

WIĘŹNIOWIE GALARETOWATEJ KOPUŁY!

Autorstwa Jeffa Calla



Obserwatorium:

Spiralne schody wiodą na dach; delikatny sprzęt astronomiczny o wartości 3000 s.z., w tym **Pomniejszy Teleskop Dalekowzroczności** – wszystko prawie nieużywane.

Tandetna sala audiencyjna:

Zajmuje ją **Galaretowy Tyran** (kw 3) imieniem **Jajo**, który został zbudzony za sprawą ostatniego eksperymentu Trygonoma. Jajo zabił Trygonoma i przywłaszczył sobie jego złoty szkielet oraz magiczny kostur, którego używa do kontroli kopuły i **żelmenów**. Jest małostkowy i nienawidzi złożonych organizmów. Towarzyszą mu trzy wylegujące się **żelguary** (kw 2). **Magiczny Kostur Trygonoma** – czary: Kontrola szlamu, Paraliżująca chmura, Przemiana materii w energię.

Łazienka w stylu hippicznym:

Armatura i dodatki z czystego złota, statua ogiera w połowie złota, w połowie ołowiana, skrzynia ołowianych sztabek. Na ścianach wisi kompletny zestaw **Podków Zmniejszania** (trwały efekt) i **Lasso Zauroczenia Osoby**. W witrynie stoją dwie przezroczyste karafki wypełnione kolorowymi płynami, obok nich leży karteczka, na której napis ostrzega: „Nie pić zielonego!” (Rzut Obronny dla daltonistów). **Czerwony eliksir** daje tymczasowo +2 do **MDR** i **INT**, **zielony eliksir** daje tymczasowo -4 do **MDR** i **INT**.

Przypadkowy chłm zawieszony w galarecie:

1. Buława grzmotu.
2. Bransoleta duchowej ścieżki.
3. Złoty ząb.
4. Proteza nogi.
5. Nakręcana cebula.
6. Dziwna lustrzana kula.
7. Kuchnia węglowa.
8. Siekiera (bez styliska).
9. Prymitywna żarówka.
10. Platynowa zbroja płytowa.
11. Kotwicza.
12. Zamknięty sejf.
13. Popiersie Trygonoma.
14. Zwierciadłana tarcza.
15. Bardzo czyste dudy.
16. Monety, luzem.
17. Kryształowa kula.
18. Święty symbol.
19. Kulki do łożysk.
20. Błyszczący złoty pył.

Dawne kazamaty:

Brak w nich podłogi. Cele wypełnione galareta. W jednej z nich znajduje się **Różdżka Teleportacji** (3 ładunki), wetknięta w wypreparowany mózg, który (w bólach) się regeneruje. Po wyciągnięciu różdżki w ciągu jednej minuty z mózgu odtworzy się oszalały **wilkołak** (kw 9) - niezależnie od fazy księżyca.

Centryfuga:

Używana do eksperymentów. Obecnie przewrócona na bok. Wiruje z dużą prędkością.

Rozpadający się salon:

W każdej rundzie 3 na 6 szans na rozpad (patrz Rozpad komnat).

Kuchnia postawiona na głowie:

1k6 chcących za wszelką cenę przeżyć kucharzy właśnie nakarmiło ostatnim kawałkiem mięsa **żółtą galareta** (kw 4, cięta bronią lub rażona prądem dzieli się). Postacie będą dogodnymi posiłkami!

Pomieszczenie wypełnione galareta:

Ślepy zaułek.

Wywrocona służbówka:

Pogrzebana pod barłogiem złota statuetka APeTa, bożka sektora usług krótkoterminowych.

Spotkania Losowe: (1-2 na k6)

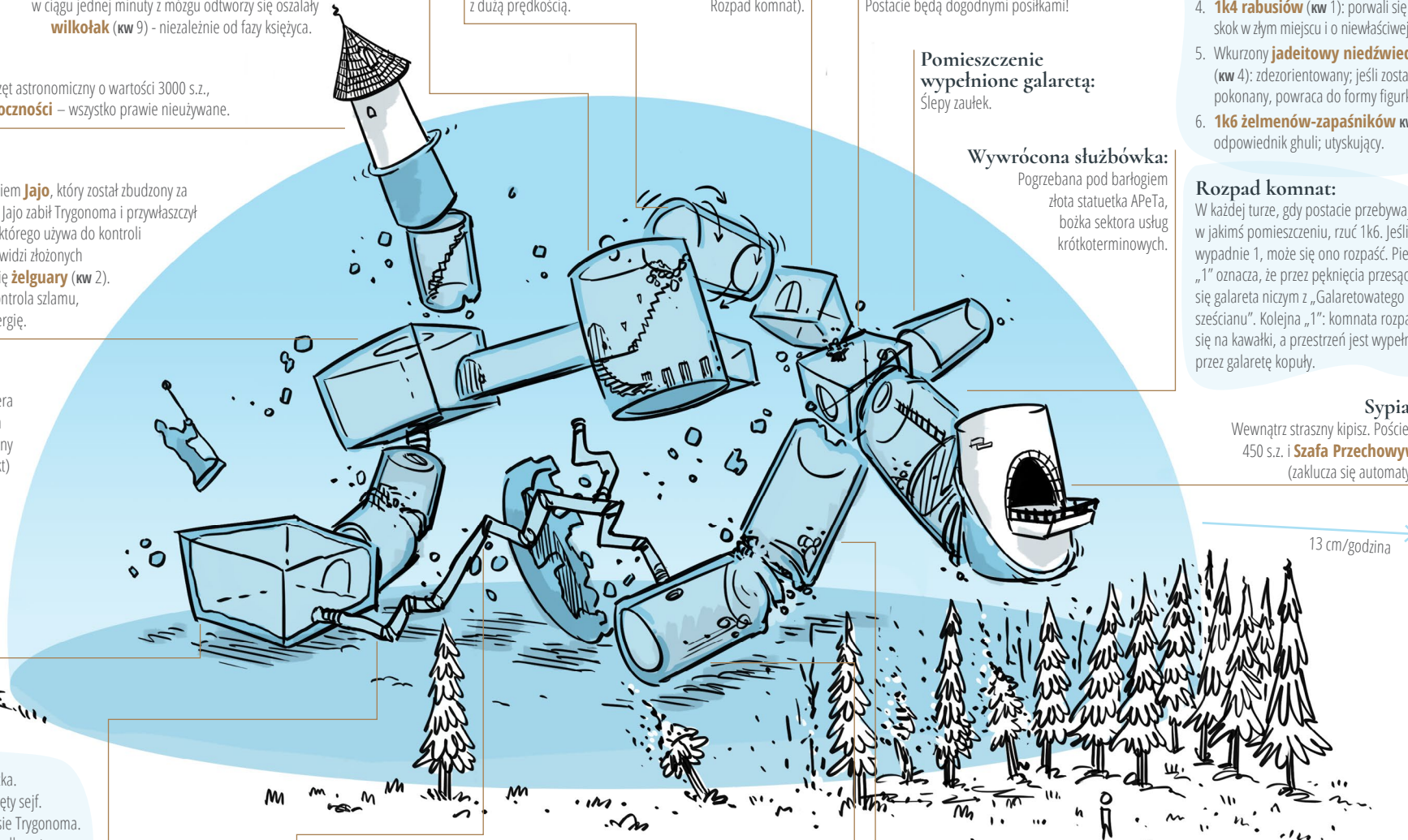
1. **1k8 strażników** (kw 1): odpowiednik ghuli; nie patykują się.
2. **1k4 wampirów-dyplomatów** (kw 3): uwięzieni w ciemnym zakątku nietkniętym światłem dnia.
3. Samoświadomy **czarny pudding** (kw 10): łaknie konwersacji.
4. **1k4 rabusiów** (kw 1): porwali się na skok w złym miejscu i o niewłaściwej porze.
5. Wkurzony **jadeitowy niedźwiedź** (kw 4): zdezorientowany; jeśli zostanie pokonany, powraca do formy figurki.
6. **1k6 żelmenów-zapaśników** (kw 2): odpowiednik ghuli; utyskujący.

Rozpad komnat:

W każdej turze, gdy postacie przebywają w jakimś pomieszczeniu, rzuć 1k6. Jeśli wypadnie 1, może się ono rozpaść. Pierwsza „1” oznacza, że przez pęknięcia przesącza się galareta niczym z „Galaretowatego sześcianu”. Kolejna „1”: komnata rozpada się na kawałki, a przestrzeń jest wypełniana przez galareta kopuły.

Sypialnia:

Wewnątrz straszny kipsiz. Pościel warta 450 s.z. i **Szafa Przechowywania** (zaklucza się automatycznie).



Zator:

Szlam, odchody oraz uwalana **Przeszywanica Rozproszenia Magii +2**; użycie czaru: 1/dzień.

Oślizgłe brązowe rury:

Nieudany eksperyment z instalacją hydrauliczną.

Łaźnia:

Prerażony sługa ukrywa się w balii. Liczy, że go to jakoś ochroni. Za udzielenie pomocy odwzajemni się wyszabrowanym pierścieniem. **Pierścień Ochrony +1**: tandetny do bólu, w pewnych kregach społecznych przynosi korzyści, w innych wręcz przeciwnie.

Zbrojownia:

Porozrzucane pancerze i broń, w tym **Lodowa Szabla +1**, która ma katar i nim zaraża. Wszystko tu ma sporą szansę zsunąć się w galareta na dnie pomieszczenia.

Uwaga:

galaretowata Kupa zachowuje się dokładnie jak jej tajemnicze sześcienne odpowiedniki – powolutku sunie przed siebie, pochłaniając materię organiczną i paraliżując każdą żywą istotę, która się z nią zetknie.