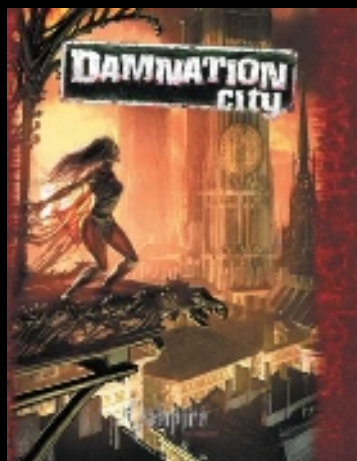
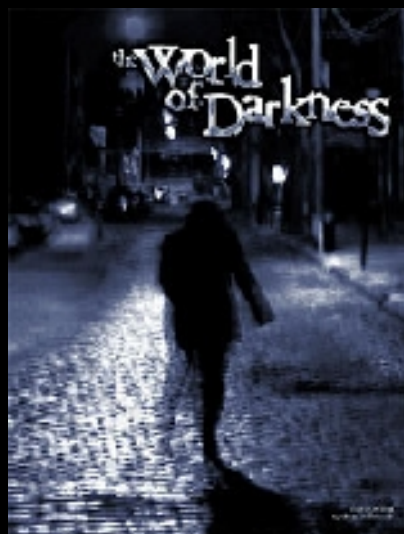
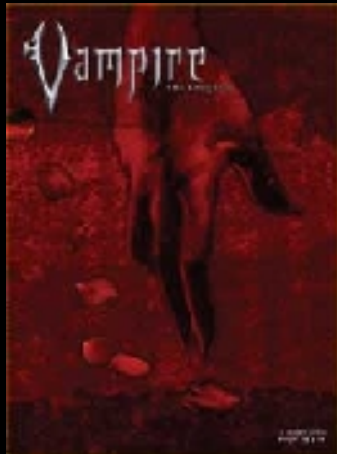




the World of Darkness

WWW.WORLDOFDARKNESS.COM



HISTORIE A ZÁKLADNÍ MYŠLENKY „SYSTEMU“

V SOUČASNOSTI HRÁČI HRAJÍ RPG NEBO LARP.

VYTVOŘENÍM TOHOTO SOFTWARE SE POKOUŠÍM TYTO ÚROVNĚ PROPOJIT A VYTVOŘIT PODKLAD K TOMU, ABY SE RPG STALO REÁLNOU SOUČÁSTÍ (MINIMÁLNĚ PŘEDEHROU) LARPU.

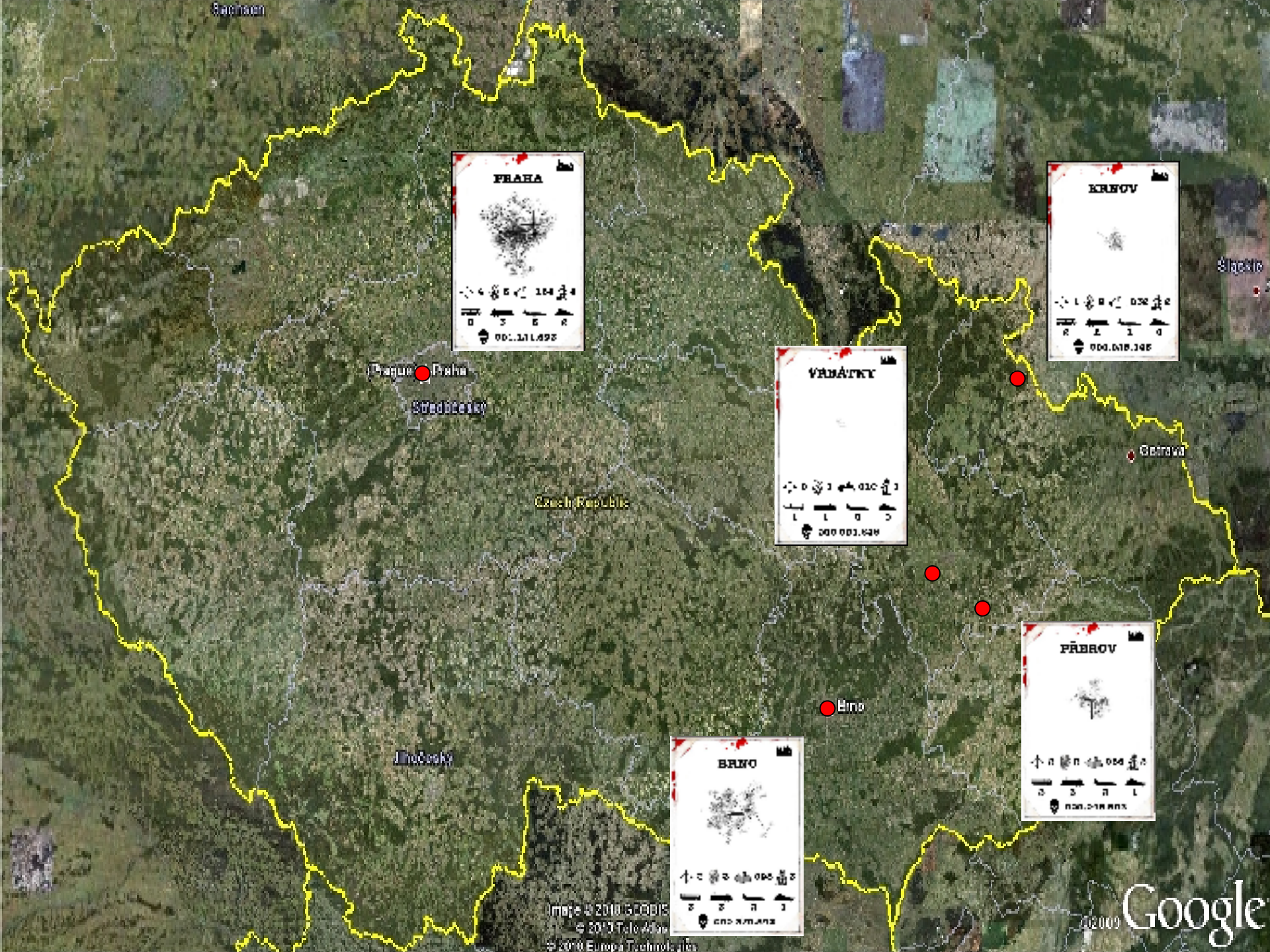
PŮVODNĚ ZAČAL VZNIKAT - PO ROZTRŽENÍ TEAMU - PŘI NEPŘÍLIŠ POVEDENÝCH RPG HRÁCH HRANÝCH „NASLEPO A NA DÁLKU“ (PŘES ICQ, SKYPE...) PŘI NICHŽ 5 HRÁČŮ SEDĚLO NA 5 RŮZNÝCH MÍSTECH A POUZE SE SLYŠELI.

PROBLÉMY V KOMUNIKACI NA ZÁKLADĚ NEPOCHOPENÍ POPISU LOKACÍ, VĚCÍ ATD... VEDOUcí KE ZDLOUHAVÝM A PRACNÝM POPISŮM JEDNODUCHÝCH VĚCÍ, V HORŠÍM PŘÍPADĚ KE KOLAPSU LOGIKY DĚJE.

1 OBRÁZEK = TISÍC SLOV => ZROZENÍ PRVNÍCH KARET

PRINCIP ELEKTRONICKÉ A REÁLNE KOMPATIBILITY – KARTA (PŘEDMĚT ATD.), KTEROU POSTAVA VLASTNÍ V DIGITÁLNÍM (MEZIHERNÍM) SVĚTĚ SE AUTOMATICKY OCITÁ V JEHO VLASTNICTVÍ V REÁLNE (RPG NEBO LARP) HŘE

USER-FRIENDLY ROZHRAŇÍ S MAXIMÁLNÍM DŮRAZEM KLADENÝM NA INTUITIVNOST (IKONY) A PRAVIDLA PRO KAŽDOU KARTU NA ZADNÍ STRANĚ TÉŽE KARTY – ODPADÁ NUTNOST LISTOVÁNÍ V OBSÁHLÝCH PRAVIDLECH A HLEDÁNÍ TOHO PRAVÉHO PŘI KONTROVERZNÍCH SITUACÍCH



PRAHA

Scale: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

000.010.1455

PILSEN

Scale: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

000.010.1455

OLMOUC

Scale: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

000.001.638

PILSEN

Scale: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

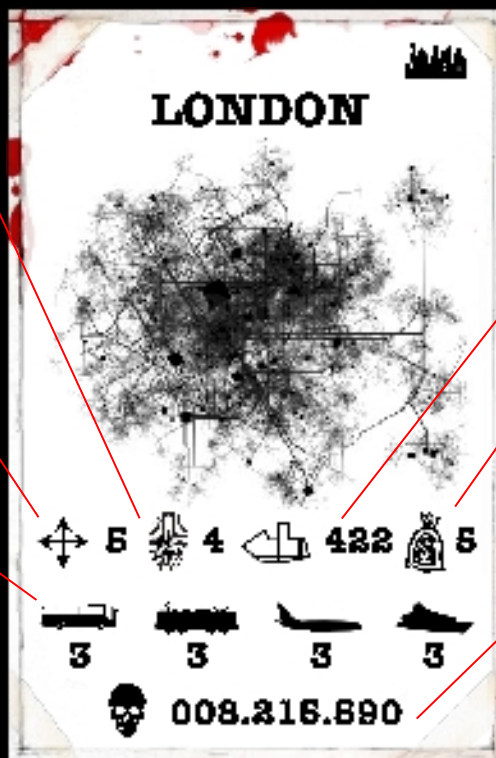
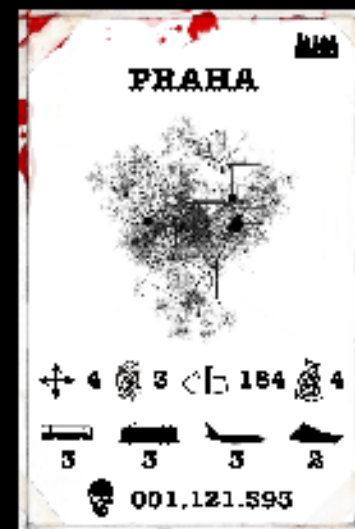
000.010.1455

BRNO

Scale: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

000.001.638

KARTY SÍDEL SEŘAZENÉ DLE VELIKOSTI OD 0 DO 5



Kriminalita
sídla

Velikost sídla

Úroveň
spojení sídla s
okolním
světem

Počet sektorů

Náklady na
bydlení

Počet
obyvatel



Bachman

KREFOV



Navigation and zoom controls including a compass, a location pin, a zoom in (+) and zoom out (-) button, a street view icon, and a scale bar.

000.018.146

Praha
Středočeský

Czech Republic

Brno

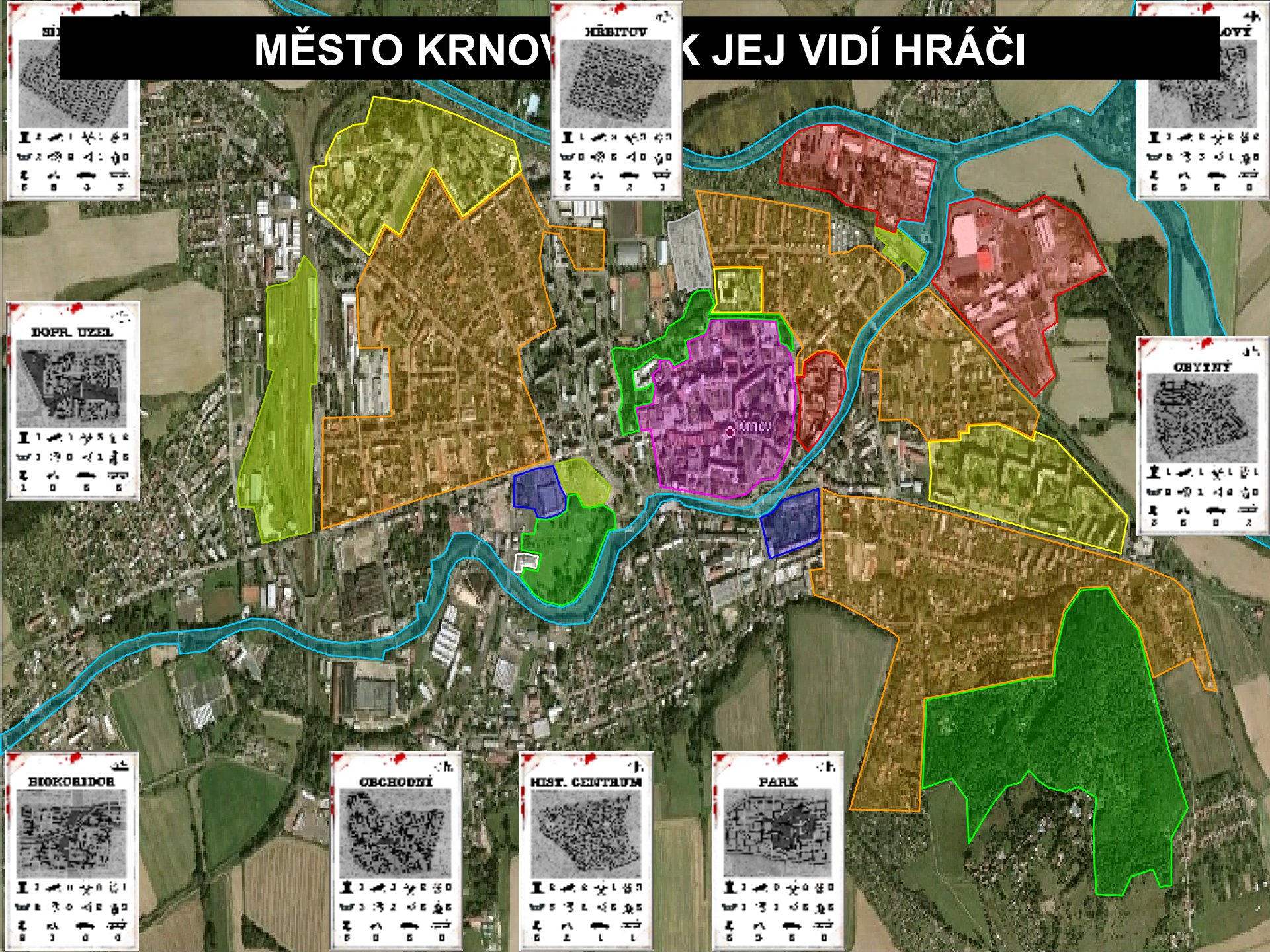
Olomouc

Liberec

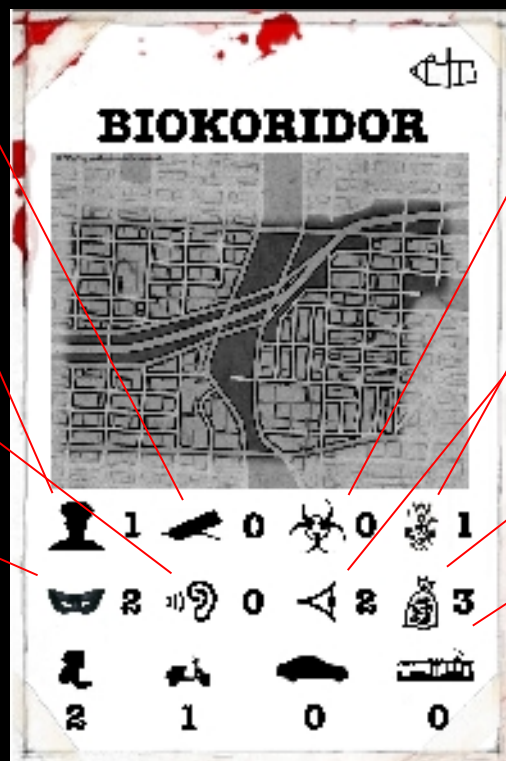
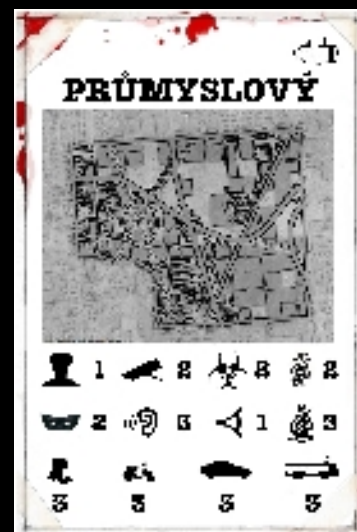
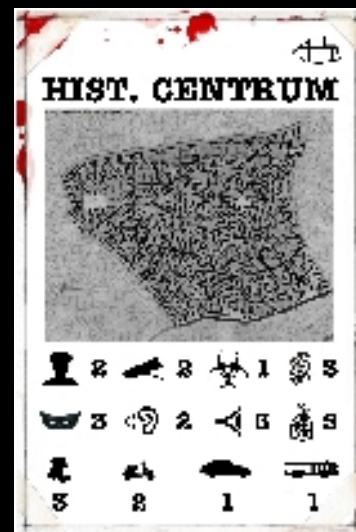
Image © 2010 © 2009 © 2008
© 2010 Tele Atlas
© 2010 Europa Technologies

2009 Google

MĚSTO KRNOV K JEJ VIDI HRÁČI



UKÁZKA NĚKOLIKA KARET SEKTORŮ



Pasivní monitoring
(CCTV kamery)

Aktivní monitoring
(pojízdky policie)

Hlukové pozadí
(např. pro střelbu)

Faktor ukrytí
(např. v davu)

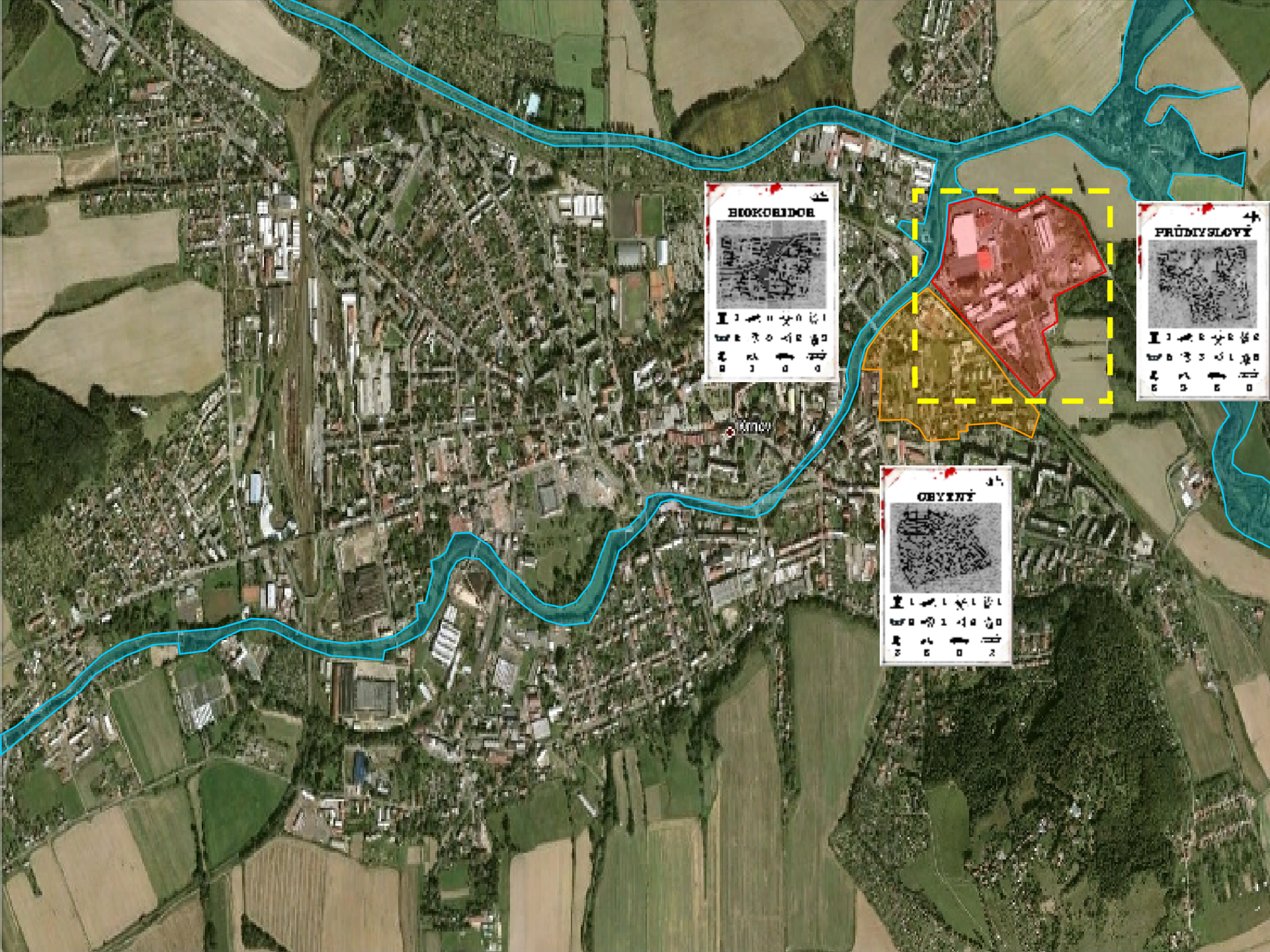
Zdravotní rizikovost
(dlouhodobý pobyt)

Kriminalita sektoru

Ostražitost obyv.
(sousedská hlídka)

Náklady na bydlení

Prostupnost sektoru
z hlediska dopravy
(např. honička nebo
pronásledování)



BIOKORIDOR

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

PRŮMYŠLOVÝ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

OBYVNÝ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Arnoy

UKÁZKA NĚKOLIKA KARET ZÁZEMÍ

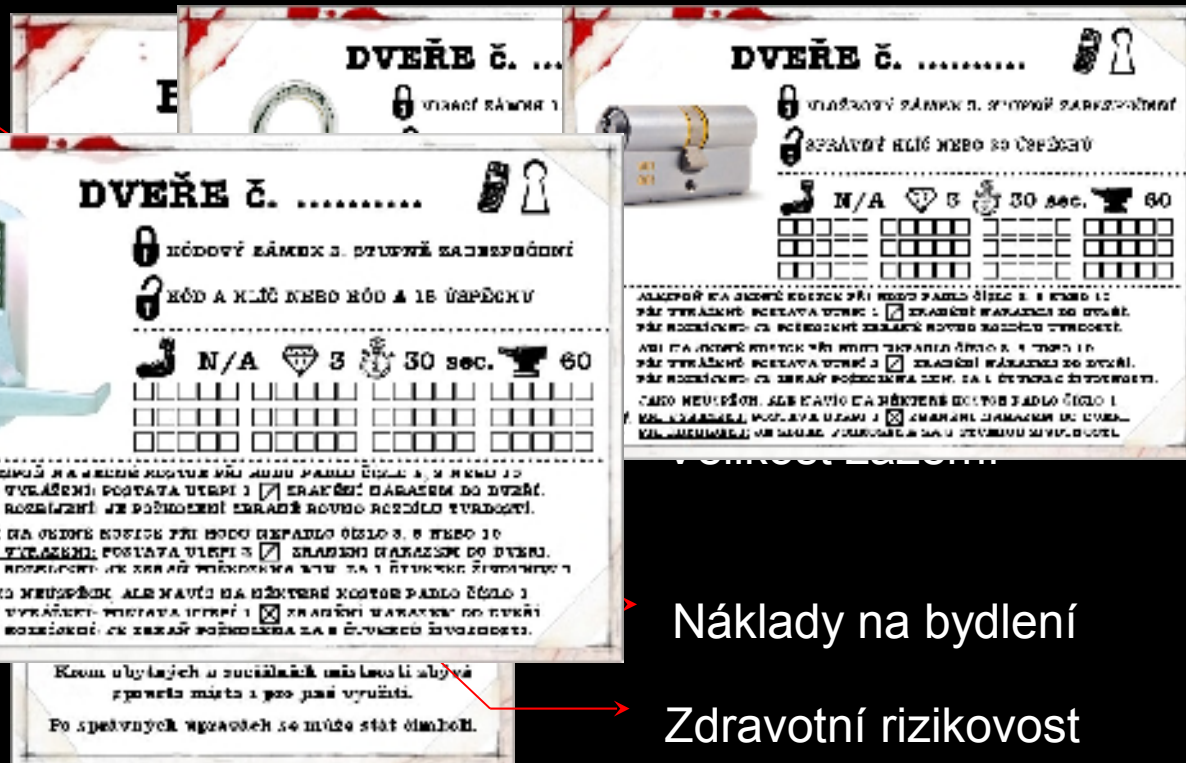


Zabezpečení zázemí

Zařízení zázemí sloužící k fyzickému a mentálnímu zlepšování postavy

Odolnost zázemí

Nenápadnost zázemí




Náklady na bydlení

Zdravotní rizikovost

1. ZÁKLADNÍ KARTA – KARTA POSTAVY

POSTAVA



JMÉNO: ČÍSLO POSTAVY:

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

MORÁLKA: VŮLE:

SILO 00000	VYTRVALOST 00000	TRPĚLIVOST 00000
OBRTNOST 00000	MANIPULACE 00000	LŮBY 00000
ODOLNOST 00000	VYVOVĚRANOST 00000	ROZHODNOST 00000

FYZICKÉ (NEVYKLOVANÝ - LPI)	SOCIÁLNÍ (NEVYKLOVANÝ - LPI)	MENTÁLNÍ (NEVYKLOVANÝ - SPN)
ATLETIKA 00000	EMPAZIE 00000	NEROZUMNOST 00000
HRÁDE 00000	PODVÁDĚNÍ 00000	OKULTISMUS 00000
PŘEDSTÍ 00000	PŘESVĚDOVÁNÍ 00000	POČÍTAČE 00000
ÚPOMENÍ 00000	SPOLNĚMŮVNOST 00000	POZITIVA 00000
SERVÁNÍ 00000	VYJADŘOVÁNÍ 00000	REINERGA 00000
STRĚLEA 00000	ZASTRAŠOVÁNÍ 00000	VEDA 00000
ŠIKM 00000	KVALITA ULCE 00000	VTVĚTROVÁNÍ 00000
ZÁPIS 00000	KVALITA ZVĚŘAT 00000	VZDĚLÁNÍ 00000

Ikona smrtelníka

Pro identifikaci v systému
- vazba na foto hráče

Vazba na karmu postavy
viz. druhá strana karty

Vlastnosti a dovednosti
RPG klasika

KARMA – jeden z AOSM hry
(proti PK a jiným typickým
projevům při dlouhodobých
hrách)

PŘÍJEM – další z AOSM hry
(motivace k vylepšování
postavy v doposud silně
podceňovaných směrech)

MHA – další z AOSM hry
(motivace k pravidelnému
sledování hry - podílení se na
ději – motivační předehra a
antimunchkin efekt)

MORÁLKA:

✓ - POSTAVA JE VE SVĚTĚ VYKLOVANÁ
- - ČIN JE V SOULADU S MORÁLKOU POSTAVY

SITUACE PRO MON	PŘÍJEM	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	KARMA
ROZKROVĚNÍ ÚSTAVU	Atletický, vyzrálý	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+3
KULOVÝ ÚLET	Nepraktický, pomalý	9	7	-	-	-	-	-	-	-	-	+8
AKCIVNÍ ÚBLIŽENÍ	v zlocupině	10	8	8	-	-	-	-	-	-	-	11
ÚČINNÁ KRÁDEŽ	čirá v zlocupině	8	8	7	6	-	-	-	-	-	-	0
KROVĚNÍ ÚSTAVU	v zlocupině	8	8	8	8	4	-	-	-	-	-	-1
VÝKROVĚNÍ ÚSTAVU	čirá v zlocupině	8	8	8	7	8	8	-	-	-	-	8
KROVĚNÍ KRÁDEŽ	v zlocupině, zlocupině	8	8	8	8	8	8	8	-	-	-	-8
ÚČINNÁ KRÁDEŽ	v zlocupině, zlocupině	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	-8
VÝKROVĚNÍ KRÁDEŽ	v zlocupině, zlocupině	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	-8
KROVĚNÍ KRÁDEŽ	v zlocupině, zlocupině	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	-8
VÝKROVĚNÍ KRÁDEŽ	v zlocupině, zlocupině	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	-8
KROVĚNÍ KRÁDEŽ	v zlocupině, zlocupině	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	-8

MORÁLKA:

✓ - POSTAVA JE VE SVĚTĚ VYKLOVANÁ
- - ČIN JE V SOULADU S MORÁLKOU POSTAVY

MORÁLKA / SKUPINA MON

✓ - POSTAVA JE VE SVĚTĚ VYKLOVANÁ
- - ČIN JE V SOULADU S MORÁLKOU POSTAVY

MORÁLKA:

✓ - POSTAVA JE VE SVĚTĚ VYKLOVANÁ
- - ČIN JE V SOULADU S MORÁLKOU POSTAVY



WoD
klasika

2. ZÁKLADNÍ KARTA – KARTA BOJE

BOJ

- OBR. + VYR. = +1110 -

- SIL. + OBR. = +BI [70]

- SILA + ZÁPAS = →

- SILA + ŠERAT = +

- OBR. + AZLETENÁ = +

- OBR. + STŘELBA = +

OBRANA + = +

OBRANA + = -

OBRANA + = -

1. = -1 PK, = -2 PK, = -3 PK } STUPEŇ
 2. = -2 FK, = -4 FK, = SMRT }

= ZA 1 den =
 = ZA 7 dní =
 = OPERACE =

MAX. ZRAVENÍ: NEJVYŠŠÍ POUČITÁ VLASTNOST, DOVEDNOST NEBO CÍLENÝ ÚTOK: ÚTOČNÍK IGNORUJE LIMIT MAXIMÁLNÍHO ZRAVENÍ A CÍL SI PROTI ÚTOČKŮ NA NEHRÝTOU ČÁST TĚLA ZAPOČÍTÁ POUZE OBRANU A

Iniciativa a rychlost pohybu

Přehled možných útočných a obranných manévru (vše automatické v závislosti na vlastnostech, dovednostech, specializacích a meritech)

Přehled o zdravotním stavu, postizích z něj plynoucích a léčení (vše automatické v závislosti na herním čase)

STÁVNÍ ČÍSLO

KONČETINY	-3 PK, 3 - FB	-3 PK, 4 - FB	-4 PK, 4 - ZB	-3 PK, 4 - RB	-4 PK, 3 - ZB
HLAVA	-3 PK, 4 - FB	-3 PK, 3 - ZB	-4 PK, 3 - ZB	-4 PK, 3 - ZB	-4 PK, 4 - ZB
SRDCE	-4 PK, 3 - ZB	-4 PK, 3 - FB	-4 PK, 4 - ZB	-3 PK, 4 - ZB	-3 PK, 3 - ZB
ČASO	-3 PK, 3 - ZB	-3 PK, 3 - FB	-3 PK, 3 - ZB	-3 PK, 3 - ZB	-3 PK, 3 - ZB

SMYTOVÁNÍ: -2 K ÚTOČNÍK/OBRANA NA 7 PK. **STŘELBA:** - VIMHO TITR NA 8 KOL. (V - 2)

ZRAVENÍ: - ZRAVENÍ ZRAVENÍ NA **ZRAVENÍ:** - ZRAVENÍ ZRAVENÍ NA 1 ZB

STRÁČENÍ: 1 ZA KAŽDÉ 5 KOL. KOLK, NEBO 16 MINEK KOLK (VYS. ČASŮVNÍ). **SMYTOVÁNÍ:** = SMRT

DŮVĚŘENÍ: 3 HODY, PK - X a X - 3, NE 1 HOD 3 PK - 3X - 3 PLATÍ I PRO STŘELBU!

KONCENTRACE: LEV. +3PK K ÚTOČNÍKŮ NEBO +2 K OBRANĚ, NE PROTI STŘELBĚ I STRÁČENÍ: CÍL STRÁČÍ V PRVNÍM KOLE OBRANU, PLAVÍ I PRO NEHRÝTOU ČÍL

PŘESILA: S KAŽDÝM DALŠÍM ÚTOČNÍKŮ KLESA OBRANA CÍLE 0 - 2 AŽ NA NULU

ČASŮVNÍ OBRANA: TRVÁ 1 KOLO; JINAK POSTAVA STRÁČÍ V PRVNÍM KOLE OBRANU

URČENÍ OBRANU: OBRANA x 2; POSTAVA NEKŮDE ÚTOČIT, NEPLÁNÍ PROTI STŘELBĚ I STRÁČENÍ

SOUVĚŠŮ ÚTOK: ÚTOČNÍK MÁ BONUS +2PK K ÚTOČNÍKŮ, ALE STRÁČÍ OBRANU

KRÁTKÁ (3 KULKY): - 1 CÍL (1 HOD PK +2);

ZÁPKY: STŘEDNÍ (10 KULEK) - 1 CÍL (1 HOD PK +4); 2-3 CÍLE (2-3 HODY PK +2);
 DLOUHÁ (30 KULEK) - 1 CÍL (1 HOD PK +6); MAX. 3 CÍLŮ (3 HODŮ PK +2)

KRYTÍ A STŘELBA Z KRYTOU: BONUS K OBRANĚ/POSTIHE STŘELBY URČÍ 0B IM SUTD

MĚŘENÍ: BONUS +1PK K 1. VÝSTŘELU/KOLO (MAX +3); POSTAVA STRÁČÍ OBRANU

PÁSKOVÁNÍ: 2 NÁBOJE ZA KOLO; PŘI MARŠENÍ SE POSTAVA NEVÝRĚ A OBRANU

ČASŮVNÍ OBRANA: TRVÁ 1 KOLO; JINAK -2PK K PRVNÍMU VÝSTŘELU (VÝSTŘELŮM)

VEDALENOST: POSTIHE -1PK NA STŘEDNÍ A -2PK NA VELEKOU VEDALENOST

Souhrn nejzákladnějších pravidel

Pravidla pro cílené útoky (útok na slabá místa jinak silně obrněného cíle)

Pravidla pro nejčastěji používané manévry při boji s chladnou zbraní a při zápase

Pravidla pro nejčastěji používané manévry při střelbě



OSTATNÍ KARTY – TROCHU PODROBNĚJI 1.

GANG (ZLOČIN)



4:1 1/měsíc
1 týden

„JAK NIKDO SE NEUVĚŘEŠ, ŽE DOKONČÍ VE SVĚTĚ ZLOČIN...“

VE KAPITOLECH TĚCH ÚŘADŮ NA ÚSTŘEDÍ BYVA VŠAK VE SVĚTĚ ZLOČINŮ NEKONČÍ...
VŠAK SI TĚCH PRŮCHŮZŮ PRAVĚ NEKONČÍ S TĚMIŽI NEKONČÍ...
PRO TĚB KTERÉ MÁŠ TĚCH
NEKONČÍ...

LÉKAŘSKÝ KUFR



INTELIGENCE + MEDICINA + SPK

10 min.

KUFR S LÉKAMI A LÉKÁRENSKÝMI PŘÍ
ROZPODĚNĚNÍMI PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
LÉKÁRENSKÝMI PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
LÉKÁRENSKÝMI PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
LÉKÁRENSKÝMI PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ

VIBROKLÍČ PROFI



OBROTNOST + KRÁDEŽ + SPK

1 min.

„TOTO KLEČE PŘI PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ

TABLETY EXTÁZE



MIKRO
TRVÁNÍ 48 hod. 48 hod.

„VYKONKAVANÍ PŘI PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ
PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ PŘÍ

POSTAVA

POSTAVA	SKUPINA	MIKRO
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20

POSTAVA

POSTAVA	SKUPINA	MIKRO
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20

POSTAVA

POSTAVA 1:1

POSTAVA 2:2

POSTAVA 3:3

POSTAVA 4:4

POSTAVA 5:5

POSTAVA 6:6

POSTAVA 7:7

POSTAVA 8:8

POSTAVA 9:9

POSTAVA 10:10

POSTAVA 11:11

POSTAVA 12:12

POSTAVA 13:13

POSTAVA 14:14

POSTAVA 15:15

POSTAVA 16:16

POSTAVA 17:17

POSTAVA 18:18

POSTAVA 19:19

POSTAVA 20:20

POSTAVA

POSTAVA 1:1

POSTAVA 2:2

POSTAVA 3:3

POSTAVA 4:4

POSTAVA 5:5

POSTAVA 6:6

POSTAVA 7:7

POSTAVA 8:8

POSTAVA 9:9

POSTAVA 10:10

POSTAVA 11:11

POSTAVA 12:12

POSTAVA 13:13

POSTAVA 14:14

POSTAVA 15:15

POSTAVA 16:16

POSTAVA 17:17

POSTAVA 18:18

POSTAVA 19:19

POSTAVA 20:20

POSTAVA

POSTAVA 1:1

POSTAVA 2:2

POSTAVA 3:3

POSTAVA 4:4

POSTAVA 5:5

POSTAVA 6:6

POSTAVA 7:7

POSTAVA 8:8

POSTAVA 9:9

POSTAVA 10:10

POSTAVA 11:11

POSTAVA 12:12

POSTAVA 13:13

POSTAVA 14:14

POSTAVA 15:15

POSTAVA 16:16

POSTAVA 17:17

POSTAVA 18:18

POSTAVA 19:19

POSTAVA 20:20

POSTAVA

POSTAVA 1:1

POSTAVA 2:2

POSTAVA 3:3

POSTAVA 4:4

POSTAVA 5:5

POSTAVA 6:6

POSTAVA 7:7

POSTAVA 8:8

POSTAVA 9:9

POSTAVA 10:10

POSTAVA 11:11

POSTAVA 12:12

POSTAVA 13:13

POSTAVA 14:14

POSTAVA 15:15

POSTAVA 16:16

POSTAVA 17:17

POSTAVA 18:18

POSTAVA 19:19

POSTAVA 20:20

OPEN SOURCE MODIFIKACE aneb UROB SI SÁM...

TVORBA SÍDLA

10 TYPŮ SEKTORŮ

TVORBA EXISTENČNÍHO ZÁZEMÍ POSTAVY

62 TYPŮ ZÁZEMÍ

TVORBA SOCIÁLNÍHO ZÁZEMÍ POSTAVY

27 KONTAKTŮ

VYZBROJENÍ A VYBAVENÍ POSTAVY

9 ODĚVŮ / ZBROJÍ

27 CHLADNÝCH ZBRANÍ

9 VRHACÍCH A STŘELNÝCH ZBRANÍ

32 PALNÝCH ZBRANÍ

35 TYPŮ NÁBOJŮ A STŘEL

9 TYPŮ ZLODĚJSKÉHO VYBAVENÍ

9 TYPŮ LÉKAŘSKÉHO VYBAVENÍ



**MODIFIKACE STÁVAJÍCÍCH KARET A TVORBA NOVÝCH A TO NEJEN KUSŮ, ALE
CELÝCH PROVÁZANÝCH SÉRIÍ ATD.**

**TŘEBA KOMPLETNÍ SADY NÁŘADÍ, IT VYBAVENÍ, SLEDOVACÍHO ZAŘÍZENÍ,
VYŠETŘOVACÍHO ZAŘÍZENÍ, MASKOVÁNÍ, PARANORMÁLNÍHO VYBAVENÍ,
IMPLANTÁTŮ ATD.**

TO VŠE SAMOZŘEJMĚ PLATÍ I PRO KONTAKTY, ZÁZEMÍ ATD.

NEJLEPŠÍ PRAVIDLA – ŽÁDNÁ PRAVIDLA

ZA VAŠÍ POZORNOST TÍMTO DĚKUJE...



ČLEN



...PŘIPRAVENÝ NA VAŠE DOTAZY