

ZABIĆ SMOKA!

PRZEBOODZENIE PRZEDWIECZNEGO



ZABIĆ SMOKA!

PRZEBOODZENIE PRZEDWIECZNEGO

AUTOR:

MICHAŁ „BOODZIK” BUDZIŃSKI

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

PRZEBOODZENIE PRZEDWIECZNEGO to krótki moduł, którego akcja w całości rozgrywa się w obrębie ukrytego na bagnie kompleksu ruin. Możesz z łatwością włączyć go do niemal dowolnej kampanii lub przygody. Moduł został napisany z myślą o postaciach na pierwszym oraz drugim poziomie. Jeżeli zdecydujesz się poprowadzić go postaciom na wyższym poziomie, rozważ podniesienie statystyk napotkanych przeciwników.

ZAPOMNIANE WIĘZIENIE

Nikt z miejscowych nie pamięta, czym pierwotnie były ruiny ogromnej budowli położonej wśród rozległych bagien. Stare księgi mówią, że w czasach Starego Cesarstwa znajdowało się tu magiczne więzienie, zniszczone w ciągu jednej nocy przez nieudany magiczny eksperyment. Podobno czarodzieje próbowali przyzwać z niebytu istotę, której potęgi sami nie pojmowali.

Kilka miesięcy temu podziemia odnalazł wypędzony przez rodzinę szlacheć Konrad von Eulenburg wraz ze swoją kompanią. Przywołana przed wiekami przedwieczna istota, choć pozostająca w uśpieniu, w zamian za służbę obiecała Konradowi moc, która pozwoli na dokonanie zemsty. Szlacheć rozpuścił w okolicy plotki o skarbach rzekomo kryjących się w częściowo zalanych korytarzach. Jego zgraja zastawia pułapki na samotnych poszukiwaczy przygód i składa ich w ofierze potworowi.

Energia wydzielana przez budzącego się starożytnego stwora nie pozostała jednak

niezauważona. Kilka dni temu w podziemiach zmaterializowało się widmo pradawnego czarownika Alima N'adira. Widmo przegoniło kultystów pod przywództwem Konrada z części lochu. Chce wykorzystać moc istoty, by powrócić do świata żywych. Nadnaturalna obecność ducha animowała znajdujące się w podziemiach zwłoki.

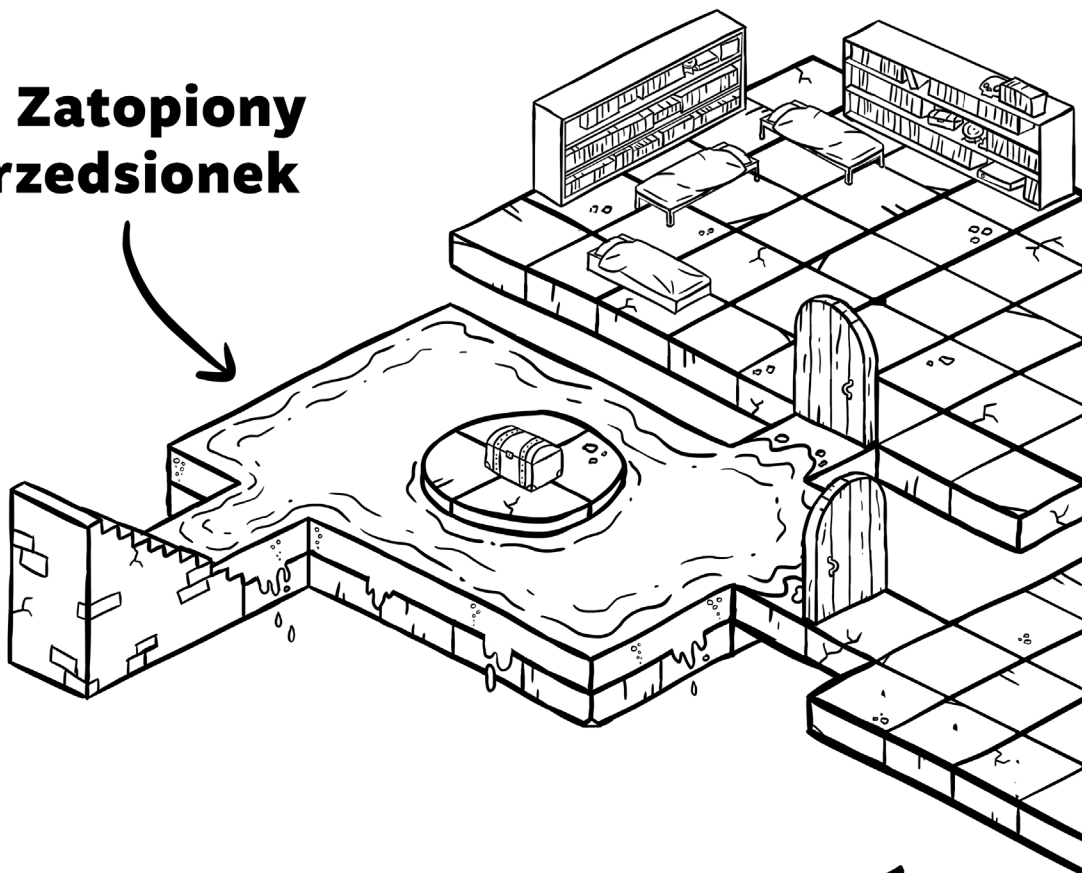
WEJŚCIA

- Ukryte za wodospadem kamienne schody prowadzące do [1].
- Zamaskowana kłapa i wykopany w ziemi tunel prowadzący do [4].



MAPA ZAPOMNIANEGO WIĘZIENIA

**1. Zatopiony
przedsiónek**

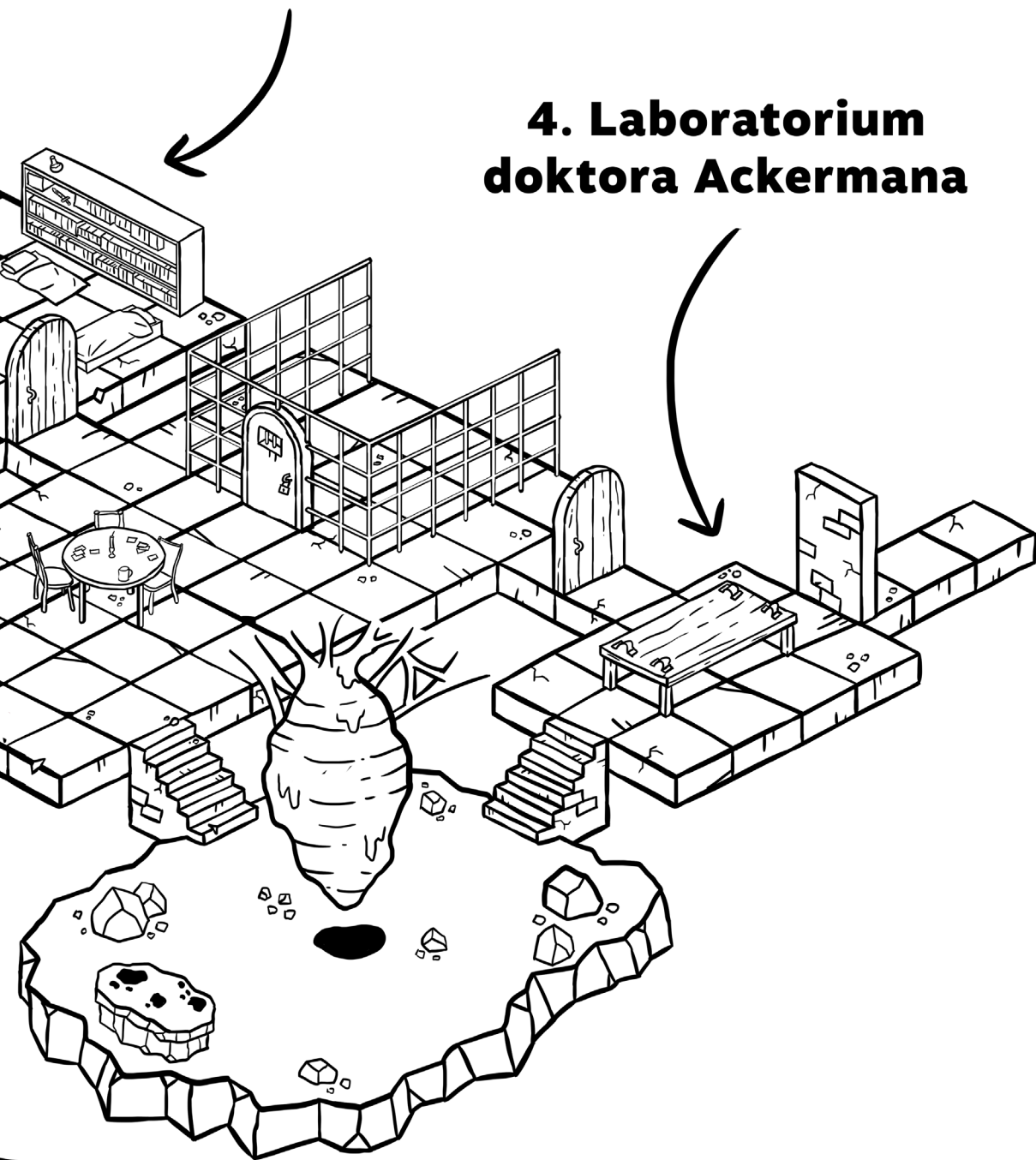


2. Więzienie

**5. Podziemna
jaskinia**

3. Dawna biblioteka

4. Laboratorium doktora Ackermana



1. ZATOPIONY PRZEDSIONEK

- Mętna woda do kolan.
- Porozrzucany przerdzewiały sprzęt – zbroje, broń itd.
- Na środku, na podwyższeniu zamknięta na kłódkę skrzynia. Po podejściu do niej z podłogi wydziela się paraliżujący gaz. Po kwadransie zaalarmowani kultyści z [2] zabierają stąd nieprzytomne ofiary.
- Wśród porozrzucanych pod wodą sprzętów skarby: 2 × k6 i k12.
- Dwa **UTOPCE** przyczajone pod stertą złomu w rogu pomieszczenia.

2. WIĘZIENIE

- Dawna sala tortur, zardzewiałe sprzęty przyłączone do ścian, ślady magicznego ognia.
- Trójka więźniów w metalowych klatkach, czekająca na złożenie w ofierze.
- Czworo kultystów pilnuje więźniów, zazwyczaj siedząc przy stole i grając w karty.
- W szkatule kosztowności, które Konrad zdołał zabrać, uciekając z [3]: 3 × k6 i 2 × k8.
- W komnacie materializuje się duch czarodzieja, który prowadził pradawny eksperyment. W zamian za odprawienie egzorcyzmu powie o ukrytym schowku w [3].

3. DAWNA BIBLIOTEKA

- Opuuszczona w pośpiechu po pojawieniu się **DUCHA**.
- Pomieszczenie pełne szronu i magicznego zimna.
- Kultyści zrobili tu kwatere mieszkalną – łóżka i porozrzucane rzeczy osobiste.

- Pod łóżkiem Konrada szkatuła, a w niej: 2 × k6 i 2 × k12.
- Rozpadające się półki i gnijące manuskrypty, wśród nich zwój z dawno zapomnianymi przepisami alchemicznymi.
- Na środku materializuje się **DUCH ALIMA N'ADIRA**.
- 7 nieumarłych **SZKIELETÓW** spoczywa pod ścianami. Obudzą się, gdy żywa istota wejdzie do pomieszczenia.
- Pod jedną z płyt podłogi schowek zawierający magicznie zakonserwowaną księgę o istotach z przestrzeni między światami.

4. LABORATORIUM

DOKTORA ACKERMANA

- Szafy z próbkami i odczynnikami (na bazie wydzielin pozyskanej od istoty z [5]).
- Smród dziwnych substancji.
- Przykuty do stołu więzień, na którym krasnolud prowadzi eksperymenty (więzień wrzeszczy, pomалу zmienia się w ogropodobny **AMALGAM**).
- 5 **KULTYSTÓW** mieszkających tu tymczasowo do czasu odbicia [3].

5. PODZIEMNA JASKINIA

- Naturalna grotta, niegdyś cela dla najniebezpieczniejszych więźniów
- Pulsujący kokon wiszący przy suficie, macki wijące się po całym pomieszczeniu.
- Zachlpany krwią ołtarz z cennego kamienia, przywiązana i zakneblowana ofiara.
- **KONRAD VON EULENBURG** i 6 **KULTYSTÓW** intonują rytualny zaśpiew.

PRZECIWNICY

KONRAD VON EULENBURG

PŻ: 12 PP: 4 RUCH: 5 SW: 15 PD: 250

MIECZ - ATAK/OBRONA (6)

PSYCHICZNE UDERZENIE - AKCJA SPECJALNA, ODNOWA: 4+. Konrad atakuje umysł przeciwnika, sprawiając, że ten traci k6 many. Jeżeli mana miałaby w ten sposób spaść poniżej 0, postać traci przytomność, jednak nie otrzymuje rany.

CZARNOKSIĘSKI WOJOWNIK - Konrad może w trakcie swojej tury wykonać zarówno atak mieczem, jak i psychiczne uderzenie.

NIEKONTROLOWANA MOC - kiedy Konrad straci przynajmniej 1 PŻ, zaczyna tracić kontrolę nad swoją mocą. Jego psychiczne uderzenie odnawia się automatycznie, jednak istnieje 6+ na k6 szansy, że w wyniku jego użycia sam straci przytomność.

DUCH ALIMA N'ADIRA

PŻ: 15 PP: 0 RUCH: 4 SW: 16 PD: 350

WYSYSAJĄCY DOTYK - specjalny atak/obrona, wysysa 3 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.

ETERYCZNA FORMA - duch Alima N'Adira jest całkowicie niewrażliwy na niemagiczną broń.

CZARY - Alim N'adir zna czary: Transmutacja, Przyzwanie, Nekromancja. W trakcie jednego dnia jest w stanie rzucić 4 czary 1 poziomu, 3 czary 2 poziomu i 1 czar 3 poziomu. Efekty czarów zakładają wartość atrybutu magia na poziomie 4.

AMALGAM

PŻ: 21 PP: 0 RUCH: 5 SW: 16 PD: 200

GRZMOTNIĘCIE - ATAK/OBRONA (7)

ALCHEMICZNY ODDECH - AKCJA SPECJALNA, ODNOWA: 4+. Amalgam zionie strumieniem alchemicznych odczynników, rzuć k4, aby określić ich efekt:

1. **Alchemiczny ogień** - wszystkie istoty w zasięgu muszą wykonać rzut na szybkość lub otrzymują 7 obrażeń.
2. **Kwas** - wszystkie istoty w zasięgu muszą wykonać rzut na szybkość lub otrzymują 5 obrażeń. Zadaje podwójne obrażenia pancerza.
3. **Psychodeliczne opary** - wszystkie oddychające istoty w pomieszczeniu mają psychodeliczne wizje, które dają im utrudnienie do ataku i obrony.
4. **Lepka ciecz** - szybkość oraz ruch wszystkich istot w zasięgu spada do 0. Mogą wydostać się z lepkiej cieczy poprzez zdanie testu siły.

KWASOWA KREW - kiedy Amalgam traci punkty życia w wyniku ataku, wszystkie sąsiadujące z nim istoty otrzymują 2 punkty obrażeń od jego kwasowej krwi.

UTOPIEC

PŻ: 8 PP: 0 RUCH: 4 SW: 11 PD: 50

PAZURY - ATAK/OBRONA (4)

WODNY DRAPIEŻNIK - w wodzie Utopiec otrzymuje +3 Ruchu oraz SW.

ZŁO, KTÓRE ŚPI, MUSI SIĘ KIEDYŚ PRZEBUDZIĆ

Ci, którzy mają odwagę zapuścić się w głąbię bagien, mogą natrafić na ukryte tam starożytne ruiny, pamiątkę po tajemniczej katastrofie. Zło, które było jej przyczyną, nadal tam drzemie w oczekiwaniu na głupców, którzy je przebudzą.

