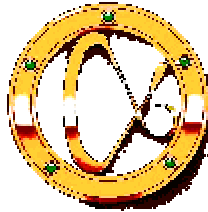


Lifting pour un maccabée

Jérôme Mascarin



Jeu :
DeadLand

Monde :
Deadland

Niveaux/expérience :
indifférent

Style de jeu :
enquête

Résumé

En quelques mots, il s'agira pour le posse de poursuivre un déterré fuyard et de remonter jusqu'à la clinique qui l'a "engendré".

Préambule au scénario : Quelques considérations quant au déroulement du scénario

Introduction du scénario : Où l'on en apprend un peu plus le pourquoi du comment de cette histoire sordide...

Introduction des joueurs : Quelques petites idées pour fourrer le posse dans la ...

"Here, you're Now... here!" : Tiens un déterré se suicide et un même tiens un bouge... bizarre non!

Trop tard : Où l'on voit le fuyard mourir dans un duel à silence-Wyoming et le sherif protéger son corps

Un client pour une transfusion : Après la mort du croque-mort, il faut se rendre à l'évidence, le fuyard cours à nouveau...

Une chasse à l'homme qui tourne à la boucherie : La découverte d'un carnage, la confrontation avec son auteur, qui pourra enfin rejoindre son créateur...

Un paradis en enfer : A kansas City, on trouve la soeur du défunt, et on commence à remonter la piste d'une clinique très spéciale...

"Les jardins fleuris" ou la clinique du repos... éternel : La clinique, ses occupants et ses agissements loin d'être catholiques

The Tombstone Epitaph's guide to the Weird West : Les allégations plutôt intéressantes d'un fouille merde

La clinique : La description des lieux

les caractéristiques : Les caractéristiques de tous les Pnjs majeurs du scénario.

Préambule au scénario :

Ce scénario est prévu pour un petit groupe de joueurs, les personnages pouvant être amenés à enquêter sous de fausses identités. Néanmoins, différentes orientations sont possibles et une bande flingueurs peut très bien s'en sortir.

Je conseille pour l'avoir masterisé ainsi, de prendre une équipe contenant au moins un représentant de la loi (pour moi, c'était un juge itinérant), le principal étant que les PJs ne soient pas encore célèbres, surtout dans les milieux criminels. Mais vous pouvez aussi prendre une équipe constituée de hors-la-loi. Ce qui serait encore plus intéressant je pense.

Le niveau des personnages est indifférent, sauf s'ils sont du genre bourrin. Dans ce cas, faut des pointures.

Je n'indique pas les récompenses en XP car j'ai toujours trouvé le système des tableaux d'évaluation bien trop subjectif. Mais les PJs devraient avoir entre 6 et 10 points d'expérience à la fin de l'aventure, du moins si tout se passe bien.

Introduction du scénario :

En gros

Notre histoire débute en Janvier 1876 lorsque le docteur David Storn, un éminent chirurgien de l'académie de New York se décide à reprendre en toute illégalité les études du conte de Chanteloup (1756-1832) sur la chirurgie réparatrice et le remodelage des chairs.

Excommunié pour hérésie, ce dernier était convaincu que tout être humain devait participer au développement de la médecine, qu'il soit volontaire ou non. Ainsi fut-il accusé d'une vingtaine de meurtres à Paris et brûlé pour sorcellerie par les instances de ce bon vieux Pie VII.

Le docteur Storn s'est donc replongé dans quelques notes du disparu retrouvées quelques mois auparavant lors d'un voyage sur le vieux continent.

Et c'est qu'il était doué ce cher Monsieur Storn, mais pas assez doué pour le Justicier qui l'avait déjà remarqué et qui ambitionnait déjà pour lui d'un petit plan de derrière les fagots...

Nous sommes d'accord que l'objectif principal des justiciers est de pourrir la terre. Ca, c'est clair ! Et leur puissance augmentant avec le niveau de terreur ambiant, il leur faut semer les graines de la violence sans pour autant terroriser tout le monde avec des histoires de zombies et générer alors une riposte organisée des chasseurs de sorcières et autres héros du Weird West.

Quel est pourtant le meilleur moyen pour eux d'amplifier la terreur à coup sur. C'est évidemment de multiplier les déterrés, de préférence les plus vicieux et les plus tristement célèbres. Mais là encore le mécanisme n'est pas discret. En effet, revoir un criminel qu'on a pendu la veille se balader en ville pour faire un carton n'est pas du genre à passer inaperçu. Et les pouvoirs publics ont déjà commencé à traiter la chose avec les Texas Rangers et les Pinkertons.

Aussi, la solution est elle non pas d'attendre que les criminels se fasse buter pour les relever ensuite, mais de les éliminer soi-même, discrètement et de leur faire reprendre une place active, très active au sein de la société.

En effet, si des hors-la-loi bien vivants font des cartons, c'est normal, c'est humain de tirer sur les passants ! Ca défoule ! Bon d'accord les pendre par les tripes et leur arracher la peau, c'est moyen, mais bon ça passe.

Tel est donc le plan du Justicier en ce mois d'Août 1876.

Premièrement tuer le Docteur Storn : Ca, c'est facile, une balle perdue est vite arrivée.

Deuxièmement, "déterrés" le chirurgien et changer son identité.

Troisièmement, attirer des hors-la-loi célèbres et les tuer pour faire d'eux les nouveaux

cavaliers de l'apocalypse.

Quatrièmement, lancer une vague de crimes dans tout le pays une fois le nombre de déterrés suffisant.

Maintenant, le problème est d'attirer des hors-la-loi sans se faire remarquer. L'idée du nouveau Docteur Storn est de se faire connaître dans le milieu comme étant capable de modifier le visage de quiconque et ainsi de redonner une nouvelle identité à tous les criminels un peu trop recherchés.

Un assassin en cavale est en général prudent et ne risque pas d'attirer l'attention sur lui ou sur le plasticien.

Les clients se succèdent donc, et les hors-la-loi disparaissent un à un, au grand dam des pouvoirs publics. La méthode du chirurgien est simple. Il empoisonne ses patients après leur anesthésie, les enterre dans sa cave et attend qu'ils se relèvent deux ou trois jours plus tard. Puis, il les installe dans sa clinique où ils se reposent de leur opération en attendant d'être assez nombreux. Ils sont actuellement neuf et le Justicier compte en réunir au moins une douzaine. Mais l'affaire se corse lorsque Lyle "Bone" Parker, et Dany Dakota deux victimes un peu plus fortes que les autres, résistent à la pression de leur nouveau maître et parviennent à s'enfuir de la clinique. Ceux-ci vont tenter de reprendre une vie plus ou moins normale et c'est là que les PJs vont intervenir.

Introduction des joueurs :

Pour ce faire, vous avez plusieurs solutions dépendantes du type de personnages :

Si les PJs sont des représentants de la loi, ils ont entendu parler de la disparition de nombreux hors-la-loi ces derniers temps. Ils peuvent être à leur recherche ou non, cela n'a pas d'importance.

Pour d'autres, l'un des sept hors-la-loi peut très bien être un de leurs amis dont ils sont à la recherche depuis sa disparition.

Les personnages "un peu chaud" peuvent eux-mêmes être au courant de ce phénomène de disparition ces dernières semaines et craindre pour leur vie. N'oubliez pas que tout le monde devient vite parano dans le Weird West.

"Here you're Now ...here!" :

Nous sommes en plein mois d'Août 1876, il est midi, le soleil n'a jamais cogné aussi fort et le Weird West n'a jamais été aussi proche de l'Enfer.

Les PJs en ont plein le dos, ils ont chevauché toute la journée et une bonne partie de la nuit dans les plaines du Wyoming, sans compter une rencontre inopportune avec une saleté de tique des prairies. Mais l'odeur du whisky à 10 cents réveille soudain les narines de nos voyageurs qui sentent la fin du calvaire. Ils relèvent la tête de sur leur monture, redressent leur stetson, et aperçoivent un bouge. Un de ces lieux de perdition qu'on ne trouve nulle part sur une carte et qu'on découvre par hasard, lorsqu'on en a besoin. Et là, le Posse en a vraiment besoin !

Un écriteau rouillé se balance au dessus de la porte du Saloon. Une simple inscription à demi effacée par le vent : "Here, you're Now...here !".

Le lieu est désert, ou presque. Un barman à peine pubère, caché derrière son costume de cowboy trop neuf, frotte un comptoir deux fois plus vieux que lui. Son seul client, posé dans un coin de la salle, regarde les personnages rentrés, les suivant d'un regard vide d'expression, mais pas dénué de sens.

C'est Dany Dakota. Il s'est séparé de son compagnon de route, espérant ainsi gagner un peu de

temps avant de perdre contrôle. Mais c'est déjà trop tard et sa fin est proche. Ca fait une semaine qu'ils ont pris les voiles et les deux dernières nuits ont été très dures pour lui. Les visions que lui a envoyé son Manitou ont affaibli son esprit qui n'est pas loin de céder au démon qui attend, patient, dans un coin de son âme.

Les PJs vont quant à eux pouvoir se désaltérer au comptoir, servis qu'ils seront par Billy "Youngblood" Smith, 15 ans et fier de ce qu'il n'est pas encore.

C'est Dix minutes après leur arrivée que le Déterré va faire ce qu'il a décidé depuis longtemps. Doucement il se lève et se dirige vers les PJs, l'arme au poings mais cachée par l'obscurité du lieu; et lorsqu'il arrive tout près de l'un d'eux, il relève la tête laissant voir son visage tuméfié et ses traits tirés, alors il lève son arme et ... se loge une balle dans la tête, juste en ajoutant : "trop dur... j'en peux plus... il est trop fort".

Les personnages seront sûrement un tantinet atteints par ce qui vient d'arriver (jet de tripe difficulté 7 et 9 pour celui qui doit avoir le visage recouvert de morceaux de cerveau). Billy est déjà plié en deux, écoeuré et finissant la décoration du lieu. Il lui faudra quelques minutes et deux ou trois verres de jus de pisse pour se remettre et répondre à toutes les questions des PJs.

Dany est arrivé tôt dans la matinée. Il était accompagné d'un brun aux cheveux courts qui n'est pas resté longtemps et qui, après avoir vidé un dernier verre avec son ami est reparti vers l'ouest. Billy peut même leur en faire un croquis. Il a raté sa vocation et c'est un véritable artiste. L'homme peut être identifié comme Lyle "Bone" Parker, recherché dans les deux tiers des états de l'Union.

Trop tard :

Si les PJs prennent la route vers l'ouest à la poursuite de Parker, ils arriveront le lendemain dans une petite ville du Wyoming du nom de "Silence". Il est Midi, et les vautours planent. La rue est vide, ou presque : Seuls deux hommes se font face, l'arme au coté, le regard droit.

L'un d'eux est shérif, l'autre est bientôt mort.

L'arrivée des PJs déclenche le tir et Lyle "Bone" Parker s'effondre, une balle en plein cœur.

Bien sur il n'est pas "définitivement" mort, mais ça personne ne le sait. Parker n'est pas débile et se doute bien qu'il n'a aucune chance face au shérif Welch, un ancien colonel de l'armée à la retraite et déjà célèbre dans l'ouest.

Il se laisse emmener chez le croque-morts et attends que les choses se calment. Les joueurs, un peu dépités vont sûrement s'arrêter manger au saloon et prendre un whisky en attendant que le soleil baisse à l'horizon et que la chaleur cesse.

Si l'idée saugrenue leur viens de faire sauter la caboche de Parker pour s'assurer de son trépas, le shérif Welch sera bien entendu prêt à risquer sa vie pour que le corps du malheureux puisse reposer en paix. Il ne se passe que peu de choses dans ces contrées reculées du Weird West et Welch n'est pas vraiment au fait des évolutions qui sont advenues ces dernières années.

Un client pour une transplantation :

C'est vers 14 heures que les premiers cris parviennent aux oreilles des PJs. Une femme vient de trouver le corps du croque-morts sur sa table de travail. Le sang chaud du pauvre homme s'écoule lentement sur le sol et parsème déjà son arrière salle.

Il se vide lentement, un cathéter dans l'artère fémorale et une pompe à eaux relié à un deuxième cathéter plantée sur la jugulaire.

Non, bien sur il n'a pas commencé son embaumement tout seul, Parker l'a un peu aidé.

Puis, il récupéré ses armes qui devaient payer son enterrement, et s'est enfuit en direction de l'Est, volant le cheval d'un des cow-boys du saloon.

Bien évidemment, le Shérif prend l'affaire en main et il faudra être très convaincant pour accéder au lieu du crime.

A l'intérieur, on peut découvrir le cercueil vide de Parker, son nom marqué sur une croix adjacente. M. Gray, le croque mort, était en train de marquer la croix lorsque Parker est sorti de sa boîte en sapin et l'a empalé avec la dite-croix, sur laquelle coule encore le sang de l'artiste. Dans les affaires de Parker, posées dans un rack à son nom, on peut découvrir 40\$ et une photo, celle d'une très jolie fille aux yeux clairs et à la chevelure de jais.

C'est Tess Parker, la soeur du malfrat. Elle habite et travaille à Kansas City. Ce qui n'est pas difficile à savoir en passant par les autorités ou par le bouche à oreille. De toute façon elle pose devant le "Blue Paradise", bien connu pour être le plus crade des bouges de Kansas City.

Une chasse à l'homme qui tourne à la boucherie :

Les joueurs devraient en théorie être intéressés par une petite chasse à l'homme. Si ce sont des représentants de la loi ou d'anciens amis du déterrés, pas de problème. Sinon, le Shérif Welch sera tout à fait disposé à engager des suppléants ou le Maire à promettre une honorable récompense (100\$).

Lyle Parker est parti vers 1 heure et fonce tout droit vers les montagnes. Si les PJs le poursuivent (jet de pistage diff 5), ils tombent après une vingtaine de miles sur une petite communauté de mormons . Tous sont morts, l'un est pendu par les tripes au cloché de l'église, l'autre est démembré aux quatre coins du village... rien de bien de réjouissant.

Bien évidemment, le manitou de Parker a prit un contrôle total sur son hôte et désormais, se sachant repéré, il ne vise plus qu'à laisser le maximum de cadavres derrière lui.

C'est donc aux PJs de le retrouver, ce qu'ils feront quelques minutes après leur arrivée alors que celui-ci est en train de se faire un petit encas à l'école.

Les PJs devraient avoir du fil à retordre avec lui. Il est même très probable qu'il y ait des blessés. Mais Parker est tout seul. Néanmoins vous pouvez réduire sa puissance si votre Posse est trop faible pour une pointure comme Parker. (lorsque je l'ai masterisé il a fait 1 quart de round, et encore parce qu'il était planqué derrière un rocher).

Un paradis en enfer :

Il est très probable que les PJs se rendent donc à Kansas City pour y rencontrer la sœur de Lyle. Leur lieu de rencontre sera probablement le Blue Paradise.

Le Blue Paradise reflète bien l'ambiance du Weird West en cette fin de mois d'Août 1876. On peut résumer la chose en deux mots : Chaleur et Anarchie.

Le lieux est enfumé, bruyant, nauséabonds et mal famé. Bref, c'est le pied !

Les PJs trouveront Tess au Saloon, accueillant avec charme les clients les plus généreux. Bref, c'est une pute quoi !

Après quelques questions bien posées, celle-ci pourra très bien les aider, avec plaisir si les personnages sont des amis de son frère, avec l'aide de quelques menaces si ce sont des représentant de la loi.

Lyle est venu la voir 3 semaines plus tôt, à la recherche d'argent et d'une planque pour quelques jours. Il venait de foirer un braquage à Denver et la moitié des chasseurs de prime du coin le recherchaient. Elle l'a donc accueilli. Mais une semaine plus tard il repartait, lui disant adieu et de ne pas s'en faire pour lui, quoi qu'il lui arrive. Selon Tess, il venait de recevoir un message télégraphique et semblait tout excité de ces nouvelles.

Corrompre l'agent du télégraphe ne devrait pas être trop dur et celui-ci se souvient très bien de Parker et du message. Il avait alors reconnu son célèbre client, et un criminel recherché pour 2000\$ qui rentre dans votre bureau, ça marque en général.

Le message était assez clair. C'était du genre "Le docteur vous attend à la clinique pour votre lifting". Bien sur pour un pistolero moyen, ce mot ne veut rien dire. Mais sur un jet de connaissance ou de médecine difficulté 9, les PJs se souviennent de l'histoire du Docteur Storn, publiée récemment dans le Tombstone Epitaph. L'histoire de ce chirurgien retrouvé mort dans son cabinet alors que celui-ci s'intéressait de très près au études d'un Médecin jugé pour hérésie quatre décennies plus tôt.

Il est tout a fait possible d'obtenir les archives du Tombstone Epitaph au bureau du télégraphe pour 20 cents le numéro (voir annexe 1).

Le message venait de Salt Lake City et les personnages vont donc sûrement s'y rendre.

"Les jardins fleuris" ou la clinique du repos...éternel :

Le Docteur Storn, ou plutôt le "Professeur Spitz" comme il se fait appeler à Salt Lake City, est installé au 23, backer street, dans une clinique privée spécialisée dans les séjours de repos pour personnes fortunées. C'est la seule clinique de la ville hormis celle du médecin local, qui n'a rien à voir avec l'affaire. Mais ca les PJs ne le savent pas et ils peuvent très bien se planter et foncer sur une fausse piste.

Une fois bien orientés, les personnages peuvent très bien se présenter comme client et ainsi pénétrer dans les lieux pour faire leur enquête. Ils peuvent aussi surveiller les lieux de l'extérieur, voire faire les deux. Si ce sont des hors-la-loi Ils peuvent aussi prétexter le bouche à oreille et demander une opération de "remodelage".

Cette partie va demander un petit peu de travail de préparation de votre part et surtout d'improvisation, les différentes solutions étant très dépendante de vos PJs.

Une surveillance assidue montrera très peu de passages, sauf celui de deux belles de nuits qui le soir venu font leur visite aux malades de la clinique. Vous me direz que ce n'est pas très recommandé pour une clinique de repos. C'est vrai, mais par pour des malfrats en manque de sexe. Soumis à quelques questions, les dames révéleront en plus de celle des patients classiques, la présence d'une dizaine d'hommes en parfaite santé, dont deux leur ont été... présentés. Ils semblaient tous en pleine forme, du moins physique, car ils sont tout de même très atteints selon les belles. Elles peuvent même leur montrer quelques traces de griffures et de coups. "Sur qu'on les reprendra plus à faire des visites chez le Docteur Spitz".

En effet, deux nouveaux hors-la-loi sont entré la veille aux "jardins fleuris". Ce sont les frères Mathew et Jeremy Gray qui s'en viennent de leur dernier braquage et cherchent eux aussi à se faire oublier.

Ca, c'est la version officielle. En fait, les hommes sont deux agents de la Pinkerton qui enquêtent sur les récentes disparitions de hors-la-loi. Il ont intercepté les frères Gray et ont pris leur place. Ils peuvent constituer un appui sérieux pour les PJs si ceux-ci se débrouillent bien. Bien sur le Pinkertons ne leur révéleront leur identité que si les PJs sont vraiment louches ou laissent dans leur chambre des affaires compromettantes sur la véritable raison de leur présence à la clinique.

Les autres patients du Docteur Spitz sont au nombre de sept et sont bien sur en état de dominion total. L'un d'entre eux, Joshua, dit "le prêcheur" est un huckster qui se cache sous les apparences d'un prêtre. C'est de loin le plus dangereux de tous et le plus vicieux. Si quelqu'un doit repérer les PJs, c'est lui :

The Tombstone Epitaphs Guide to the Weird West

1876 Edition

"The Bright light of Truth!"

only 10c

Un chirurgien adepte des sciences occultes assassiné par un vagabond !

New York City - Ce matin le corps sans vie du docteur David Storn, un éminent chirurgien de l'académie de New York a été retrouvé dans son cabinet de la 3ème rue. Ce jeune père de famille de 28 ans venait d'étendre ses recherches sur les travaux du Conte de Chanteloup (1756-1832). Ce médecin tristement célèbre, brûlé pour hérésie sur le vieux continent, avait été reconnu coupable du meurtre d'une vingtaine de personnes dont il se servait de cobayes.

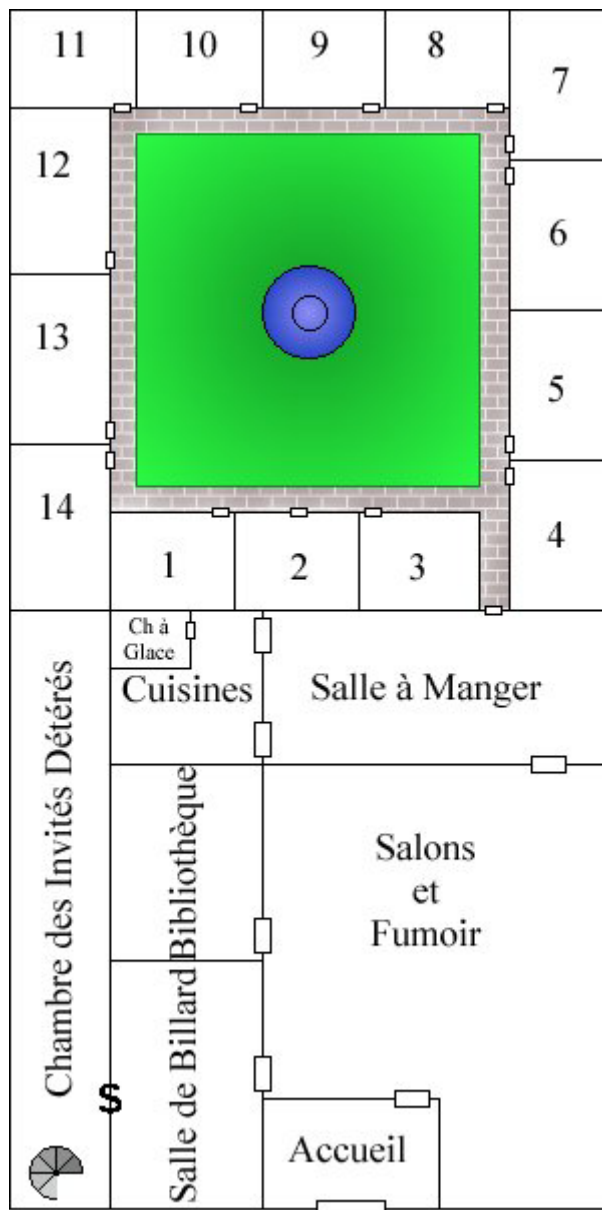
Le tireur, un professionnel selon les autorités, aurait exécuté sa victime d'une simple balle dans le poumon, s'amusant probablement à voir sa victime s'étouffer avec son propre sang.

Aucun témoin n'a encore été retrouvé et personne ne dit avoir entendu le coup de feu. Une dizaine de suspects ont pourtant d'ors et déjà été arrêté et l'un d'eux, un vagabond de soixante deux ans sans aucune arme ni formation militaire semble bien être pressenti comme futur coupable.

Encore une enquête rondement menée par la justice de ce pays. Voudrait elle étouffer l'affaire ? que se cache-t-il derrière ce meurtre ? Nous restons dans l'expectative. Bien évidemment, vous pouvez compter sur votre serviteur pour persister dans ses investigations qui déboucheront certainement dans les plus brefs délais sur l'arrestation du véritable meurtrier.

Edgar P. Doyle, chroniqueur de l'extrême

La clinique :



C'est un bâtiment de plein pied, récemment repeint de blanc, construit un peu comme un cloître avec une grande cour intérieure. Les chambres des clients (4 à 14) cernent la cour et un couloir qui la borde tout du long permet une très belle vue par le moyen de grandes baies vitrées.

Les salles de soins (1 à 3) sont emplies de baignoires et bordent également la cour. La bibliothèque est très bien fournie et l'on peut même y découvrir (détecter diff 7) une édition de 1810 du Livre de M. Hoyle.

Un passage secret permet de passer de la salle de billard au quartier des déterrés dont les occupants ne sortent que la nuit afin de se nourrir à la cuisine. Cette dernière est tout à fait normale si l'on excepte les 30 ou 40 kg de viande humaine qui reposent dans un coin de la chambre à glace.

L'accueil est dirigé par Miss Londergard, une infirmière aussi revêche que moche. C'est elle aussi une déterrée et c'est elle que devraient voir en premier les PJs.

Le prix du séjour va de 10\$ à 20\$ par jour, en fonction de la chambre et des soins demandés (massage, bains...) la tenue correcte (smoking) est exigée, et le port des armes est évidemment interdit.

Dans la cave, en passant par le quartier des déterrés, on peut découvrir une salle d'opération et, derrière une cloison secrète, une salle contenant plusieurs tombes déjà creusées pour les prochaines victimes. On

peut aussi y trouver les affaires du Docteur Storn et le Carnet qu'il avait écrit sur les changements qui s'opéraient en lui lorsqu'il était encore maître de ses actes. Son manitou lui envoyait déjà à l'époque les visions de son plan diabolique afin de le rendre fou et d'affaiblir ses défenses. Le docteur Storn a tout retranscrit avant de sombrer dans l'obscurité.

Les caractéristiques :

Caractéristiques moyenne des malfrats déterrés :

Rapidité : 3D10

Force : 3D8

Tir au pistolet : 4D8 (colt army 3D6)

Bagarre : 3D8

Esquive : 3D8

Pouvoirs de déterrés : au choix (je vous fait confiance pour trouver quelque chose de bien mais attention, il faut que cela reste discret. L'objectif du Manitou de Storn est, ne l'oublions pas, de faire passer ces hommes pour des humains "normaux").

Caractéristiques de Joshua :

Rapidité : 3D8

Tir au pistolet : 3D8 (colt army 3D6)

Bagarre : 2D10

Esquive : 4D10

Force : 3D6

Ame : 2D12

Astuce : 2D10

Pouvoirs de déterrés : Main en or (niveau 2)

Sorts :

Chacun son tour (2D12), très efficace pour un déterrés

Foudres de l'Ame (3D12)

Œil indiscret (2D8), pas très coûteux pour un déterrés

Caractéristiques moyennes des Pinkertons :

Rapidité : 3D10

Tir au pistolet : 4D10 (2 derringers 3D6)

Bagarre : 4D8

Force : 3D8

Vigueur : 2D10 (souffle 18)

Tripes : 4D8

Caractéristiques de Miss Londergard :

Rapidité : 3D10

Griffes : 3D8 (dégâts 2D6+1D6)

Esquive : 3D8

Pouvoirs : griffes (niveau 2)

Caractéristiques du Docteur Storn :

Rapidité : 2D10

Force : 2D6

Bagarre : 3D8

Couteau : 3D8 (scalpel 1D4)

Esquive : 2D8

Pouvoirs :

Rigor mortis (niveau 2)

Masque de la Mort (niveau 2)

Lyle "Bone" Parker :

1m90, brun, cheveux courts, Lyle est un dur et sa mort ne l'a pas arrangé.

Il a braqué 9 banques de l'Iowa à l'Oregon et ce n'est pas pour rien que le Doc l'a sélectionné.

Rapidité : 3D12+2

Tir au Pistolet : 4D12 (ambidextre)

Tir à la carabine : 3D12

Esquive : 3D10

Bagarre : 3D10

Ame : 4D8 (raison pour laquelle il a su résister à son manitou)

Pouvoirs de déterré : aucun autre que des caractéristiques monstrueuses

Equipement : 2 Colt army DA et une winchester 73

par Jérôme MASCARIN