

# Kígyó az Egérközi Árvaházban

Sundelion tollából

Egy közepes nehézségű, D&D 5e kaland, 4 db. 1.-3. szintű karakter számára

## Összefoglaló:

A Kalandorok visszatérnek egykori otthonukba az Egérközi Árvaházba, hogy felgöngyölítsék **Gerbera** (13) egy ifjú leányzó tragikus eltűnésének körülményeit. A nyomok egy gyermek rabló barbárokhoz vezetnek. A Kalandorok azonban rá kell döbbenjenek, **Gerbera** részben önszántából hagyta el az árvaházat, mégpedig hogy megszülethesse a boszorkány szövetség közte, nővére **Isla** (26), és anyja **Helge anyó** (525) között. Gerberából azonban még nem vészett ki az emberség. Vajon sikerül a játékosoknak megmenteni a lányt a szörnyeteggé válástól? Megakadályozhatják Helge hatalomhoz jutását?

## Megjegyzés:

*A kaland él az elő feltételezéssel hogy a kalandorok mindannyian az árvaház lakói voltak és gyerekkorukból ismerik egymást. Azonban ez nem feltétlenül szükséges a kaland lemeséléséhez.*

## Bevezető:

A kalandorok mindannyian az Egérközi Árvaházban nevelkedtek, a nagyváros keleti részén. **Pirk** (30) az egykori társuk az árvaház lakója volt, immáron pedig ő maga is az árvaház nevelője. Egyenként felkutatta a játékos karaktereket és találkoztat szervezett az Arany Lúd nevezetű lepukkant fogadóban.

Amint mindannyian összegyűltek elárulja mi a nem várt felkeresés apropója. **Gerbera** (13) az egyik árva nyom nélkül eltűnt, míg a szobatársát **Almát** (14) holtan találták. Város őrsege betudja valamelyik bűnbanda kegyetlen beavatási szertartásának. Ez azonban több szempontból is bűzlik.

Gerbera csendes, kedves lány volt, valamint szoros barátság fűzte Almához. Az nevelők pedig különösen ügyelnek arra, hogy távolartsák a gyerekeket az alvilág karmától. Pirk tanácsstalanságában fordult a játékos karakterekhez, és felajánlja nekik az árvaház összes spórolt pénzét (50 aranyat) jutalmul, ha sikerül felelniük Gerberát. Pirk a beszélgetés után elvezeti a játékosokat az árvaházhoz.

# I. Rész: Egérlyuk

## Egérközi Árvaház

### Első emelet

#### A1: Hall

A bejárat egy nyitott térbe vezet. Az ott található tárgyak arról árulkodnak hogy a hall több funkciót is betölt. Egy lépcső vezet felfelé az emeletre és egy ajtó a konyhába. A fal mellé egy ebédlő asztalt támasztottak és székeket polcoltak elé. A kandalló előtt rongybabák hevernek és pár ütött kopott fakocka. A falat gyermekrajzok borítják, egy régi térkép a kontinensről. A szoba másik végén egy krétatábla alatt ücsörög **Irmel nevelő asszony** (70), egy idős vékony nő, egy csendes **Jáspis** (3) nevű tiefling fiúcska ül az ölében. Irmel örömmel fogadja a játékosokat és készségesen segít nekik amiben csak tud.

Rajzok: Egy sikeres NF 15 vizsgálódással rátalálnak régi rajzokra amin egy másik nevelő asszony is szerepel Irmelen kívül. Irmel tudatában van annak hogy Helge az.

#### A2: Dolgozófülke

A lépcső alatt egy ajtó nyílik az aprócska fülkébe, amiben éppen hogy elfér egy íróasztal és egy könyvespolc, ahol az árvaház aktáit tartják. Két akta hiányzik az egyik a játékosok idejéből és a jelenlegi gyerekek aktái.

#### A3: Konyha

A konyha szegényes. A szekrényben fonnyadt zöldségek és száraz kenyeret találhatnak a játékosok ha átkutatják azt. Ezen felül semmi értékes nincs a konyhában.

### Második emelet:

#### A4: Folyosó

A folyosó szúrágta padlóját egy koszos rongyszőnyeg takarja, egy kerek ablak nyílik az utcára, a folyosóról pedig három szoba nyílik.

Sikeres NF 15 vizsgálódás felfedi hogy az ablakot felfeszítették a közelmúltban.

#### A5: Lány szoba

Az ajtóra két nevet írtak krétával **Kohu** (8) és **Syltris** (8). A szobában összetoltak két ágyacskát. Rajtuk a félelf Syltris és egy Félorok kislány Kohu, játszik teadélután a babáikkal. sikeres NF 10 észlelés felfedi hogy a két kislány Gerbera fonott karkötőjét viselik.

#### A6: Fiú szoba

Az ajtón krétával felírtak három nevet: **Bogur** (10), **Aron** (6) és **Jáspis** (3). A szoba belseje kaotikus, ruhák hevernek a földön a három gyerekágyból kettőn fekszenek. Az egyikén Bugur ifju törp olvas egy históriás könyvet, a másikon pedig Aron egy ember fiú egy vázlatfüzetbe firkál egy félszemű szőrös állatbőrbe öltözött férfit.

Egy sikeres NF 13 vizsgálódás felfedi hogy Aron rajzai között szerepel egy ahol Gerbera kézenfogva ácsingózik egy kunyhóban egy szőke és egy fekete hajú nővel.

#### A7: Gerbera és Alma szobája

Az ajtón már csak Alma neve szerepel Gerberáét pedig valaki egy mozdulattal letörölte. A szoba padlóját felmosták de a szoba nagy részét érintetlenül hagyták. Az asztalon fonott karkötőket, egy tintás üveget és tankönyveket találnak a játékosok.

Sikeres NF 15 vizsgálódással a játékosok egy meglazult deszkát találnak ami alatt **Alma naplóját** fedezhetik fel.

#### Karakterek:

**Irmel nevelő asszony:** Az idős törékeny asszony az árvaház igazgatója. Szigorú, fegyelmezett és minden árvára saját gyermekének tekint.

- Irmel talált napfelkeltekor Alma holttestére feltört lakat mögött. Iszonyatos büntudat gyötri hiszen még csak jelét sem észlelte annak hogy valami ne lenne rendben. Az első gyanús dolog Gerbera törölt neve volt.
- Gerbera egy éves lehetett amikor a játékosok elhagyták az árvaházat. Helge talált rá az árvaház lépcsőjén.
- Alma volt az idősebb, harsányabb és elevenebb a két lány közül. Mindig megvédte Gerberát és segített a csendes kislánynak.
- Helge egy gyönyörű volt és egy jámbor lélek benyomását keltette. Irmel azonban kénytelen volt elbocsátani, mivel többszöri figyelmeztetés után sem volt hajlandó abbahagyni a gyermekek ilyesztgetését, rémséges dajkamesékkel. A dolog odáig fajult, hogy az árvák mindegyikét heteken keresztül lidérces álmok gyötörték. Irmel utolsó emléke Helgéről hogy kajánul vigyorgott mikor távozott a házból, pár héttel a játékosok után.
- Isla egy zabolázatlan gyermek volt. Szarvasbőrbe bugyolálva került az árvaházhoz. Nem töltött sok időt az árvaházban. Folyamatosan elszökött és az utcákat járta. Mikkor tizenhárom esztendő lett nem tudták tovább a házban tartani. Azóta Irmel nem hallott felőle.

**Aron:** A gyermek különös képességekkel van megáldva. Álmaiban erőteljes víziókat lát jelenről múlttól és jövőről. A többiek szerint Aron sokat képzelődik.

- Aron álmában látta hogy Gerbera két nővel táncol körbe körbe boldogan. Úgy gondolja az egyik Gerbera anyukája lehet.
- A fiú azt állítja nem Gerbera volt a lány igazi neve.
- Aron úgy gondolja az egyik játékosról hogy ő a nagybácsia/nagynénie.
- Aron azt is állítja egy vérfarkas lakik a lépcső alatt aki nagyon szereti a sajtot.

**A gyerekek:** Mindenkit megrázott az eset, ezért érzékelhetően borús a hangulat az árvaházban. A gyerekek nem szívesen beszélgetnek az idegenekkel, de Irmel kérésére segítenek a játékosoknak.

- Gerbera szívesen font és ajándékozta meg a társait karperecekkal.
- Azt beszélik gyerekrabló farkasemberek járnak Vízmély utcáit és a gyerekek úgy gondolják egy ilyen bestia vitte el Gerberát.
- Alma az egyik nap takarodó után vitatkozott Gerberával. Arról akarta meggyőzni hogy ő Gerbera igazi nővére.
- Az utcán történekről a három Vagabundus tud a legtöbbet. Néha édességet csempésznek az árváknak, de egyébként a dokkknál garázdálkodnak.

Mielőtt a játékosok folytatják a kalandot elérik a második szintet.

## II. Rész: Patkányverem

### Vagabundusok

Vagabundusoknak a három utcakölyök **Gerb, Beru, és Harap** nevezi magát. A játékosok könnyen felfedezik őket ha egy kissé elidőznek a kikötőben. A kölyköket sarokbaszorította a halárus, akitől egy tüskés ördöghalat tulajdonítottak el a móka kedvéért. Mindannyian játék fegyvereiket szegezik az árusra, Harap pedig hangosan fenyegetőzik. "Nem érdemes ujjat húzni a Vagabundusokkal öreg!"

Amennyiben a Játékosok kisegítik a kölyköket azok készségesen elmondanak mindent amit tudnak a gyermekrablásról:

- Az a szóbeszéd járja, hogy Északi barbárok utaznak gyerekrablásban, ezért jobb azokat elkerülni.
- A veszélyes barbárokat könnyű felismerni, a hajuk fekete, a szemük világoskék és szarvasbőr palástot hordanak. Gyakran vörösre festik az arcukat.
- A barbárok vezére Horka Borkson, egy különösen rusnya zöldes göcsörtös bőrű nagydarab férfi.
- Pár napja egy Barbár elijesztette a Vagabundusokat A Reszkető Sakáll nevű fogadó mögötti sikátorból.

### Sikátor

A szűk sikátorban egy félszemű, északi keménylegény (thug) áll őrt akit **Otumnak** hívnak. Sikeres NF 10 észlelés/ vizsgálódás felfedi hogy a csatorna fedél mögül halvány fény szűrődik ki és tompa zajongást hallani.

Az őr unalmában magához beszél ha megpróbálják kifüleselni egy sikeres NF 20 észleléssel a következőt hallják: " Otum... Otum... miért nem fogadtál a koboldra... "

Sikeres NF 20 megfélemlítéssel lehet csak rávenni hogy kiadjon információkat a főhadiszállásról és a törzséről.

### B1 Bejárat

A csatorna fedél alatt egy gyertyákkal kivilágított terembe vezet a lépcső. A falon egy hatalmas vörösre festett szarvas koponya díszeleg. Nyugaton egy rozoga lyukacsos ajtó mögött egy társaság zajong, és csapkolódik (B2). Keleten pedig egy tömör vaskapu zárja el a játékosok útját a pihenőtől (B6).

A faajtón minden probléma nélkül át lehet látni az őrszobába (B2).

A vaskaput pedig egy sikeres NF 13 tolvaj szerszám használatával fel lehet törni vagy pedig egy sikeres NF 20 erő próbával be lehet lökni.

### B2 őrszoba

A szoba alig kivilágított. **Négy északi bandita** (4x bandit) egy zárt ketrecet áll körbe és hangosan huhognak. A ketrecben egy fekete pikkelyes **kobold** (kobold), egy rozsdás filéző késsel harcol három **patkány** ellen. Amint végez mind hárommal az egyik harcos egy nagy fahordóhoz siet, és egy csipesszel kivesz négy patkányt, majd egyenként bedobálja őket a

koboldhoz. A hordóban egy agresszív **patkány raj** (swarm of rats) található. A harcosok egyike emel a téten és arra fogad hogy a kobold a hatodik körig húzza.

Délen egy csukott fa ajtó vezet Horka szobájába (B3). Északon pedig egy átjáró vezet a raktárhoz (B4).

A játékosok egy sikeres NF 15 lopakodás próbával könnyedén elosonhatnak a banditák mögött. Azok túl hangosak és koncentráltak.

Ha harcra kerül a sor Horka a második körben csatlakozik 20-as kezdeményezéssel. Amennyiben a játékosok kiszabadítják a kobold örömmel harcol a játékosok oldalán és **Gillquik a Pusztító** néven mutatkozik be nekik.

### B3 Horka szobája

Horka szobájában egy sezlón és egy éjjeliszekrény áll. Az egykor elegáns bútordarabok azonban koszosak és rossz állapotban vannak. A szoba másik felén a falhoz láncolt egy **Keilin** nevű fiatal lányt. Ha nem riasztották, **Horka** mélyen alszik elterülve a sezlónon.

**Horka Borkson** egy boszorkány fattya. Apja egy szívességért cserébe ajándékozta meg egy fiúgyermekkel Helgét. Horka féltestvéreként tekint Gerberára és Islára de ezt nem fedi fel a játékosok előtt, ha csak nem kényszerítik rá. Horka bőre zöldes színű és göcsörtös, végtagjai pedig abnormálisan hosszúak. Ő a vörös szarvas klán vezetője.

Ha legyőzik kigúnyolja a játékosokat és közli velük hogy a lány már ott van ahol lennie kell. (használd a Bugbear tulajdonságait)

Sikeres NF 14 vizsgáldással a játékosok rá találhatnak Isla levelére és a kunyhóhoz vezető leírásra Horka éjjeli szekrényében.

A lány bilincseitől egy Sikeres NF 15 tolvaj szerszám használatával vagy sikeres NF 20 erő próbával lehet megszabadulni.

### B4 Raktár

A raktárban szarvas bőrt és rumot találhatnak minden falában. Ezen felül semmi értékes nincs itt. Az egyik ládász mögött egy vasajtó bújik meg ami a cellához vezet (B5). Az ajtó kulcsát Horka hordja magánál. Sikeres NF 20 tolvaj szerszám használatával vagy erő próbával lehet felnyitni Horka kulcsának használata nélkül.

### B5 Cella

A cella pár szalmazsákon és éjjeli edényen kívül üres. Két fiatal kislányt tartanak itt fogva. A (B4) raktár felé vezető ajtót kívülről eltorlaszolták. A (B6) örposztból egy zárt rácsos ajtón keresztül lehet bejutni. Az ajtót Horka kulcsa nyitja egyébként egy sikeres NF 15 tolvaj szerszám használatával vagy egy Sikeres NF 20 erő próbával lehet kinyitni.

Az elrabolt gyerekek: **Annika és Kikki**. A gyerekek látták Gerberát egy idősebb hosszú fekete hajú nővel érkezett akit Islának hívnak. Egy erdei kunyhóról beszéltek. Gerbera kedvesnek tűnt, még egy karperecet is ajándékozott az egyiküknek.

## B6 Őrposzt

A szobában egy Kis asztalnál egy vörösre festett berzerker **Ottsogg** (berserker) áll őrt, az oldalán egy idomított farkassal **Agyarral** (wolf). A végsőkig küzdenek mind a ketten. Az őrszobában túl nagy a ricsaj, ezért a többi Uthgardi nem észleli a harcot ha arra kerülne sor.

A falat valaki elkezdte kibontani egy csákánnyal. Ha a játékosok folytatják a munkálatokat, átjutnak a titkos szobába 30 percen belül. Sikertelen NF 15 erő próba esetén a csákányozó kap egy kimerültség szintet.

## B7 Titkos szoba

A fal túloldalán egy kamra található tele befőttes üvegekkel, szárított élelemmel és olcsó palackozott italokkal. Az alsó polcon egy könnyen felfeszíthető faládjában a játékosok értékes tárgyakat találhatnak.

Zsákmány:

- 2x healing potion
- Pipes of the sewers
- Cloak of protection
- +1 Shortsword
- 200 arany 50 ezüst
- 2x drágakő (100 arany/db)

Mielőtt a játékosok folytatják a kalandot elérik a harmadik szintet.

## III. Rész: A kígyófészek

### Erdei Kunyhó

A játékosok a levél olvasása vagy némi kutató munka után könnyen rá akadnak Helge anyó kunyhójára. Utuk zökkenőmentes míg el nem érnek a viharvert épülethez. Már messziről kénes bűz csapja meg az orrukat melyet a kunyhó irányából hozott a szél.

#### C1 Bejárat

A kunyhó ajtaja csukott ám nincs zárva. A kunyhó belseje teljesen üres csak egy nyitott csapóajtó vezet lefelé egy sötét folyosóra (C2).

#### C2 Folyosó

A folyosón teljes a sötétség. A padlót pedig szinte teljesen beterítik a csontok. Amint a játékosok rá lépnek a csontokra egy sikertelen NF 20 ügyesség mentő dobás esetén azok el kezdenek hangosan csörögni és riasztják a fészekben (C3) alvó **óriáskígyót**. (giant constrictor snake)

A folyosó végén az X el jelölt ponton egy verem csapdát állítottak. A föld kissé megsüppedt így a csapda egy sikeres NF 15 észlelés próbával felfedezhető. Ha rálépnek sikertelen NF 15 ügyesség mentő dobás esetén a játékos lezuhan egy 10 láb mély gödörbe és 1d6 zúzó valamint 2d10 szúró sebzést szenved el a kihegyezett dárdáktól.

#### C3 Fészek

A folyosóról (C2) egy természetes barlangba vezet az egyik kiszögellés. A terem bokáig érő iszapos vízzel van tele ami megnehezíti a közlekedést. A talaj nehéz terepnek (difficult terrain) számít. A Barlang közepén egy kis szigeten, kígyófészek található három tojással. Ha még nem riasztották itt alszik az óriáskígyó.

Sikeres NF 15 vizsgálódás felfedi a sekély vízben egy szerencsétlenül járt félszerzet holttestét.

Zsákmány: A félszerzet tarsolyában található

- 5 arany
- Balta
- Ezüst gyűrű (10 arany)

#### C4 Totem

A szűkös teremben egy vörösre festett óriási szarvas koponya lóg a falról. Előtte egy tál, alvadttal van tele. A tál két oldalán pedig vörös tenyér nyomok.

Amennyiben valaki a vérbe mártja a kezét a következő napfelkeltéig 1d6-al megnő az ideiglenes életerő pontja.

#### C5 Őrszoba

A szobában egy nagydarab, kővér vörösre mázolt **berzerker** (berserker) őriz egy kaput. Amint meglátja a játékosokat vad kántálás közepette rájuk támad.

A kapura egy veréb teteme van felszögelve. A kapu záratlan és a kertbe (C6) vezet tovább.



## C6 Fűves Kert

A kert burjánzik a különféle növényektől a sötétség ellenére. A kert sarkában egy mozdulatlan **vízköpő** (gargoyle), hacsak nem háborgatják a vízköpőt vagy a növényeket a vízköpő mozdulatlan marad. Amennyiben azonban megérintik bármelyiket a kettő közül rátámad a játékosokra.

A kert végében egy újabb kapu, itt azonban egy hollót szögeltek az átjáró közepére. A kapu résnyire nyitva és a gyerekszobába (C7) vezet.

## C7 Gyerekszoba

A következő szobában, fapadló és vakolt fal fogadja a játékosokat. Emeletes ágyacskák állnak a fal mellett. A földön pedig fakockák és színes kréták hevernek, valamint pár fonott karperec. Három kisfiú és három kislány raboskodik itt. Egyikük sem tud beszélni egy átok miatt melyet Isla olvasott rájuk, áttöréssel (remove curse) ez semlegesíthető.

A szobából tovább vezető ajtóra egy kormoránt szegelték. Ha a játékosok megérintik az ajtót a kormorán megelevenedik és felidéz egy találós kérdést melyet Helge gyermekkorukban már feltett nekik. Az ajtó csak akkor nyílik ha eltalálják a választ.

Lovagol az örült király a Arlonkához az erdőbe hogy megtudja mi gyógyíthatja meg elméjét. Az azt mondja neki: "A gyógyír mit keresel hatalmasabb az isteneknél, gonoszabb a démonoknál." De a király nem érti.

Lovagol az örült király Ironkához, Arlonka nővérehez a hegyekbe hogy megtudja mi gyógyíthatja meg elméjét.

Az azt mondja neki: "A gyógyír mit keresel a dús gazdagoknak szüksége, minden koldus pedig birtokosa." De a király nem érti.

Lovagol az örült király Gerlához, Ironka nővérehez a fagyos pusztába hogy megtudja mi gyógyíthatja meg elméjét.

Az azt mondja neki: "Drága királyom, hét éjjel és hét nappal csak azon élteél, míg a választ kerested."

Az örült király megörült a hírnek majd holtan esett össze a küszöbön.

A válasz: Semmi

## C8 Boszorkánykonyha

A szoba közepén ínycsiklandó illatú főzet kotyog. Felette **Isla** görnyed **Gerberával** az oldalán. Isla megkínálja a játékosokat a levessel. Ha azok nem fogadják el azt, rájuk támad.

Gerbera láthatatlanná válik és eltűnik egy függöny mögött mely a szentélyhez vezet, (C9) és a második körben tér vissza **Helge Anyó** mögé bújva.

Amennyiben Helge anyó elveszti életpontjainak kétharmadát ajánlatot tesz a játékosoknak. Vissza változtatja Gerberát emberré ha életben hagyják, amennyiben Gerbera még életben van. Ha mégis megölik Helge anyót Gerbera elszökik a játékosoktól amint teheti.

(Használd a zöld boszorkány (green hag) leírást mind a három NJK-nál, de Gerbera csak 40 élet ponttal rendelkezzen.)

## C9 Szentély

Egy függöny választja el a szentélyt a boszorkány konyhától (C8). A terem végében egy fekete kő áll, vörös rúnákat és rohanó szarvasokat festettek rá vérrel. A kő lábánál áldozati tárgyakat helyeztek el kör alakban, egy vérrel telített tál körül.

Csapda: Ha valaki megbolygatja a vérrel teli tálat az szétfroccsen egy 10 láb sugarú körben. Sikertelen NF 15 ügyesség mentő dobás esetén a hatótávon belül tartózkodó játékosok 2d6 nekrotikus sebzést szenvednek el egyébként nincs rájuk hatással a csapda.

### Zsákmány:

- 300 aranytallér egy fatálban
- 5x +1 Nyílvessző
- Hatalom gyöngye (Pearl of Power)
- Fonott karperec
- +1 Hosszúkard

## Végkifejlet:

Amennyiben a játékosok sikeresen megmentették Gerberát az egérközi Árvaház szeretettel visszafogadja. Pirk pedig kifizeti a játékosoknak az ígért összeget. Helge anyó azonban még minden bizonnyal hallat magáról.

Ha Gerbera meghalt az árvaház gyászba borul. Pirk kifizeti az ígért aranyat de az árvaház pár héten belül bezárja kapuit.

Abban az esetben ha Gerbera elszökött volna bosszút forral a játékosok ellen. A Helge nevet választja boszorkány nevének, és így próbálja megkeseríteni a játékosok életét.

Ajátékosok elérik a harmadik szintet a játék végeztével.

## Melléklet:

Alma utolsó naplóbejegyzése:

Kedves naplóm! Ma nagyon megharagudtam Gerberára. Már napok óta nem akar velem játszani, és a szokásosnál is kevesebbet szól hozzám. Nem tudom miért haragszik rám... Azt mondja azt sem tudom ki ő igazából, és csak a nővére érti meg. Szerintem butaságokat beszél, és mondtam... "Ha nem hagyja abba ezt a hülyeséget, be árurom Irmel nevelő asszonynak." Mindig csak Isla így Isla úgy. Szerintem fura és nem kéne vele szóba állni, meg amúgy is, túl öreg és bűdös hogy Gerbera nővére legyen. Remélem még lehetünk olyan jó barátok mint régen, és ha felnövünk ő lesz az igazi kishugom.

Isla levele

Horka te rusnyaság,

Eljött a nagy nap hogy családunk kiteljesedjen kishúgunk asszonnyá érésével! Anyánk úgy rendelte amint végbement átváltozása megkezdjük a szeánszokat.

Üzenj amint meg szereztétek a lányt! Ne feledjétek elvágni a lány torkát aki nem tág0t mellőle!

Neked ezután csak annyit kell tenned, hogy a következő teliholdtól, három fiút, és három leányt hozol a kunyhóba, minden egyes holdtöltekor, míg azt nem mondjuk elég.

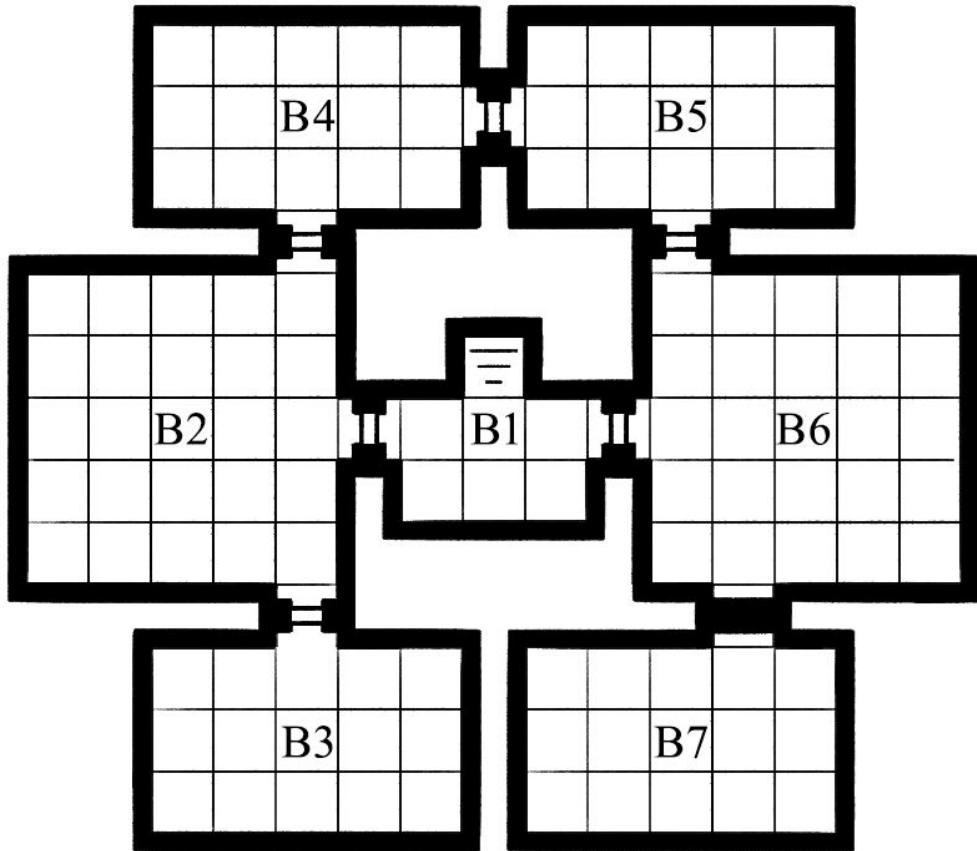
A kunyhót a következőképpen találod! Indulj el a széles úton délre. Hamarosan elérsz egy nagy sziklához mely leginkább egy ló fejéhez hasonlít. Itt tarts keletre az erdő szíve felé és fél napon belül elérsz a kunyhóhoz.

Tartsd meg ezt a levelet különben megfeledkezel a részletekről te ostoba!

Ha tervünk végbemegy miénk a rettenet ereje, vér és föld, kimondhatatlan ura emel minket fel a porból! Nefeledd a célunkat Horka!

Nővéred Isla

A csatorna térképe:



A konyhó térképe:

