauche et le haut de sa tête, il place la pointe de son épée longue vers le bas et vers son côté droit, dans le but de se

créer la plus grande couverture possible. Il court ensuite vers l'orc au pavois et lorsqu'ils se trouvent à environ deux mètres l'un de l'autre, l'orc attaque avec son étoile du matin tout en étant couvert avec son pavois. La sphère métallique de son arme percute la lame de l'épée longue et glisse sur le long de celle-ci vers le sol. Moins d'une seconde après, l'Arpenteur effectue un puissant coup de pied droit sur le pavois, repoussant ainsi l'orc en arrière. Ce dernier perd son équilibre et tombe à terre, renversant au passage deux de ses camarades (la pente a également beaucoup aidé).

Cela a finalement donné à l'Arpenteur un court instant pour prendre la fuite vers le sommet de

la pente. Soudain, il entend la sonnerie d'un cor dont le son est grave mais surtout très mal accordé. Lorsqu'il se retourne, il voit une douzaine d'orcs, et ceux-ci ne sont pas ceux qu'il avait vaincu. Il s'agit de renforts qui courent vers lui.

Lorsqu'un orc réussit à atteindre le point le plus élevé de la pente, sans hésiter, l'Arpenteur le frappe du haut de son côté droit vers le bas de son côté gauche. Le violent coup d'épée longue atteint la tête de cet orc, mais heureusement pour lui, il porte un heaume. Par contre, ce coup est d'une telle puissance que cela l'étourdit un très court instant. L'Arpenteur n'hésite pas à enchaîner avec un violent coup de pied gauche sur le torse de cet

orc, ce qui le renverse en arrière, faisant ainsi tomber quatre autres orcs.

Un nouvel orc arrive vers l'Arpenteur, qui place sa lame devant lui et vers le bas en direction de son adversaire. Avançant son pied droit devant son pied gauche, sa lame s'avance automatiquement par la même occasion. L'orc a eu le réflexe de se mettre en garde pour se protéger de cette attaque, mais il perd de ce fait l'équilibre, pour finalement renverser deux autres orcs.

Il ne reste plus que quatre orcs en train de grimper la pente en file indienne, étant donné l'étroitesse qu'offrent les pins. Lorsqu'un de ces orcs a l'Arpenteur à sa portée, il

effectue de sa main droite une attaque de son épée à une main et à un tranchant. Mais n'ayant que très peu d'équilibre à cause de la pente, son attaque échoue très facilement. L'homme encapuchonné pose son poignet droit tenant son arme sur le poignet de cet orc et serre celui-ci avec la fusée de son épée longue. Tirant le poignet adverse vers sa droite, il pousse en même temps de sa main gauche le coude droit de l'orc, lui faisant ainsi une clé de bras qui le met à genoux. Enfin, il lui assène un violent coup de pied droit sur son visage qui le pousse sur la descente en direction des autres orcs.

Suite à l'application de cette technique martiale, l'Arpenteur rengaine son épée longue. Il court

vers le buisson pour récupérer de sa main gauche le sac à dos contenant le petit chat, toujours apeuré et miaulant de sa voix aiguë avec beaucoup de frayeur. Il peut enfin entamer sa fuite.

Arc et animaux

Dans sa fuite, l'Arpenteur entend de nouveau le cor des orcs, ainsi que les cris de guerre de ces derniers. Tournant brièvement sa tête derrière lui durant sa fuite, il voit d'autres orcs armés et surtout très enragés. N'ayant pas eu le temps de les compter, il sait néanmoins qu'ils sont encore plus nombreux que lors de l'affrontement sur la pente aux pins serrés. Une soixantaine de mètres environ sépare l'Arpenteur de ces orcs, mais si sa fuite prend trop de temps, cette distance risque de se réduire. Il lui fallait donc maintenir celle-ci, ou mieux, l'agrandir si cela est possible.

Il finit par s'arrêter et pose le sac à dos par terre. Le petit chat miaule toujours de sa voix aiguë, toujours apeuré par la situation. L'Arpenteur se retourne et voit les orcs s'approcher très rapidement.

Sans plus attendre, il dégaine son arc recurve de chasse. Il se tient bien droit, ses pieds écartés et parallèles à ses épaules. Tournant sa tête vers sa gauche, il voit une douzaine d'orcs se ruer vers lui. Son bras gauche qui tient l'arc longe le long de son corps. De sa main droite, il prend une flèche de son carquois, cale l'empennage sur la corde et place la tige sur le repose-flèche. Son index droit est sur l'empennage et au contact de la corde, tandis que son majeur et annulaire droits

sont en-dessous, aussi au contact de la corde. Il met ensuite ses mains à droite de son visage (toujours tourné vers sa gauche), et tend ensuite son bras gauche dans la même direction que son visage et son regard, et en même temps, il place sa main droite sous sa mâchoire. Ce geste lui permet d'armer son tir, tenant cette posture en moins de deux secondes, ce qui lui suffit largement pour viser un orc (au-delà, au vu de la tension de son arc, il tremblerait et cela le gênerait dans sa précision de tir). De son index, son majeur et son annulaire droits, il relâche la tension et d'un coup, la flèche part, pénétrant la besantine d'un orc, l'impact le projetant à terre et en arrière.

L'Arpenteur recommence cette opération afin de tirer sur un autre orc. Et encore un autre. Puis un autre. Quatre orcs tombent à terre de ses flèches. Il recommence à nouveau. Trois autres orcs à terre. Son but n'est pas forcément de cibler précisément un point vital d'un orc pour le tuer, ni même de le tuer tout court, mais plutôt de cibler un orc de manière global afin que le tir fasse mouche et qu'il soit immobilisé (que la flèche le tue ou pas).

Malgré qu'il souffle un bon coup pour se détendre très brièvement, le stress du combat ne diminue pas. Au contraire ! Des renforts orcs arrivent. L'Arpenteur en compte neuf qui sont en train de se ruer vers lui. Il

lui fallait donc un moyen de les vaincre en un seul coup, ou sinon, il serait débordé par le nombre (surtout qu'il y a d'autres orcs en plus de ceux-là).

Prenant une flèche de son carquois, il la pose sur son front, la pointe vers le ciel, puis ferme ses yeux pour se concentrer. Cette pointe s'illumine soudainement d'une énergie bleu claire, entourée par des traits d'énergie électrique autour d'elle. Ouvrant ensuite ses yeux et armant son prochain tir, en moins d'une seconde, il touche un orc. Lorsque la flèche le percute, un effet électrique entoure la cible qui est soudainement prise de spasmes, puis des traits d'énergie électrique partent de cet orc pour

toucher les huit autres orcs. Ils tombent tous à terre, inconscient.

L'Arpenteur abandonne sa posture de tir pour reprendre son souffle, dans l'espoir de relâcher sa tension dû à la bataille qui prend trop de temps selon lui. Mais malheureusement, il n'obtient même pas ce court instant de pause, car un cor orc sonne de nouveau. Six nouveaux orcs se ruent vers lui. Rangeant son arc sur son dos dans l'emplacement dédié pour cette arme, il tend ses bras en avant et ferme ses yeux. Ses mains bien ouvertes, il prononce une formule. D'un coup, aux pieds de ces orcs, le sol se met à craquer. Des lianes en sortent et les ligotent très fortement, les immobilisant ainsi.

Bien que ce pouvoir de l'Aether soit puissant et permet à l'Arpenteur de gagner du temps, il n'en a pas non plus énormément. Il lui fallait donc fuir et sauver ce petit chat (ainsi que sa propre vie). Mais avant cela, il sort de sa sacoche son smartphone et trace un nouveau signe. Contrairement à celui permettant de localiser une créature, ce signe est bien plus complexe et prend plus de temps à tracer. Après cela, l'homme encapuchonné lève sa main droite vers le ciel, son index et majeur droits tendus, les autres doigts pliés. Une onde sonore se propage de ses doigts tendus.

– “C’est trop pour moi seul.”
admet l'Arpenteur à haute voix.
“Ce petit chat a besoin de vous.”

J'ai une foi totale en vous. J'ai confiance en vous."

Il prend ensuite de ses deux mains le sac à dos contenant le petit chat et le serre contre sa poitrine. Sans plus attendre, il prend la fuite. Et il a bien fait, car un des orcs réussit à se libérer de l'étreinte des lianes ! L'homme encapuchonné, courant très rapidement jusqu'à dépasser son endurance physique, entend de nouveau un cor d'orc ainsi que leurs cris de guerre. Dans sa course, des flèches, des carreaux d'arbalètes et même des balles d'armes à feu le poursuivent. Mais heureusement pour lui, aucun projectile ne réussit à faire mouche.

Bien qu'étant surentraîné d'un point de vue martial et

également sportif, l'Arpenteur a déjà dépassé ses limites physiques. Il sent la fatigue le mener très durement. Soudain, un orc fait irruption devant lui. Armé d'un fusil à pompe, il tire ! Ayant vu le danger peu de millisecondes avant cette action, l'homme encapuchonné plonge vers son côté droit et tourne sur lui-même afin que son dos percute le sol, dans le but de protéger le petit chat. Cela s'est passé juste avant ce tir de fusil à pompe, mais c'était vraiment de justesse. Il serre très fortement contre lui ce sac à dos.

– “Je te protégerai, petit chat.”
tente de le rassurer l'Arpenteur, le félin toujours apeuré et miaulant de peur de sa voix aiguë. “Je te protégerai jusqu'au bout.”

– “Tu es fini, Arpenteur !”
crache l’orc au fusil à pompe.
“Rends-nous la bestiole !”

Le miaulement du petit chat devient encore plus aigu, manifestant ainsi sa peur encore plus grande.

Les autres orcs qui poursuivaient l’Arpenteur arrivent, et l’homme encapuchonné en voit encore d’autres autour de lui. Même s’il est bien supérieur qu’eux d’un point de vue martial, malheureusement, le nombre a fini par avoir raison de lui. Sans compter qu’il est vraiment à bout de souffle. Et en très mauvaise posture. Il ne sait plus quoi faire !

Soudain, au loin, des cris d’animaux se manifestent, et

apparemment, ils ne sont pas très amicaux. D'un coup, la tête de l'orc au fusil à pompe est arrachée de son corps. Une forme brune très grande et très massive s'en est chargé. Un ours brun !

De tous les côtés arrivent de nombreux autres animaux. Ils chargent les orcs avec tellement de puissance que le sol se met à trembler. Des ours charcutent les orcs de leurs griffes. Une meute de loups sautent sur d'autres orcs pour arracher leurs cous. Des cerfs transpercent de leurs cornes. Des faucons plongent pour planter leurs serres. Des chats sylvestres bondissent et entaillent de leurs griffes. Des petits rongeurs s'infiltrèrent dans les vêtements des orcs et mordent jusqu'à la mort de leurs proies. Et

bien d'autres animaux de la forêt se manifestent.

C'est un véritable massacre ! Mais cela est justifié. En effet, si une malfaisance s'en prend à la nature, et que quelqu'un fait appel à elle, celle-ci rend la justice. Cela soulage l'Arpenteur, ému de voir cette action de la nature (même s'il est habitué à être témoin de ce genre de manifestation). Le petit chat s'arrête de miauler et regarde le spectacle à travers une ouverture du sac à dos. L'homme encapuchonné sent que les sentiments de peur de cet animal sont en train de s'estomper progressivement. Il peut se détendre réellement et enfin souffler un bon coup !

Fin de l'extrait

Alex Xaysena

Né en 1982, Alex Xaysena est un auteur français indépendant d'origine troyenne. Après un parcours en fac d'Histoire, une activité de graphiste freelance, et des emplois dans le domaine de la menuiserie, l'industrie, la gestion de maintenance et la planification, l'envie d'écrire un roman devenait de plus en plus forte. Sautant le pas, il écrit son premier roman *Le Parcours d'Orlane & Mélanie*. Après avoir publié celui-ci, la fièvre de l'écrivain l'a atteint, le motivant ainsi à écrire d'autres romans.

Passionné de littérature fantasy et de jeunesse, de jeux vidéos et en particulier les J-RPG (comme les *Final Fantasy* ou la

saga des *Trails*), de programmation de jeux vidéos (avec ses propres jeux publiés en ligne), de jeux de rôle (en tant que joueur, maître de jeu, mais aussi auteur), et d'arts martiaux (notamment les arts martiaux historiques), tout cela se retrouvent dans sa première œuvre.

Vivant aujourd'hui dans l'agglomération troyenne, Alex aime tout ce qui concerne l'Histoire locale de l'Aube, au point de se laisser emporter instinctivement en voiture vers un point du département choisi quasiment au hasard, l'amenant ainsi à de chouettes découvertes.

Venez découvrir ses romans ici :



alex-xaysena-auteur.com