

Infopack 2024



info e iscrizioni
oldtilean.it

Benvenuto in Old Tilean Federation!

Fondata nel 2024, la Old Tilean Federation (OTF) è la principale organizzazione italiana dedicata allo sviluppo e alla promozione del gioco organizzato di Warhammer: The Old World. La nostra missione è creare una comunità vibrante e inclusiva per tutti gli appassionati di questo affascinante universo fantasy.

Attraverso tornei ed eventi speciali, Old Tilean Federation offre ai giocatori di ogni livello l'opportunità di migliorare le proprie abilità, conoscere nuovi amici e immergersi completamente nelle epiche battaglie del Vecchio Mondo. Collaboriamo con negozi, club e altre organizzazioni per garantire che ogni evento sia un'esperienza indimenticabile.

Principi Generali

Ogni torneo sanzionato da OTF deve seguire le linee guida presenti in questo documento. Durante i tornei, ogni persona coinvolta ricopre un ruolo specifico, che comporta responsabilità e comportamenti distinti. I ruoli principali sono: Spettatore, Giocatore, Arbitro e Organizzatore.

Qualsiasi aspetto non espressamente obbligatorio in questo documento è a discrezione dell'Organizzatore, il quale deve comunicarlo preventivamente inserendolo nella sezione "Descrizione" del torneo al momento della pubblicazione. Questo documento resta valido dalla data di pubblicazione fino all'eventuale aggiornamento della versione successiva. Assicurati di consultare regolarmente la sezione "Risorse" del portale Oldtilean.it per avere sempre la versione più aggiornata.

Ranking

La Old Tilean Federation ha l'obiettivo di introdurre un sistema di "Ranking" per i giocatori di Warhammer: The Old World che prendono parte a eventi e tornei del circuito.

Il Ranking è un valore numerico assegnato a ogni giocatore registrato, ideato per riflettere il loro livello di abilità in base alle prestazioni ottenute. Il punteggio viene calcolato tramite il sistema ELO, ideato dal Prof. Arpad Emrick Elo, che aggiorna il punteggio dei giocatori dopo ogni partita tenendo conto anche del valore dell'avversario. Se un giocatore supera le aspettative vincendo più del previsto, il suo punteggio aumenta; in caso contrario, diminuisce. Ogni evento o torneo organizzato dalla Old Tilean Federation contribuisce all'accumulo di punti validi per il ranking.

Per maggiori dettagli, si invitano i giocatori a consultare le sezioni FAQ e Ranking su oldtilean.it.



Ruoli e Responsabilità

I ruoli all'interno del torneo possono essere flessibili. Ad esempio, l'Organizzatore può anche fungere da Arbitro, e un Giocatore che ha terminato la propria partita può diventare Spettatore fino alla fine del turno.

Giocatore

Il Giocatore è un partecipante attivo del torneo. Oltre a seguire le normali norme di buona educazione e convivenza, il Giocatore è responsabile di tutto il proprio materiale di gioco, che include miniature, dadi, segnalini, eventuali elementi scenici e tutte le pubblicazioni relative all'esercito utilizzato. È consigliabile portare anche colla per eventuali riparazioni d'emergenza, una calcolatrice e materiale per prendere appunti, come tenere traccia di incantesimi o danni.

Il Giocatore è tenuto a conoscere bene il regolamento, così da favorire partite scorrevoli e ridurre al minimo il tempo perso per verifiche. Ha inoltre l'obbligo di iscriversi al torneo attraverso il portale, caricare la propria lista e di riportare i risultati delle sue partite sul Portale oldtilean.it

Deve anche ricordare all'avversario eventuali azioni obbligatorie previste dal regolamento (es. un movimento obbligatorio delle truppe), in quanto entrambi i giocatori sono responsabili dello stato di avanzamento corretto della partita.

Organizzatore

L'Organizzatore gestisce il torneo e si occupa della logistica, delle attrezzature e dei locali. Ha il compito di inserire tutte le informazioni rilevanti nella sezione "Descrizione" del torneo al momento della pubblicazione. Deve inoltre assicurarsi di versare il contributo annuale alla federazione, pena l'annullamento del torneo. Tra i suoi compiti vi è anche la nomina di almeno un Arbitro per garantire la corretta gestione delle fasi di gioco.

Arbitro

L'Arbitro è incaricato di far rispettare il regolamento e le disposizioni di questo documento durante il torneo. Interviene solo su segnalazione di un Giocatore o di uno Spettatore. In caso di situazioni non chiaramente regolamentate, l'Arbitro può fornire una propria interpretazione delle regole (valida solo per il torneo in corso e non vincolante per eventi futuri) o decidere di lasciare ai giocatori la scelta dell'interpretazione attraverso il lancio di un dado.

Spettatore

Lo Spettatore è chiunque assista a una partita senza parteciparvi direttamente. Non può interferire o disturbare lo svolgimento della partita, ma ha l'obbligo di segnalare all'Arbitro eventuali irregolarità osservate. Sarà poi compito dell'Arbitro intervenire e chiedere spiegazioni ai giocatori coinvolti.

Pubblicazioni Valide

Sono considerate valide tutte le pubblicazioni relative a Warhammer: The Old World uscite entro 7 giorni dall'inizio del torneo. Di seguito l'elenco per comodità:

- Regolamento Base e relative FAQ
- Ravening Hordes e relative FAQ
- Forces of Fantasy e relative FAQ

Arcane Journal:

- Kingdom of Bretonnia
- Tomb Kings of Khemri
- Orc and Goblin Tribes
- Dwarven Mountain Holds
- Warriors of Chaos

Inoltre, tutte le armate legacy, le relative FAQ e le compagnie mercenarie disponibili sul sito ufficiale di Warhammer: The Old World (link disponibile nella sezione "Risorse" del sito Oldtilean.it)

Anche le Community Faqs (link disponibile nella sezione "Risorse" del sito Oldtilean.it) sono considerate valide.



Regole di ingaggio

Ogni torneo sanzionato deve essere pubblicato sul portale Oldtilean.it e deve includere obbligatoriamente le seguenti informazioni nelle note, per garantire un corretto svolgimento ed evitare imprevisti ai partecipanti:

- Formato
- Dimensioni dei tavoli
- Scenari di gioco
- Elementi scenici

Tutto ciò che non è specificato segue le regole standard per i tornei. È possibile organizzare eventi da 2, 3, 4, 5 o 6 partite, anche su più giorni, con le opzioni già disponibili sul portale.

Formato

I formati disponibili sono tre:

1. **Euro:** Liste da 2000 punti. Sono ammessi i mercenari, ma non i personaggi con nome né gli alleati. Regola del 3 Rigida (vedi dettaglio specifico).
2. **Classic:** Liste da 1999 punti. Sono ammessi sia i mercenari che i personaggi con nome, ma non gli alleati. Regola del 3 Morbida (vedi dettaglio specifico).
3. **Open:** Liste a Escalation e Obiettivi secondari. Sono ammessi sia i mercenari che i personaggi con nome, ma non gli alleati. Regola del 3 Morbida (vedi dettaglio specifico). Il formato Escalation e gli Obiettivi secondari sono trattati in dettaglio nelle appendici di questo documento.

Dimensioni dei tavoli

Queste sono le dimensioni dei tavoli utilizzabili in un torneo OTF:

- Standard: 48" x 72" (circa 120 x 180 cm)
- Mini: 44" x 60" (circa 110 x 150 cm)

Regola del 3

La Regola del 3 consente di inserire al massimo 3 unità identiche nella propria lista dell'esercito.

Regola del 3 Rigida: Non ammette eccezioni, salvo regole più restrittive (es. 0-1 ogni 1000 punti).

Regola del 3 Morbida: Esclude dal conteggio sia le unità prese come distacco, sia quelle con limitazioni differenti indicate nella loro Composition List (es. 0-3 ogni 1000 punti).

Nota: Alcune liste di composizione limitano categorie di unità, non singole unità specifiche.

Ad esempio, la Grand Army Composition List dei nani impone la seguente restrizione:

0-3 macchine da guerra tra Baliste, Catapulte e Cannoni per ogni 1000 punti.

Questa limitazione non costituisce un'eccezione alla Regola del 3 Morbida. Giocando a 2000 punti con questa regola, sarà possibile schierare fino a 6 macchine da guerra (di vario tipo), ma non più di 3 copie dello stesso tipo.

Scenari di gioco

L'organizzatore del torneo ha la possibilità di selezionare uno qualsiasi degli scenari inclusi nel manuale base di Warhammer: The Old World. È obbligatorio indicare, nella descrizione del torneo pubblicata sul portale, gli scenari scelti e l'ordine in cui verranno giocati. Si raccomanda di includere almeno un round con lo scenario "Open Battle".

Note sugli Scenari

Di seguito sono riportate alcune modifiche agli scenari di Warhammer Old World, apportate per allinearli meglio al sistema di punteggio in uso:

Durata

Tutti gli scenari sono considerati avere sempre durata fissa di 6 turni massimi.

Break Point

Se uno o entrambi i giocatori riescono a portare l'armata avversaria in "Break Point", la partita termina immediatamente. Tuttavia, questo non comporta una vittoria automatica, così come descritto dallo scenario, ma assegna 400 Victory Points al giocatore vincente. Se, come previsto dallo scenario, entrambi i giocatori raggiungono il Break Point, ciascuno riceverà 400 Victory Points.

Command & Control

Per questo scenario, scegliete sempre un elemento di terreno intransitabile tra quelli presenti sul tavolo e posizionatevi esattamente al centro. Se non è disponibile un terreno intransitabile, selezionate un altro tipo di elemento scenico e collocatelo al centro. In alternativa, l'organizzatore può fornire un elemento scenico extra per ogni tavolo, da posizionare al centro, oltre a quelli già presenti.

Indipendentemente dall'elemento scelto, questo sarà comunque considerato una "special feature" intransitabile. Una volta posizionato l'elemento centrale, assicuratevi che tutti gli altri elementi scenici sul tavolo si trovino a più di 9" di distanza dall'elemento centrale. Se così non fosse, riposizionate gli elementi rimanenti per garantire la corretta distanza.

La tipologia di special feature deve essere uguale per tutti i giocatori, selezionata tra quelle indicate alle pagine 273-275 del manuale di *Warhammer: The Old World*, e comunicata nella descrizione dell'evento sul portale.

Elementi scenici

L'organizzatore può decidere di mettere a disposizione almeno 8 elementi scenici per ogni tavolo, permettendo ai giocatori di allestire il campo di battaglia seguendo la procedura alternata del regolamento di Warhammer: The Old World a pagina 268 (ogni elemento vale 1, indipendentemente dalle dimensioni). In alternativa, i tavoli possono essere già predisposti.

Indipendentemente dalla scelta, gli elementi scenici non possono superare i 16" (circa 40 cm) nel loro punto più largo e non possono essere posizionati a meno di 6" (circa 15 cm) dal centro del tavolo o a meno di 9" (circa 23 cm) da un altro elemento (escluse le regole specifiche degli scenari).

Velocità di Gioco

Al di fuori dei tornei, molti giocatori non completano le partite entro un tempo prestabilito. Così, quando un organizzatore annuncia "due ore rimanenti", la maggior parte dei partecipanti non pensa automaticamente "Dovremmo quasi aver completato il primo turno!". Per facilitare la gestione del tempo, invece di annunciare semplicemente quanto tempo resta, lo staff dell'evento può fornire indicazioni in quale fase del gioco dovresti essere in base al tempo trascorso. Questi aggiornamenti possono essere proiettati anche sui display della sala da gioco. Gli annunci servono a mantenere il ritmo della partita, ma non sono vincolanti. In media, la suddivisione temporale per una partita tipica è la seguente:

- Revisione dello scenario e delle liste degli eserciti: 5 minuti (totale per entrambi i giocatori)
- Schieramento dei modelli: 10 minuti (totale per entrambi i giocatori)
- Primo Turno: 20 minuti per giocatore
- Secondo Turno: 18 minuti per giocatore
- Terzo Turno: 15 minuti per giocatore
- Quarto Turno: 10 minuti per giocatore
- Quinto Turno: 10 minuti per giocatore

I traguardi temporali per il progresso della partita sono così suddivisi:

- 2:45.00 rimanenti: Inizio ufficiale della partita
- 2:40.00 rimanenti: Conclusione delle discussioni e decisioni prepartita
- 2:30.00 rimanenti: Fine dello schieramento, Inizio del Primo Turno
- 1:50.00 rimanenti: Conclusione del Primo Turno, Inizio del Secondo Turno
- 1:14.00 rimanenti: Conclusione del Secondo Turno, Inizio del Terzo Turno
- 0:44.00 rimanenti: Conclusione del Terzo Turno, Inizio del Quarto Turno
- 0:24.00 rimanenti: Conclusione del Quarto Turno, Inizio del Quinto Turno
- 0:04.00 rimanenti: Non iniziare un nuovo turno senza l'approvazione dell'Arbitro

Gli arbitri possono utilizzare diverse soluzioni per accelerare o garantire il completamento delle partite qualora i traguardi temporali non venissero rispettati più volte. Tutti i giocatori sono tenuti a concludere le loro partite entro due ore e quarantacinque minuti e devono scegliere una lista di eserciti con cui si sentano a proprio agio nel completare la partita entro questo limite di tempo. Non è consentito usare il tempo come tattica per svantaggiare l'avversario.

Il gioco prevede fino a 6 turni per giocatore, ma poiché spesso è difficile giocare tutti e 6 i turni in questo tempo, l'obiettivo realistico è completare almeno 5 turni per ciascun giocatore.

Punti Pittura, Modelli di Altre Case e Predipinti

Nei tornei sanzionati, ogni giocatore può ottenere un bonus una tantum se schiera un esercito interamente BATTLE READY, ossia con modelli che presentino almeno 3 colori e una basetta dipinta e/o texturizzata (gli adattatori non devono necessariamente essere dipinti o texturizzati). Tutti i modelli devono essere imbasettati correttamente (o avere gli adattatori) come indicato nella loro entry sulla lista dell'esercito.

Le miniature schierate nell'esercito devono rispecchiare in modo ragionevolmente comprensibile le unità selezionate nella lista dell'esercito. Inoltre, non è consentito usare lo stesso modello di miniatura per rappresentare due diverse tipologie di unità (ad esempio, utilizzare un carro dei Guerrieri del Chaos per rappresentare sia il carro standard dei Guerrieri del Chaos sia quello dei Prescelti).

È consentito l'uso di modelli provenienti da qualsiasi casa di produzione, a patto che siano in scala tra i 28 e i 35 mm.

È anche possibile utilizzare modelli predipinti (come Clix, DnD Miniatures o Lego).

Assegnazione della vittoria

Al termine della giornata, il giocatore con il maggior numero di punti torneo sarà dichiarato vincitore del torneo.

Punti torneo

Ogni partita, in cui si articola il torneo, assegna da 0 a 20 punti torneo, assegnati nel seguente modo:

Alla fine della partita, contate i punti ottenuti seguendo le regole della sezione "Victory points" a pagina 286 del regolamento. Poi confrontate i vostri "Victory points" con quelli del vostro avversario.

Assegnate quindi i punti torneo a entrambi i giocatori, in base alla differenza di "Victory points", seguendo la tabella seguente:

Differenziale Victory Points	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Perdente
0-250	10	10
251-400	11	9
401-550	12	8
551-700	13	7
701-850	14	6
851-1000	15	5
1001-1150	16	4
1151-1300	17	3
1301-1450	18	2
1451-1600	19	1
> 1600	20	0

Spareggio (Tie Breakers)

In caso di parità, la classifica verrà determinata utilizzando i seguenti criteri di spareggio (Tie Breakers):

1. Punti torneo totali (compresi quelli assegnati come Punti Giocatore, vedi sotto)
2. Somma del differenziale di "Victory points" di tutte le partite
3. Somma di tutti i "Victory points" conquistata in tutte le partite

Punti Giocatore

I Punti Giocatore vengono assegnati alla fine di ogni partita, eccetto i punti per "Armata completamente dipinta" e la consegna delle liste, che saranno valutati a discrezione dell'organizzazione.

- Armata completamente dipinta: +1 punto torneo
- Ogni cartellino giallo: -1 punto torneo
- Ogni cartellino rosso: -5 punti torneo

I giocatori che utilizzano armate con miniature pre-dipinte (ad es. Lego, Clix, ecc.) non potranno ottenere il riconoscimento di Armata completamente dipinta.

Sanzioni e cartellini

I cartellini e le sanzioni vengono assegnati dall'arbitro in caso di comportamenti scorretti, a suo insindacabile giudizio. I cartellini gialli e rossi valgono solo per la partita in corso, mentre il cartellino nero comporta l'immediata espulsione dal torneo. Ogni 2 cartellini gialli scatta un cartellino rosso, e qualsiasi cartellino assegnato dopo un rosso diventa automaticamente un cartellino nero.

Esempi di Cartellino Giallo: qualsiasi tentativo di distrarre l'avversario o perdere tempo in modo deliberato, "dimenticanze strategiche" delle regole, deliberato ritardo nel consegnare i risultati o prolungare la partita oltre la scadenza del tempo.

Esempi di Cartellino Rosso: Muovere miniature di nascosto, ripetuti comportamenti scorretti verso l'avversario, qualsiasi tentativo di manipolare o aggirare le regole perpetuato con continuità o altre deprecabili azioni per ottenere un vantaggio. L'uso di liste dell'armata irregolari verrà sanzionato con un cartellino rosso.

Esempi di Cartellino Nero: Utilizzo di dadi o altri accessori truccati, comportamenti estremamente gravi come insulti, minacce, ecc.

Premiazioni

Nei tornei organizzati dalla Old Tilean Federation, oltre a premiare i primi tre classificati al termine delle competizioni, verrà assegnato un premio speciale al giocatore che si distinguerà per la Miglior Armata Dipinta. Questo riconoscimento sarà attribuito sulla base del giudizio congiunto degli Arbitri e dell'Organizzatore del torneo, tenendo conto di criteri come qualità della pittura, coerenza tematica e attenzione ai dettagli.

Per poter concorrere a questo prestigioso premio, i giocatori devono presentare un'armata completamente dipinta personalmente da loro. Solo coloro che hanno realizzato da soli il lavoro di pittura su tutti i modelli della propria armata saranno presi in considerazione.



Saranno esclusi dalla competizione per il premio Miglior Armata Dipinta i giocatori che utilizzano armate parzialmente dipinte o con miniature pre-dipinte. L'obiettivo di questo premio è riconoscere il talento e l'impegno artistico dei giocatori che dedicano tempo e cura alla personalizzazione delle proprie armate, rendendo unico ogni modello sul campo di battaglia.



Appendici

Appendice A – Escalation

Nel formato Escalation, i giocatori aumentano progressivamente la dimensione delle proprie armate dopo ogni partita. In questo tipo di evento, i limiti di punteggio sono fissati a 1500 punti per la prima partita, 1750 per la seconda e 2000 per la partita finale. Le liste d'armata non possono essere completamente indipendenti tra loro, ma devono "contenersi" a vicenda. Questo significa che i modelli presenti nei 1500 punti della prima partita dovranno essere inclusi anche nei 2000 punti della partita finale, così come nell'armata a 1750.

Tra una partita e l'altra, i giocatori potranno aggiungere nuove unità, acquistare oggetti magici e potenziare o espandere unità già esistenti. Ad esempio, un'unità che in precedenza non aveva un gruppo di comando o gli scudi potrà acquistarli se disponibili tra le sue opzioni. Tuttavia, non sarà possibile rimuovere opzioni già acquistate o ridurre la dimensione di un'unità presente. Sarà consentito cambiare la cavalcatura di un personaggio con una più costosa (ad esempio un Barone di Bretonnia potrà modificare il Pegaso bardato in un Pegaso Reale)

Il generale verrà scelto all'inizio di ogni partita seguendo le regole standard; quindi, potrà variare tra una partita e l'altra. Allo stesso modo, le magie conosciute dai maghi saranno determinate separatamente per ogni partita, come da regolamento base.

Nel formato Escalation, inoltre, oltre ai normali "Victory points" conquistati come indicato a pagina 286 del regolamento, sono previsti ulteriori "Victory points" assegnati tramite 2 Obiettivi Secondari. Le dinamiche di funzionamento degli Obiettivi secondari sono illustrati nell'appendice B.

Appendice B - Obiettivi secondari

All'inizio di ogni partita, scegli e annota segretamente 2 obiettivi secondari tra quelli elencati di seguito. Al termine della partita, aggiungi i "Victory points" dagli obiettivi raggiunti al totale dei tuoi "Victory points" conquistati per quella partita come indicato a pagina 286 del regolamento.

1. Oltre le linee nemiche

Alla fine della partita, devi avere nella zona di schieramento avversaria un'unità con una forza pari o superiore a 10 modelli. L'avversario deve avere meno modelli nella sua zona per considerare l'obiettivo raggiunto.

Obiettivo raggiunto: 300 Victory points

2. Conquistatore

Alla fine della partita, conquista un quadrante del campo nella zona di schieramento



nemica con un'unità di almeno 5 modelli. Se l'avversario ha più unità nel quadrante, l'obiettivo non è raggiunto.

Obiettivo raggiunto: 250 Victory points

3. Roccaforte centrale

Alla fine della partita, conquista la zona centrale del campo. Per farlo, devi avere più modelli entro 6" dal centro campo rispetto all'avversario.

Obiettivo raggiunto: 200 Victory points

4. Incubo della fanteria

Distruggi completamente o manda in rotta un'unità di fanteria regolare.

Obiettivo raggiunto: 150 Victory points

5. Distruggete la cavalleria!

Distruggi completamente o manda in rotta un'unità di cavalleria leggera.

Obiettivo raggiunto: 150 Victory points

6. Sventramostri

Elimina un'unità di categoria mostro.

- Monstrous Creature: 150 Victory points

- Behemoth: 250 Victory points

- Se si tratta della cavalcatura di un personaggio, aggiungi ulteriori 100 Victory points

7. Tenete il quadrante!

Alla fine della partita, conquista un quadrante del campo nella tua zona di schieramento con un'unità di almeno 5 modelli. Se l'avversario ha più unità in quel quadrante, l'obiettivo non è raggiunto.

Obiettivo raggiunto: 100 Victory points

8. Inferno delle fanterie

Distruggi completamente o manda in rotta un'unità di fanteria pesante.

Obiettivo raggiunto: 250 Victory points

9. Punire le bestie

Distruggi completamente o manda in rotta un'unità di fanteria mostruosa.

Obiettivo raggiunto: 200 Victory points

10. Abbattete quei cavalieri!

Distruggi completamente o manda in rotta un'unità di cavalleria pesante.

Obiettivo raggiunto: 250 Victory points

11. Non temete i mostri!

Distruggi completamente o manda in rotta un'unità di cavalleria mostruosa.

Obiettivo raggiunto: 300 Victory points

12. Proteggete il Lord!

Alla fine della partita, il tuo generale deve avere tutte le ferite intatte. Può perdere ferite

durante la partita, ma deve recuperarle tutte.

Obiettivo raggiunto: 200 Victory points

13. Intoccabile!

Alla fine della partita, nessuna delle tue unità deve aver subito più del 25% di perdite.

Obiettivo raggiunto: 400 Victory points

Appendice C - Un commento all'infopack

Questo documento è pensato come un "documento vivente" e sarà continuamente aggiornato e modificato dai suoi autori negli anni a venire per adattarsi all'evoluzione del gioco e alle scelte della community italiana di Warhammer: The Old World.

Attualmente, la community italiana è piuttosto frammentata, con una varietà di micro-formati, diverse interpretazioni e regole variabili. L'obiettivo di questo infopack è unificare senza imporre cambiamenti radicali, consentendo a ogni realtà locale di adottare il formato preferito, mentre permette ai giocatori di altre zone di partecipare utilizzando regole comuni e condivise.

Ciò che è riportato qui non è definitivo. Invitiamo tutti i giocatori a inviarci i propri feedback via e-mail (federazione@oldtilean.it) o attraverso i nostri canali social, per aiutarci a migliorare costantemente. In futuro, potremmo decidere di introdurre formati con limitazioni generali o persino creare nuove restrizioni per le varie armate, ma tutto dipenderà dal contributo della community.

Nei prossimi mesi, implementeremo nuove funzionalità sul sito per gestire aspetti attualmente non disponibili, che siamo sicuri saranno apprezzati da tutti. Continuate a seguirci!

Credits

redatto da:

Michele A. Zanco e Federico Bostrenghi

Si ringrazia per l'insostituibile aiuto:

Andrea Sferrazza, Domenico Vaiano, Andrea Valsesia, Alberto Sistri, Matteo De Francesco e
Riccardo Milella

FEATURED SPONSORS



OLD TILEAN FEDERATION SOCIALS



[instagram.com/oldtileanfederation](https://www.instagram.com/oldtileanfederation)



[facebook.com/oldtilean](https://www.facebook.com/oldtilean)

version infopack OTF

2024.09.2



VECCHIO MONDO
NUOVI TORNEI



oldtilean.it