

ZABIĆ SMOKA!

PUŁAPKA MIESIĄCA: ŁAPACZ SZCZUROŁAPÓW

Od jakiegoś czasu w miejskich kanałach zaczęły pojawiać się dziwne pułapki. Swoją konstrukcją do złudzenia przypominają te, stosowane przez miejskich szczurołapów. Są jednak dużo większe.

W miejscu, gdzie normalnie znajdowałby się kawałek sera, umieszczona jest z reguły sakiewka lub drogocenny kamień. Nikt nie wie kto lub co je rozstawia, ale na pewno nie ma dobrych intencji.

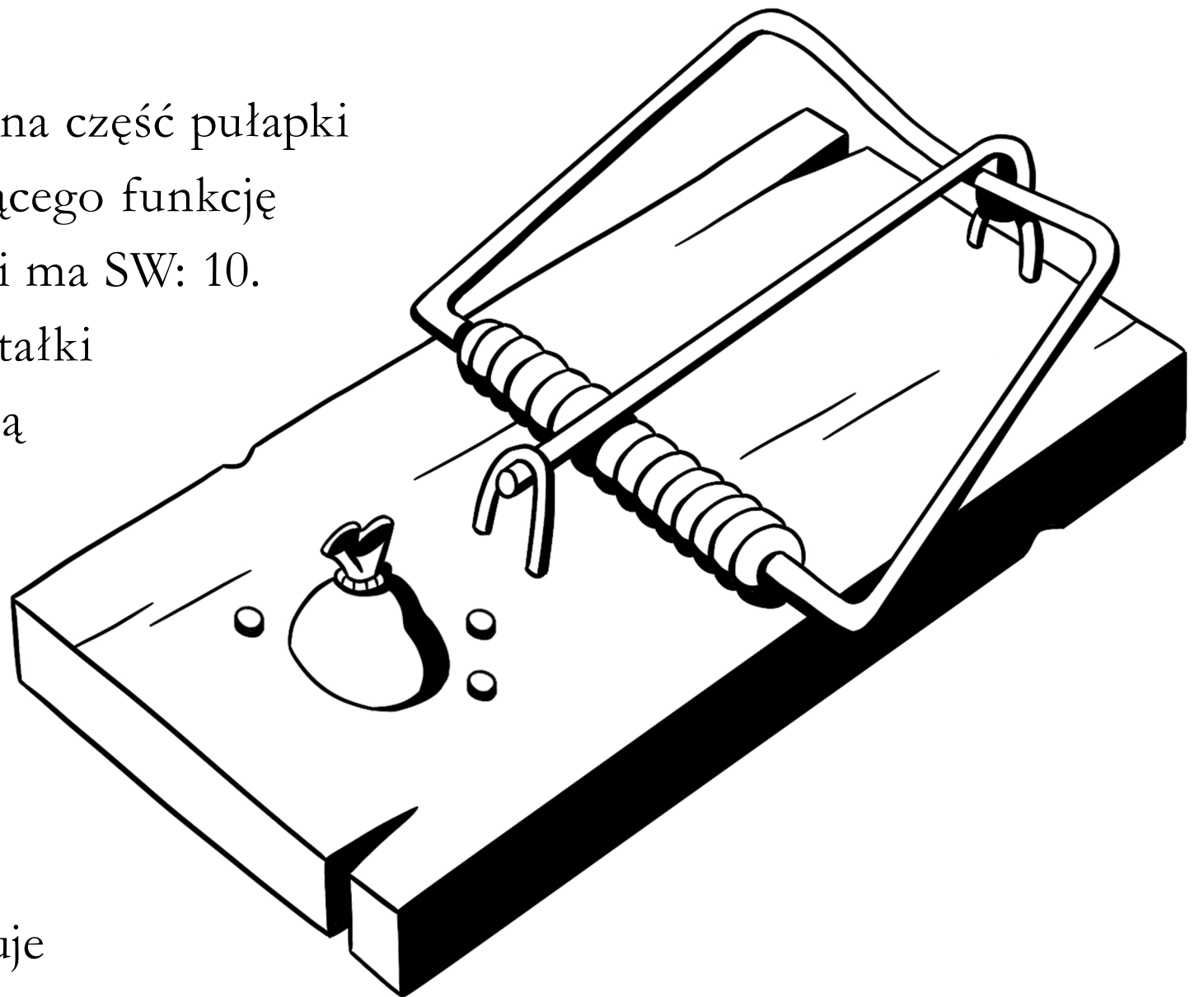
URUCHOMIENIE PUŁAPKI:

Przynęta znajduje się na spuście pułapki. Mechaniczna część pułapki uruchamiana jest poprzez zdjęcie przedmiotu pełniącego funkcję przynęty ze spustu, na którym stoi. Ta część pułapki ma SW: 10.

Prawdziwą pułapką są tak naprawdę delikatne kryształki umieszczone we wnętrzu sakiewki. Rozbite uwalniają one chmurę trującego gazu.

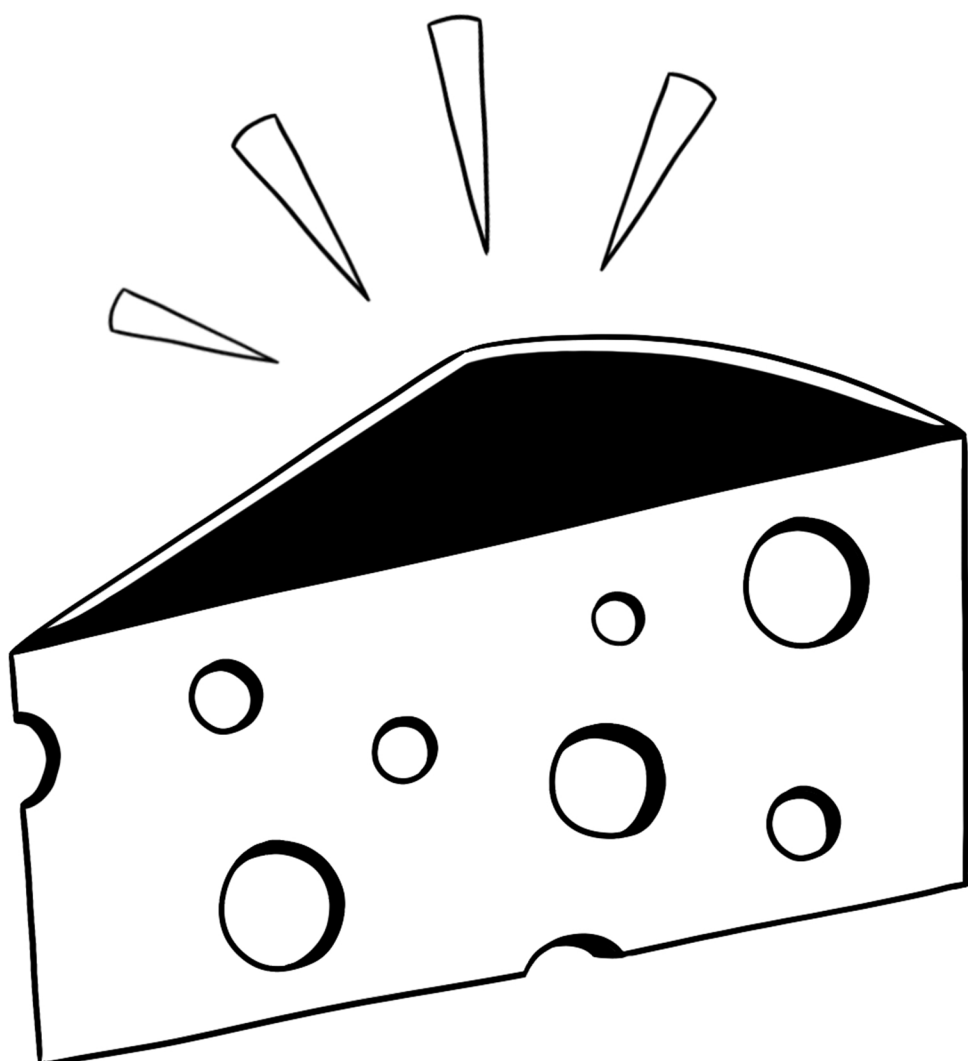
EFEKT:

Mechaniczna część pułapki zadaje normalnie ranę. Ponadto, jeżeli postać nie zabrała sakiewki, rozbija ukryte w niej kryształki. Trucizna wewnątrz kryształków powoduje ranę o SW: 15. Ranę otrzymuje każdej postaci w promieniu 3m od pułapki.



ŁUP MIESIĄCA: ŻŁOTY SER

Cóż innego mogłoby być największym skarbem Szczurzego Króla niż zaczarowany kawałek złotego sera. Nikt nie wie, jak powstał ten tajemniczy artefakt, ani jaki jest jego związek z pojawieniem się szczuroludzi. Władca kanałów uwielbia spędzać czas, wpatrując się jak zahipnotyzowany w ten magiczny skarb. Biada temu, kto spróbuje mu go skraść.



ŻŁOTY SER:

Duży kawałek złotego sera z dziurami, który roztacza delikatną, złotawą poświatę. Starczy go na 2k6 kęsów. W ramach akcji postać gracza może ugryźć ser.

Kontrolujący ją gracz może poprosić mistrza gry o wyjawienie mechanicznego sposobu na pokonanie przeciwnika lub wyzwania. Gracz wybiera jaki to przeciwnik lub wyzwanie. Ponadto, mistrz gry nie może narzekać czy komentować sposobu wykorzystania tej wiedzy przez gracza. Inaczej postaci gracza przysługuje automatyczny sukces w najbliższym rzucie kością.