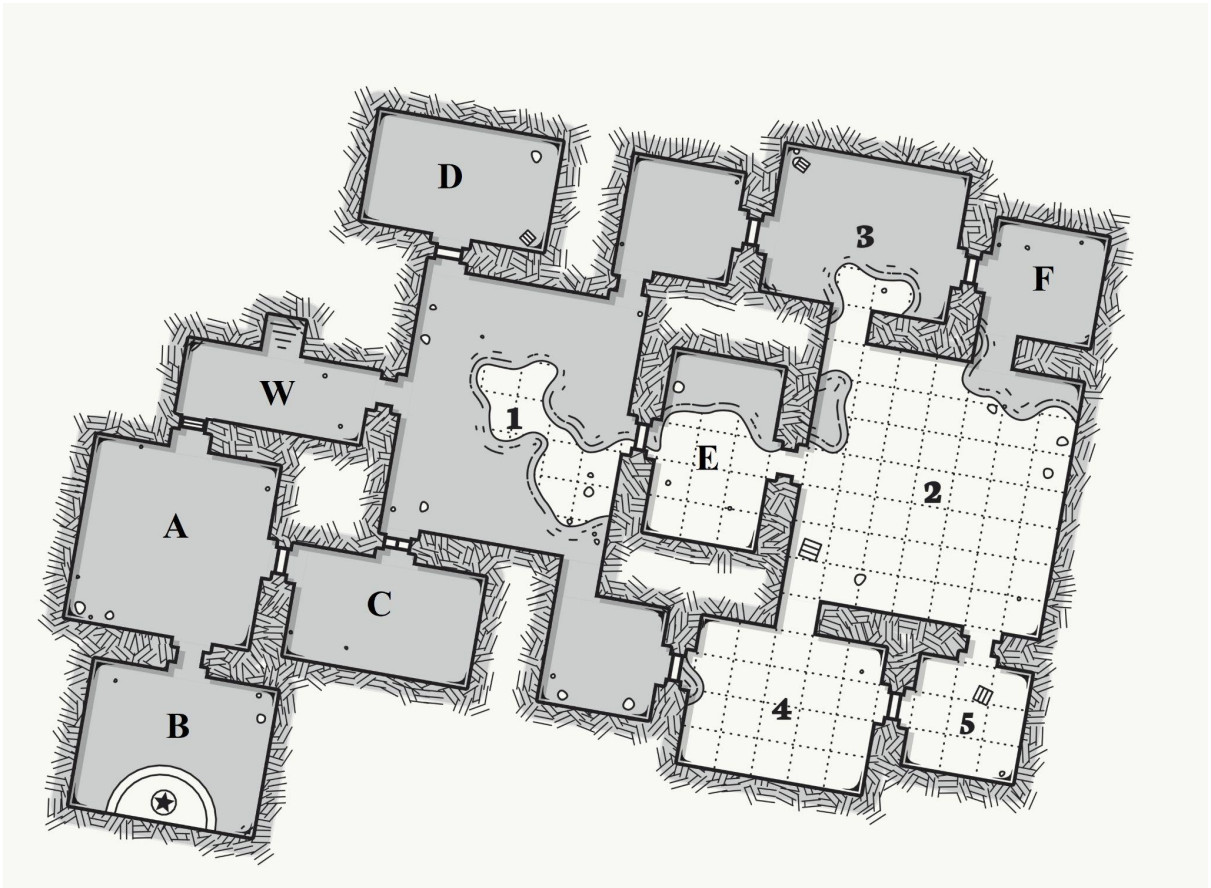


Wygenerowany przez One Page Dungeon, z pomysłami Kornela Bielawskiego i Piotra Korysia

Oto **Podwodna Biblioteka Akistris**. Mówi się, że w bibliotece mnóstwo jest ksiąg i wiedzy Pradawnych. Zaś co do samej Akistris, legendarnej czempionki Prawa, prowadzącej badania nad Kataklizmem i Pradawnymi, jej los pozostaje nieznany. Kiedy jeden z podrzędnych Demonów Chaosu odkrył ten loch, wysłał tam służące mu Dzieci Chaosu - grono Pariasów i Dotkniętych, dowodzonych przez Aspirującego.



Duża część lochu zalana jest przez wodę - częściowo lub niemal całkowicie. Wejście (W) oraz pomieszczenia A, B i C znajdują się niżej względem reszty kompleksu i trzeba w nich nurkować. Tam, gdzie trzeba nurkować, testujecie Zr z ujemnym modyfikatorem w wysokości połowy KP zbroi w zaokrągleniu w górę. Niezdany test to k4 obrażenia od zachłyśnięcia.

Wejście (W):

- całkowicie zalane, trzeba nurkować;
- południe: zaklinowane, napuchnięte drzwi (test Siły) do **Gabinetu (A)**;
- wschód: ciasny świetlik pod sufitem, zdjęwszy pancerz można precyzyjnie się do **Sali Czasu (1)**.

Gabinet (A):

- całkowicie zalany, trzeba nurkować;
- na dnie znajduje się spróchniałe biurko z zamkniętą na klucz szufladą (klucz znajduje się w **Pokoju mechanizmów [5]**). W środku na przemokniętym papierze zapisano formułę eksperymentalnego zaklęcia rozpraszającego magię (jest jednak delikatnie nieczytelna i grozi nieprzyjemnymi efektami ubocznymi, rzuć k4: 1 - praca przewodu pokarmowego znacznie zwalnia powodując bóle i wzdęcia; 2 - dziecięcy głos przed mutacją; 3 - nieopanowana senność; 4 - nic się nie dzieje);
- północ: zaklinowane, napuchnięte drzwi (test Siły) do **Wejścia (W)**;
- południe: otwarte przejście do **Kaplicy Wiedzy (B)**;
- wschód: zaklinowane, napuchnięte drzwi do **prywatnego pokoju Akistris (C)**;

Kaplica Wiedzy (B):

- całkowicie zalana, trzeba nurkować;
- na postumencie znajduje się kamienna statua ślepej bogini mądrości; w jednej ręce trzyma otwartą księgę ze słowami ochronnej modlitwy (jej wypowiedzenie pozwala raz w trakcie sesji powtórzyć rzut obronny). W drugiej ręce puste miejsce na jakiś przedmiot (**złote pióro** - po jego włożeniu uruchamiają się ukryte kanały, którymi odpływa cała woda z lochu);
- w wodzie pływa ciało Pariasa, w usta wepchnięto mu garść srebrnych monet, w dłoni trzyma mały mechanizm wahadłowy;
- północ: otwarte przejście **Gabinetu (A)**.

Prywatny pokój Akistris (C):

- całkowicie zalany, trzeba nurkować;
- na dnie duże, dwuosobowe łóżko; pod nim znajduje się niewielki kufer zamknięty na klucz, zamek można wyłamać. W środku przemoczona **błękitna suknia**;
- na dnie sekretarzyk z otwartą szufladą. W środku kilka **kadzidełek**; niewielka **klepsydra** umieszczona na obręczy, obraca się co 15 minut gry);
- północ: solidne żelazne drzwi zamknięte na klucz, przejście do **Sali Czasu (1)**.

Sala Czasu (1):

- częściowo zalana;
- regały z zawilgoconymi traktatami o podróżach i manipulacji czasem;
- udany test Inteligencji pozwoli znaleźć formułę zaklęcia podtrzymującego świeżość jedzenia;
- na suficie fresk przedstawiający kobietę o białych włosach ubraną w błękitną suknię (po rozpaleniu **kadzidełek** obraz ożywa - to **Akistris**, której prawdziwe ciało zostało uwięzione w jednym z zegarów w **pokoju zegarów (5)**;
- północ: obluzowane drzwi do **pomieszczenia gospodarczego (D)**;
- północny wschód: otwarte przejście do **pracowni Mistrza Dudelmeistra (3)**;
- wschód: zamknięte na klucz drewniane drzwi do **czytelni ksiąg niebezpiecznych (E)**;
- południowy wschód: otwarte przejście do **pracowni Mistrzyni Akistris (4)**;
- południe: solidne żelazne drzwi zamknięte na klucz, przejście do **prywatnego pokoju Akistris (C)**;
- zachód: ciasny świetlik pod sufitem, zdjęwszy pancerz można precyzyjnie przejść do **wejścia (W)**.

Pomieszczenie gospodarcze (D):

- częściowo zalane;
- stare, podziurawione wiadra i narzędzia, głównie złom;
- śmierdzące legowiska - podziurawione koce, szmaty, worki jutowe - należące do buszujących tu Dzieci Chaosu;
- śmieci rabusiów, złom, k8 ss i zaniedbany sztylet.
- południe: obluzowane drzwi do **Sali Czasu (1)**.

Pracownia Mistrza Dudelmeistra (3):

- częściowo zalana;
- **Dudelmeister**, lekko ekscentryczny gnom-czarodziej, przybysz z innego planu multiwersum, śpi od wielu lat, chrapie, ale ma otwarte oczy. Jego donośne i irytujące chrapanie wywołuje strach i przezorni chaosy zdecydowali się go nie niepokoić; zbudzony wpada w panikę i rzuca się w wir pracy, ale może odpowiedzieć na kilka pytań; głównie o Zębatkowym Mieście Mistrza Kela. Dudelmeister trafił tutaj jako posłannik Mistrza Kela, aby pomóc **Akistris** w badaniach nad mechanizmami i zaklęciami Przedwiecznych.
- biurko na środku pokoju, a na nim porozrzucone notatki na temat mechanizmów zębatkowych;
- na niewielkim postumencie w rogu spoczywa **szklana kula** przepowiadająca przyszłość
- jeśli ktoś w nią zajrzy, rzuć k6: 1-3: wizje są niepokojące - następny test z utrudnieniem -1; 4-5: wizje są pokrzepiające - następny test z przewagą +1; 6: Gracz sam wybiera moment wykorzystania testu z przewagą;
- wschód: otwarte drzwi do **Pokoju Luster (F)**;
- południe: otwarte przejście do **Sali Przestrzeni (2)**;
- zachód: otwarte przejście do **Sali Czasu (1)**.

Czytelnia ksiąg niebezpiecznych (E):

- w niewielkim stopniu zalana;
- pomieszczenie wzmocnione magiczną barierą - rzucanie czarów jest tutaj niemożliwe;
- regały na wszystkich ścianach wypełnione ponurymi i zakazanymi księgami w różnych językach - gdy ktoś otworzy księgę, rzuć k6:

1-2: z księgi wyskakuje **upierdliwy i niezdarny duchowy zajęczek(z rogami i mackami!)**, który będzie towarzyszył drużynie, dopóki nie zniknie. A zniknie dopiero, jeżeli nie przeklnie każdego z BG. Przekleństwo działa tak, że zajęczek atakuje postać gracza przy jego następnym teście, jeżeli powiedzie mu się atak, to zamiast zadawania obrażeń, PG otrzymuje modyfikator -2 do tego testu. Po ataku na każdą postać, duszek znika. 3-4: w księdze znajduje się formuła na nasycenie wybranego przedmiotu magią (+1 do wybranego testu). W formule jest zawarty błąd, który powoduje, że właściciel takiego przedmiotu wyjątkowo działa wszystkim wokół na nerwy;

5-6: w księdze znajduje się rytuał przyzwania **poniejszego Ducha Prawa** gotowego wspomóc drużynę dwoma sztuczkami (patrz poniżej na statystyki Ducha Prawa). .

- wschód: otwarte przejście do **Sali Przestrzeni (2)**;
- zachód: zamknięte na klucz drewniane drzwi do **Sali Czasu (1)**.

Pokój luster (F):

- częściowo zalany;
- na ścianach zawieszono są lustra - obserwator wygląda w nich na znacznie mądrzejszego, niż jest w rzeczywistości, co grozi przecenieniem własnych możliwości intelektualnych;
- na środku pomieszczenia znajduje się wygodny fotel oraz stolik pełen książek;
- na fotelu siedzi Aspirujący Chaosu, ZZZAGH Eraddak i czyta księgę pt. Plemiona wyobrażone, od niedawna ma siebie za intelektualistę; Druxill Eraddak chętnie opuściłby bibliotekę, ale nie wie jak ściągnąć na ziemię swoich towarzyszy z Sali Przestrzeni (2). Za uchem ma włożone złote pióro.
- południe: otwarte przejście do **Sali Przestrzeni (2)**;

- zachód: otwarte drzwi do **pracowni Mistrza Dudelmeistra (3)**.

Pracownia Mistrzyni Akistris (4):

- niemal sucha;

- na środku pomieszczenia unosi się w powietrzu **klepsydra** wielkości człowieka - obraca się co 15 minut, wywołując jakieś zdarzenie (patrz: **Kaprysy czasu i przestrzeni**). Strzaskanie klepsydry spowoduje rozproszenie zaklęcia podtrzymującego - wówczas zaczyna się ostatecznie odliczanie, mury biblioteki zaczynają się walić, a wszystko, co żywe, gwałtownie się starzeje (3x rzut obronny przeciw czarom, niezdany postarza postać o 10 lat), pora uciekać;

- wschód: otwarte drzwi do **Pokoju Zegarów (5)**;

- zachód: otwarte przejście do **Sali Czasu (1)**;

- północ: otwarte przejście do **Sali Przestrzeni (2)**.

Pokój mechanizmów (5):

- suchy;

- na ścianach wisi 7 mechanizmów, stworzonych przez Pradawnych, wszystkie mają coś w stylu tarczy zegarowej z 12 symbolami (cyframi w języku pradawnym). W jednym z nich, wbrew swojej woli, ukryta jest Mistrzyni Akistris. By ją wydostać, trzeba nakręcić wszystkie z nich, żeby wskazywały w odpowiedniej kolejności i z odpowiednim znakiem, rozwiązanie zagadki znajduje się w Sali Przestrzeni.

- na środku pomieszczenia stoi wygodny fotel, a obok niego skrzynia;

- w skrzyni znajduje się **dziwny klucz** w kształcie szpona jakiegoś dużego drapieżnika (służy do otwarcia szuflady w biurku w **Gabiniecie (A)**);

- północ: otwarte przejście do **Sali Przestrzeni (5)**;

- zachód: otwarte drzwi do **pracowni Mistrzyni Akistris (4)**.

Sala Przestrzeni (2)

- niemal sucha;

- skrzynia chroniona jest zaklęciem nieważkości - próba jej otwarcia wymaga rzutu obronnego przeciwko czarom dla światopoglądu Neutralnego, albo bez rzutu ulega czarowi, jeżeli postać podąża ścieżką Chaosu, niezdany test oznacza, że postać zacznie bezwładnie unosić się w powietrzu (zaklęcie może być rozproszone przez **Dudelmeistra**, można też wynieść postać, niczym balonik, poza obszar biblioteki); Postać Prawa otwiera skrzynię bez problemu, ale też uwalnia innych z zaklęcia, acz Prawe postacie mają +5 do Inicjatywy

- w powietrzu wokół skrzyni krąży k3+2 Pariasów i k2+1 Dotkniętych, którzy dali złapać się w pułapkę; udany rzut ochronny na czary przy otwieraniu skrzyni uwolni chaosytów, którzy zaatakują graczy.

- na regałach traktaty w zaszyfrowanym Pradawnym, są też zapiski w jundarrskim, rzuć k6:

1-2: Sztuczka Oczarowanie

3-4: Czar Skrzydła Ciemności

5-6: Rytuał Przewidywanie przyszłości

Opis wszystkich zaklęć znajdziecie w podsumowaniu przygody.

- na suficie znajduje się fresk przedstawiający **siedmiu Pradawnych**, każdy z nich ma na sobie ukrytą cyfrę w alfabecie pradawnym, stanowi to rozwiązanie zagadki z

- północny wschód: otwarte przejście do pracowni **Mistrza Dudelmeistra (3)**;

- północ zachód: otwarte przejście do **Pokoju Luster (F)**;

- południowy wschód: otwarte przejście do **Pokoju Mechanizmów (5)**;

- południowy zachód: otwarte przejście do **pracowni Mistrzyni Akistris (4)**;

- zachód: otwarte przejście do **czytelni ksiąg niebezpiecznych (E)**.

Kaprysy czasu i przestrzeni - co około 15 minut gry rzuć k10:

1. Cisza w czasoprzestrzeni - czasem po prostu nic się nie dzieje;
2. Czkawka czasu - drużyna przenosi się do pomieszczenia, w którym była w poprzedniej scenie; zabrane w ciągu ostatnich 15 minut przedmioty wracają na swoje miejsce i trzeba je zdobyć jeszcze raz;
3. Niestrawność przestrzeni - grawitacja się zwiększa, być może trzeba będzie porzucić jakiś balast lub wykonywać testy Siły z utrudnieniem;
4. Grzyby z mokrych książek - w wilgotnych bibliotecznych warunkach wyrosły nader inteligentne i głodne grzyby, czas na grzybobranie;
5. K4+1 przyzwanych przez portal szkieletów;
6. Mistrz Dudelmeister gada przez sen i niechcący rzucił kantyczkę Tkanie Iluzji (patrz poniżej);
7. Gdzieś nieopodal odbija się dawne echo zażartych dyskusji naukowych, które przeradzają się w kłótnię, a następnie bójkę - jeśli drużyna znajduje się w pomieszczeniu z książkami, te zaczynają fruwać jakby ktoś nimi rzucał;
8. W wodzie czai się złośliwy robak wielkości człowieka: najchętniej jada celulozę, ale ludziną też nie pogardzi; (**Czerw Śmierci**, patrz poniżej)
9. Freski w Salach Czasu i Przestrzeni zaczynają się ruszać, a postaci na nich skłonne są porozmawiać i odpowiedzieć na kilka pytań;
10. Następuje dziwny paradoks czasu - drużyna spotyka samą siebie w kolejnym pomieszczeniu.

Potwory:

Dzieci Chaosu

Te spaczone kreatury miały nieszczęście zwrócić na siebie uwagę, czy wręcz pozyskać sympatię sił czystego Chaosu. Przez to ich ciała i umysły zdegenerowały - plenią się wśród nich mutacje i szaleństwo. Służą, przeważnie nieświadomie, potężnemu czempionowi Chaosu, który zbiera ich w jedną, oszalałą ideą spaczonej sprawiedliwości w stosunku do Prawa, armię. .

Parias

Najniżej w hierarchii chaosu żyją pariasi. Ukrywają się wśród szumowin społeczeństwa, a ich głównym zadaniem to brutalna śmierć podczas szaleńczego ataku na cel, wyznaczony przez Czempiona Chaosu

Kostki wytrzymałości: 1d6 (4 PW)

KP: 12

Atak: +0 do trafienia, 1d6 obrażeń (laga, skarpeta z cegłą)

Światopogląd: Chaotyczny

PD: 15

Dotknięty

Dotknięci przeżyli na tyle wiele walk jako Pariasi, aż zostali awansowani przez Czempiona Chaosu, któremu służą. Dlatego też mają nadzieję, że bóstwa Chaosu spojrzą na nich łaskawie i może kiedyś zostaną Czempionami Chaosu.

Kostki wytrzymałości: 1k10 (6PW)

KP: 14

Atak: +1 do trafienia, 1d8 obrażeń (długi miecz)

Światopogląd: Chaotyczny

PD: 20

Aspirujący

Aspirujący, no cóż, aspirują do zostania Czempionami Chaosu. Ponieważ jeszcze nie są naznaczeni aż tak bardzo, mogą udawać ludzi i ukrywać się wśród nich. Często wtedy zakładają kulty Chaosu. W walce noszą zbroje zdobione plugawymi znakami.

Kostki wytrzymałości: 3k10 (16PW)

KP: 15

Atak: +3 do trafienia, 1d8 obrażeń (długi miecz)

Światopogląd: Chaotyczny

PD: 150

Uwagi:

Rzucanie czarów: Aspirujący został obdarzony magicznymi mocami od swojego chaotycznego bóstwa i może rzucać zaklęcia jak mag trzeciego poziomu

Pozostałe zagrożenia

Upiorny zając

Kostki wytrzymałości: 1k4 – 2 PW

KP: 12

Atak: +0 do trafienia, specjalny

Światopogląd: Neutralny

PD: 5

Uwagi:

- Dezorientacja – Upiorny zając nie zadaje zwykle obrażeń wartych wydawania wytrzymałości, ale jeżeli skutecznie zaatakuje, jego cel jest na tyle zdezorientowany, że odejmuje -2 od następnego rzutu.

Złośliwy Robak

Kostki wytrzymałości: 5k10 – 28 PW

KP: 14

Atak: +5 do trafienia, 11k8 – kły

Światopogląd: Chaotyczny

PD: 350

Szkielet

Kostki wytrzymałości: 1k8 – 4 PW

KP: 13

Atak: +1 do trafienia, 1k8 – długi miecz

Światopogląd: Neutralny

PD: 20

Uwagi:

- Martwy i bezmyślny – szkielet jest odporny na sen i uroki.

Moce:

Oczarowanie (Mądrość)

Manipulując umysłami słabszych, mag z wrogów i przyjaciół tworzy marionetki podległe jego woli. z których robi marionetki – czy to wrogów, czy przyjaciół. Ta sztuczka wywołuje u celu jedną podstawową emocję, taką jak gniew, smutek lub radość. Dokładne efekty tej emocji są pozostawiamy Mistrzowi Gry, mogą one na przykład dać modyfikator dodatki albo ujemny do rzutu na Charyzmę wobec celu, ale może też być na tyle rozpraszające, że cel będzie cierpieł na karę -1 (ale nie więcej) do wszystkich rzutów podczas działania

Jeśli mag chce wywołać szaloną huśtawkę emocji u celu, np. rozweselić cel, podczas gdy jest on pogrążony w głębokim smutku, otrzymuje karę -5.

Skrzydła Cienia

Zasięg: Na siebie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Obrona: nie

Wykonując potrójny znak mrocznego wiatru, mag podnosi ręce, a cienie poddają się jego władzy, przyczepiając się do ramion czarującego, tworząc mgliste skrzydła. Na czas trwania zaklęcia, czarodziej zyskuje premię +5

do wszystkich rzutów związanych ze skokami, wspinaczką, a nawet może szybować w dół, choć nie może prawdziwie latać i zamiast tego będzie niesiony przez prądy powietrza.

Przewidywanie przyszłości (Mądrość)

Zasięg: Na siebie

Czas trwania: 1 tydzień

Obrona: nie

Podczas rzucania tego rytuału, mag z tajemniczych kart, ze srebrnych lub zwierzęcych kości, fusów lub innych metod wróżenia, zyskuje wgląd w przyszłe wydarzenia. Obrazy i znaki, które otrzymuje są mgliste i często trudne do zinterpretowania, ale mogą dać cenne wskazówki. Przez cały czas trwania rytuału mag może przerzucić liczbę kości równą swojemu poziomowi. Gracz musi zaakceptować wynik drugiego rzutu i nie może używać Punktów Fortuny ani żadnych innych metod, aby zmodyfikować powtórny rzut. Wielokrotne rzucanie tego rytuału nie zapewnia żadnych dodatkowych korzyści.

Niezależnie od tego, co to za ozdoby, są one bardzo trudne do zastąpienia i kosztują co najmniej 200 sztuk srebra, ale mogą być używane do kolejnych użyciu tego rytuału.