

# ZABIĆ SMOKA!

SPIŻOWA WIEŻA



# ZABIĆ SMOKA!

## SPIŻOWA WIEŻA

AUTOR:

**KAROL GNIAZDOWSKI**

ILUSTRACJE:

**ADRIANNA WIŚNIEWSKA**

REDAKCJA:

**TYTUS „LOKI” RDUCH, WOJCIECH ROSIŃSKI**

KOREKTA:

**MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI**

WYDAWCA:

**TOMASZ BAR**

HEXY STUDIO:

**KAMILA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,  
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI,  
ROBERT STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

# SŁOWO WSTĘPU

Spizowa wieża jest niewielkim modulem w stylu gonzo – to znaczy, że może się tu wydarzyć dużo absurdalnych, niespodziewanych i dziwnych rzeczy. Jego główną atrakcją stanowi eksploracja tytułowej wieży, niewielkiego lochu, którego struktura może zmienić się w trakcie rozgrywki.

## SPIŻOWA WIEŻA

- jest cała z metalu;
- z zewnątrz nie widać żadnych okien;
- jej ostatnie piętro lewituje;
- w jej centrum znajduje się rdzeń magmy, który zasila wieżę energią planu ognia;
- na każdym piętrze znajdują się dwie części: elegancka (A) i dla służby (B);
- przez rdzeń magmy prowadzi szklany tunel, który łączy część A i B.  
Tunel wygląda jak w oceanarium, ale zamiast wody opływa go magma;
- w wieży nie ma schodów;
- w ścianie między pokojami A i B znajdują się okrągłe portale. Jeden zawsze prowadzi w górę, a drugi w dół;
- przez portale nic nie widać.

## DZIAŁANIE WIEŻY

Model wieży w komnacie 4A pozwala zmieniać ustawienie jej pięter. Każde wciśnięcie przycisku **REORGANIZACJA** powoduje przetasowanie kolejności pięter. Od tego momentu, gdy bohaterowie przechodzą przez portale, należy wylosować piętro (rzucić k6), na które trafiają, i zanotować jego aktualne położenie w wieży.

Np. drużyna w sali 4A uruchamia reorganizację i idzie w górę. Rzucam k6, wypada 2. Obecnie nad tym piętrem znajdują się pomieszczenia 2A i 2B.

W przypadku wylosowania piętra, którego nowe położenie zostało już ustalone, wybierz zamiast niego jedno z pięter o numerze sąsiadującym z wynikiem rzutu kością.

Piętra 7 i 8 nie ulegają przetasowaniu. Jeśli przy podróży przez portal zostanie wylosowane piętro 4 (piętro z maszynownią), bohaterowie trafiają na piętro 7.

## WĘDRUJĄCY POTWÓR

Wędrującym potworem w lochu jest **MAJORDOMUS HYBULA** (jeżeli jeszcze nie został pokonany) i **6 KOBOLDÓW**. Z racji nietypowej struktury lochu, poza rzutem k8 na to, czy się pojawią, rzucić k3 na okoliczności ich napotkania.

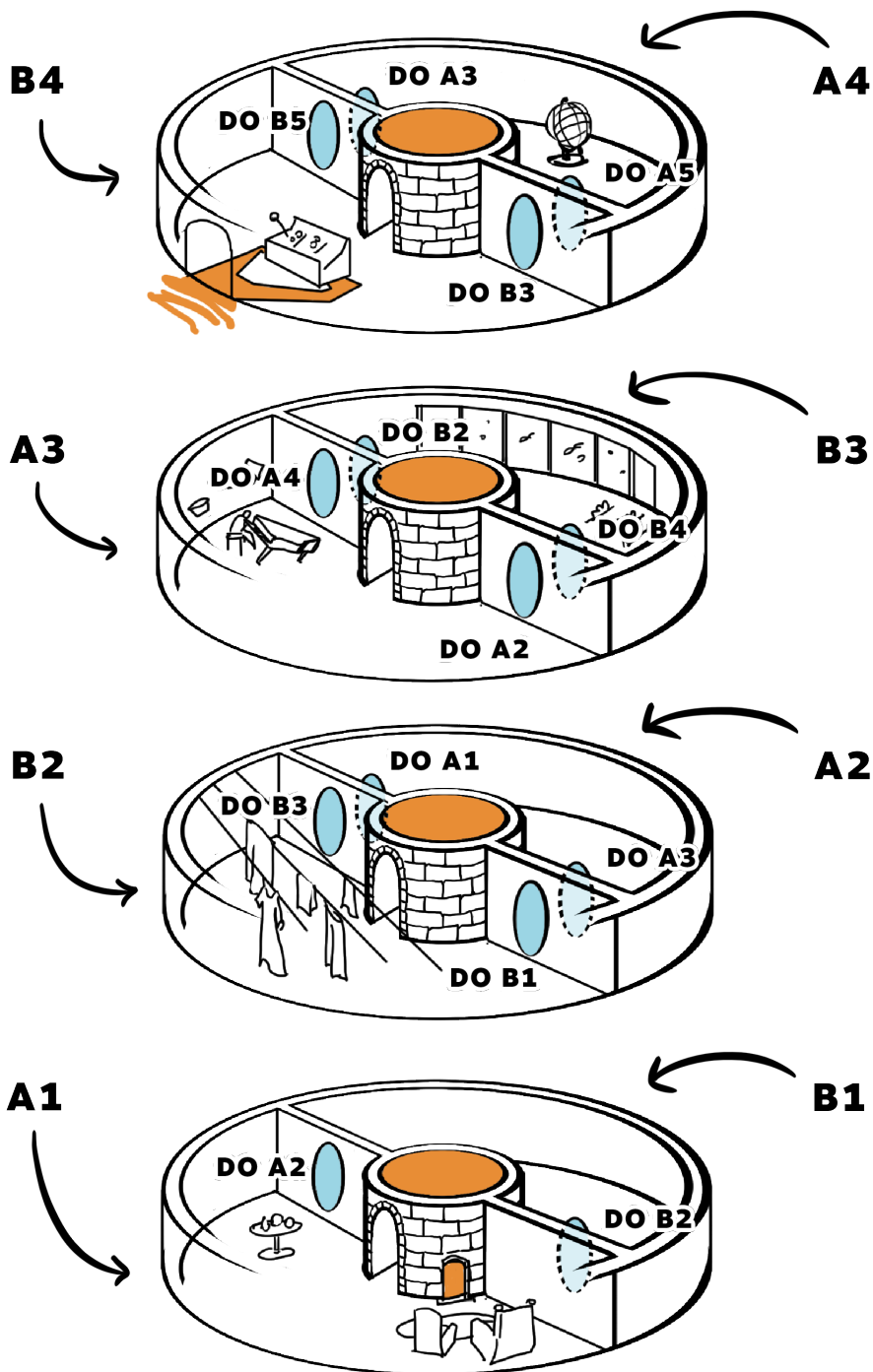
### k3 – okoliczności pojawienia się Hybuli i koboldów

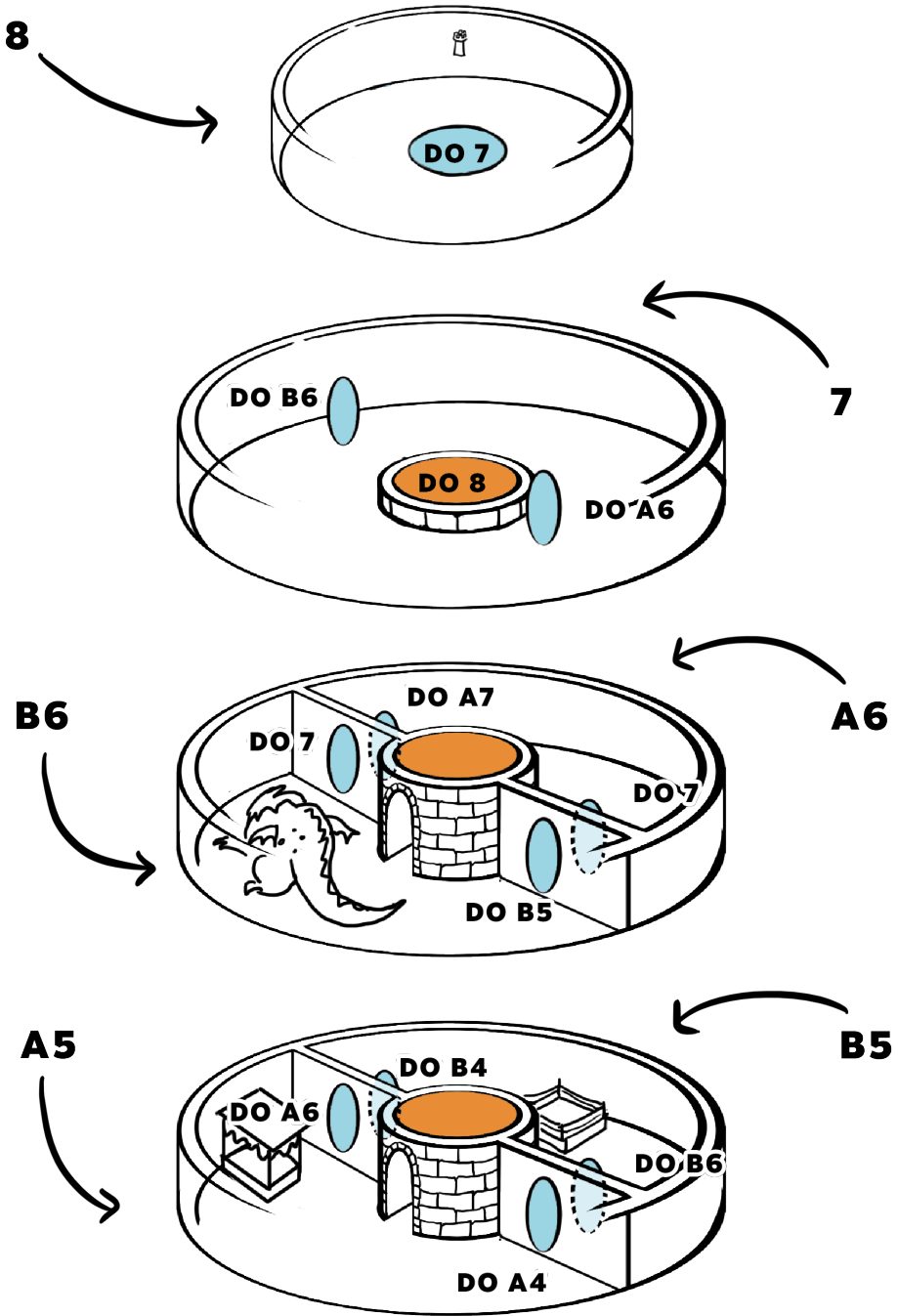
- 1 Są w sali, do której teleportowali się bohaterowie
- 2 Są w sali sąsiedniej i można ich usłyszeć
- 3 Wychodzą z portalu w sąsiedniej sali i sądząc z wydawanych przez nich odgłosów, zmierzają w stronę graczy

### MAJORDOMUS HYBULA:

- posiada **KLUCZ H**,
- nie znosi sprzeciwu,
- lubi ciastka,
- jeśli spotka bohaterów w innym pomieszczeniu niż 1A, sprowadzi ich na dół i każe czekać na wezwanie Pani Domu, które nigdy nie nastąpi,
- przy kolejnych spotkaniach jest wrogi.

# SCHEMAT SPIŻOWEJ WIEŻY





## PIĘTRO 1

Za oknami plan materialny, na którym żyją na co dzień bohaterowie.

### 1A – PRZEDSIONEK DLA GOŚCI

- kominek z płynącą ścianą magmy;
- wygodne fotele;
- stół z ciastami i karafkami wody;
- kieliszki wyglądają na magiczne – zamieniają wlane do nich ciecze w dobre, lekkie wino, jednocześnie neutralizując kwasy i trucizny;
- karteczka: *proszę czekać na lokaja*;
- tunel do 1B zasłania kotara z napisem: *dla personelu*;
- w tej komnacie akcje lochowe przekąska i kawka nie wymagają zużycia zapasów.

### 1B – KUCHNIA

- **GŁUCHY DUCH** z tasakiem sieka warzywa, grzebanie przy kuchni doprowadzi go do szału;
- wielki piec kuchenny na magmę.

## PIĘTRO 2

Za oknami plan piasku, bezkresna pustynia aż po horyzont. Nigdzie nic nie ma. Z nieba leje się żar.

### 2A – PALARNIA

- fajka zmniejszania – w cybuchu pali się magma! (kto się zaciągnie, zostanie zmniejszony do rozmiaru skrzata – aby cofnąć zmniejszenie, trzeba podać hasło „światny tytoń”);
- portret złośliwej ciotki Adelajdy – ciotka zna hasło. Naigrawa się z poszukiwaczy przygód;

- list na stoliku: *Szanowna Bellaxymano, wieża planarna jest z pewnością niemożliwa w realizacji...*

### 2B – PRALNIA

- pranie schnie w ciepłym powietrzu zza okien;
- **DUSZĄCE KOSZULE**, które przygotowały zasadzkę na bohaterów;
- wylot zrzutu prania z 5A (można się wspinać ST: 16 albo użyć fortepianu z 3A, by wzlecieć).

## PIĘTRO 3

Za oknem plan wody. Szyby w oknach są widocznie grubsze, aby wytrzymać ciśnienie. Za nimi pływają różnobarwne ryby.

### 3A – SALONIK MUZYCZNY

- w sali nie ma grawitacji;
- **KOBOLD** o imieniu Bodo w liberii ze złotymi wyłogami gra jak oszalały na fortepianie, który wraz ze stołkiem i nim samym lata pod sufitem;
- skrzynka zamknięta na zamek wymagający testu sprawności (zamki, ST: 13), aby otworzyć. W środku pięć kości skarbów k6;
- aby wróciła grawitacja, trzeba przerwać muzykę.

### 3B – SZKLARNIA

- cała ściana zewnętrzna z niesamowicie twardego szkła, odpornego na próby stłuczenia konwencjonalnymi metodami;
- piętro jest pod wodą – za oknem widać pływające ryby;
- kwiaty i zioła w skrzynkach: roślina niepalności, roślina gigantyzmu (odwraca działanie fajki z 2A), śmierdząca roślina.

## PIĘTRO 4

Na zewnątrz znajduje się plan ognia, szalejące inferno płomieni. Z tego powodu nie ma na tym piętrze okien.

### 4A – SALA MAP I GLOBUSÓW

- mapy na ścianach (tajne drzwiczki bez zamka – SU: 2, w środku skarb k8);
- modele nieba i planet;
- modele wieloświata (widać, że temat interesował właścicielkę wieży);
- model spiżowej wieży i przycisk REORGANIZACJA - naciśnięcie zamienia piętra losowo.

### 4B – MASZYNOWNIA RDZENIA MAGMY

- w ścianie zewnętrznej portal do planu ognia (bije z niego dziki żar);
- wajcha sterowania – pozycje: **WŁĄCZONA, WYŁĄCZONA, PRZECIĄŻENIE RDZENIA;**
- obecnie wieża jest włączona;
- pozycja wyłączona zamyka wszystkie portale;
- przeciążenie rdzenia włącza portal w sali 7 (bez przeciążenia magma nie dociera tak wysoko).



## PIĘTRO 5

Za oknami plan życia, bujna dżungla pełna przeróżnych roślin. Istoty spoglądające na nią mają poczucie harmonii.

### 5A – SYPIALNIA

#### MISTRZYNI BELLAXYMANY

---

- łóżko z baldachimem;
- skrzynka SW: 16 z kością skarbu k12;
- ukryta za kamieniem w ścianie; skrytka o SU: 4 z kością skarbu k100;
- dziennik z informacjami o roli przeciążenia rdzenia, przepisem na ciastko dla Hybuli i notatką: *Klucz do lewitującej komnaty ukryłam w wielkiej misie kwasu, powinno to powstrzymać niesubordynowane koboldy przed grzebaniem w moich rzeczach.*

### 5B – POKÓJ TRENINGOWY

---

- mały ring bokserski;
- **GOLEM BOKSERSKI**, który myśli, że jedna osoba w drużynie to Bellaxymana. Na szyi, na sznurku, ma zawieszony **KLUCZ H**;
- golem ma 120 cm wysokości i dwie czerwone rękawice.

## PIĘTRO 6

Na zewnątrz plan ziemi. Za grubymi oknami widać małe owady ryjące tunele w czarnej ziemi.

### 6A – SALA Z KLUCZEM DO PORTALU NA SZCZYT

---

- wielka misa z trującym kwasem – leży w nim **KLUCZ E**;
- portal do sali 7 jest zamknięty okiennicami – można je zniszczyć (na pewno usłyszysz to smok z **6B**) albo otworzyć **KLUCZEM H**.

### 6B – SMOK ZOLDAR, STRAŻNIK WIEŻY

---

- **ZOLDAR, SMOK GRUBASEK** – nie przecisnie się łatwo przez rdzeń na drugą stronę, ale w końcu zdoła;
- portal na piętro 7 jest otwarty... ale siedzi przy nim smok.

## PIĘTRO 7

Na zewnątrz plan powietrza, bezkresne niebo z chmurami targanymi wiatrem.

### 7 – PRZEDSIONEK

#### LEWITUJĄCEJ KOMNATY

---

- rdzeń się kończy – magma wypełnia tutaj dużą studnię w podłodze (jeśli rdzeń jest **WŁĄCZONY**, magma stygnie. Jeśli jest **PRZECIĄŻONY**, jest rozpalona, a runy portalu świecą się wokół otworu na klucz);
- na cembrowinie studni są otwory na **KLUCZ E**;
- oba portale tym razem nie są w ścianach, a lewitują w powietrzu – prowadzą tylko w dół (do **6A** i **6B**);
- aby przejść na piętro 8 – do lewitującej komnaty, trzeba przeciążyć rdzeń oraz użyć **KLUCZA E** – studnia z magmą zmieni się w poziomy portal wypełniony białą mgłą;
- sufit jest spękany – można wspiąć się do niego i zobaczyć przez szczeliny wiszącą w powietrzu salę 8. Jest oddalona o ok. 4 m i szaleje pod nią okropnie mocny wiatr.

## PIĘTRO 8

### 8 – LEWITUJĄCA KOMNATA

---

- przykryta okrągłą kopułą;
- na środku komnaty lewituje w snopie światła mała figurka spizowej wieży;
- do ściany przybity jest list.



*Szanowny Ebenezerze,*

*twierdziłeś z całą stanowczością, że wieża planarna jest niemożliwa. Z najwyższą przyjemnością pragnę poinformować, że się myliłeś i to ja miałam rację.*

*Wystarczyło wykorzystać energię planu ognia, której niezmiernie zasoby utrzymują działanie portali i pól ochronnych.*

*Mój trud jest skończony. Wyruszam w podróż przez plany, by odkryć nowe cuda, a Tobie pozostawiam do dyspozycji kopię tej wieży. Tam, gdzie ją umieścisz w ziemi, zapuści ona swoje korzenie i wyrośnie w ciągu księżyca lub dwóch w wieżę podobną do tej. Niech służy Ci jako wygodne mieszkanie, gdziekolwiek tylko zabiorą Cię ścieżki magii.*

*Z wyrazami szacunku,  
Twoja Bellaxymana*

# PRZECIWNICY

## **DUCH KUCHARZA**

SW: 12 PŻ: 7 PP: 0 Ruch: 4 PD: 100

**WYSSANIE ŻYCIA** – specjalny Atak/Obrona, wysysa 2 maksymalne punkty życia. Jeżeli ich wartość spadnie do 0, postać natychmiast umiera. Postać odzyskuje 1 maksymalny punkt życia po każdym odpoczynku lub 2, jeżeli wykorzystana w jego trakcie zapasy.

**ETERYCZNY** – duch jest niewrażliwy na ataki niemagicznym orężem.

**NAWIEDZENIE PRZEZ JEDZENIE** – jeżeli postać zje jedzenie przygotowane przez ducha kucharza, przejmuje on kontrolę nad nią na jej następną turę.

## **GOLEM BOKSERSKI**

SW: 14 PŻ: 3 PP: 5 Ruch: 3 PD: 100

**PRAWY PROSTY** – Atak (3)

**LEWY SIERPOWY** – Obrona (4)

**LUI OGŁUSZACZ** – specjalny atak, odnowa: 5+, trafiona postać ma utrudnienia do wszystkich testów sprawności i magii do końca swojej następnej tury.

## **KOBOLD**

SW: 8 PŻ: 5 PP: 1 Ruch: 5 PD: 25

**WŁÓCZNIA** – Atak/Obrona (3)

**PROCA** – Atak/Obrona (3), dystansowa

**TAKTYKA GRUPOWA** – kobold ma +1 SW za każdego innego kobolda biorącego udział w walce.

**MAŁY ROZMIAR** – dwa koboldy mogą dzielić to samo pole.

## **MAJORDOMUS HYBULA**

### **(CZŁOWIEK-WĄŻ)**

SW: 16 PŻ: 15 PP: 3 Ruch: 5 PD: 250

**SZABLA** – Atak/Obrona (6)

**UKĄSZENIE** – specjalny Atak/Obrona (3), jeżeli w jego wyniku postać straci PŻ, zostaje zatruta

**SZTYLETY DO RZUCANIA** – specjalny Atak/Obrona (4), dystansowy

**WĘŻOWA HIPNOZA** – akcja specjalna, odnowa: 5+. Działa jak czar urok rzucony na drugim poziomie. Może zmusić postać do zaatakowania swoich towarzyszy.

## **OŻYWIONE KOSZULE**

SW: 12 PŻ: 2 PP: 0 Ruch: 1 PD: 25

**DUSZĄCY RĘKAW** – Atak/Obrona (3), ignoruje pancerz

**MISTRZOWSKIE UKRYCIE** – kiedy są w bezruchu, mają SU: 6

## **ZOLDAR, SMOK GRUBASEK**

PŻ: 35 PP: 7 Ruch: 3/6 (lot) PD: 600

SW: 18

**UGRYZIENIE** – Atak/Obrona (10/8), przebijające

**SMOCZY ODDECH** – akcja specjalna, odnowa: 5+. Zoldar zionie ogniem w stożku o długości 6 pól. Każda postać wewnątrz stożka musi zdać test szybkości o ST: 15 lub otrzymuje 10 punktów obrażeń.

**SMOCZA ŁUSKA** – łuski smoka są nie-samowicie twarde. Jeżeli smok zostanie trafiony niemagiczną bronią, istnieje 50% szans, że nie straci punktu pancerza.

**ŁAKOMCZUSZEK** - postać gracza może wydać jeden punkt zapasów, aby odwrócić uwagę Zoldara za pomocą smaczkowej przekąski. W takim wypadku nie wykonuje on w swojej turze akcji, a zamiast tego odzyskuje 5 PŻ i 1 PP.

**BARDZO DUŻY ROZMIAR** - smok zajmuje obszar 9 pól (3 na 3).



# **TRAFIĆ DO SPIŻOWEJ WIEŻY JEST ŁATWO, TYLKO Z WYJŚCIEM BYWA TRUDNIEJ**

Zabierz swoich graczy na zwariowaną przygodę w lochu autorstwa Karola Gniazdowskiego, zwycięzcy konkursu Quentin 2022. Jej akcja rozegra się w międzyplanarnej wieży wybudowanej przez legendarną czarodziejkę Bellaxymanę. Po co ją stworzyła, kogo można w niej dzisiaj spotkać? Aby poznać odpowiedzi na te pytania, trzeba najpierw pokonać szereg nieszablonowych wyzwań, z których największe stanowi sama struktura wieży!

