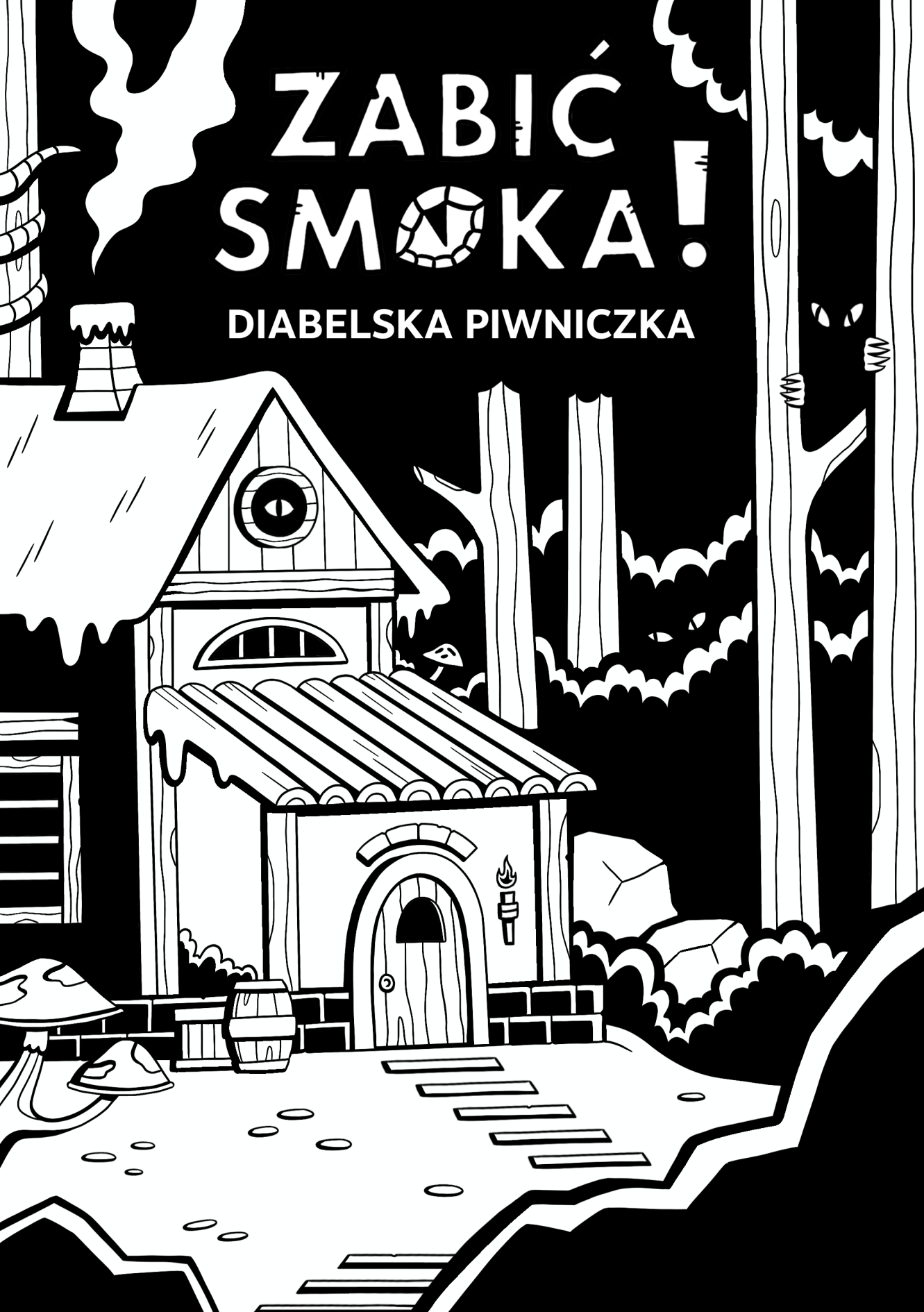


ZABIĆ SMOKA!

DIABELSKA PIWNICZKA



ZABIĆ SMOKA!

DIABELSKA PIWNICZKA

AUTOR:

PATRYK OFAT

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

DIABELSKA PIWNICZKA to, krótki moduł, którego akcja w całości rozgrywa się w obrębie karczmy. Możesz z łatwością włączyć go do niemal dowolnej kampanii lub przygody. Moduł został napisany z myślą o postaciach na pierwszym poziomie. Jeżeli zdecydujesz się poprowadzić go postaciom na wyższym poziomie, rozważ podniesienie statystyk napotkanych przeciwników.

TŁO FABULARNE

W środku pradawnej puszczy znajduje się tajemnicza, stara karczma wypełniona po brzegi gośćmi. Po przekroczeniu jej progu bohaterowie orientują się, że noc w niej nie przemija, a ścieżki, które doprowadziły ich do tego przybytku, zniknęły. Czy uciekną z tej diabelskiej pułapki, zanim zatracą się w jej uciechach?

BYWALCY KARCZMY

KARCZMARZ FAUSTUS

Pechowy alchemik, który w przeszłości próbował wykorzystać swe zdolności w bimbrownictwie i niefortunnie stracił przy tym życie. Został wskrzeszony przez czarta ze znalezionej butelki. W zamian porywa dla niego dusze, sprzedając gościom przeklęty alkohol.

SŁUŻKA MAŁGORZATA

Demoniczna kukła udająca człowieka, która strzeże tajemnicy przybytku. Ludzi oczarowanych jej urokiem zamienia w bezwolne marionetki.

POETA WOLFGANG

Szalony samotnik niefortunnie zakochany w Małgorzacie. Nawet otchłań go odrzuciła, toteż jako jedyny jest odporny na kłutwę wiszącą nad tym miejscem.

WOŹNICA HENRYK

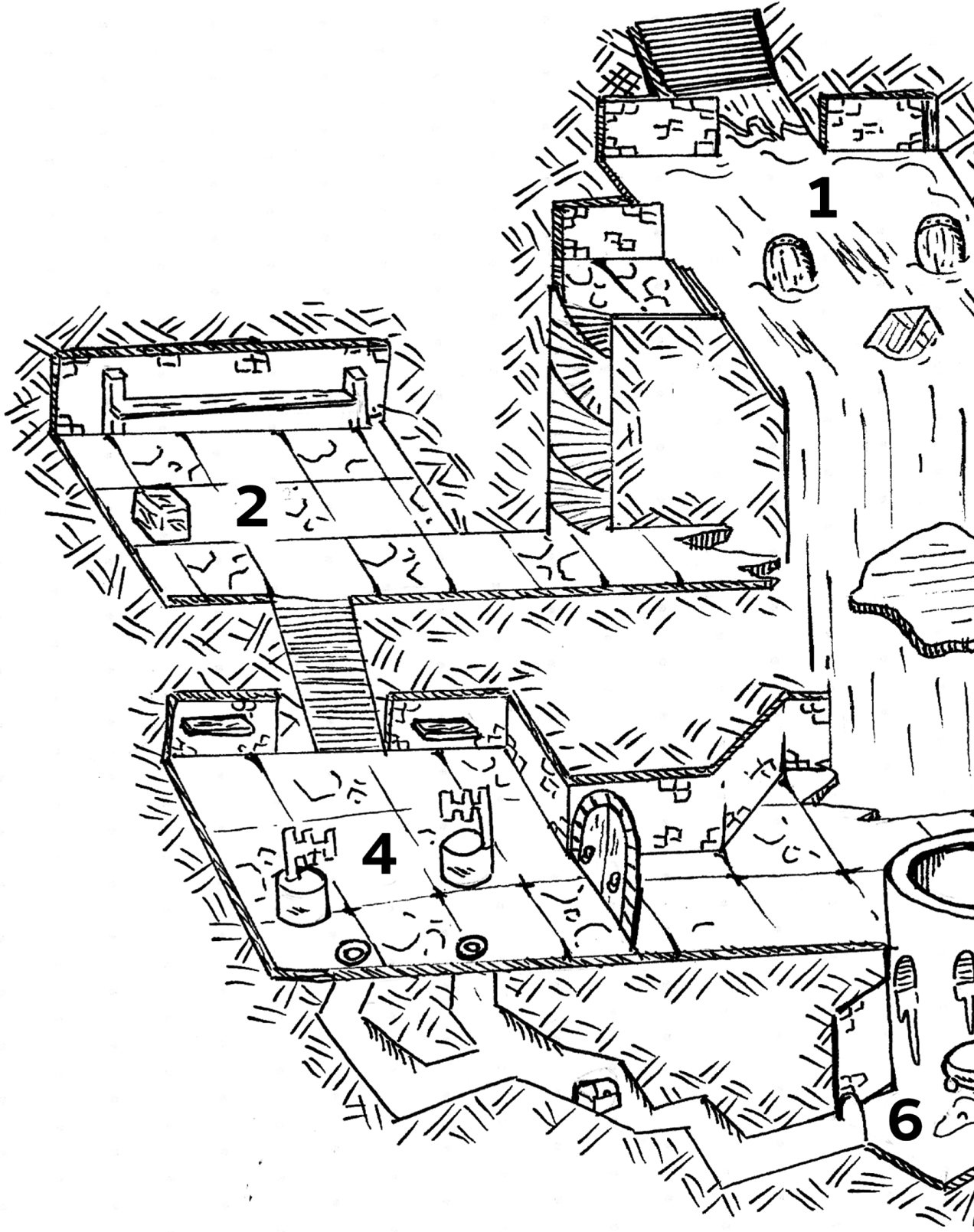
Kilka wieków temu zatrzymał się w karczmie na nocleg w przerwie od podróży, lecz od tamtego momentu kompletnie stracił poczucie czasu. Wie, jak wyjechać z puszczy, lecz wpierv musi odnaleźć swoich poprzednich pasażerów.

PIWNICZKA POD KARCZMĄ

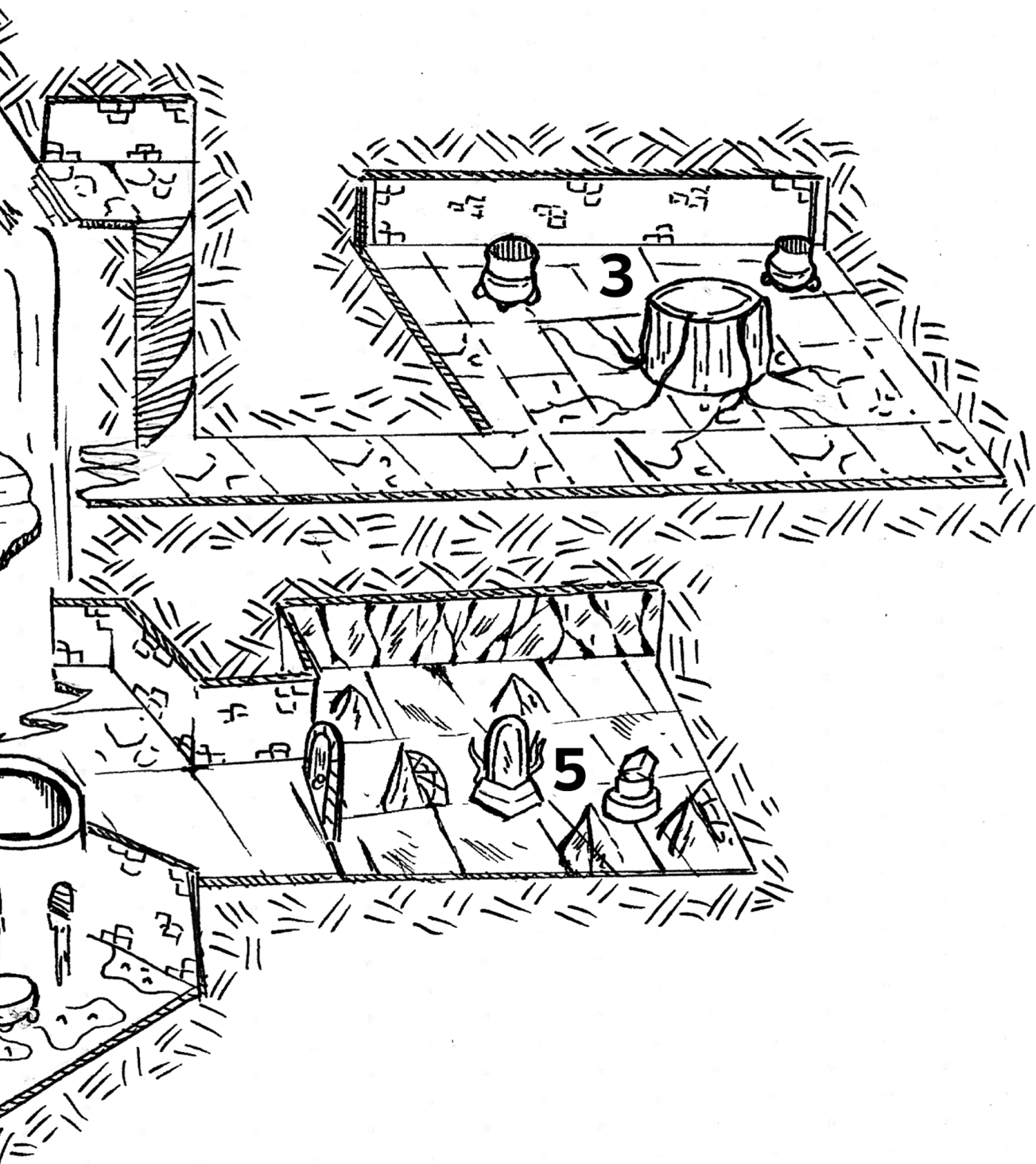
Główną atrakcją modułu jest niewielki loch znajdujący się pod karczmą. Aby zachęcić graczy do jego eksploracji, wylosuj i rozegraj jedno lub więcej zdarzeń z poniższej tabeli.

k6 – ZDARZENIA

- 1 **WOLFGANG** śpiewa o przekleństwie karczmy, a bawiący się goście próbują go ignorować lub zagłuszyć.
- 2 **MAŁGORZATA** przechadza się ze swoimi zamaskowanymi marionetkami, by przywitać nowych gości. W tle para nieprzytomnych ludzi jest wynoszona na Zaplecze.
- 3 **FAUSTUS** upuszcza kryształową butelkę, z której ucieka zjawa. Na chwilę wszystkie światła gasną, a na posadzce pojawiają się czarne ślady stóp prowadzące do Piwniczki.
- 4 **HENRYK** ryje w stoliku dziwną mapę okolicy, która nie zgadza się z powszechną wiedzą bohaterów.
- 5 Po ostrej popijawie grajek stracił głos, który skradł mu chochlik. Nikt będący ofiarą zaklęcia karczmy nie jest w stanie go zrozumieć.
- 6 Rozlana plama piwa ożywa, próbując udusić losową osobę. Następnie ucieka do Piwniczki lub Zaplecza.



PIWNICZKA POD KARCZMĄ



KOMNATY W PIWNICZCE

1. PIWNICZKA

- Morze wina wypełnia pomieszczenie wzburzonymi falami.
- Dryfujące beczki, a w nich (k4):
 1. drobiazgi gości,
 2. monety (k6),
 3. pijany demon w ludzkiej postaci,
 4. spętana marionetka.
- Wodospad wina przepływa przez zniszczone piętra piwniczek.

2. ZAPLECZE

- Kryształowe butelki. W środku wściekle, ogniste duchy.
- Barek, a przy nim wyśmienicie bawiące się 6 **CHOCHLIKÓW**.
- Drogocenne alkohole, odpowiednik skarbu (k8).

3. WINIARNIA

- Olbrzymia winorośl. Jej owoce ociekają halucynogennym, kleistym sokiem.
- Machina służąca do tłoczenia wina. Obsługiwana przez wieczne spragnionego **GOLEMA**.
- Żywy garnek, który zaklina alkohole i eliksiry.

4. SKŁADZIK

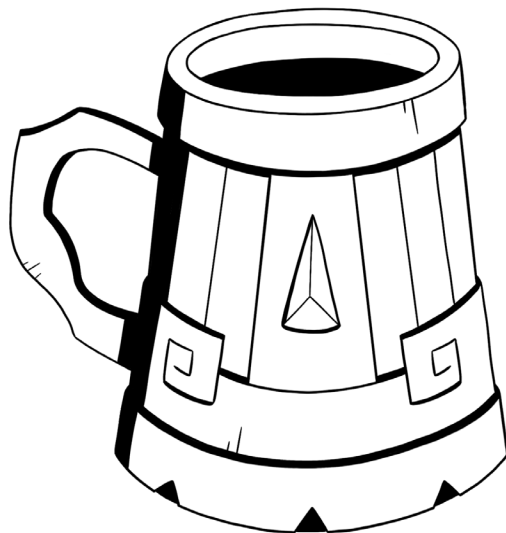
- Osiem **CHOCHLIKÓW** grających w karty o kości porwanego kleryka.
- Kolekcja kufli, a wśród nich **KUFEL MNICHA**.
- Urządzenie bimbrownicze, przez które rury przepływa trujący gaz. W środku utknęła skrzynia ze skarbem (k8).

5. KRYSTAŁOWA KOMNATA

- Nitki, z których zwisają nieprzytomni ludzie. Kim są?
- Magiczne lustro z obramowaniem w kształcie krzyczących ludzi. Odbicie próbuje porwać stojącą przed nim osobę.
- Szkatułka zamknięta na klucz. W środku kontrakt **FAUSTUSA**.

6. STUDNIA

- Nisze, z których wycieka piekielnie gorąca maź. W jednej stoi zanurzony **CZARCI POSĄŻEK**.
- Misa wina, która nie ma dna, dopóki znajduje się w niej ciecz. Gdzieś tam spoczywa klucz do szkatułki.
- Pasażerowie **WOLFGANGA** błakają się po dnie studni.



PRZECIWNICY

MARIONETKA

SW: 12 PŻ: 10 PP: 0 RUCH: 5 PD: 25

UDERZENIE: atak / obrona (3)

CHOCHLIK

SW: 12 PŻ: 8 PP: 0 RUCH: 6/3 PD: 25

PAZURY: atak (4) / obrona (2)

TŁUM - chochliki otrzymują ułatwienie do ataku, jeśli walczą wręcz z wrogiem, nad którym mają przewagę liczebną.

LATANIE - chochliki mogą latać z ruchem równym 3.

GOLEM

SW: 16 PŻ: 16 PP: 2 RUCH: 5 PD: 100

PIĘŚCI: atak / obrona (9/5)

NIEMRAWY - golem otrzymuje utrudnienie do testów obrony, gdy walczy wręcz z więcej niż jednym przeciwnikiem.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

KUFEL MNICHA - wlana do środka ciecz zamienia się w wodę święconą.

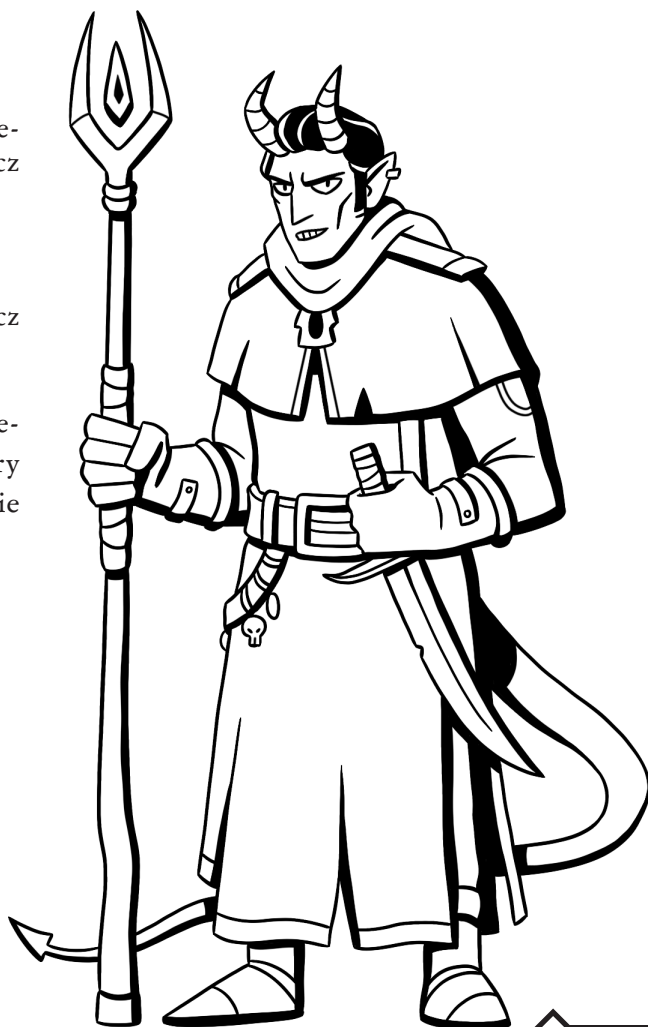
CZARCI POSĄŻEK - Po napojeniu zamienia się we wrednego chowańca, który wraca do kamiennej postaci po godzinie lub gdy jego PŻ spadną do 0.

RASY

POTĘPIENIEC

Pochodzisz z rodu, który przed wiekami zawarł pakt z diabłem. Przez to odziedzyczyłeś część darów twoich przodków, ale także ich zobowiązania. Być może poszukujesz istoty, przez którą nosisz ten ciężar, lub kontynuujesz dzieło rodziny. W każdym razie w oczach zwykłych ludzi jesteś już potępiony za życia.

- **DAR** - Rzuć k20 na tabeli czarów. Raz dziennie możesz automatycznie rzucić to zaklęcie na jego najniższym ST, bez zużywania punktów many.



BIADA TEMU, KTO ZEJDZIE DO DIABELSKIEJ PIWNICZKI

Zabierz swoich graczy niekończącą się biesiadę w karczmie z piekła rodem. Czy uda im się wyjść z opresji cało, czy też może to tu zakończy się ich historia?

Przygoda stworzona przez Piwnicze Białolenie.

