

KADASTRASKI

un jeu de rôles
pas comme
les autres...



Droits d'auteur

Tous les textes figurant dans ce manuel de jeu sont de Sylvain Jaskowiak

Ils sont protégés par dépôt chez CopyrightFrance.com



Cependant le jeu (exceptées les illustrations) est sous licence

[Creative Commons CC BY-NC 3.0.](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>

En résumé, vous pouvez l'utiliser à votre guise, y compris à des fins de diffusion, sauf pour une finalité commerciale, rigoureusement interdite.

Tout retour sera bienvenu. Toute remarque sera examinée avec attention.

Toutes les illustrations de ce document appartiennent au domaine public, sauf la suivante :



qui est de Nicolas, auteur du site [Asthalis](http://asthalis.free.fr/site_bienvenue.html)
(http://asthalis.free.fr/site_bienvenue.html)

Autres illustrations :

Page 10 : René Magritte, *La clé des songes* - P12 : Max Ernst, *L'ange du foyer*

P15 : Meret Oppenheim, *Couvert en fourrure* - P19 : Juan Gris, *Vue sur la baie*

P21 : Marc-Chagall, *Anniversaire* - P26 : Sir John Tenniel,

P28 : Pablo Picasso, *Femme nue couchée* -

P30 : Salvador Dali, *Prémonitions de la guerre civile* / David Hare, *Magician's game*

P31 - Germaine Dulac : *La Coquille et le Clergyman* (film) / R. Magritte, *Le viol*

KADASTRAŠKI

Bienvenue dans le monde de KADASTRASKI

Kadastraski est un jeu, certes...

Mais Kadastraski n'est certainement pas un jeu comme les autres.

D'abord, c'est un jeu de rôles... Explications page suivante.

Mais en plus, Kadastraski n'est pas un jeu de rôles comme les autres !

En effet, quand on Joue à Kadastraski , on est en plein *SURRÉALISME*.

La liberté totale, la créativité absolue, libérée de tous les tabous et de toutes les censures, voilà le rêve de tous les surréalistes, qu'ils soient poètes, peintres, écrivains, cinéastes, musiciens... ou simplement humains.

La puissance des forces de l'imagination, la magie de cette autre logique que l'on appelle « hasard » , l'appel joyeux aux profondeurs de l'esprit, voilà ce que vous propose le système de jeu de Kadastraski.

Assez de blabla.... Poussons la porte et entrons.

Qu'est ce qu'un Jeu de Rôles ?

Quelqu'un raconte une histoire... D'autres l'écoutent.

Le jeu de rôles, c'est la même chose. La différence, c'est que l'histoire appartient à tous dès le départ. Chacun la fait évoluer, car ceux qui « écoutent » sont les personnages principaux de cette histoire qui va s'écrire le temps d'une partie.

Autour d'une table, une équipe de joueurs sont assis face à une meneur de jeu. Les joueurs incarnent des personnages, et ils vont se lancer dans une aventure que le meneur de jeu leur propose, et dont il connaît de nombreux tenants et aboutissants. Pas à pas, par un échange permanent de questions de réponses, l'aventure avancera, et le meneur dévoilera aux joueurs les informations dont ils ont besoin pour atteindre leur but. Il leur décrira les lieux dans lesquels ils évoluent, il jouera le rôle des personnages qu'ils rencontreront.



Par exemple, les joueurs peuvent jouer le rôle de détectives privés à la recherche d'un disparu, et se retrouver embarqués dans une histoire inattendue touchant au surnaturel.

Les joueurs peuvent être des troubadours doués du pouvoir de lycanthropie et plongés dans un moyen-âge au sommet du christianisme, ou des explorateurs perdus dans l'espace, dont la quête, *retrouver la terre*, les attire sur des mondes étranges et dangereux.

Le jeu de rôles est un jeu, avec des règles. En effet, il est difficile de laisser au libre arbitre du meneur les résultats d'actions tentées par les personnages-joueurs, ou même ne serait-ce que leur capacité de survie !

Chaque jeu de rôles présente des règles de simulation basées sur les probabilités, influencées par des données particulières. Par exemple, un acrobate a plus de chances de marcher sur le haut d'un muret qu'un guerrier en armure !

Ces règles sont chiffrées, et la résolution des résultats se fait à l'aide de dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 ou même 100 faces !

Les règles d'un jeu de rôle sont plus ou moins compliquées, selon le degré de réalisme de la simulation qu'il met en oeuvre.

Dans Kadastraski, répétons-le, nous sommes en plein **surréalisme**. Il n'empêche, notre système de jeu est très simple.

L'univers de KADASTRASKI

Les jeux de rôles ne sont pas des jeux comme les autres...

Et Kadastraski n'est pas un jeu de rôles comme les autres !

Dans tous les jeux de rôles, le meneur de jeu dispose d'un scénario avant de commencer la partie. Souvent, il en est l'auteur.

Le meneur de jeu de Kadastraski , lui, n'a aucun scénario, tout va être improvisé.

Bien sûr, cette improvisation va être assistée par le système de jeu, qui est fait pour ça.

Les personnages sont souvent des gens de notre monde, dont la vie n'a rien de magique ou de fantastique ! Les joueurs pourront même, s'ils le veulent, jouer leur propre rôle...

L'univers de Kadastraski est donc composé de ce que la fertile imagination du meneur et des joueurs va inventer durant la partie.

Une brèche s'ouvre, dans la vie des personnages, et la réalité se transforme. Elle devient autre chose. L'imagination est libérée...

Et l'univers de Kadastraski naît, se développe, se crée au fil de ce que le meneur et les joueurs, à l'aide du système de simulation, vont inventer.



l'Acacia



la Lune



la Neige



le Plafond



l'Orage



le Désert

KADASTRASKI

Exemples de situations de jeu possibles

* Un jour, Guénaelle, étudiante en philosophie, sort de chez elle et ouvre sa boîte à lettre. Pas de courrier, mais, chose inexplicable, un miaulement semble en sortir ! Elle regarde à l'intérieur, même si c'est illogique. Tiens ! La boîte à l'intérieur semble très vaste ! Elle passe la tête entière, puis les épaules, puis les bras, se penche, et tombe ! L'instant d'après, la voilà sur une plage de sable chaud, au bord d'une mer aux couleurs bizarres, dont certaines sont nouvelles.



* Max, Jeanne, et le professeur Daniel sont bien embarrassés... La neuvième symphonie de Beethoven sur laquelle ils traversaient l'espace-roue vient de s'arrêter, car il pleut. Aucun des trois n'est capable d'influer sur le cours des choses. Mais Max, dont ce n'est pas le premier voyage, appelle le serpent aux yeux de liberté, qui l'avait déjà aidé lors d'une précédente aventure. Son appel est entendu. Les étoiles s'écartent, et une longue langue de feu vient sortir les égarés de leur prison firmament.

* Une hirondelle compte les soleils solennels. Elle revient se poser sur la main de Ly-Phong, et celui-ci se tourne vers la vieille nourrice, qui n'en peut plus de se battre avec sa propre lunette astronomique.

- Hé, la vieille ! On a de la chance ! Il y en a plus de trois !

- Attends, je règle son compte à cette ordure de télescope de pacotille et je suis à toi !

La vieille Martine appelle le hasard, ce qui lui profite bien. Un footballeur sort de nulle-part et shoote dans la lunette, faisant un centre bien placé à son attaquant droit qui, de la tête, l'envoie dans la lucarne ! Le public explose, c'est la folie dans le stade ! Pendant ce temps, Ly-Phong et le petit Thomas sont allés chercher Olivier dans l'intensité grise pour lui annoncer la bonne nouvelle. On va pouvoir insérer un phonème dans l'outremer, et ainsi on aura nettement plus de chance de vaincre le grand club des partout !



* La genette se love doucement sur les épaules de Murielle... La nuit vient de tomber. Une nuit étrange, dans ce jardin aux statues presque vivantes, si parfaites et si belles, aux luisances émeraudes. Ses compagnons sont endormis, ils ont trop mangé d'idées originales du père Labille... Murielle s'approche de la statue la plus proche, troublante de réalité. Elle représente un jeune homme d'une beauté fragile et au regard insistant. Fébrile, et hésitant, il tend une main dont les doigts fins et délicats cherchent à toucher.

Elle se demande si...

Elle ferme les yeux et en appelle au hasard. A ce moment la statue prend vie et le jeune homme au visage blanc tend les doigts un peu plus ! Il effleure timidement le sein gauche de Murielle, dont le corps s'enduit peu à peu lui aussi de lueurs bleues, tendues à l'extrême. Le genette se dit que c'est le moment d'aller chasser et s'éloigne dans la forêt des élégantes nichées, toutes proches.

* Les quatre chasseurs mbuti se sont perdus dans la forêt, hier soir ! Que pouvaient-ils faire, quand tous les arbres se sont tout à coup transformés en de gigantesques manuels de mathématiques ? Maintenant, les pygmées sont obligés d'affronter de grandes femmes de la couleur du feu, qui veulent les faire entrer dans leurs ventres, comme une naissance à l'envers ! Mais les chasseurs ne sont pas d'accord. Ils sont bien en vie, et nés depuis longtemps. Ils brandissent leurs sagaies, et en appellent les *mokonndi*, esprits de la forêt. A ce moment, leurs lances se mettent à cracher des biscuits apéritifs, qui ensevelissent rapidement les prédatrices et les neutralisent.

* Ils se sont retrouvés tous les six à la même table dans cette petite maison de campagne, en train de jouer au tarot. L'un vient de Chicago, il est l'un des caïds les plus redoutés de la pègre locale... Un autre est chômeur, et il a toujours en main le cerf-volant acrobatique avec lequel il était en train de jouer sur le stade du village, quand... La troisième est une petite fille allemande sagement à l'écoute de son institutrice. Le marchand iranien assis au bout de la table se demande vraiment ce qu'il fait là ! Quand aux deux autres, ils sont nus et enlacés, sur la table. Ils étaient en train de faire l'amour, quand on a frappé à la porte, et...

Leur surprise à tous n'est rien à côté du désarroi qu'ils ressentiront devant le vide absolu entourant la petite maison.



* Le ministre de l'intérieur se tourne vers le vagabond et son chien :

- mais enfin ! Faites quelque chose ! Cela fait trois jours que nous sommes perdus dans cette mascarade ! Il est plus que temps pour moi de regagner mon poste ! L'avenir du pays en dépend !

Le vagabond réfléchit...

- Je vais essayer.

Il se concentre, et cherche une sortie, un passage. Mais il a beau chercher, il ne trouve pas. Alors il décide de construire un avion avec l'inquiétude du ministre. Il réussit parfaitement. En quelques minutes, l'inquiétude, au-delà de ses espérances,

prend la forme d'une paire d'ailes blanches, et entoure les bras des trois personnages. Au bout d'un vol au (très) long cours, ils atterrissent dans une petite ruelle, à deux pas du ministère de l'intérieur.

On voit bien à la lecture de ces exemples que Kadastraski est un jeu dont la seule limite est l'imagination des participants.

Selon la culture, l'imaginaire, la fantasmagorie des participants, les histoires racontées peuvent prendre des formes très diverses : conte de fées, libertinages, élucubrations scientifiques, poésie mélancolique...

C'est vous qui créez l'univers de Kadastraski !



KADASTRASKI

La création d'un personnage

Comme dans tous jeu de rôles, les personnages de Kadastraski ont des caractéristiques chiffrées. Ces chiffres correspondent aux compétences nécessaires pour évoluer dans le surréalisme vivant de Kadastraski.

Lorsque l'on crée le personnage, on utilise le dé unique du jeu : le dé à vingt faces (désigné par l'abréviation D20).

Comme dans tout jeu de rôles, on avance grâce à un échange de questions et de réponses. Et on remplit une fiche de personnage adaptée (voir quelques pages plus loin).

Première question :

Le meneur demande au joueur :

- Quel métier aimerais tu exercer ? (ou *aurais-tu* aimé exercer)

Le joueur répond. Ce doit être un métier existant et surtout pas inventé ou fantaisiste.

Ensuite il lance le D20. Plus le score est proche de 1, plus le résultat est proche du choix du joueur. Le métier obtenu est toujours déterminé par le meneur, dans le respect du score, chiffre porté en la compétence *DICOLECTAZAR*.

Exemple :

Le joueur a répondu : artiste peintre. Son score est 18. Le métier va donc être très éloigné du choix. Le meneur peut lui dire que son métier est « plombier » ou « technicien de surface » ou encore « professeur de mathématiques »... Ou même « secrétaire d'état au ministère de l'intérieur ». Mais il a une grande compétence en *DICOLECTAZAR* (18/20) .

Deuxième question du meneur au joueur :

- OU aimerais-tu vivre ?

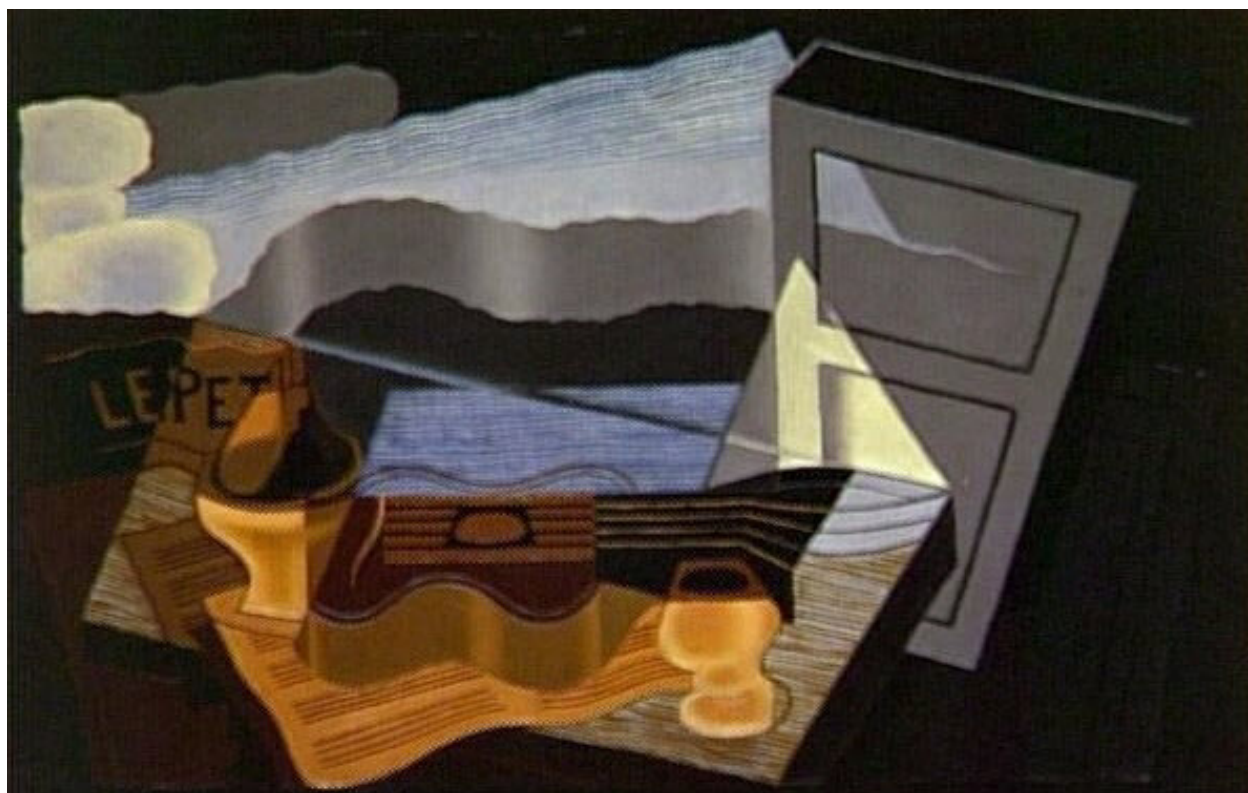
La réponse du joueur peut être partout dans le monde, et ce peut être très précis ou très flou. Mais l'endroit choisi doit être RÉEL. Il doit être connu de l'humanité et habitable au moment où l'on joue. On peut par exemple accepter : Paris, le Groenland, la campagne, la rue Untel, à Spézet, « sur une île »... Mais on ne peut pas accepter « Lilliput » ou « l'Olympe », « Saturne », ni même « la lune » car ces lieux ne sont soit pas réels soit inhabitables (au moment où l'on écrit ce texte !)

Après sa réponse, le joueur lance le dé à 20 faces. Plus le score obtenu est proche de 20, plus le lieu de vie définitif du personnage est éloigné de son choix (c'est le meneur qui détermine !) Plus le score est proche de 1, plus le lieu de vie est proche du choix émis par le joueur.

Ensuite, on porte le score en la compétence *PASSOREXTREVAS*, ainsi que la différence entre 20 et ce même score en la compétence *HOMREALTERETOURL*.

Exemple :

Le joueur a répondu « Amsterdam ». Il lance le dé à 20 faces et obtient 3. Le meneur décide alors que le personnage en question habitera Amstelveen, commune de l'agglomération d'Amsterdam. Sa compétence *PASSOREXTREVAS* est faible : 3 ! Mais en *HOMREALTERETOURL* il a une capacité de $20 - 3 = 17$.



Troisième question !

« Tu as le droit de posséder un objet. Ou d'avoir un compagnon animal ». Le joueur choisit entre ces deux possibilités, puis énonce précisément ce qu'il veut. Là encore, l'objet (ou la « chose ») ou l'animal doit être réel. Un chat, un éléphant, un cachalot... Mais ni un marsipulami ni un dahu ! Un crayon, un couteau, une voiture, un avion, un téléphone portable... Mais pas une épée magique ou un bracelet de téléportation.

Troisième jet de dé à 20 faces... Plus le score est proche de 20, plus le résultat est éloigné du choix du joueur. Dans le cas contraire, le résultat est proche. On porte le nombre en *REDONDAINEDIGUEDONDON* et la différence entre 20 et celui-ci en *PROSTABILITAS*.

Exemple : le joueur voudrait être accompagné d'un lynx ! Son score est 10. Son compagnon sera à mi-chemin entre un lynx et un chaton ! Peut-être un chat sauvage... Ou un chien. Il a une compétence de 10 en *REDONDAINEDIGUEDONDON*, et $20-10 = 10$ en *PROSTABILITAS*.

La création du personnage est presque terminée ! Le joueur lance une dernière fois le dé à 20 faces... On porte le score en *MAGICREDULCORPORIS*.

Au fur et à mesure, on remplit la fiche du personnage (voir le modèle à la fin de ce livret), sans oublier de le nommer et, si on le veut, de lui tirer le portrait !

Les compétences



KADASTRASKI

Les compétences

DICOLECTAZAR

A n'importe quel moment, tout joueur peut utiliser cette compétence afin de relancer l'action en sa faveur. Pour cela il va appeler le hasard à son secours. Mais cela n'est pas sans risque.

Pour cela, il prononce le mot *DICOLECTAZAR* et lance le dé à 20 faces. A ce moment le meneur pointe au hasard un mot dans un dictionnaire (qu'il a toujours à sa disposition), ou tout ouvrage de son choix. Si le résultat du jet est inférieur ou égal à sa compétence en *DICOLECTAZAR*, le jet est réussi. Le meneur improvise alors un nouvel événement en faveur du joueur concerné. Si le résultat du jet est supérieur à la même compétence, le jet est raté, et les choses se passent au contraire contre l'avantage du joueur. Dans tous les cas, l'improvisation sera guidée par le mot tiré au hasard dans le livre choisi.



Exemple :

Jeannot, éleveur de chèvres (personnage joué par Jean-Pierre), se trouve avec ses compagnons emberlificotés dans une espèce de labyrinthe totalement incompréhensible : dans la grande maison où ils se trouvent, les salles se succèdent sans jamais amener vers une sortie. Ils se retrouvent toujours au point de départ, un salon de style dix-neuvième ou une vieille baronne les invite constamment au thé.

Jean-Pierre s'adresse au meneur : « Bon, y en a marre.

DICOLECTAZAR ! » (Jean-pierre sait qu'il est le meilleur en ce qui concerne cette compétence). Il lance le dé, réussit son jet et pointe dans le dictionnaire le mot « océan ». Il décide alors (car le meneur lui laisse le choix de l'événement) que la salle se transforme en bateau et que tous se retrouvent ainsi sur l'océan atlantique. Il ne précise rien pour la baronne, et le meneur fait venir cette dame et sa théière sur le pont du navire.

Si Jean-Pierre avait raté son jet, la maison se serait peut-être tout à coup remplie d'eau salée, ou une sortie subite les aurait amenés tous directement dans l'eau, au beau milieu de l'océan... Au choix du meneur.

On peut, comme pour toutes les compétences, interpréter de façon graduée le jet du dé pour plus de finesse dans le jeu.

Plus le score est éloigné du chiffre de compétence (exemple : 3 sur 17) plus le choix du joueur en ce qui concerne la suite des événements est libre. Par contre, pour un 12 sur 13, la marge du joueur sera limitée. Même chose pour les échecs : pour un 20 sur 6, le résultat sera plus désastreux que si le score est de 5 sur 4.

MAGICREDULCORPORIS

Ici, il n'est pas question de hasard, mais de foi (!)

Jeannot, le fermier perdu, a raté son jet de *DICOLECTAZAR*. Le meneur, amateur de desserts, l'a alors projeté seul, sur une plage étrange, au bord d'un océan de crème au chocolat. Fatigué de faire appel au hasard et d'en subir les conséquences, Jeannot décide de s'en remettre à la logique. Il pense alors que la meilleure solution est de construire un bateau. Mais cette plage est totalement nue. Il n'y a rien. Il se met donc à chercher des matériaux. En fait, il voudrait bien trouver du liège !

MAGICREDULCORPORIS ! Il lance son D20 et réussit un très bon score (4 sur 16). Le meneur lui décrit alors une véritable forêt de bouchons de liège, au détour d'une dune... Encore meilleur, Jeannot aurait trouvé une tasse à café en liège, et n'aurait eu qu'à y monter et se laisser porter par les vagues de chocolat.

MAGICREDULCORPORIS est la compétence qui sert à réaliser des choses de toutes sortes. Mais la réalité n'existe que si on y croit suffisamment... C'est pourquoi c'est une véritable compétence. Plus on croit en cette réalité, plus elle *est*.

PASSOREXTREVAS

Jean-Pierre a déjà joué une fois à **KADASTRASKI**, et son personnage Jeannot voudrait retourner à l'aventure. La deuxième partie peut commencer. La première fois, il n'avait pas du tout décidé de partir. Désormais, il sait que c'est possible, et il ne sera pas surpris par le *basculement*. Il se met à creuser la terre dans l'espoir de trouver un tunnel, une grotte... C'est sa compétence, *PASSOREXTREVAS*, qu'il doit utiliser pour trouver le *passage*. Le résultat sera évalué selon le procédé habituel. Le joueur prononce le mot, lance le dé, et le score donne le degré de réussite ou d'échec. Le départ peut se faire sans implication matérielle ou physique. Par exemple, le joueur peut très bien avoir envie que l'escalier roulant du supermarché se transforme en tapis volant, et ainsi que tout l'alentour change (le meneur a toujours son mot à dire). Dans tous les cas, une règle absolue est à respecter : il est impossible de retrouver un *passage* déjà emprunté



HOMREALTERETOUR

C'est la compétence inverse de *PASSOREXTREVAS*. Pour permettre au personnage de revenir chez lui, dans sa réalité d'origine, le joueur doit utiliser, toujours selon le même principe, cette compétence.

Exemple : une fois sur l'océan de chocolat, dans son bateau de liège, Jeannot se retrouve cerné par trente secrétaires-requins (drôle de créatures à la voix rappelant une machine à écrire mécanique, aux yeux-lunettes et aux dents acérées ! Il veut aors jouer le tout pour le tout, et prend un risque énorme ! Il se jette dans la gueule du premier secrétaire-requin, et espère ainsi rentrer chez lui ! Il réussit son jet de D20 sous sa compétence *HOMREALTERETOUR* (en prononçant le mot).

Il disparaît alors dans le ventre du requin, mais se retrouve projeté dans le bureau de poste de son village, jaillissant d'un timbre affiché sur le mur. Le postier était heureusement occupé, il n'a rien vu. Il se retourne.

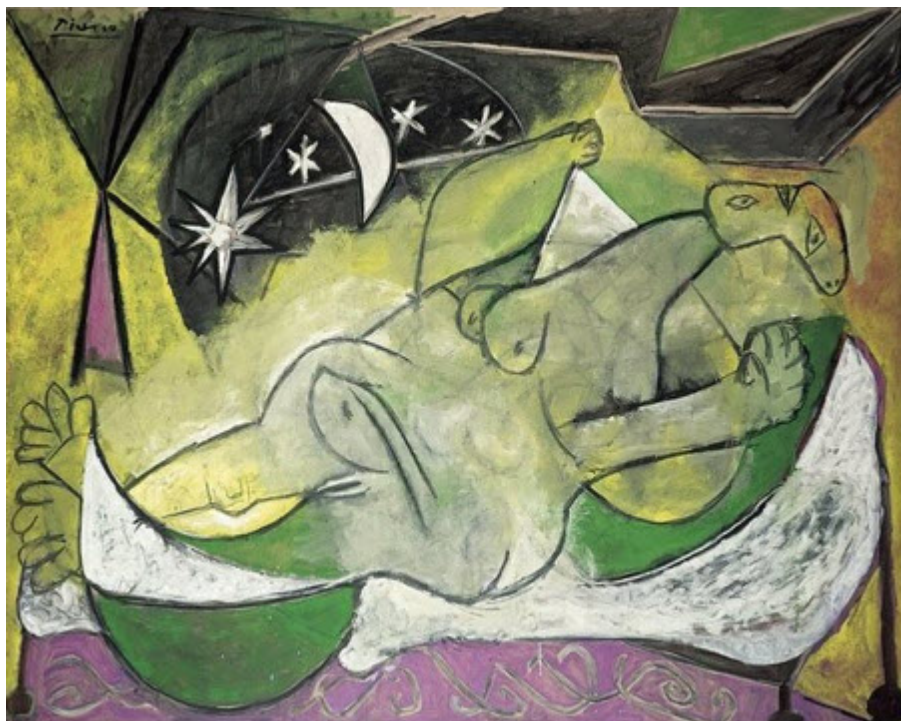
- Hé ben, Jeannot, j't'ai pas vu arriver.
- Heu... Ben ouais. Je voudrais un timbre.
- Tiens, prend celui-là, il vient juste de sortir. *C'est sur le commandant Cousteau.*

Comme pour *PASSOREXTREVAS*, le *passage* ne doit jamais avoir été emprunté. Il doit toujours être original.

REDONDAINEDIGUEDONDON

A partir de la deuxième aventure, tout joueur peut utiliser cette compétence pour tenter de retrouver un lieu, une créature, une ambiance, etc. déjà connue lors des précédentes escapades.

En prononçant le mot *REDONDAINEDIGUEDONDON*, et en réussissant son jet de D20, Jeannot peut donc retrouver s'il le veut l'océan de chocolat, la baronne, ou tout autre élément de sa précédente aventure.



PROSTABILITAS

Ce n'est pas une compétence, puisqu'elle n'appellera aucun jet de dé durant les parties de **KADASTRASKI**. Mais c'est une caractéristique immuable : comme déjà expliqué plus haut, à la création, le meneur demande au joueur s'il désire que son personnage possède un objet ou bénéficie d'un compagnon animal. Le joueur lance un D20 le cas échéant.

Table de résultat :

D20	ANIMAL	OBJET
1 à 4	Le meneur joue l'animal comme un personnage rebelle au joueur	Le meneur fait en sorte que l'objet ne tienne pas dans les mains, et se perde souvent
5 à 8	Le meneur joue l'animal comme un personnage passif et paresseux	L'objet est maîtrisé par le joueur, mais il est encombrant et peu utile.
9 à 15	Le meneur joue le rôle de l'animal de façon favorable au joueur, le plus souvent	Le joueur peut se servir de l'objet de façon normale.
16 à 20	Le joueur joue le rôle de l'animal et contrôle donc son comportement.	Le joueur peut jouer l'objet comme un personnage "vivant".

KADASTRASKI

QUELQUES RÉFÉRENCES ET INSPIRATIONS

PEINTURE

René Magritte

Max Ernst

Salvador Dalí

Marc Chagall

Joan Miró

Jean Arp



LITTÉRATURE ET POÉSIE

Robert Desnos

André Breton

Marcel Duchamp

Michel Leiris

Benjamin Peret

Raymond Queneau

Lewis Carroll

Louis Aragon

CINEMA

René Clair

Germaine Dulac

Luis Buñuel

Man Ray

Jean Cocteau

Alejandro Jodorowsky

Louis Malle

Bertrand Blier

David Lynch



MUSIQUE

Darius Milhaud

Erik Satie

Pierre Schaeffer

Francis Poulenc

Frank Zappa

Gentle Giant

Boby Lapointe

Il faut préciser que ces références sont parfois objectives, mais pour certaines complètement personnelles. A une époque où l'on emploie le mot surréaliste n'importe quand et n'importe comment, la vigilance quant à l'authenticité du terme peut paraître légitime. Cependant, l'important est de nourrir le jeu !

Il faudrait encore citer la BD *Philémon* de Fred, qui a généreusement inspiré les exemples figurant dans ce document, ou les différentes oeuvres de François Schuiten et Benoît Peeters. Pour certains artistes, de toutes les « disciplines », ce n'est qu'une partie de leur oeuvre qui est reconnue comme faisant partie répertoire surréaliste.

On peut trouver « du » surréalisme dans de nombreux domaines d'expression, de réalisation, selon ses pérégrinations personnelles....

Étiqueté surréaliste ou pas, tout ce qui vous paraîtra convenir à l'univers de KADASTRASKI sera utile !





KADASTRASKI



Je m'appelle...

Je suis...

Je vis...

DICOLECTAZAR.....

PASSOREXTREVAS.....

HOMREALTERETOUR.....

REDONDAINEDIGUEDONDON....

MAGICREDULCORPORIS.....

Prostabilitas

