

DWIE LOKACJE PRZEZNACZONE DO UŻYTKU Z RASAMI FAERUNU

WIEŻA ŻYCIA I GROBOWIEC ŚMIERCI

Twoi BG mogą znaleźć się w jednym lub w obydwu przedstawionych tu miejscach, należących do ras, które szczegółowo opisano w *Rasach Faerunu*. Pierwszym z nich jest stworzona przez elfy wieża Tiru Tel-Quessir.

Początkowo miała służyć za miejsce, w którym ambasadorzy różnych elfich podras mogliby w przyjaznej atmosferze dyskutować na temat swoich imperiów. Wieża była opuszczona przez jakiś czas, teraz jednak służy jako bastion w nieprzyjaznej krainie. Druga opisana lokacja to netheryski grobowiec, który został niedawno odkryty i częściowo zasiedlony przez plemię niezdyscyplinowanych orków.

Prezentacja każdego z tych miejsc zawiera historię i opis głównych obszarów, a także skrócone statystyki mieszkańców siedziby. Możesz rozwijać przykładowych bohaterów niezależnych (BN) wedle swojego uznania, zmieniając ich w taki sposób, aby pasowali do Twojej kampanii, nieważne w jakim świecie ich umieścisz. Możesz również zmodyfikować przedstawione obszary tak, aby nadawały się dla postaci na różnych poziomach, zmieniając statystyki istot przebywających w ich obrębie.

przygotowanie

Mistrz Podziemi (MP), aby używać tego materiału potrzebuje *Podręcznika Gracza*, *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* i *Księgi Potworów*. Kilka elementów z obydwu lokacji pochodzi z *Podręcznika Przygód Epickich* lub *Wyznań i Panteonów*, ale można się bez tych podręczników obyć.

TIRU TEL-QUESSIR

Tłumacząc na Wspólny, Tiru Tel-Quessir oznacza "Wieżę Ludu". Ta imponująca budowla została wzniesiona w czasie szczytu potęgi Elfiego Imperium Cormanthoru, jako neutralne miejsce spotkań, gdzie ambasadorzy siedmiu elfich podras mogliby dyskutować nad politycznymi i społecznymi problemami ówczesnych dni. Chociaż reprezentant Avarieli był obecny na tylko jednym zebraniu, a drowy nigdy nie uznały za stosowne złożyć wizyty w wieży, Tiru Tel-Quessir za-

pozostali autorzy

Projekt: James Jacobs

Redakcja: Miranda Horman

Mapy: Dennis Kauth, Rob Lazzaretti

Skład: Nancy Walker

Stworzenie strony: Julia Martin

Projekt strony: Mark A. Jindra

Projekt grafiki: Robert Campell, Cynthia Fliege, Dee Barnett

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego E. Gygaxa i Dave'a Arnesona, oraz nowej grze DUNGEONS & DRAGONS®, opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williama, Richarda Bakera i Petera Adkinsona.

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS i MISTRZ PODZIEMI, są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast.

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tychże są

znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użycie jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

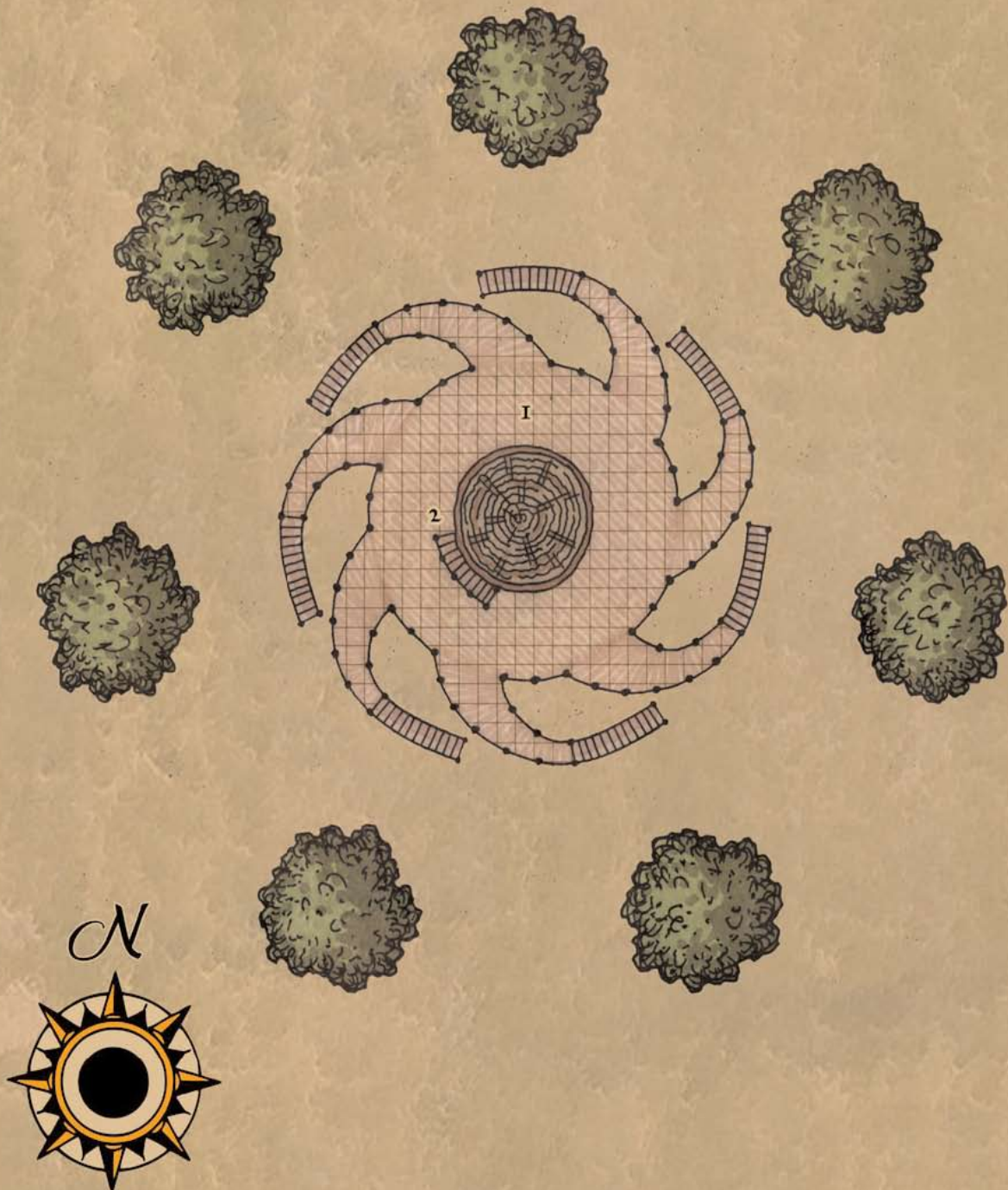
Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA.

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/forgottenrealms

TIRU TEL-QUESSIR

Górny Poziom



Jedno pole = 1,5 metra

wsze pozostawała otwarta i z radością witała reprezentantów wszystkich siedmiu podras.

Budowla została stworzona za pomocą Wysokiej Magii elfów z ośmiu starożytnych cienioczubów. Położona jest głęboko w lasach Cormanthoru, z dala od innych elfich społeczności, ukryta małym, ale całkiem potężnym *mythalem*. Wieża składa się z jednej głównej budowli otoczonej przez siedem mniejszych, do których prowadzą drewniane pomosty. Platformy te, położone 21 metrów nad ziemią, otaczają centralny pień cienioczuba. Jego spodkowy kształt powstał z największego drzewa w okolicy, a trzon rozłożył się właśnie na tej wysokości. Każdy z małych domków służył jako prywatna kwatery dla jednego elfiego dyplomaty. Wąskie schody, wydrążone wzdłuż pnia, umożliwiają wchodzenie na platformy z powierzchni ziemi.

Po upadku Myth Drannor, Tiru Tel-Quessir stała opuszczona przez setki lat, dopóki mała grupka elfów nie odkryła jej położenia. Wybrała wieżę na swoją bazę operacyjną, wykorzystywaną podczas zbierania informacji o drowach, które w ostatnim czasie zaczęły infiltrować te tereny. Elfy powoli opanowują wykorzystywanie magii gasnącego *mythalu*, co pomoże im w wykonaniu misji. Spędzają dużo czasu studiując starożytne teksty odkryte w bibliotece. Tiru Tel-Quessir byłaby znakomitą bazą wypadową dla poszukiwaczy przygód działających w Cormanthorze i okolicach, o ile oczywiście uda im się dowieść szlachetności swoich intencji.

wykorzystanie wieży

Jak wspomniano wyżej, pięcioro elfów obecnych w Tiru Tel-Quessir z radością skorzysta z pomocy bohaterów. Poniżej podano parę pomysłów, od których możesz zacząć:

- BG zostali wysłani do Tiru Tel-Quessir z rozkazu zwierzchnika Shyansylar. Mają sprawdzić jak tutejsze elfy sobie radzą i dostarczyć przedmiot, który pomoże im w ich pracy. Czy na miejscu zdecydują się pomóc elfce w wykryciu zdrajcy?
- Banda drowów, którą ścigają BG, zakłada obóz niedaleko wieży. Być może jeden z bohaterów podczas zwiadu podsłucha rozmowę, w której poruszony zostanie temat zdrady któregoś z elfów. Co w tej sytuacji uczynią bohaterowie?
- Shyansylar wysłał krótką i niejasną prośbę o pomoc. BG zostają skierowani do Tiru Tel-Quessir, aby zorientować się w sytuacji i w razie potrzeby pomóc elfom w każdy możliwy sposób. Po ich przybyciu okaże się, że wieża została przejęta przez drowy.

plan wieży

Wszystkie drzwi w Tiru Tel-Quessir są zmyślnie zamaskowane i powinny być traktowane jak ukryte drzwi. Aby je zlokalizować, wymagany jest test Spostrzegawczości (ST 20). Okna zostały zrobione ze *szklostali* (twardego jak stal szkła) i magicznie spójone z ramami. Elf będący wewnątrz, może dotykiem sprawić, że okna staną się eteryczne lub znikną w powietrzu na 1 godzinę.

Okna ze szklostali: grubość 0,3 cm; Twardość 10; pw 10; KP 5; ST wyważenia 20.

Mythal, który osłania Tiru Tel-Quessir był jedną z potężniejszych magicznych manifestacji tego rodzaju, ale utracił wiele mocy od minionych czasów chwały. Wytwarza on niższe efekty (stworzone przez epickich magów) w granicach wyznaczonych przez siedem cienioczubów otaczających wieżę. Funkcjonują one na 30. poziomie czarującego. Udana *rozproszenie magii* może zanegować jeden efekt *mythalu* na czas równy jednej minucie na poziom czarującego.

- Generuje permanentny efekt czaru *ekran*, ukazując się z zewnątrz jako pierścień całkowicie zwyczajnych cienioczubów.
- Wszystkie rośliny (włączając w to cienioczub) w obrębie *mythalu* są niewrażliwe na starzenie się, choroby i ogień. Cała budowla, włączając ściany, podłogi, sufity i dach jest niewrażliwa na ogień.

Ściany są zrobione z drewna, ale posiadają twardość 50 i odporność na czary 35. Cechy te dotyczą także podłóg, sufitów i dachu.

- Każdy, kto przejdzie obok *mythalu* musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 24) lub jego umysł staje się zamroczony i kontynuuje on podróż, dopóki nie opuści obszaru *działania* po przeciwległej stronie. Jeśli w końcu się wydostanie, jego pamięć zostaje wyczyszczona – nie posiada żadnego wspomnienia związanego z tym niezwykłym wydarzeniem. Osoba, której rzut obronny się powiedzie, widzi prawdziwą postać Tiru Tel-Quessir oraz może bezproblemowo wchodzić i wychodzić z obszaru *mythalu*.
- Wszystkie istoty w obrębie *mythalu* znajdują się pod trwałym działaniem czaru *spadające piórko*.
- Za każdym razem, gdy elf szkodzi świadomie innemu elfowi w zasięgu działania *mythalu* musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 24) lub dostanie się pod wpływ czaru *ogłupienie*.
- Wiele magicznych narzędzi i przedmiotów w Tiru Tel-Quessir zostało wzmocnionych uświęconą premią +2, którą obdarzały wszystkie nie-złe postacie. Jeśli przedmioty te zostaną wyniesione z pomieszczenia, w którym się znajdowały, tracą swoje magiczne właściwości, dopóki nie odłożą się ich do właściwego pokoju.

1. GÓRNA PLATFORMA

Duża, górna platforma otwarta jest na poszczególne elementy wieży. Posiada cienki, stworzony ze splecionych gałęzi i liści, dach zapewniający ochronę przed deszczem. Elfi dyplomaci zbierali się tutaj, aby oglądać drzewa, wschody i zachody słońca oraz podobne zjawiska natury. Siedem pochyłych, wygiętych w łuk ramp na dole, znajdujących się ponad ukośnym dachem głównego pomieszczenia, łączy się z balkonami (obszar 23).

2. DOLNE SCHODY

Schody te są wystawione na otwarte powietrze i niebo, prowadzą także w dół do obszaru 3 na głównym poziomie.

3. WEJŚCIE

W czasach Myth Drannor wejścia strzegł archon-trębacz, który służył jako recepcjonista, strażnik i dozorca Tiru Tel-Quessir. Od kiedy przed wieloma laty przybysz opuścił salę, pozostaje ona cicha i pusta.

4. POKÓJ KONFERENCYJNY

Drzwi do pokoju konferencyjnego są sprytnie ukryte – wykrycie ich wymaga udanego testu Spostrzegawczości (ST 40); żaden elf, który przebywa teraz w Tiru Tel-Quessir nie odkrył jeszcze tego pomieszczenia. Uważają oni, że jest to niewydrążony pień drzewa, wokół którego zbudowano budowlę. Ten, kto odkryje drzwi, może dotykiem sprawić, by stały się eteryczne. Musi on jednak posiadać przynajmniej cząstkę elfiej krwi lub wykonać test Stosowania magicznych urządzeń (ST 25 – imitowanie rasy).

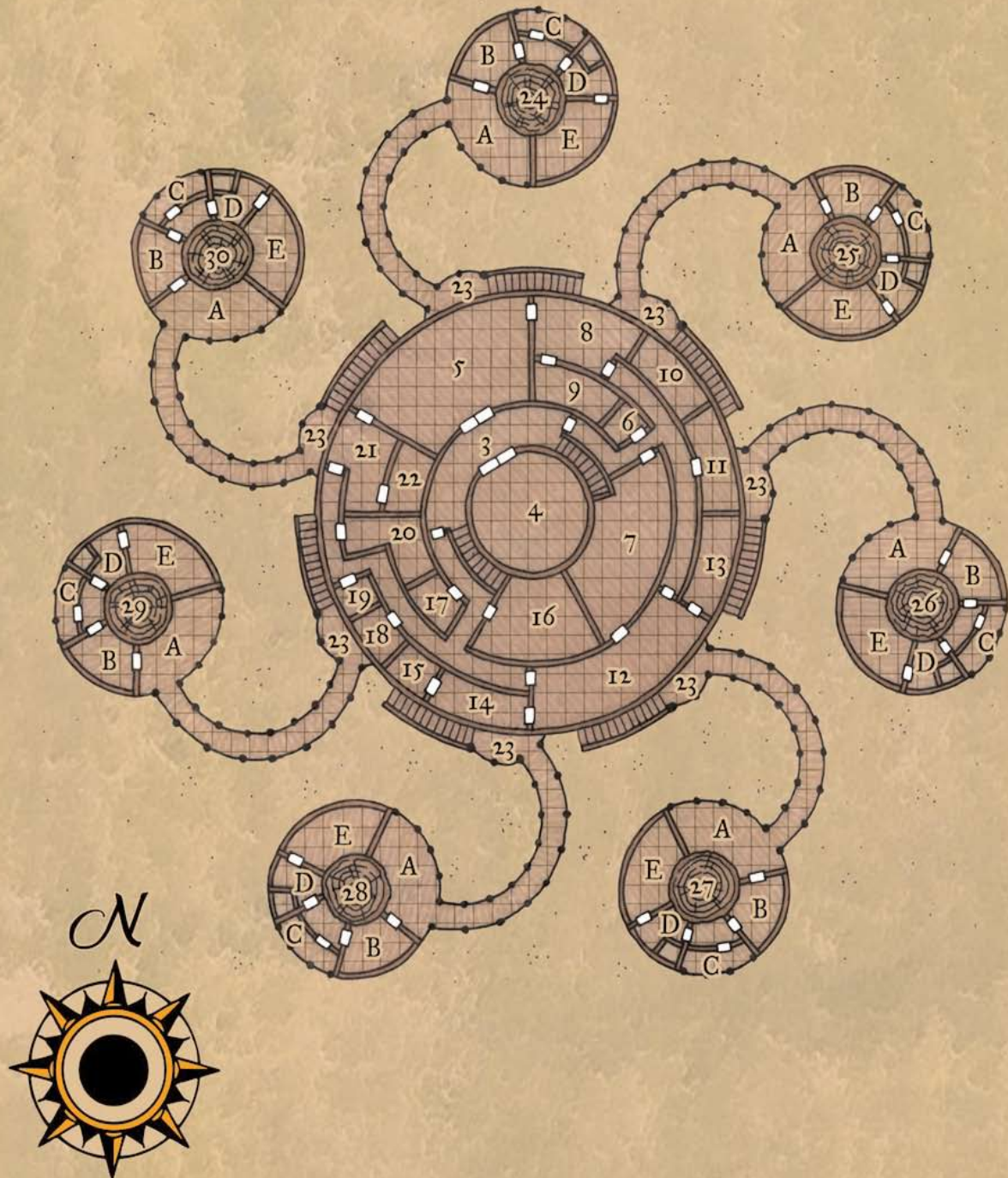
Serce pnia drzewa obłożone jest permanentnym efektem czaru *drzewny krok*; potężna magia *mythalu* pozwala stworzeniu przechodzić przez drzewo, podobnie jak przy użyciu wspomnianego zaklęcia, lecz wyjście nie może znajdować się w innym drzewie.

Do dnia dzisiejszego w komnacie pozostało siedem wygodnych krzeseł, które są rozmieszczone w półokręgu wokół niskiej platformy w centrum sali. W tym miejscu elfi dyplomaci rozmawiali o ważnych dla ich ras sprawach. Wszystkie krzesła to arcydzieła, zapewniające maksymalny komfort osobom, które na nich siedzą. Test Spostrzegawczości (ST 25) ujawni, że są one – za wyjątkiem dwóch – podniszczone (mają postrzępioną tapicerkę). Z dwóch pozostałych jeden wygląda na prawie nietknięty, a drugi, w porównaniu do reszty, na nieużywany.

Istota, która usiadzie na jednym z krzeseł, otrzyma uświęconą premię +4 do Roztropności na 24 godziny, jako że zostanie natchniona

TIRU TEL-QUESSIR

Główny Poziom



Jedno pole = 1,5 metra

przez starożytne duchy elfów, które długo i intensywnie debatowały w obrębie tej sali. Krzesła na zawsze tracą swoją magię, jeśli zostaną wyniesione z pokoju, a po użyciu dezaktywują się na 24 godziny.

5. BIBLIOTEKA

Żyjące tu elfy pracują w dużym pokoju, który służy za główną bibliotekę Tiru Tel-Quessir. Zagłębiają się w starożytne teksty i studiują dzieje swoich przodków. Naczęściej przebywają tutaj Nerissus i Shyansylar. Choć zapiski w bibliotece nie są magiczne, to zapewniają premię z okoliczności +4 do testów Wiedzy przy znajdowaniu informacji dotyczących elfiej historii lub lokacji znajdującej się w obrębie Cormanthoru.

Czarownicy wtajemniczeń, w których żyłach płynie elfia krew, przygotowując czary w tym pomieszczeniu, otrzymują na dany dzień dodatkowy czar z każdego poziomu, do którego mają normalnie dostęp. Dodatkowo, aura pomieszczenia zapewnia uświęconą premię +2 do testów Rzemiosła związanych z pisaniem lub sztuką, a koszt zapisania zwoju w PD jest o 10% mniejszy niż normalnie.

6. SCHOWEK

Ten schowek został opróżniony i nic się w nim nie zachowało.

7. SALA BANKIETOWA

W sali bankietowej mieści się wielki stół, wokół którego znajduje się siedem wygodnych krzeseł. Kiedy ktoś zasiądzie na którymś z nich, pojawi się magicznie stworzony komplet czystych naczyń i talerzy z aromatycznymi świecami i bukietem świeżych kwiatów. Przedmioty są tylko częściowo prawdziwe i znikają (razem z całym jedzeniem na nich pozostawionym) jeżeli opuści się pokój. Elfy najczęściej spożywają swoje posiłki w tej sali, ale rzadko można tu spotkać wszystkie na raz.

8. KONSERWATORIUM

W konserwatorium leży kilka starych elfich instrumentów. Każdy z nich wygrywa magiczny rytm i zapewnia uświęconą premię +4 do testów Występów z nim powiązanych. Liricalan często odpoczywa, grając w tym pokoju.

9. POKÓJ TWORZENIA INSTRUMENTÓW MUZYCZNYCH

W tym pomieszczeniu znajduje się ogromna ilość narzędzi, służących do produkcji instrumentów muzycznych; używanie ich zapewnia uświęconą premię +2 do Rzemiosła związanego z ich tworzeniem lub naprawą. Koszt stworzenia w PD magicznych instrumentów w tym pomieszczeniu maleje o 10%.

10. ZAPIECZĘTOWANY POKÓJ

Zapieczętowany pokój, aż do tragicznej pomyłki nieostrożnego czarodzieja, służył za laboratorium alchemiczne. W jej wyniku stworzony został magicznie wzmocniony ogień umysłu – oparcie się mu wymaga rzutu obronnego na Wyrwałość o ST 25. Inkubacja złośliwej, przenoszonej drogą kropelkową choroby trwa tylko 1 minutę. Zakażony musi co minutę wykonywać test, by uniknąć tymczasowej utraty Intelaktu o 1k4 punkty. Elf, który stworzył tę chorobę, zdążył użyć magii do zamknięcia drzwi i poinformowania współbraci o zgubie jaką sprowadził. Poświęcił przy tym własne życie, pieczętując pokój, nim stał się bezrozumną istotą.

Jeśli ściany pokoju zostaną przebite, ktokolwiek do niego wejdzie, musi się oprzeć wzmocnionemu ognioowi umysłu. Elfy, które wyruszyły do wieży odkryły niebezpieczeństwo dzięki magii poznań i unikają otwierania pomieszczenia. Jeśli specyfik zostanie uwolniony, choroba pozostaje nieszkodliwa, dopóki znajduje się w granicach *mythalu*, ale szybko zatruwa wszystko wokół wieży. Udane *rozproszenie magii* lub *złamanie zaklęcia* użyte przeciwko chorobie (poziom czarującego 18) usuwa ją.

Ciało martwego elfa wciąż znajduje się w środku pokoju (zachowane dzięki *mythalowi*) razem z jego *sztyletem czar* +3, *szatą dobrego arcy maga*, *laską płomieni* (pozostało 25 ładunków) oraz *piersieniem*

czarodziejstwa III.

11. LABORATORIUM ALCHEMICZNE

To laboratorium zostało założone, aby zastąpić utracone pomieszczenie 10. Ktokolwiek użyje wyposażenia znajdującego się w tym pokoju, otrzyma uświęconą premię +2 do testów Alchemii. Koszt w PD magicznych eliksirów tworzonych tutaj, jest zmniejszony o 10%.

12. KUCHNIA

Wiek temu, utalentowana grupa kucharzy obsługiwała tę dużą, świetnie wyposażoną kuchnię. Teraz pozostaje ona cicha i bezużyteczna. Każdy, kto użyje tutejszego wyposażenia, otrzymuje uświęconą premię +2 do testów Rzemiosła (gotowanie).

13. SKŁAD NA WINO

Temperatura w tym pokoju jest kontrolowana, aby osiągnąć najlepsze warunki do przechowywania wina. Niestety, wszystkie trunki zostały dawno zabrane lub skonsumowane.

14. SKŁAD ŻYWNOŚCI

Ściany pomieszczenia kryją kilka skrzyń, które mogą raz dziennie *stworzyć jedzenie*. Każda posiada oznaczenie w Elfim, które informuje jakie pożywienie wytwarza. Konkretna skrzynia może stworzyć tylko jeden typ żywności i nie więcej niż 0,027 metra sześciennego jedzenia dziennie. Mimo to, liczba koszy wystarczy, aby kucharz mógł z łatwością nakarmić grupę kilkudziesięciu osób.

15. SALA WODY

W tym małym pokoiku znajduje się kilka kadzi i misek. Para *karafek niekończącej się wody* stoi na półce naprzeciwko ściany od drzwi.

16. KAPLICA SELDARINE

Drobna kapliczka mieści w sobie wyściełaną poduszkę otoczoną statunami Seldarine. Każdą z nich wykonano z rzadkiego drewna i kamieni, a następnie umieszczono na piedestale. Pojedynczy posąg waży 250 kilogramów. Jeśli wyniesie się go z tego pokoju, natychmiast teleportuje się na właściwy podest. Jeden z piedestałów jest pusty, a gwiazda na podstawie wskazuje, że został zarezerwowany dla Elistraee, która pewnego dnia ma powrócić do Seldarine.

Czarownicy objawień, którzy przygotowują czary w tym pokoju, otrzymują jeden dodatkowy czar z każdego poziomu, do którego mają normalnie dostęp, ale tylko jeśli czczą jedno z bóstw Seldarine lub Elistraee. Aluniira często modli się w tym pomieszczeniu albo pracuje nad wykonywaną przez siebie rzeźbą Elistraee.

17. POKÓJ ARCHONA

Archon-trębacz używał tego małego pokoju do odpoczynku; obecnie nie ma tu nic ciekawego, poza tym, że wciąż można wykryć aktywną aurę dobrą.

18. WYCHODEK

To małe pomieszczenie zawiera magiczne udogodnienie, które automatycznie pozbywa się odpadków przez *zdezintegrowanie* ich w schowku (nic innego nie poddaje się temu efektowi).

19. NIEAKTYWNY PORTAL

W tym pokoju znajdował się *portal* prowadzący do serca Myth Drannor, jednak dezaktywował się w momencie upadku miasta

20. ZAKŁĘTA KUŹNIA

Można tutaj znaleźć zestaw czarodziejskich narzędzi, służących do tworzenia broni i pancerza, a także samą zaklętą kuźnię. Pokój jest w magiczny sposób wietrzony, aby dym nie ograniczał widoczności. Testy Rzemiosła wykorzystywane w celu tworzenia broni i pancerza, są wykonywane z uświęconą premią +2. Koszt w PD tworzenia magicznych przedmiotów tego rodzaju jest o 10% mniejszy niż zwykle.

21. MAGICZNY WARSZTAT

Pokój zawiera dużą liczbę narzędzi i przyrządów, przeznaczonych do tworzenia rozmaitych przedmiotów magicznych, takich jak pierścienie, berła, laski, różdżki i cudowne przedmioty. Stworzenie dowolnego z nich w tym pomieszczeniu kosztuje 10% mniej PD niż normalnie.

22. POKÓJ IDENTYFIKACYJNY

Umieszczono tutaj szeroką gamę soczewek, wag, cyrkli i poradników, rozłożonych na dużym biurku lub półkach wiszących na ścianach. Ktokolwiek użyje tych narzędzi lub książek, może raz dziennie rzucić każdy z poniższych czarów jak czarujący 18 poziomu: *identyfikacja, analiza dweomeru, znajomość legend*.

23. BALKON

Siedem balkonów góruje ponad podstawą Tiru Tel-Quessir. Artystycznie zawieszane mosty łączą je z jedną z oddzielnych platform, otaczających cieniocub.

24–30. KOMNATY AMBASADORÓW

Siedem obiektów posiada identyczny wygląd; ambasadorzy każdego z elfich podras mieszkali w nich, gdy wypełniali swoje obowiązki w Tiru Tel-Quessir. Każda komnata została wyposażona w możliwie najbardziej luksusowy sposób.

Obszar A, otwarty na balkon, był używany do odpoczynku i oglądania z niego otoczenia.

Obszar B to hol, w którym ambasador mógł spotkać się z gośćmi. Jeden strażnik zawsze czuwał nad każdym z pokoi i służył posłowi na czas jego pobytu w wieży. Wszyscy, za wyjątkiem jednego, strzegącego komnaty drowa (obszar 28B) zostali dawno temu zniszczeni.

Obszar C jest prywatnym balkonem umożliwiającym nieustannie oglądanie lasów z Tiru Tel-Quessir. Niegdyś na każdym z nich przebywał archon-lampion zapewniający oświetlenie. Dzięki temu strażnik widział zbliżających się przeciwników; niebianie odeszli jednak dawno temu.

W obszarze D znajdują się wyjątkowo dobrze ukryte drzwi (ST Spostrzegawczości 35), prowadzące do funkcjonującego portalu, dostrzonego do tożsamości konkretnego ambasadora. Pozwalał on podróżować pomiędzy Tiru Tel-Quessir a rodzinnym miastem dyplomaty, kiedy tylko sobie tego zażyczył. Możesz uznać dowolne z tych portali za aktywne, kierujące do dawnych elfich osad; jedynym, który nigdy nie został aktywowany, jest ten w komnacie drowów.

Obszar E był miejscem, gdzie ambasador mógł w spokoju odpocząć po pracowitym dniu.

Pięć z tych budowli jest aktualnie zamieszkałych przez elfy, które niedawno odkryły Tiru Tel-Quessir i używają jej jako bazy operacyjnej przy obserwowaniu okolicznych społeczności drowów.

24. KOMNATA KSIĘŻYCOWEGO ELFA

Komnata księżycowego elfa jest obecnie zajmowana przez Nerissu Kriankarię (ND kobieta księżycowy elf Czar12/Brd2), najbardziej przyjazną i towarzyską względem przybyszów osobę z piątki mieszkańców. Posiada chowańca-sowę o imieniu Kirilana.

25. KOMNATA SŁONECZNEGO ELFA

Shyansylar Aalantrilu (CD kobieta słoneczny elf Czar13/Arc2), przywódczyni znajdującej się tutaj grupy, zajmuje komnatę poprzedniego słonecznego elfa. Spędza większość swojego wolnego czasu studiując książki historyczne w bibliotece lub pilnując swoich elfich kolegów. Shyansylar jest nieco szorstka przy udzielaniu rad, choć zawsze wykona otrzymany listownie rozkaz. Podejrzewa kogoś z towarzyszy o bycie pracującym dla drowów zdrającą. W chwili obecnej na pierwszym miejscu stawia Aluniirę. Shyansylar wierzy, że mroczna elfka jest kapłanką Vhaerauna, potrafiącą świetnie ukryć swoją prawdziwą naturę. Słoneczna elfka ma rację, podejrzewając kogoś z towarzyszy o zdradę, ale myli się całkowicie co do jego tożsamości.

26. KOMNATA LEŚNEGO ELFA

Lirielean Talidinorku (CD mężczyzna leśny elf Brd14) przebywa w komnacie leśnego elfa. Myśli on o swojej misji jak o wielkiej przygodzie. Jego niepoważne podejście zaczyna denerwować pozostałych mieszkańców wieży.

27. KOMNATA AVARIELA

Zabudowa ta jest wyjątkowa, ponieważ ściany tutaj zostały zaczarowane tak, że są całkowicie przezroczyste od wewnątrz, umożliwiając otwarte latanie. Były używane tylko raz lub dwa; przeszukanie obszaru E pozwoli znaleźć kilka niezwykle dużych, świetnie zachowanych czarnych piór nieznanego ptaka (tak naprawdę pochodzą od avariela, który przebywał tutaj wieki temu).

28. KOMNATA DROWA

Chociaż komnata ta nie była używana w czasach świetności Tiru Tel-Quessir, obecnie służy, mimo jawnej nieufności Shyansylar co do osoby mrocznej elfki, za dom Aluniiry Mlezziiir (ND kobieta drow Kap7/Brd1/Tancerka miecza 6), dobrotliwej kapłanki; ma ona tak dobry wzrok, że żadna grupa drowów nie zbliży się tutaj niepostrzeżenie. Opis klasy prestiżowej tancerka miecza zamieszczono w *Wyznaniach i Panteonach*.

29. KOMNATA ZIEŁONEGO ELFA

Komnata zielonego elfa jest obecnie zajmowana przez Yiruikara Zistialakusa (NZ mężczyzna dziki elf Trp7/Drd7), który od dłuższego czasu jest stronnikiem drowów prowadzących inwazję na Cormanth. Używa on magicznych przedmiotów, aby ukryć swoją prawdziwą naturę. Spokojnie czeka na odpowiedni moment, by zadać paraliżujący cios swoim elfim "sojusznikom", dlatego też kieruje drowy do tego niesamowitego miejsca.

30. KOMNATA WODNEGO ELFA

Komnata wodnego elfa jest najbardziej niezwykła spośród wszystkich siedmiu budowli, ponieważ obszary B, D i E są całkowicie wypełnione słoną wodą, która została magicznie umieszczona w tym pokoju. Płyn może zostać bez problemu wylany dzięki pionowym ścianom, które wyznaczają jego granice.

zaginiony grobowiec Amarak

W starożytnym Netherilu żyło i umarło wielu niezwykle potężnych magów. Jedną z niezdrowych gier, która zdobyła dużą popularność w końcowych dniach tego narodu, polegała na wybudowaniu najbardziej niebezpiecznego i najlepiej strzeżonego przed kradzieżą grobowca na wypadek ich ewentualnej śmierci. Dużą część czarodziejów wykorzystywała niewolników i pojmanych więźniów, aby sprawdzić swoje grobowce. Często robili zakłady o to, jak długo ich ofiary zdołają przetrwać. Jednym ze sprytniejszych uczestników był mistrz żywiołu powietrza: Amarak Parujący.

Amarak zbudował swój podziemny grobowiec w Górach Nether, około piętnastu mil na północ od miejsca, gdzie obecnie znajduje się Twierdza Piekielna Brama. Na jego nieszczęście, loch okazał się aż *nazbyt* udany. Kiedy mag chciał skontrolować końcowy efekt, przypadkowo sam się w nim uwięził. Jego słudzy, zadowoleni z uwolnienia się od sadystycznego panowania, szybko zapieczętowali wrota grobowca, spalili wszystkie mapy z jego lokalizacją i zaczęli wieść bardziej przyjemne życie.

Setki lat później grupa orków, znana jako Rozłupywacze Czaszek, natknęła się na wejście do Zaginionego Grobowca Amaraka. W pobliżu krypty duże gniazdo ankhegów wykopało sieć tuneli i przebiło jego ściany w kilku miejscach. Rozłupywacze Czaszek dostrzegli w tym terenie doskonałą kryjówkę, pozwalającą na zregenerowanie sił po ich ostatnich kłopotach z rywalizującym plemieniem Poszarpanych Twarzy. Zdecydowali się wydrążyć otwór ponad tunelami.

Wykorzystali do tego celu pomoc ankhegów, które zauroczył ich przywódca, tanarukk barbarzyńca/zaklinacz o imieniu Trzeszcząca Paszcza. Od tego czasu orkowie zaprzyjaźnili się z drażącymi tunele stworami; ich śmiałość wzrosła, do tego stopnia, że dokonowali wypadów do grobowca Amaraka w poszukiwaniu skarbów. Trzeszcząca Paszcza uważa (prawidłowo), że wiele zachowanych potężnych magicznych przedmiotów leży schowanych gdzieś w tym starożytnym grobowcu, choć nie wie jeszcze, gdzie konkretnie należy rozpocząć poszukiwania

Zaginiony Grobowiec Amaraka oraz siedziba Rozłupywaczy Czaszek to lokacja ukazująca rezultat powszechnych wypadów plemienia orków w starożytne ruiny i użycia znalezionych w nim pułapek czy strażników dla własnych korzyści.

Wykorzystanie grobowca

Jeśli brakuje Ci pomysłów na skierowanie BG do grobowca, poniżej przedstawiono kilka przykładów:

- Osoba szukająca wiedzy wysłała BG, aby znaleźli starożytny grobowiec Amaraka. Wierzy, że jeśli im się to uda, odnajdą ukryte w nim cenne dzienniki maga.
- Lokalny tropiciel (lub przewodnik) zastanawia się, w jaki sposób Rozłupywacze Czaszek tak szybko odzyskali siły. Martwi się, że orkowie z plemienia Poszarpanych Twarzy, pozostawieni w spokoju przez Rozłupywaczy, zbyt urosną w siłę, stając się zagrożeniem dla okolicznych osad. Znalezienie ich jest bardzo ważne, dlatego łowca prosi BG, aby zlokalizowali kryjówkę orków, podczas gdy on przypilnuje Poszarpanych Twarzy, starając się poznać ich zamiary i przeszkodzić w ich realizacji.

Plan grobowca

Loch składa się z dwóch głównych części: terenu należącego do orków i ankhegów oraz właściwego grobowca. Zielonoskórzy zdołali dotrzeć aż do obszaru 22 krypty; odkryli przy tym wiele silnych i użytecznych magicznych przedmiotów (wszystkie zostały dostarczone Trzeszczącej Paszczy). Nie znaleźli jeszcze ukrytej kamiennej płyty w obszarze 15 A i nie dogadali się ze strażnikiem pokoju 22. Przykładowi strażnicy grobowca zostali opisani poniżej, lecz powinnieneś dostosować miejsca i skarby do Twojej kampanii i poziomu postaci bohaterów graczy.

Zapyłone i brudne korytarze są wzmacniane dużą ilością żywy wydzielanej przez ankhegi. Plemię Rozłupywaczy Czaszek składa się z kilkudziesięciu orków, paru ogrów, trola i samego wodza – Trzeszczącej Paszczy.

Grobowiec staje się coraz czystszy, ale też suchy i zatęchły. W kilku obszarach zamiast drzwi znajdują się duże kamienne płyty. Każda z nich waży około 750 kilogramów. Dwójka orków mogłaby bez problemu przesunąć je na bok, jednak postacie graczy nie posiadające wystarczającej wartości Siły mogą mieć problem z poruszeniem masywnych bloków. Niektóre płyty (jasnopomarańczowe) są dobrze ukryte i wydają się być ślepym zaułkiem, co można przejrzeć tylko po udanym teście Przeszukiwania (ST 21).

1. WEJŚCIE

Głównym wejściem do Grobowca Amaraka jest głęboki na 15 metrów szyb, zatkany ważącym 2500 kilogramów głazem. Prowadzi on do pokoju, w którym ściany są pokryte skomplikowanymi płaskorzeźbami; zostały one starannie wyrzeźbione przez niewolników Amaraka, jeszcze w starożytnym Netherilu.

2. KORYTARZ

Schody kierujące w górę i w dół tego korytarza, prowadzą bardzo daleko, ku trudnym do przesunięcia trzem kamiennym blokom. Unie-możliwiają one prostsze wejście do właściwego grobowca.

3. OBSZARY ZAMIESZKAŁE

Kręte obszary tuneli są często używane przez orków, którzy przechodzą z jednej groty do innej. W kilku miejscach strome (ale nie pionowe) szyby prowadzą w górę. Wydostanie się na zewnątrz wymaga testu Wspinaczki (ST 10). Po obszarach tych wędrują cztery ankhegi. Trzeszcząca Paszcza zauroczył wszystkie, więc nie sprawiają one orkom większych problemów.

4. ZACHODNI OGRÓD

Zachodni ogród jest jaskinią obrosniętą błyszczącymi grzybami na usypiskach. Wyrosły tutaj trzy fioletowe grzyby i kilka wrzaskunów. Orkowie uznali drogę przez to pomieszczenie za zbyt niebezpieczną, więc unikają jej.

5. WSCHODNI OGRÓD

Podobnie jak w grocie na zachodzie, wschodni ogród jest porośnięty nieprzyjemnymi grzybami, jednak te tutaj są raczej nieszkodliwe, a orkowie niedawno rozpoczęli próby ich spożywania.

6. PÓŁNOCNY OGRÓD

Jest to kolejna zapchana grzybami jaskinia. Na jej ścianach znajduje się kilka dużych, jaśniejszych na czerwono grządek grzybów, znanych jako ospiarze. Pjulak, alchemik orków, odkrył sposób na otrzymanie z ich wydzieliny niebezpiecznej trucizny.

Wyciąg z ospiarza: Typ Zranienie ST 15; efekt początkowy 1k4 S; efekt drugorzędny 2k4 S i młodości przez 6k6 minut; cena 200 sz.

7. PIEKIELNY ŚLUZ

W tej dużej, zapadłej pieczarze znajduje się małe jezioro zielonego śluzu. Orkowie używali tego pomieszczenia do torturowania więźniów i pozbywania się śmierdzących śmieci; kiedy śluz zbyt urosł, Pjulak z łatwością ogranicza jego wielkość za pomocą kilku czarów *przelamanie choroby*.

8. WODNY ZAPAS

To duże pomieszczenie wypełnione jest przez dużą sadzawkę słonawej wody.

9. MAGAZYN ŻYWNOŚCI

Orkowie przechowują tutaj jedzenie, które zdobywają w górach. Zazwyczaj zjadają żywność, zanim się zepsuje.

10. ZBROJOWNIA

Rozłupywacze Czaszek przechowują w tej jaskini stopy broni i panczerzy, złupione swoim niedawnym ofiarom. Są one w dość kiepskim stanie; te naprawdę dobre pozostają w użytku (Mistrz Podziemi powinien w razie potrzeby zrobić ich odpowiednią listę).

11. LEŻE ANKHEGÓW

Ta duża grota jest głównym leżem czterech ankhegów, które zamieszkuje te tereny.

12. KAMIENNE BLOKI

Te bloki z kamienia przetransportowano tutaj za pomocą magii, celem zapieczętowania Amaraka w jego grobowcu. Każdy z nich waży ponad 5000 kilogramów.

13. SKRZYŻOWANIE

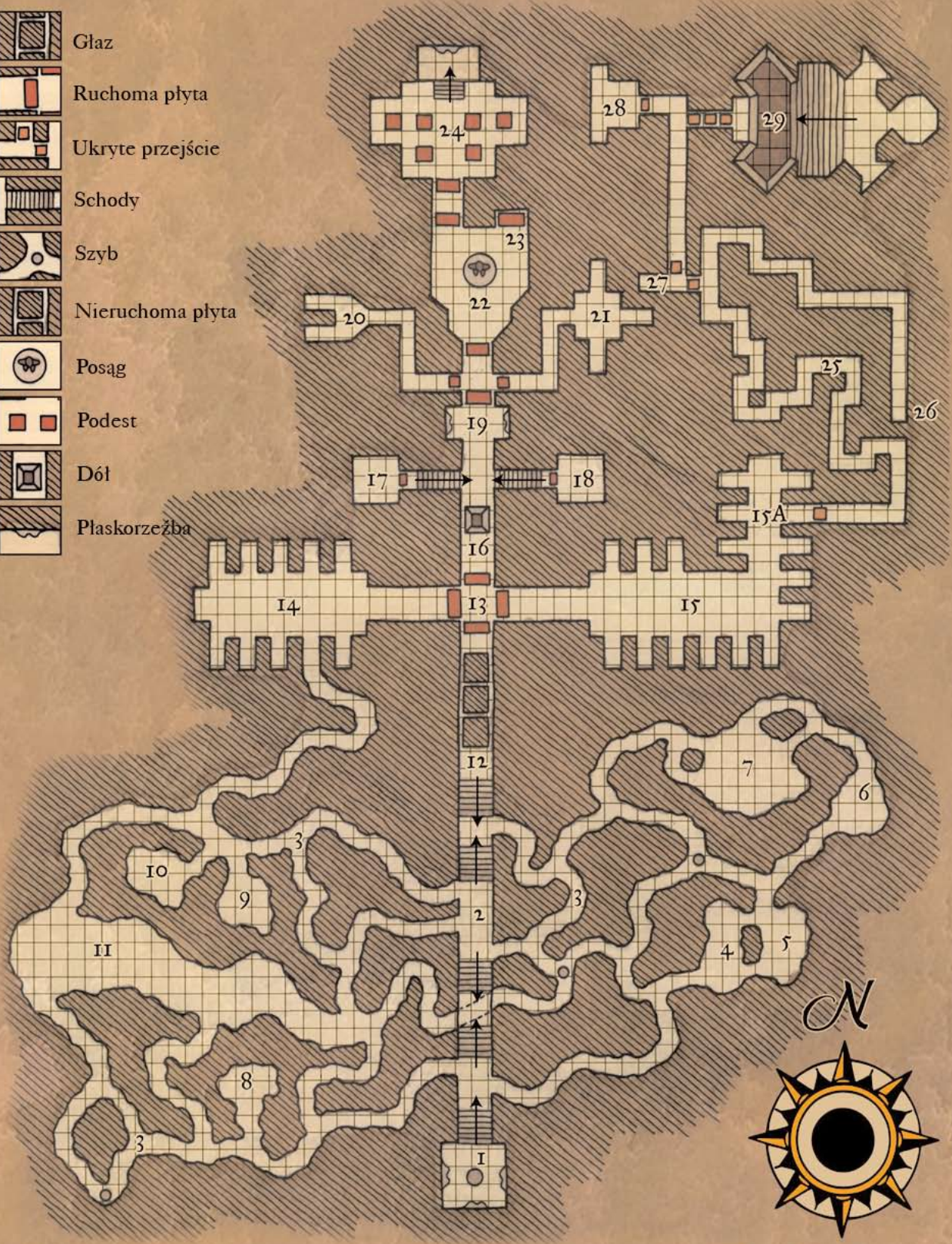
Orkowie z plemienia Rozłupywaczy Czaszek eksplorowali grobowiec dzięki tunelowi prowadzącemu do wyłomu w obszarze 14. Zabezpieczyli przejście czterema kamiennymi blokami umieszczonymi tak, że jeśli zostaną niepoprawnie popchnięte, stracą równowagę i przewrócą się na intruza, zadając 4k6 obrażeń. Spadający głaz alarmuje Rozłupywaczy Czaszek o obecności wroga, o ile nieproszeni goście nie ujawnili się wcześniej w inny sposób.

➤ **Pułapka z spadającym blokiem:** SW 3; mechaniczna; spust kontaktowy; przeladowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Re-

ZAGINIONY GROBOWIEC AMARAKA



- Glaz
- Ruchoma płyta
- Ukryte przejście
- Schody
- Szyb
- Nieruchoma płyta
- Posąg
- Podest
- Dół
- Plaskorzeźba



Jedno pole = 1,5 metra

fleks pozwala uniknąć; odpowiednie naciśnięcie pozwala ominąć (Przeszukiwanie [ST 25]); Atk +15 wręcz (4k6, kamienny blok); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa –.

14. ZACHODNIA KOMNATA GROBOWA

W tym pomieszczeniu pogrzebane są ciała ulubionych wojowników i strażników Amarak. Trzeszcząca Paszcza kazał Pjulakowi ożywić dziesięć szkieletów, które teraz służą mu jako nieumarli strażnicy. Nie reagują one na wchodzących do pokoju orków.

15. WSCHODNIA KOMNATA GROBOWA

Amarak pochował w tym pomieszczeniu swoich ulubionych służących. Teraz służy ona za główne koszary całego plemienia Rozłupywaczy Czaszek. Ciała zostały wyniesione z grobów i ułożone w stos przy północnym końcu pokoju. Orkowie należący do najmniej prestiżowej grupy zbirów użyli wnętrza w ścianach jako łóżek, po czym wypchali je stertą nieczystości przyniesionych z okolic. W pomieszczeniu zawsze jest przynajmniej 27 orków: 4 szalwojowników (CZ mężczyzna ork górski Brb1), 8 kruszycieli (CZ mężczyzna ork górski Zbr2) i 15 zbirów (CZ mężczyzna ork górski Zbr1).

16. DÓŁ Z GOLEMEM

Korytarz na południu był początkowo strzeżony przez kamiennego golema. Trzeszcząca Paszcza, niezdolny do zranienia go normalną bronią, wzbudził podziw swoich podwładnych wpędzając szarżującego golema do tego dołu. Ma on 12 metrów głębokości; golem co prawda nie otrzymał obrażeń od upadku, lecz nie może się z niego wydostać. Pechowiec, który wpadnie do środka, będzie miał niemałe kłopoty.

17. BARAKI TROLLA

W tej krypcie pochowani zostali ulubieńcy Amarak. Teraz służy jako leże Lerakshalakus (CZ kobieta troll Brb1), samotnej trollicy, która sprzymierzyła się z Rozłupywaczami Czaszek.

18. BARAKI OGRÓW

W krypcie tej spoczywały szczątki ulubionej wywerny Amarak, które zostały ostatnio zniszczone przez nowych lokatorów – dwójkę służących plemieniu ogrów.

19. PUŁAPKA Z INSEKTAMI

Podłoga tego pokoju składa się z rozrzuconych w nieładzie płyt, układających się w rozmaite kształty. Wschodnie i zachodnie ściany pomieszczenia przedstawiają złowrogo spoglądające oblicze przerażającego potwora. Udany test Wiedzy (religia) lub Wiedzy (plany) (ST 25) pozwoli zidentyfikować je jako obraz demonicznego księcia Pazuzu, patrona Amarak. Pomiędzy dwoma wizerunkami znajduje się mechanizm spustowy starożytnej pułapki, wywołującej efekt czaru *plaga insektów*, które wypełniają salę i południowy korytarz do obszaru 13; czar ten manifestuje się z 20. poziomem czarującego, za wyjątkiem obszaru efektu. Rozłupywacze Czaszek stracili przez nią dwóch orków i od tego czasu przechodząc przez pomieszczenie omijają kamienie oznaczone diamentowymi kształtami. Pułapka powoduje niesamowity zgietk – jeśli zostanie uruchomiona, mieszkańcy pobliskich komnat zbiegają do holu szukając drogi ucieczki.

➤ **Pułapka z plagą insektów:** SW 6; magiczne urządzenie; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*plaga insektów*, 20. poziom czarującego, neguje rzut obronny na Wolę o ST 17 dla stworzeń z 3 do 5 KW); ST Przeszukiwania 30; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 30. Koszt: 50 500 sz, 4040 PD.

20. KRYPTA CÓREK

Amarak pochował tutaj swoje dwie córki. Obecnie miejsce to jest mieszkaniem jednego, poza wodzem, czarownika z plemienia Rozłupywaczy Czaszek, Pjulaka Starszego (NZ mężczyzna górski ork Adept9).

21. KRYPTA SYNÓW

W tym pokoju Amarak pochował trójkę synów. Teraz pomieszczenie jest jednym z najważniejszych w kompleksie, ponieważ wódz Rozłupywaczy Czaszek, Trzeszcząca Paszcza (CZ mężczyzna tanarukk Brb4/Zak8) wybrał je na swoje mieszkanie. Często przebywa tu ze swoimi dwoma żonami (CZ kobieta górski ork Zbr2) i lojalną grupą sześciu barbarzyńców-ochroniarzy (CZ mężczyzna górski ork Brb4). Trzeszcząca Paszcza i jego gwardziści posiadają broń pokrytą trucizną z wyciągu ospiarza.

22. WEWNĘTRZNY STRAŻNIK

Ten duży pokój jest najdalszym miejscem, do jakiego zdołali dotrzeć Rozłupywacze Czaszek. Góruje tutaj ogromna kamienna statua Pazuzu, która tak naprawdę jest półczarem-pół kamiennym golemem. Ten przerażający potwór z wielką zawziętością atakuje każdego, kto odważy się wejść do pomieszczenia, ale nie ściga intruzów poza granicami komnaty.

23. PŁYTA Z PUŁAPKĄ

Znajduje się tutaj duża płyta blokująca tunel, jednak tak naprawdę jest to groźna pułapka, teleportująca każdego, kto jej dotknie, na milę w górę. Ci, którzy nie potrafią latać, prawdopodobnie poniosą śmierć od upadku.

➤ **Pułapka teleportująca w górę:** SW 10; czar; spust dystansowy; przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*krag teleportacji*, 20. poziom czarującego, neguje rzut obronny na Wolę o ST 24); ST Przeszukiwania 34; ST Unieszkodliwiania urządzeń 34. Koszt: 680 sz do wynajęcia BN czarującego.

24. FAŁSZYWA KRYPTA

Pomieszczenie wygląda na kryptę bogatego i potężnego czarodzieja. Stosy biżuterii, klejnotów i magicznych przedmiotów są porozrzucane wokół przypadkowych piedestałów, a złote sarkofagi stoją na podwyższeniach w północnej części komnaty. Zza nich na wejście spogląda złowieszco płaskorzeźba przedstawiająca Pazuzu. Tak naprawdę jest to fałszywa krypta, wybudowana przez Amarak do celu zniszczenia nieostrożnych rabusiów. Wszystkie klejnoty w pomieszczeniu są fałszywe, a pozornie magiczne przedmioty znajdują się pod wpływem permanentnej *magicznej aury Nystula*. Dodatkowo komnata jest zabezpieczona śmiertelną pułapką. Minutę po wejściu pechowców pokój zostaje zablokowany przez *ścianę mocy* na 20. poziomie czarującego, która pojawia się w południowej części pomieszczenia, odgradzając drogę ucieczki. W tym czasie płaskorzeźba Pazuzu na północnej ścianie zaczyna pompować powietrze do komnaty. W każdej minucie ciśnienie wzrasta. Obrażenia rosną, jak przy schodzeniu pod wodę z prędkością 30 metrów na minutę do momentu, gdy efektywne ciśnienie będzie równe panującemu 300 metrów pod powierzchnią wody. Po godzinie wszystko wraca do normy, a *ściana mocy* znika.

Rosnące ciśnienie może zostać zatrzymane przez rozproszenie 20. poziomowej magii na płaskorzeźbie Pazuzu (choćby stanięcie na podłodze przed wizerunkiem księcia demonów uruchamia także pułapkę ze spadającym blokiem, która nie przeszkadza wydzielaniu się powietrza) lub wykonany przez łotrzyka test Unieszkodliwiania mechanizmów o ST 32. Zniszczenie płaskorzeźby również uratuje bohaterów. Niestety, jeśli wizerunek na ścianie zostanie naruszony, czy to magicznie, czy fizycznie, przywołuje parę średnich półczartów półzywiołaków powietrza, które natychmiast atakują intruzów.

➤ **Płaskorzeźba Pazuzu:** 5 cm grubości; trwałość 8; pw 60; KP 5; ST zniszczenia 27.

➤ **Spadający blok skalny:** SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atk+15 wręcz (6k6); wielokrotna (jej ofiarą padają wszystkie istoty na dwóch wybranych sąsiadujących ze sobą polach); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Cena rynkowa: 10 000sz.

25. SEKRETNY KORYTARZ

Sekretne wejście do tego długiego i krętego korytarza nie zostało

jeszcze odkryte przez orków. Powietrze tutaj jest skażone przez plugawe opary wydostające się z portalu w obszarze 28; oddychanie nimi skutkuje koniecznością wykonywania co 10 minut rzutu obronnego na Wyrwałość lub tymczasową stratę 1k4 punkty Siły.

26. ŚLEPY ZAULEK

Amarak pierwotnie planował wybudować w tej części grobowca kompleksowy labirynt, ale zabrakło mu chęci i czasu. Korytarz kończy się nieobrobioną, kamienną ścianą.

27. DRUGA FAŁSZYWA KRYPTA

Ten mały pokój wydaje się być skromną kryptą czarodzieja, lecz jest to kolejna fałszywa krypta. Amarak miał nadzieję oszukać rabusiów, którzy odkrywszy poprzedni nieprawdziwy grobowiec pomyślał, że ta skromniejsza komnata jest prawdziwa. Dla wzmocnienia tego przekonania, umieścił w kamiennym sarkofagu ciało (jednego ze swoich ulubionych uczniów) i całkiem potężny, magiczny skarb (jak dla Poziomu Spotkania 10; tylko magiczne przedmioty). To nie jest pułapka.

28. KOMNATA Z PORTALEM

Przy wschodniej ścianie komnaty z *portalem* kłębi się wir oparów czarnego dymu. Jest to jednostronny portal prowadzący do leża Pazuzu w Otchłani. Amarak z radością pozbywał się swoich nieprzyjaciół wrzucając ich do tego *portalu*. Dwa vrocki barbarzyńcy (CZ mężczyzna vrock Brb3) strzegą pomieszczenia i atakują każdą wchodzącą do niego istotę.

29. PRAWDZIWA KRYPTA

Prawdziwa krypta Amaraka jest wielką, pięknie udekorowaną kom-

natą. Posiada trzy zabezpieczenia. Pierwszym jest 45 metrowy dół we wschodniej części pokoju. Potężny huragan dmie z sufitu w dół jamy, kierując się przez *portal* do Planu Żywiołu Powietrza, przepuszczający powietrze tylko w jedną stronę.

Drugim zabezpieczeniem są znajdujące się w środku pokoju schody pokryte zachowanym w magiczny sposób *czudownym klejem*, który zatrzymuje każdą przechodzącą istotę.

Trzecim zabezpieczeniem jest Amyrisu (CZ półczart/pół niewidzialny łowca mężczyzna Ltr8/Skr3), którego Amarak uwięził na zawsze w tej komnacie. Stwór ten używa powietrznego dołu i klejących schodów z możliwie największą skutecznością.

Poszukiwacze przygód, którzy pokonają wszystkie przeszkody w tym pomieszczeniu zdobędą wspaniałą nagrodę; na skarb Amaraka składają się jego magiczne przedmioty (był on 23. poziomowym epickim czarodziejem).

O Autorze

James Jacobs żyje w Seattle, WA. W swojej pracy w Wizards of the Coast dzieli swój czas pomiędzy działem Sprzedaży i działem Medii. Dodatkowo współpracował przy pisaniu *Ras Faerunu*, a także stworzył tuzin potworów na potrzeby *Czarciego Foliatu*. Pisze także do miesięcznika "Far Corners of the World" na stronie WotC, a wiele z jego artykułów znalazło się w *DRAGON Magazine* i *DUNGEON Magazine*. Swój wolny czas spędza na obmyślaniu nowych sposobów, w jakie mógłby zgubić kostki i karty postaci używane w pięciu różnych kampaniach, w których bierze udział.

wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie: Adam "iron_master" Janik

Redakcja: Michał "rincewind bpm" Smoleń

Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

Skład: Adam "iron_master" Janik

Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

Tłumaczenie tekstu za zgodą wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

©2008 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź naszą stronę: dnd.polter.pl

Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl