

DOM

ŚMIERCI

*Scenariusz stworzony na potrzeby gry fabularnej
Warhammer Fantasy Rpg edycja 2
powstały na podstawie odcinka serialu:*

*CSI: Kryminalne Zagadki Nowego Yorku
Sezon 6 odc. 10
pt. " Dom Śmierci"*

Autor: Rhena Bleidd

Kilka słów o scenariuszu: Scenariusz powstał na podstawie jednego z odcinków CSI. Dokładny tytuł znajdziecie na stronie tytułowej. Zaznaczam jednak, że był on przede wszystkim inspiracją do napisania tego scenariusza. I choć główna linia zaczerpnięta jest z odcinka niektóre wątki i rozwiązania różnią się od przedstawionych w filmie. MG oczywiście zachęcam do zapoznania się z tym odcinkiem CSI, graczom raczej tego nie polecam. Zresztą gracze nie powinni tego czytać :-).

Głównym wątkiem scenariusza jest odwiedzenie pewnego domu, który jak się bardzo szybko okaże może być śmiertelną pułapką dla nierozważnych graczy. Nadgorliwi BG szybko mogą stracić swoje PP, a w konsekwencji także życie. Nie jest do końca ważne w jaki sposób BG do owego domu się dostali, ani w której części Imperium(lub poza nim) on leży. MG może dowolnie to modyfikować w zależności od swoich potrzeb. Ważne jest aby gracze mieli jakiś cel aby być w tym domu. Inaczej po pierwszej pułapce mogą zwyczajnie z niego uciec, a my przecież chcemy żeby trochę tam zabawili.

W wypadku moich graczy pojawiają się oni tam na zlecenie Hrabiny Marie-Ulrike von Liebewitz z Ambosstein, krewnej hrabiny Emmanuelle z Nuln. Hrabinę BG poznają podczas scenariusza „Ciężka noc w gospodzie pod Trzema piórami”z dodatku Splądrowane Krypty. ¹Hrabina wraca właśnie z procesu, który toczył się właśnie o tą posiadłość, która w najbliższym czasie BG będą odwiedzali. Dzięki wydarzeniom z poprzedniego scenariusza hrabina nabrała do BG zaufania i właśnie im zamierza powierzyć ważną dla niej misję. Wysłała BG w celu przeszukania posiadłości. Hrabina spodziewa się znaleźć tam plany jednego z wynalazków jej ojca podstępnie wykradzionego przez jego brata dzięki czemu to jej wuj, a nie ojciec został okrzyknięty geniuszem. Razem z planami trzeba znaleźć również dziennik jej ojca dzięki czemu będzie można udowodnić winę wuja. Wuj i tak co prawda już nie żyje (w końcu to jego dom hrabina odziedziczyła) , ale hrabinie zależy na tym aby wzmocnić sławę swojej rodziny.

CHRONOLOGIA ZDARZEŃ

Rok 2515 - ojciec hrabiny Marie Ulrike opracowuje wzór nowej broni palnej. Niestety dzieli się tą informacją ze swoim bratem, który postanawia wykorzystać osiągnięcie swojego brata do własnych celów

- Wuj namawia ojca hrabiny do sporządzenia instrukcji działania broni, tak aby każdy laik był w stanie się nią posługiwać. Ojciec hrabiny sadząc, że to dobry pomysł przystępuje do pracy.

Rok 2016 - po sporządzeniu instrukcji ojciec hrabiny pokazuje swojemu bratu projekt broni wraz z dokładną instrukcją co i jak wykonać.

- Brat hrabiego wynajmuje ludzi do wykradzenia planów swojemu bratu. Kradzież nie idzie jednak po ich myśli i w konsekwencji hrabia ginie z rąk złodziei. Jak do tej pory nie wyszło jednak na jaw, że to własny brat zlecił włamanie .

- Wuj hrabiny wykonuje broń według pomysłu ojca hrabiny. Zgarnia na tym niemałą fortunę dzięki której zabezpiecza swój dom przed wścibskimi oczami. Do założenia pułapek wynajduje różnych fachowców tak aby nikt nie znał dokładnego planu jego domu. Sam zaczyna stronić od towarzystwa kogokolwiek w obawie aby ktoś nie poznał jego tajemnicy. Jedynie od czasu do czasu służba „dostarcza” mu kobietę do towarzystwa. Jedną z tych kobiet zaszła w ciążę i urodziła córkę. To właśnie z tą kobietą wygrała proces hrabina.

Rok 2521 - wuj hrabiny umiera i rozpoczyna się proces w sprawie przejęcia jego posiadłości..

Rok 2522 - Po prawie rocznej walce hrabina wygrywa i teraz zamierza dowiedzieć się co naprawdę stało się między jej ojcem i jego bratem. Wynajmuje BG aby odzyskali plany i dziennik. Być może uda im się też określić co tak naprawdę się stało.

Proponowany skład drużyny: W tym scenariuszu każdej drużynie przydałby się złodziej, który umie wykrywać pułapki żeby niepotrzebnie się w nie nie wpakować. Dodatkowym atutem drużyny będzie inżynier, który poradzi sobie z rozbrojeniem bardziej skomplikowanych pułapek i będzie w stanie skorzystać z panelu, który je całkowicie unieszkodliwi. Nie zaszkodzi też wojownik bo mimo że walki zupełnie się nie spodziewamy to jednak może pojawić się kilka sytuacji, w których drużyna będzie potrzebować kogoś silnego. I na końcu akolita lub kapłan Shaylli lub Morra. Oboje mogą się przydać w równym stopniu. Co do zaawansowania postaci - da się ten scenariusz rozegrać zupełnie świeżymi postaciami pod warunkiem, że gracze potrafią myśleć i skupić się na zadaniu. Jeśli Wasi gracze wszystko załatwiają tylko siłowo to zdecydowanie nie jest scenariusz dla nich.

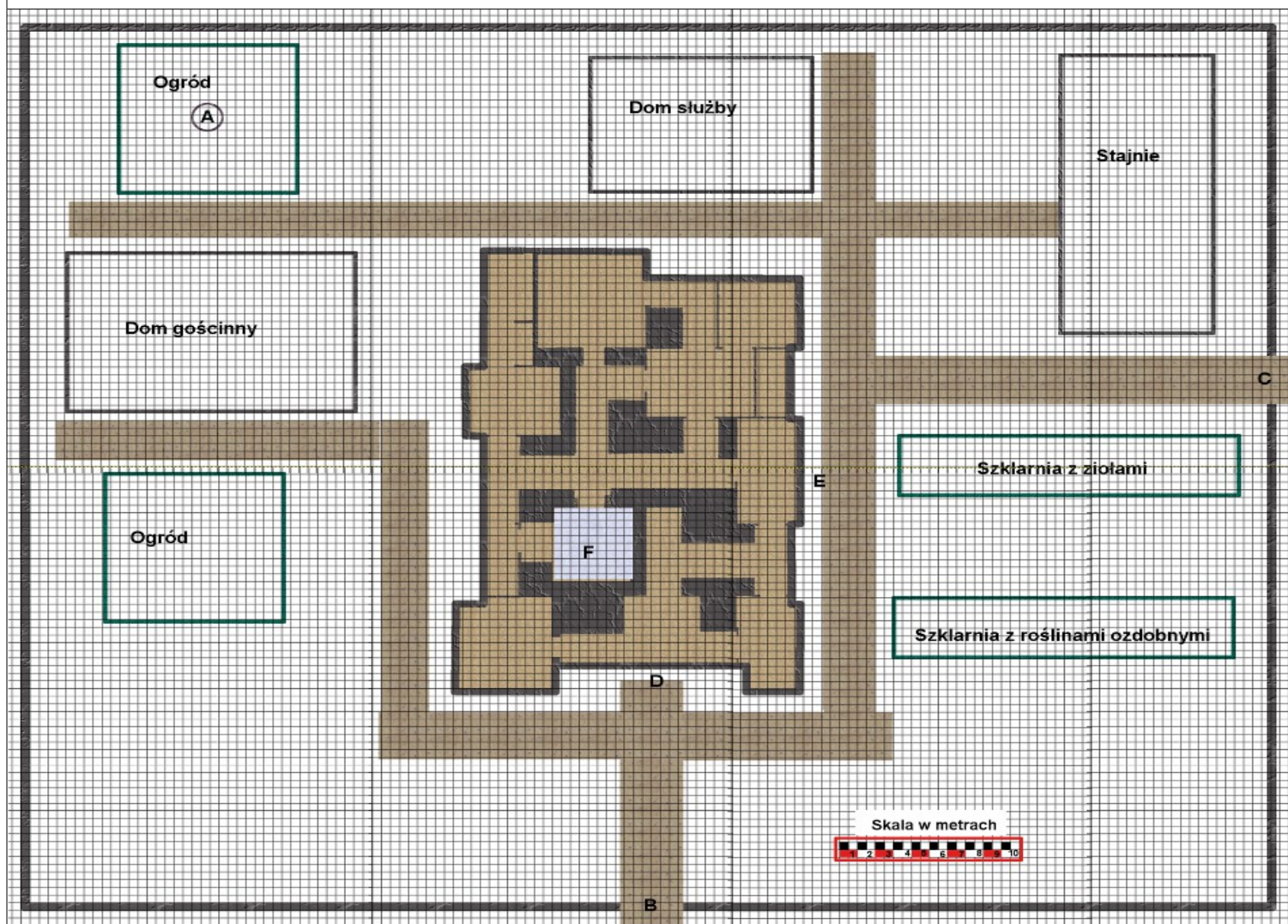
1 Oryginalnie w scenariuszu „Ciężka noc w gospodzie pod Trzema piórami” hrabina podaje dopiero na proces oskarżona o morderstwo. Mi jednak bardziej pasowało takie rozwiązanie.

Rozpoczęcie przygody:

Gracze dojeżdżają do dworku, który leży nieco na uboczu. Możesz opisać go własnymi słowami lub użyć gotowego opisu z ramki. Poniżej zaś znajduje się rysunek jak dokładnie wygląda rozmieszczenie budynków.

Docieracie na miejsce wcześniej rano. Posiadłość leży nieco na uboczu, nie przy samym trakcie. Otoczona jest kamiennym murkiem, raczej ozdobnym niż nadającym się do obrony. W chwili obecnej jest już on trochę omszały i ma około 1.5 metra wysokości. Na teren posiadłości prowadzi ozdobna brama, lekko skrzypiąca gdy ją otwieracie. Do posiadłości prowadzi brukowana droga. Po obu jej stronach widać rzędy drzew i ozdobnych krzewów. Ozdobne to w tej chwili za dużo powiedziane, widać, że od jakiegoś czasu nikt o nie nie dbał przez co zaczęły się rozrastać i przybierać nieregularne kształty. Wejście do domu znajduje się jakieś 15-20 metrów od bramy. Dom lata świetności ma już za sobą. Jest to duży parterowy budynek z kamienną podmurówką i murowanymi, bielonymi ścianami. Wejście do budynku zdobi portyk, podtrzymywany z każdej strony dwoma filarami. Duże, rzeźbione w motywy natury, okna i okiennice. Od strony wejścia widać ich sześć, a obchodząc budynek da się naliczyć ich około 30. Po uważniejszym obejściu budynku można też stwierdzić, że część dachu jest szklana. Gdyby doprowadzić ten dom do odpowiedniego stanu z pewnością stałby się chluba nie jednego bogatego szlachcica czy arystokraty. Po lewej stronie domu jest mniejszy budynek utrzymany w podobnym stylu. Po prawej stronie posiadłości znajdują się dwie szklarnie. W jednej z nich znajdują się rośliny ozdobne, w drugiej zioła. Rośliny są w kiepskim stanie, ale widać młode pędy jakby niedawno ktoś próbował zrobić z nimi porządek. Kawałek dalej za szklarniami jest jeszcze jeden budynek mniej okazały od dwóch poprzednich - cały drewniany i bez żadnych ozdób. Prawdopodobnie tu znajdowały się pokoje służby. Niedaleko za nim stoją zaś stajnie. Na tyłach domu znajduje się zaniedbany, jak reszta terenu, ogród. A po lewej stronie posiadłości jedyna nie zaniedbana rzecz w okolicy, grób właściciela z pięknym pomnikiem prawdopodobnie przedstawiającego jego samego z pistoletem w ręce w pozycji jakby do kogoś celował. Na grobie są świeże kwiaty, więc być może ktoś jest w okolicy.

OTOCZENIE DOMU



LEGENDA

A- Pomnik i grobowiec zarazem właściciela domu.
B- Główna brama wejściowa
C- Brama dla służby

D - Główne wejście do domu
E- Wejście do domu od strony kuchni
F- Przeszklony dach

Gdyby gracze chcieli przeszukiwać cały teren posiadłości nie znajdą nic szczególnie wartościowego. Po pierwsze dlatego że za sprawą testamentu wuja hrabiny wyposażenie domów służby i gościnnego miały przejść na własność osób które dla niego pracowały, a Hrabina nie protestowała przeciwko takiej woli wuja. Zaznaczając jednak, że wszelkie dokumenty jakie by się tam trafiły mają trafić w jej ręce. W stajniach nie ma koni. Po tym jak Hrabina wygrała proces wysłała swoich ludzi aby sprowadzili konie i ewentualne powozy do jej stron. Ogród i szklarnie nie kryją żadnych skarbów. Może co najwyżej znajduje się teraz tam jakieś zioła. Co innego grobowiec. To tam gracze finalnie znajdują wszystko czego szukali. Ale żeby się do niego dostać trzeba odkryć zagadki w domu. Póki gracze nie odwiedzą w domu pomnik wygląda jak wyryty w jednej bryle kamienia. W dodatku zespolonego z ziemią. Na tą chwilę gracze nie mają żadnego sposobu żeby dostać się do środka.

Wnętrze domu

Wnętrze domu urządzone jest niezwykle elegancko i ze smakiem. Co prawda meble są nieco zaniedbane i zakurzone, ale przez ostatni rok niemal nikt tu nie zaglądał, a ostatnie lata swojego życia właściciel spędził niemal w samotności odprawiając większość służby więc nie bardzo miał kto dbać o dom. Niemniej jednak gdy dom prowadzi się do porządku ujrzeć można bogato zdobione meble, gdzieś na ścianach obrazy, nie były amatorów, a sławnych malarzy. Ilość upiększeń nie jest przesadzona. Widać że właściciel domu cenił sobie prostotę, ale jeśli już inwestował w coś co upiększy jego dom to interesowała go tylko najlepsza jakość.

Główny hall wejściowy

Gdy BG otwierają drzwi dostrzegają murowane ściany, na których brak jest ozdób. Ściany są jednak otynkowane i pomalowane na biało. Na podłodze leży gruby, czerwony dywan. W jednym z rogów hallu ustawiony jest zegar wahadłowy. Z głównego hallu korytarze prowadzą w lewo - do salonu, prosto - kończy się ściana zakończoną gobelinem i w prawo - do kuchni.

Gobelin

Kilka metrów w głąb domu korytarz prosto kończy się ścianą, na której zawieszony jest gobelin

ZASADY DOTYCZĄCE GOBELINU



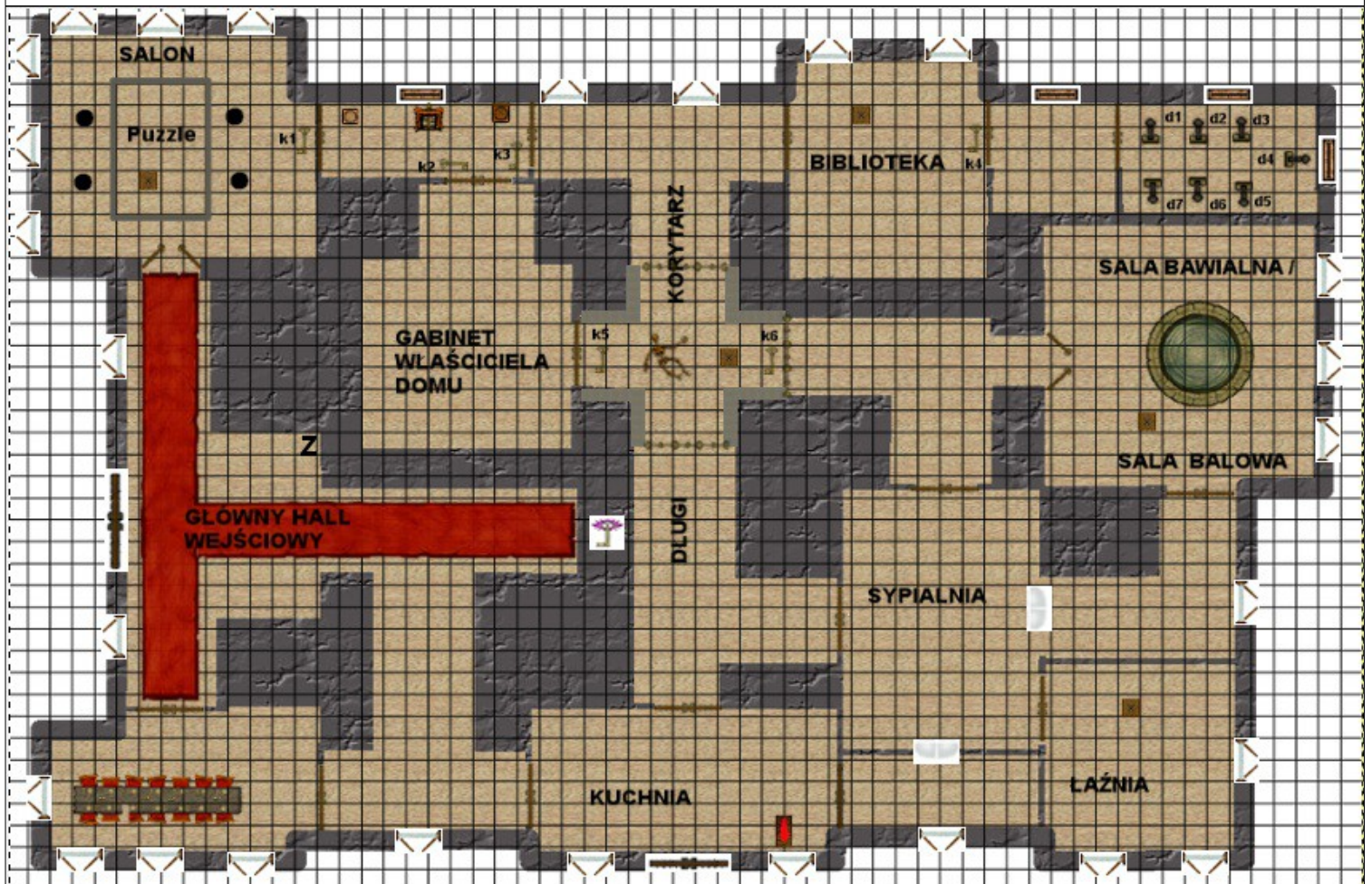
Gobelin ma wymiary 3 na 2 metry. Spokojnie mogłoby za nim kryć się sekretne przejście i tak rzeczywiście jest. Jednakże przejście zabezpieczone jest magicznie. Jeśli gracze nie są w stanie wykryć magii jest bardzo niska szansa że je otworzą.

Jak otworzyć przejście?

- Po pierwsze przejście otwierało się na dźwięk głosu właściciela tejże posesji. Jak wiemy on już jednak nie żyje. Ten sposób jest już więc nie przydatny.
- Drugim sposobem jest dźwięk pozytywki, która gracze będą mogli znaleźć w gabinecie właściciela domu, jednak bez wykrycia magii na pewno na to nie wpadną.
- Ostatnim i najskuteczniejszym sposobem jest skorzystanie z pomocy maga posiadającego zaklęcie Rozproszenie magii. Taki mag musi posiadać moc minimum na poziomie 3 i zapewne zarządza nie mało za swoją usługę.

Gobelin pełni jeszcze jedną funkcję. Otóż w salonie domu na podłodze BG znajduje układankę, którą należy ułożyć aby pójść dalej. Układanka przedstawia identyczny obraz jak ten przedstawiony na gobelinie.

PLAN DOMU ŚMIERCI



LEGENDA :

- | | |
|--|---|
| Zamknięte drzwi, ale nie na klucz | Podest z książką |
| Filar | Okno nie zaryglowane od wewnątrz |
| Podest ze szklanym wazonem | Okno zaryglowane od wewnątrz |
| Podest z kryształowym wazonem zabezpieczony pułapką | Światło docierające do pokoju z korytarza |
| Dzwignie do pułapek | Ruchome ściany |
| Drzwi zamknięte na klucz lub do otwarcia w inny sposób | Stół z zatrutymi potrawami |
| Drzwi zamknięte magicznie | Basen |
| Pułapka | Schody w dół |
| Szkielet człowieka | Dywan |

Skala w metrach

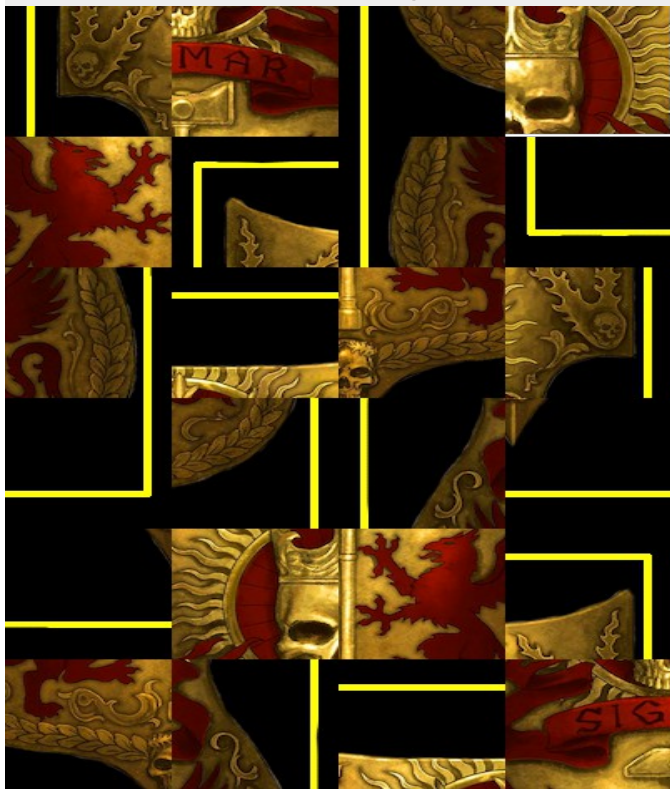


Z-Zegar wahadłowy

Salon

Salon to pomieszczenie 6x6 metrów podtrzymywane przez cztery ozdobne filary. Na przeciwko wejścia znajduje się duże okno ozdobione pięknym witrażem przedstawiającym gryfa. Po prawej stronie od wejścia znajdują się regały z książkami (nic szczególnie cennego raczej prozaike dzieła), przy oknie znajduje się niewielki stolik i dwa fotele. Po lewej stronie znajduje się piękne malowidło ukazujące scenę bitewna z poprzedniego najazdu Chaosu (nie ma znaczenia która, ważne jest, że otoczenie wskazuje na to, że właściciel tego domu zdecydowanie był patriotą). To co wyróżnia ten salon od wszystkich innych to układanka znajdująca się na podłodze. Drewniane płytki, na których znajduje się rysunek (ten sam co na gobelinie) ułożone w losowej kolejności. Ułożenie układanki powoduje przesunięcie się jednego z regałów po lewej stronie i odblokowanie przejścia dalej (k1 na mapie).

Przykładowe rozmieszczenie klocków układanki.



Układanka składa się z 24 elementów. Każdy ma wielkość 0,5 na 0,5 metra. Są to cienkie drewniane płytki, które po podważeniu da się wyjąć z otaczającej jej ramki.

UWAGA PUŁAPKA : Podczas układania BG mogą wpaść w pułapkę. Po ustaniu na oznaczony na mapie puzzel lub samo miejsce pod puzzlem z sufitu wahadłowym ruchem w bardzo szybkim tempie opuści się w stronę feralnego bohatera ostrze, którego kształt przypomina skrzydła. Ostrze zamieszczone jest tak, aby po uderzeniu uderzyć na wysokości około 1,40 nad ziemią. Bohater, który nacisnął ten przycisk musi wykonać test Zręczności -20 albo dostanie obrażenia z siłą 4 odejmując od nich wytrzymałość i pancerz na trafionej lokacji. Ostrze zadaje obrażenia z cechą oreza druzgoczący i przebijający zbroję. Po zejściu z miejsca gdzie była pułapka ostrze wraca na swoje poprzednie miejsce i pułapka jest gotowa do następnego użycia. Żeby zablokować pułapkę należy na miejscu gdzie się ją uruchamia postawić coś ciężkiego. W salonie nie brakuje nadających się do tego rzeczy - chociażby np. fotel

Za salonem:

Gdy przed graczami otwiera się przejście z salonu ich oczom ukazuje się niewielkie pomieszczenie 1,5 na 3,5 metra. W pomieszczeniu stoja pod ścianą trzy podesty o wysokości około metra. Są to dwa podesty z wazonami i jeden, na którym leży otwarta księga. Gracze powinni przekartkować księge. Jest otwarta na pustej stronie. Po uważnym przekartkowaniu gracze odkrywają jedyną zapisaną stronę. W książce znajduje się pierwsza zagadka do rozwiązania. Zagadka brzmi:

**Jeżeli czerwony dom jest z
czerwonej cegły,
a niebieski z niebieskiej
to z czego jest dom kwiatowy?**

„ Jeżeli czerwony dom jest z czerwonej cegły, a niebieski z niebieskiej to z czego jest dom kwiatowy?”

Odpowiedź : **ze szkła.** Wróćmy teraz do wazonów na podestach. Niezależnie jak MG je opisze na pierwszy rzut oka oba wyglądają tak samo. Nie są jednak takie same. Jeden jest kryształowy, a drugi ze szkła. Żeby pójść dalej i nie wpaść w kolejną pułapkę trzeba popchnąć do ściany wazon szklany. Jak sprawdzić który jest szklany bez ryzyka? Najprostszym sposobem jest zwilżenie opuszką palca i przejechanie po krawędzi poziomej dzbanka. Wazon kryształowy wyda przy tym dźwięk, szklany zaś nie. W momencie gdy popchniemy odpowiedni wazon do ściany otworzy się wejście do gabinetu właściciela domu (k2).

UWAGA PUŁAPKA: Jeżeli gracze wybiorą niewłaściwy wazon w kierunku BG który to zrobił ze ściany wypadnie zatruta strzałka. Gracz jest pod wpływem zaskoczenia, więc strzałka trafia automatycznie z siłą 3. Jeżeli zada choć 1 obrażenie (uwzględniając WT i Pancerz) gracz musi wykonać test odporności -10. Jeżeli test się nie powiedzie wówczas Krzepa bohatera spadnie o 5.

Gracz może powtarzać testy raz na godzinę. Udany test oznacza że organizm zwalczył truciznę. Nieudany że traci kolejne 5 punktów Krzepy. Wraz z utratą kolejnych punktów Krzepy postać staje się coraz bardziej zmęczona i powolna. Za każde 10 Punktów Krzepy, które straci w ten sposób bohater postać traci 1 Punkt Szybkości. Jeżeli Krzepa spadnie do 0 bohater umiera. Oczywiście może wydać Punkt Przeznaczenia aby temu zapobiec. Obudzi się wówczas po k10 godzinach, jednak nadal będzie osłabiony. Wszystkie testy Krzepy wykonywać będzie z karą -10 do testów przez kolejny dzień.

Jeżeli natomiast któryś z kolejnych testów zakończy się powodzeniem Bohater odzyska swoje punkty Krzepy i Szybkości (niezależnie od tego ile ich stracił) po 8h odpoczynku.

Gabinet właściciela domu

Po pchnięciu odpowiedniego wazonu otwiera się wejście do gabinetu właściciela domu. W Tym pokoju nie ma okien. Światło dociera tylko przez oszklony dach. Na wprost wejścia znajduje się wielki obraz, po lewej stronie znajduje się kominek, po prawej biurko z fotelem. Niedaleko niego ozdobny duży, stojący na ziemi, świecznik. 7 Po prawej stronie drzwi znajduje się mała komoda, na której stoi trochę bibelotów typu wazoniki, pozytywka, kilka drewnianych figurek etc. Pozytywka jest o tyle ważna, iż za jej pomocą można otworzyć przejście za gobelinem. Jeśli mag wykrył magię w korytarzu od pozytywki zobaczy dokładnie taka sama magię. Na podłodze znajduje się niewielki dywan.

Przykładowy obraz w gabinecie



Na ilustracji obok widać przykładowy obraz przedstawiający właściciela domu siedzącego na fotelu w swoim gabinecie. MG może go jednak opisać zupełnie inaczej - w zależności od swojej wyobraźni. W zagadce tego pokoju ważne jest nie tyle jak sam pokój wygląda. Istotne jest aby Bohaterowie Gry wykazali się logicznym myśleniem i skojarzyli że obraz został namalowany dokładnie w tym pomieszczeniu, w którym są, ale między ułożeniem mebli na obrazie, a faktycznie w pomieszczeniu są widoczne różnice. Żeby można było iść dalej należy poustawiać meble w pomieszczeniu dokładnie tak jak na obrazie, a później jeden z graczy (najlepiej człowiek) powinien usiąść na fotelu. Wtedy i tylko wtedy kominek obróci się o 90 stopni i odsłoni się przejście (k5) do długiego korytarza.

Długi korytarz

Po wyjściu z gabinetu Bohaterowie trafiają na skrzyżowanie długiego korytarza. Jest to jedno z najniebezpieczniejszych miejsc w domu. Po około minucie od obrócenia się kominka wraca on do swojego pierwotnego ustawienia. W miejscu gdzie był kominek ściana wyłożona jest miedzianą płytą. Rogi skrzyżowania natomiast stalowymi. W miedzianej płycie na dole widać nieduży otwór, który przypomina kratkę wentylacyjną. Jest jednak przy samej ziemi. Korytarz prowadzi z powrotem do pokoju z księgą i wazonami. Prowadza do niego drzwi (k3), które da się otworzyć tylko od strony długiego korytarza. Od strony księgi nie ma nawet zadrapania na ścianie, które sugerowałoby że tam mogą być drzwi. Oprócz tego korytarz idzie dalej prosto i w prawo do kuchni. Korytarze w prawo i lewo są bezpieczne. Natomiast droga prosto zabezpieczona jest pułapka.

UWAGA PUŁAPKA czyli tajemnica długiego korytarza

Jeżeli któryś z Bohaterów Gry nadejście na miejsce oznaczone pułapka z miejsc oznaczonych jako ruchome ścianki zaczynają wynurzać się stalowe płyty, które tworzą zamknięte pomieszczenie. Płyty „rosną” o metr na rundę. Sufit jest na wysokości 3 metrów więc pomieszczenie zamknie się po 30 sekundach. Gdy tylko drzwi zamkną się całkowicie w kominku w gabinecie buchnie ogień, a do zamkniętego pomieszczenia zacznie się dostawać gorące powietrze.

Jak się wydostać?

Są trzy sposoby na wydostanie się z korytarza:

1. W gabinecie właściciela domu trzeba pociągnąć za figurkę znajdującą się na kominku (wcześniej BG byli zajęci czym innym i nie zwracali na nią uwagi). Po użyciu drzwi będą otwarte przez 30 sekund, potem przez minutę nie będzie możliwe ponowne użycie.
2. Obok miejsca gdzie jest pułapka da się rozsunać dwie ruchome ścianki. Wymagany test krzepy -10. Dla jednej osoby jest to dość trudne, jeśli zabierze się za to 2 BG wtedy testują swoją uśrednioną wartość Krzepy bez mod. ujemnego. Test wykonuje jedna osoba. Gracze decydują która.
3. Wyłączyć pułapki w panelu kontrolnym za biblioteką (o ile już go znaleźli). Do jego obsługi potrzebna jest jednak nauka(inżynieria). Bez tego nawet nie ma czego próbować.

Co jeśli nie uda się wyjść?

Po zamknięciu się pomieszczenia po 2 rundach zacznie do niego napływać gorące powietrze. W każdej rundzie BG ostaje obrażenia z siłą 3 od gorąca minus Wt +1 obrażenia za każdy Punkt Zbroi jeśli jest to zbroja metalowa. Po 12 rundach ściany zaczynają się opuszczać. Gracz, którego żywotność spadnie do 0 traci przytomność. Jeżeli zejdzie na minus tyle ile sam ma życia musi wydać 1PP lub umrze- czyli BG mający 12 żywotności może umrzeć mając -12 żywotności. Jeżeli zaś dojdzie do podwójnej wartości krytycznej czyli w tym wypadku -24 żywotności taka postać umiera bez względu na pozostałą jej ilość PP.

Kuchnia

Idąc w prawo długim korytarzem dochodzimy do kuchni. Jest to porządnie urządzona kuchnia, co prawda z nieco zaśniedziałymi garnkami, ale też bardzo dobrym paleniskiem i rusztem. Można tu przyrządzać naprawdę dobre jedzenie na wiele osób jednocześnie. Sam wygląd kuchni pozostawiam decyzji MG, Tu liczy się fakt, że w żadnym miejscu kuchni nie ma pułapek. Z kuchni wyjście w lewo prowadzi do jadalni, w prawo do łaźni. Pod kłapa znajduje się zaś wejście do spiżarni.

Jadalnia

W jadalni znajduje się duży stół. Zastawiony jest w tej chwili potrawami, które na pierwszy rzut oka wydają się jakby były przygotowane przed chwilą. Graczy powinien zastanowić fakt, że mimo iż nikt nie mieszka tu od roku potrawy zachowały świeżość. Jeśli jednak zdecydują się spróbować niech wykonają testy na truciznę w taki sam sposób jak przy zatrutej strzałce (strona...) nie uwzględniając jednak pancerza.

Piwnica

W piwnicy nie ma nic niezwykłego, ot zwykły składzik jedzenia i alkoholu. Jedyny plus jest taki, że jedzenie stąd nie jest zatrute, choć sporo rzeczy zdażyło się popsuć. Jeśli jednak gracze zechcą poświęcić chwilę na przeszukanie piwnicy na pewno znajdą coś zdatnego do jedzenia.

Łaźnia

Łaźnia znajduje się na prawo do kuchni. Prowadzi do niej niewielki korytarz z kuchni, można też do niej wejść od strony sypialni. W łaźni znajdują się cztery duże balie z wodą. Trzy są zupełnie normalne, ale przy jednej z nich widać metalowe rusztowanie z dwoma kurkami (czerwonym i niebieskim). Gracze nie mający pojęcia o inżynierii i o niskim statusie społecznym raczej nie zorientują się, że to ciepła i zimna woda.

UWAGA PUŁAPKA: Niedaleko wejścia na podłodze znajduje się w podłodze zapadnia. Jeżeli któryś z BG ustanie na oznaczonym terenie musi wykonać test swojej Zreczności -20. Jeżeli test mu się nie powiedzie spadnie do tunelu, który prowadzi wprost do basenu pod salą bawialną. BG zjeżdża jak po rynnie na pływalni i wpada do wody. W basenie nie ma żadnej drogi ucieczki. Przynajmniej dopóki jest on napełniony. I tu pojawia się pytanie. Czy postać, która wpadła do wody potrafi pływać? Załóżmy, że 90% graczy odpowie, że NIE. **Co wtedy?**

1. BG, który wpada do wody musi przetestować swoją Krzepę (jeżeli nie ma pływania to z modyfikatorem -20). Jeżeli test się powiedzie wówczas wynurza się z wody i utrzymuje się na jej powierzchni. Pamiętajmy też o zbrojach. Za każdy punkt zbroi modyfikator ujemny do testu wzrasta o -5. Czyli bohater w zbroi skórzanej ma modyfikator -5/-25 do testu, w kolczudze -15/-35, a w pełnej płycie -25/-45. Jakby nie było w zbroi raczej ciężko się pływa.
2. Jeżeli test się nie powiedzie wówczas BG powoli osuwa się głębiej w wodę. Niech wykona test Siły Woli lub Odporności (dajmy graczowi wybór bo jedno i drugie do tego testu się nadaje i niech ma szansę go zdać). Ma szansę tylko na jeden test jak nie powiedzie się z wybranej przez niego cechy nie będzie mógł testować tej drugiej. Uratować go mogą wtedy tylko Punkty Szczęścia. Udany test pozwala się utrzymać na wodzie.
3. BG który umie pływać i zdał test krzepy może spokojnie utrzymać się na wodzie przez 15 minut za każdy jego punkt Siły. Bohater, który nie umie pływać, ale zdał test tylko 5 minut na każdy punkt Siły. Po tym czasie znowu testujemy Krzepę. Do czasu aż pozostali gracze mu nie pomogą.
4. Każdy nieudany test Krzepy, który doprowadzi do podtopienia BG zmniejsza tymczasowo Krzepę o 5. Jeśli krzepa BG spadnie do 0 BG traci przytomność i zaczyna się topić. Prawdopodobnie jeśli szybko nie otrzyma pomocy będzie musiał skorzystać z Punktów przeznaczenia aby ocalić życie.

Założmy jednak, że trafiliśmy na BG, który potrafi pływać, śpiewajaco zdał test Krzepy, inni gracze są w pobliżu i szukają się do pomocy pechowcowi. Jak stąd wyjść?

Są trzy sposoby na wydostanie się z basenu.

1. Przecięcie krat, które w sali bawialnej zabezpieczają basen. Wówczas spokojnie można poszkodowanemu opuścić linę i go wyciągnąć.
2. Opuszczenie liny przez tunel w łaźni, ale musi mieć ona długość minimum 30 metrów żeby to miało sens, Tunel wije się serpentyną zanim dotrze do basenu. Wyjście po linie w ten sposób będzie wymagało trzech udanych testów wspinaczki od strony nieszczęsnego gracza i trzech udanych testów krzepy osób, które go trzymają. Jeśli trzyma linę więcej niż 1 osoba wystarczą dwa testy, jeśli trzy 1.
3. Najprostszym sposobem na wydostanie się z basenu jest przestawienie dźwigni na pulpicie za biblioteką. Wówczas woda zacznie opadać. Otworzą się kraty w sali bawialnej, a z podłogi wyłonią się schody umożliwiające swobodne wyjście z basenu.

Sypialnia.

Z łaźni można bezpośrednio wejść do sypialni pana domu. Sypialnia wygląda jak każda sypialnia szlachcica lub innego bogacza. Różnica jest tylko taka, że bezpośrednio w pomieszczeniu nie ma okien, są tylko dwa otwory w ścianach przez które przedostaje się światło. Oba otwory pokazane są na mapie domu. Mają wielkość około 0,5 na 0,5m. Światło, które z nich się przedostaje pada na duży żyrandol. Żyrandol zrobiony jest z setek kryształków, ale nie ma tam żadnych świec czy czegośkolwiek co mogłoby dawać światło. Gdy padają na niego promienie słoneczne kryształki zaczynają się świecić na błękitno i rzucają na ścianę cień. Cień na ścianie układa się w opis, który brzmi następująco:

Co ćwiartkę twarzy nuta brzmi, a serce bije osiem długich dni.

Napis tyczy się zegara, który stoi w głównym hallu wejściowym. Ta zagadka może okazać się dość trudna. Nie wszyscy muszą skojarzyć że zegar wygrywa co kwartał kurant, a po jego nakręceniu działa przez osiem dni. Zwłaszcza, że w chwili obecnej zegar nie działa i nie słychać żadnych dźwięków. Jeśli gracze nie będą w stanie na to wpaść niech wykonają test na Inteligencję. Osoby, które znają się na inżynierii, rzemieślnicy, naukowcy mogą mieć nawet plus +10 do testu. Jeżeli nikt zupełnie na to nie wpadnie gracze zwyczajnie nie wejdą do pomieszczenia z pulpitem sterującym pułapkami. Tylko po uruchomieniu zegara da się otworzyć drzwi, które są w bibliotece.

Sala Bawialna

Jedno z większych pomieszczeń w tym domu. Na podłodze leży drewniany parkiet. Na środku sali znajduje się zaś dużych rozmiarów krata w podłodze. Jeśli BG doszli aż tak daleko na pewno sprawdzają czy nie ma tu jakichś pułapek i słuszenie. W zaznaczonym miejscu znajduje się pułapka. Gdy ktoś na niej ustanie ta część parkietu się otworzy i bohater wpadnie do basenu zupełnie tak samo jak w łaźni. W pomieszczeniu nie ma żadnych ozdób, mebli, etc. Prawdopodobnie pomieszczenie było używane jako sala balowa.

Basen

Basen ma wymiary cztery metry szerokości na dwanaście metrów długości. Rozciąga się pod domem między łaźnią, a salą bawialną. Jego wysokość to ok 12 metrów. Woda sięga na jakieś 6 metrów. Nie ma tu żadnych rzeczy, których można by się przytrzymać. W dodatku panuje półmrok gdyż jedynym źródłem światła jest to, które dostaje się przez kraty. Woda jest stojąca i nieco stęchła. Ściany basenu są gładkie i śliskie, a jedynym widocznym wyjściem jest wylot zjeżdżalni, po której można do niego wpaść.

Biblioteka

Biblioteka znajduje się w północnej części domu. Jeżeli BG nie otworzyli jeszcze drzwi (k3) to można do niej wejść tylko z długiego korytarza. Przy ścianach i na środku pomieszczenia stoją regały z książkami. Większość z nich traktuje o inżynierii, mechanice, matematyce itp. zagadnieniach. Większość z nich jest bardzo cenna. Niektóre są jedynymi egzemplarzami. Najcenniejsze są jednak książki Leopolda Kruppa.

Leopold Krupp

Przez 15 lat był on wykładowcą w akademii inżynierii w Nuln. Napisał on zbiór prac o działaniu mechanizmów, zamków do broni etc. wydano je w Nuln w sześciu tomach. Były jednym ze skarbów Akademii Inżynierii. Zostały skradzione kilka lat temu. Akademia zapłaci 500 sztuk złota za ich zwrócenie. Leopold zginął podczas działań na froncie podczas Burzy Chaosu.

Oczywiście również i w tym pomieszczeniu nie obędzie się bez pułapek. W regale, na którym znajdują się dzieła Kruppego ukryta jest sprytna pułapka. Wyciągając trzeci z sześciu tomów uruchomiony zostaje mechanizm. Z podłogi zaś wyskakują kolce, które ranią osobę, która wzięła wolumin zadając jej obrażenia z siłą 4. Kolce wysuwają się na wysokość około 50 cm i rozmieszczone są w taki sposób aby nie można było bezpośrednio wziąć pozostałych tomów z półki. Jeśli gracze chcą je zdobyć muszą pokombinować jak je wydostać. Najłatwiej byłoby wspinać się po regałach żeby nie chodzić po podłodze. Tylko czy gracze się na to odważą.

Drzwi k4

Jak już wspominałam wcześniej w bibliotece znajdują się drzwi, które prowadzą do panelu sterującego wszystkimi pułapkami. Jeżeli BG rozwiązali tajemnicę zegara po wejściu do biblioteki zastaną też otwarte przejście dalej. Jeżeli im się nie udało i chcieliby otworzyć te drzwi siłą nie będzie to takie proste. Pod warstwą drewna kryje się bowiem metal więc nie da się wyrabiać dziury. Zawiasy znajdują się od środka więc nie da się ich podważyć, a jakiegokolwiek uderzenie czymś ostrym powinno wywołać iskry. Nie takie aby BG stała się jakaś

krzywda, ale takie aby ich zniechęcić od dalszych prób siłowego dostania się dalej.

Za drzwiami znajduje się mała czytelnia, w której ustawione cztery nieduże stoliki z krzesłami. Gdy ktoś wchodzi do środka w pomieszczeniu automatycznie zapalają się kinkiety na ścianach. Oczywiście są to świece. Ani chybi działa tu magia. Na wprost wejścia, którym weszli tu gracze są następne drzwi. W tym momencie na pewno ostrożność graczy sięga już zenitu więc przeszukają to pomieszczenie i obejrzą drzwi bardzo dokładnie. Nie ma tu absolutnie żadnych pułapek. Niech gracze pomyślą, że najgorsze już za nimi.

Serwerownia - Panel kontrolny pułapek

Gdy BG wejdą do ostatniego pomieszczenia ich oczom ukaże się duży mebel ułożony w kształcie litery U znajdujący się pod ścianami pomieszczenia. Znajdują się na nim dźwignie, pokrętła i inne mechanizmy, które mogą sprawić, aby ten dom stał się bezpieczny i odsłonić wejście do grobowca. Osoba, która zna się na mechanizmach wyodrębni siedem głównych dźwigni, które sterują pułapkami. Najlepiej by było aby osoba, która się za to zabierze posiadała zdolność nauka (inżynieria). Wówczas testuje swoją inteligencję na normalnym poziomie i tylko wynik 00 może sprawić że stanie się coś złego. Osoba, której nie ma odpowiedniej wiedzy może przetestować swoją Ineligencję -20, ale każdy wynik od 75-00 może spowodować zdarzenia losowe. Na początek przypiszmy odpowiednie dźwignie do odpowiednich pułapek i drzwi.

DŹWIGNIE

- d1** Zabezpiecza pułapkę w salonie. Dzięki niej ostrze mocuje się na stałe na swoim miejscu i nie spada już przy naciśnięciu płytki w podłodze.
- d2** Zabezpiecza pułapkę w pomieszczeniu za salonem. Przechylenie nie właściwego wazonu nie jest już szkodliwe.
- d3** Zabezpiecza pułapkę w długim korytarzu.
- d4** Otwiera wejście do grobowca, w którym ukryte są przedmioty po które przybyli tu bohaterowie.
- d5** Zabezpiecza pułapkę w bibliotece. Kolce chowają się do ziemi, a ustanie w miejscu pułapki nie powoduje już jej aktywacji.
- d6** Zabezpiecza pułapkę w sali balowej. Następuje to w procesie dwufazowym. Najpierw woda w basenie opada, otwiera się krata i wysuwają się schody, którymi BG (jeśli jakiś się tam znajduje) może swobodnie wyjść, a po upływie 5 minut krata w sali się zasuwa tworząc parkiet.
- d7** Zabezpiecza pułapkę w łaźni. Ustanie na płytce uruchamiająca nie powoduje już wpadnięcia do zjeżdżalni prowadzącej do basenu.

1 - 14	d1	59 - 72	d5
15 - 28	d2	73 - 86	d6
29 - 43	d3	87 - 100	d7
44 - 58	d4		

Gdy któryś z BG zabiera się do panelu sterującego musi przetestować swoje umiejętności tak jak jest to opisane powyżej. Jeżeli w wyniku testu nastąpi jakieś wydarzenie losowe należy ustalić której dźwigni ono dotyczy. Wykonujemy rzut **K100** i sprawdzamy wynik w tabelce obok. Żeby usprawnić mechanikę na sesji nie rzucałyśmy szansy na zdarzenia losowe dla każdej dźwigni osobno. Zamiast tego

jeśli określimy że stało się coś z dźwignią d3 to z założenia możemy uznać, że z dźwigniami, którymi zajmowaliśmy się wcześniej, nie stało się nic złego i udało się unieszkodliwić pułapki za które odpowiadały. Na następnej stronie znajduje się tabela przykładowych zdarzeń losowych, które mogą nastąpić przy niewłaściwej obsłudze panelu. MG może z niej skorzystać lub wymyślić swoje zdarzenia albo zupełnie zrezygnować z tej opcji. Wszystko zależy jak bardzo chcemy utrudnić BG wykonanie ich zadania.

Grób

Po prawidłowym użyciu dźwigni d4 BG poczuja jak ziemia pod ich nogami delikatnie zaczyna się trząść. Na zewnątrz słychać hałas. Pomnik gospodarza domu zaczyna się obracać i unosić do góry na wysokość około 1,5 metra odsłaniając wejście do środka grobowca. Niektórzy bohaterowie żeby wejść będą musieli się pochylić. Do grobowca prowadzi kilkanaście schodów w dół. Jest tu ciemno i sucho. Nie ma żadnego źródła światła więc bohaterowie muszą sami o nie zadbać. Zejście prowadzi do pieczary wykonanej ludzkimi dłońmi o promieniu około 3 metrów. Na środku pomieszczenia znajduje się podwyższenie, a na nim sarkofag. To w nim BG znajdują wszystkie rzeczy po które przyszli. Znajdują się one złożone u stóp nieboszczyka, który śpi spokojnym snem wiecznym. Sądze, że do tego momentu BG dość się już namęczyli dlatego w samym grobowcu nie ma żadnych pułapek, żadnych broniących go szkieletów ani innych paskudztw. Jedynym problemem dla BG może być podniesienie kamiennej płyty. Ale jeśli będą współpracować bez problemu sobie z tym poradzą. Plany wynalazków

są zabezpieczone w tubie, a sam pamiętnik owinięty jest w zaimpregnowany materiał. Teraz wystarczy odwieźć je bezpiecznie do zleceniodawczyni. Czy droga na miejsce będzie bezpieczna? To już zależy od Mistrza Gry i jego pomysłu na dalszy ciąg przygód bohaterów.

ZDARZENIA LOSOWE NA POSZCZEGÓLNYCH DŹWIGNIACH

Dźwignia	Konsekwencje	
D1 Salon	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Pułapka uruchamia się wielokrotnie. Ciężar przestaje ją blokować
	11-30 Jednorazowe uruchomienie pułapki. Jeżeli ktoś stoi na torze jej opadania dostaje obrażenia.	81-90 Pułapka uruchamia się wielokrotnie. Ostrze rozpedza się do takiej prędkości, że w końcu z wielkim hukiem urywa się i pada na ziemię w salonie.
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Mechanizm ulega całkowitemu uszkodzeniu. Nie da się go naprawić a co za tym idzie zabezpieczyć pułapki.
D2 Wazon	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Pułapka uruchamia się wielokrotnie. Co k6 rund automatycznie wypada z niej kolejna strzałka i zadaje obrażenia. W ścianie jest jeszcze 6 pocisków.
	11-30 Jednorazowe uruchomienie pułapki. Jeżeli ktoś stoi na torze lotu strzałki dostaje obrażenia	81-90 Wszystkie 6 pocisków wypada ze ściany jeden po drugim. Jeśli ktoś stał na ich drodze dostaje obrażenia.
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Mechanizm ulega całkowitemu uszkodzeniu. Nie da się go naprawić a co za tym idzie zabezpieczyć pułapki.
D3 Długi Korytarz	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Pułapka uruchamia się według normalnego czasu działania.
	11-30 Pułapka w korytarzu uruchamia się samoistnie, ale działa tylko przez połowę normalnego czasu działania.	81-90 Pułapka uruchamia się na stałe. Jeżeli BG nie uda się jej wyłączyć podniesie bardzo szybko temperaturę w całym domu, a po jakimś czasie spowoduje pożar.
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Mechanizm ulega całkowitemu uszkodzeniu. Nie da się go naprawić a co za tym idzie zabezpieczyć pułapki.
D4 Pomnik	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Pomnik ani drgnął. Mechanizm się zablokował. Trzeba wykonać ponowny rzut na nauka (inżynieria). Jeśli się powiedzie pomnik wynurza się normalnie. Jeśli nie mechanizm się zepsuł i nic się nie da zrobić. Nie można korzystać z Inteligencji do tego testu.
	11-30 Wejście do grobowca wynurzyło się tylko na pół metra. Żeby wejść do środka trzeba w początkowej fazie iść na czworaka. Na szczęście drzwi do grobowca są otwarte.	81-90 Pomnik odsłania wejście do grobowca, ale sam zawala się częściowo je blokując. Do grobowca można wejść tylko wykonując test Zreczności lub odwalając gruzowisko.
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Pomnik całkowicie się zawala blokując wejście do grobowca do czasu jego odkopania.
D5 Biblioteka	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Pułapka uruchamia się wielokrotnie. Kolce chowają się i wynurzają co 6 rund.
	11-30 Jednorazowe uruchomienie pułapki. Kolce chowają się i po chwili wynurzają z podłogi zadając obrażenia	81-90 Pułapka uruchamia się wielokrotnie. Kolce chowają się i wynurzają co 3 rundy.
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Mechanizm ulega całkowitemu uszkodzeniu. Nie da się go naprawić a co za tym idzie zabezpieczyć pułapki.
D6 Sala Balowa	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Poziom wody w basenie zwiększa się o 2 metry
	11-30 Otwiera się zapadnia prowadząca do basenu, jeśli ktoś akurat tam stał wpada do wody. Następnie zapadnia się zamyka.	81-90 Poziom wody w basenie znajduje się zaledwie 0,5 metra od kraty. Jeśli ktoś akurat był w basenie może się jej złapać
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Mechanizm ulega całkowitemu uszkodzeniu. Nie da się go naprawić a co za tym idzie zabezpieczyć pułapki.
D7 Łaźnia	01-10 BG miał szczęście i w żaden sposób nie uszkodził mechanizmu.	61-80 Poziom wody w basenie zwiększa się o 2 metry
	11-30 Otwiera się zapadnia prowadząca do basenu, jeśli ktoś akurat tam stał zjeżdża po rynnie i wpada do wody. Następnie zapadnia się zamyka	81-90 Poziom wody w basenie znajduje się zaledwie 0,5 metra od kraty. Jeśli ktoś akurat był w basenie może się jej złapać
	31-60 Mechanizm ulega uszkodzeniu przez co nie można zabezpieczyć pułapki do czasu naprawienia.	91-00 Mechanizm ulega całkowitemu uszkodzeniu. Nie da się go naprawić a co za tym idzie zabezpieczyć pułapki.