

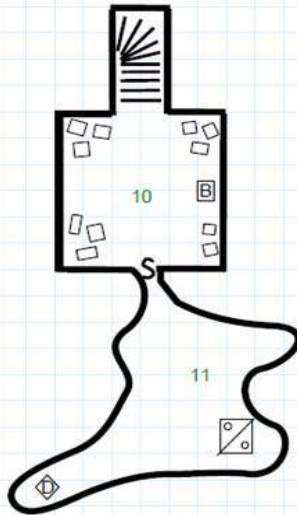
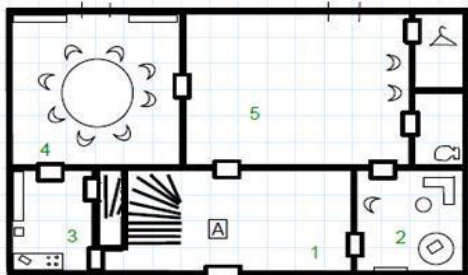
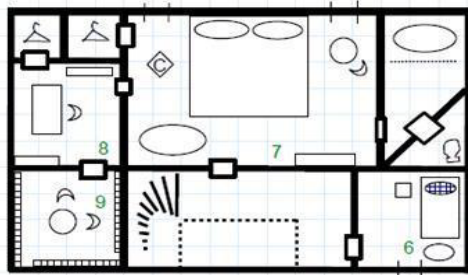


GODZINA HOUSE

One-Page Dungeon



Das Geheimnis der Villa Godzina (Unknown Armies style)



Hintergrund

Wir schreiben das Jahr 2011. Direkt an der deutschen Grenze in Westpolen in der Lausitz liegt einsam die Villa Godzina vom Dolnoslaskie Wald umgeben. Kurz nach der Ankunft der Charaktere beginnt es sich aus der Zeit zu lösen. Jede Tür und jedes Fenster werden durch einen undurchdringlichen Wirbel aus Farben blockiert. Keine zeitverändernden Fähigkeiten oder Artefakte funktionieren im Haus.

Andere Zeitreisenden

1W4 des jeweiligen Typs erscheint in dem Portal A oder B, welches die Charaktere nicht genutzt haben, nachdem sie eine Zeitzone ein zweites Mal betreten oder die Geschichte gerade ein bisschen mehr Spannung braucht.

- 1 Russische oder Germanische Soldaten.** Würfel mit 1W10+10 um das Jahrhundert zu ergründen, aus dem sie kommen und wähle dann ein Jahr.
- 2 Unbeteiligte (1-4):** Geisterjäger (1920), (5-7): Neugierige Kinder (1985), (8-0): Opfer der Technomantie (zufälliges Jahr).
- 3 Tiere.** (1-4): Wölfe, (5-7): Kleine Dinosaurier, (8-0): Prähistor. Säugetiere.
- 4 Macher.** (1-3): Agenten der Neuen Inquisition, (4-6): Mitglieder von Satans Auserwähltem Tempel, (7-0): Inqen der Schläfer.
- 5 Uhrwerke.** (1-4): Automaten in menschlicher Form, (5-9): andere mechanomantische Gebilde, (0) Ein einzelner Golem.
- 6 Übernatürliche Wesen.** (1-4): Lykantropen, (5-9): Ghoule, (0) Ein einzelner Vampir.

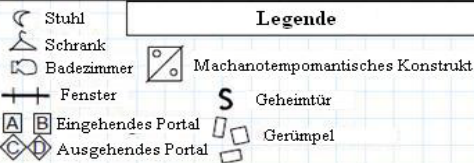
Portale

Die Zeitportale in der Villa Godzina entstanden durch eine Fehlfunktion in der Zeitmaschine, einem mechano-tempomantischen Konstrukt, die im Keller des Hauses steht. Eingangsportale (C&D) erscheinen wie gewaltige hypnotische Farbwirbel und wirken als Einbahnstraße, die jeden, der sie berührt sofort zu einem der Ausgangsportale transportiert (s. Portalverknüpfungstabelle). Eins der unsichtbaren Ausgangsportale (A&B) zu berühren bringt nichts. Es ist möglich größere Objekte und sogar Menschen mit sich zu ziehen, allerdings werden sich die meisten NSCs weigern, mit auf die Reise zu gehen.

Portalverknüpfungstabelle

	1400 BC	60113 B	2011 B
1881 AD	2011 A	1929 B	
1929 AD	1400 A	6011 A	
2011 AD	2418 A	1929 A	
2418 AD	1881 B	1400 B	
60113 AD	2418 B	1881 A	

Legende



~1400 v.u.Z.

10 & 11. Höhle. Das Haus ist noch nicht erbaut. Von Portal D aus öffnet sich die Höhle bis zur Erdoberfläche, wo Portal C etwa zwei Meter über der Erde schwebt.

1881

Gräfin Isabella, eine Mechanomantin, die auch in Tempomantie bewandert ist, versuchte erfolglos ihren Mann Graf Henryk in einer Zeitstase vor seinen tuberkulosebedingten Tod zu bewahren. Durch ihren Selbstmord ist ihr sechzehnjähriger Sohn Kaspar in den Wahnsinn getrieben worden (Die Gräfin hatte die Erinnerung an ihn für den Bau der Maschine geopfert). Sein Onkel Konrad, begleitet vom neugierigen Nachbarn Zajac, sucht unterdessen seine Schwester, um sie davon abzubringen, das Familienvermögen in ihre wahnsinnigen Maschinen zu stecken.

- 1 Der Diener Leon Sobczak begrüßt die Gäste.
- 2 Jozefat Zajac, Nachbar und Gelegenheitsdieb, mit Nachschlüsseln ausgerüstet, wartet hier.
- 3 Die Küche wurde eine Weile nicht genutzt.
- 4 Platzdecken mit Staub bedeckt.
- 5 Konrad Godzina, unkooperativer Bruder Isabellas, sucht nach der Gräfin. Hat Schlüssel.
- 6 Isabella nächtigte (in letzter Zeit seltener) hier.
- 7 Das Bett wurde seitdem Henryk vor fünf Wochen krank wurde nicht mehr benutzt. Das Portal schwebt in der Luft.
- 8 Abgeschlossen. Kaspar Godzina, verwirrt und bewaffnet, tigert in seinem Zimmer umher, unfähig mit dem Tod seiner Eltern umzugehen.
- 9 Abgeschlossen. Die Leiche der Gräfin liegt hier. Neben ihr eine leere Schachtel Arsen und ein Abschiedsbrief, in dem beschrieben steht, dass sie ihren Mann nicht retten konnte und ihre Maschine, bei ihrem Versuch eine Zeitschleife zu erzeugen, zusammenbrach. Ihr Manuskript über *Temporale Physik* liegt auf dem Boden.
- 10 Sprengstoff und schwere Munition lagern hier, ein Überbleibsel vom Januaraufstand 1863. Die Geheimtür steht offen.
- 11 Kraftfeld weiterhin aktiv. Ein erfolgreicher Wurf auf eine passende Fertigkeit (Physik/Mechanomantie) zeigt auf, dass die Energiequelle noch mehr als 50.000 Jahre halten wird.

1929

Jersy Nowak, ein Medium und der Verlobte von Kamil Godzina, ermordete Jan Duda, ihren Liebhaber. Zuvor hatte er eine Vision (ausgelöst durch ein Zeitparadoxon) in der Jan seine Kamil mit heißen Küssen in ihrem Schlafzimmer überraschte.

- 1 Der Polizist Jacek Gorski untersucht den Mord an Jan Duda, den Geliebten der Hausbesitzerin Kamil Godzina.
- 2 Jan Dudas Leiche liegt hier mit zwei Einschusslöchern.
- 3 Karol Kaminski, der Koch, sorgt sich hier.
- 4 Unangetastetes Essen steht auf dem Tisch.
- 5 Zu einem Ballsaal umgestaltet, lungern hier nur die Gäste, zwei Männer und eine Frau, an der gutgefüllten Bar herum.
- 6 Jersy Nowak, der bislang unerkannte Mörder, wartet hier.
- 7 Kamil Godzina versucht zu verstehen, was vorgefallen ist. Das Portal ist hinter einem Ölgemälde von Gräfin Godzina und ihrem Mann Henryk verborgen.
- 8 Die Mordwaffe, ein 38. Revolver, klemmt hinter einer Vitrine. Eine andere Pistole liegt sicher verwahrt in einer der vielen Schubladen.

9 Die Tür zur Bibliothek ist zugemauert. Im Inneren findet sich das Skelett der Gräfin Isabella und, in einem Regal, ihr Manuskript über *Temporale Physik*. Einige Seiten sind herausgerissen, man kann es aber immer noch gebrauchen, um zu verstehen, wie man die Maschine repariert.

10 Ein funktionierender lederner Taucheranzug mit kupfernem Helm lehnt an der Wand.

11 Das Kraftfeld ist aktiv.

2011

Die Charaktere treffen ein, da sie eine Nachricht von einem Klienten namens Simeon Duda bekommen haben, die von den signifikanten übernatürlichen Phänomenen in der Villa Godzina berichtet. Er hat sich mit der derzeitige Besitzerin, der sechzigjährigen Kunstmalerin Apolonia Godzina angefreundet, die ihm und seinen „Freunden“ erlaubt hat, sie in ihrem Haus zu besuchen.

- 1 Foyer. Der Diener Adam Sobczak begrüßt die Gäste. Das Szenario startet hier.
- 2 Frühstückszimmer. Die Elefantenbüchse an der Wand ist funktionstüchtig, aber ungeladen.
- 3 Küche. Apolonia Godzina bereitet das Abendessen vor. Eine Treppe hinter der nordöstlichen Tür führt in den Keller.
- 4 Esszimmer. Derzeit menschenleer.
- 5 Wohnzimmer. Simeon Duda beginnt von der verrückten alten Gräfin Godzina und ihren Experimenten zu erzählen, als eine Gruppe Zeitreisender erscheint (Wurf auf der Tabelle „Andere Zeitreisende“).
- 6 Gästezimmer. Unbenutzt.
- 7 Schlafzimmer. Abgeschlossen, Apolonia hat den Schlüssel. Das Portal, das ein kaum hörbares tiefes Summen von sich gibt, ist hinter einem antiken Wandspiegel verborgen.
- 8 Arbeitszimmer. Der Safe enthält einen .38 Revolver und Munition.
- 9 Bibliothek. Voller Historien- und Liebesromane.
- 10 Keller. Enthält Lebensmittel. Die Geheimtür kann man nur entdecken, wenn man von ihr weiß.
- 11 Natürliche Höhle. Ein Kraftfeld schützt die Zeitmaschine.

2418

Im 25. Jahrhundert sind eine Gruppe genveränderter Hunde – sogenannte DOGgen – und ihre Anführerin in der Villa Godzina gefangen. Sie hatten sich hier vor den Gräueln des 3. Bionischen Krieges hier hinein geflüchtet und sind mit 7mm Sturmgewehren (Magazin 20/ Max. Schaden 80) und Kampfmessern bewaffnet. Die Charaktere treffen in dem Moment ein, als einige der DOGgen gegen ihre Herrin rebellieren und sich im Keller verschanzt haben.

- 1 Zwei stämmige DOGgen bewachen die Treppe und lassen niemanden herauf.
- 2 Schlafquartiere für die DOGgen.
- 3 Drei DOGgen bereiten das Essen. Erringt man das Vertrauen dieser genmanipulierten Sklaven, lassen sie einen in den Keller.
- 4 Zwei übernächliche DOGgen machen hier sauber.
- 5 Sechs missmutige DOGgen reinigen hier ihre Waffen.
- 6 Disziplinierungsraum. Derzeit unbesetzt. Irgendwo liegt der Schlüssel zur Bibliothek.

7 Die Herrin Walentyna Godzina, eine genetisch-modifizierte Posthumane mit einer ungläublichen Ausstrahlung, residiert hier unter dem Namen „GODessDOG“. Sie betrachtet gewöhnliche Menschen als nur wenig besser als ihre DOGgen. Das Portal ist hinter einer Unmenge technischer Geräte verborgen.

- 8 Dokumente und Geld lagern hier.
- 9 Verschluss. Die Bücher zerbröseln bei Berührung.
- 10 Das Versteck vierer ängstlichen DOGgen. Sie zeigen Menschen, den sie trauen, wie man die Geheimtür öffnet.
- 11 Zwei rebellische DOGgen sind hier untergetaucht. Das Kraftfeld um die Zeitmaschine ist intakt.

60113

Eine ferne dunkle Zukunft mit einer sterbenden Sonne und blutunterlaufenden Himmeln.

- 1 Ein Großteil des Daches ist verschwunden und die Luft ist giftig.
- 3 Die Tür ist versiegelt, sodass es hier atembare gute Luft gibt.
- 4 Der größte Teil des Zimmers ist zerstört. Ein Mann in einem „sehr“ antiken Stuhl, der sich als Comte de Saint Germain vorstellt, erklärt, dass durch diese Maschine die 333 Sitze im Unsichtbaren Rat nie besetzt wurden und Gräfin Isabella („Diese dumme Schlampe“) nicht ihren Ehemann in Stase versetzt hat, sondern die ganze Welt.
- 7 Der einzige Überrest des zweiten Stockwerkes ist der schwankende Holzfußboden. Das Portal schwebt in einiger Höhe.
- 10 Skelette der letzten Menschen der Erde.
- 11 Das Kraftfeld um die Zeitmaschine ist aus. Um sie zu reparieren, muss ein Charakter im Besitz des Manuskriptes sein und ihm muss ein Wurf auf eine passenden *Wissenschaftliche Fertigkeit/Mechanomantie* mit einem Mindestwurf von 30 gelingen (50 mit einem unvollständigen Manuskript). Versucht man die Maschine mit Gewalt zu zerstören, benötigt man einiges an Feuerkraft und einen gelungenen Wurf auf das Attribut *Seele* mit einem Minimumwurf von 50.

Temporale Wiederherstellungstabelle

Für je zwei noch in der falschen Zeitzone befindliche NSCs erschwert sich der nötige Minimumwurf um 10 bis zu einem Maximum von +50.

+10 bis +30 auf den Minimumwurf (SL-Entscheidung), wenn das Haus verbrannt wurde oder anderen schweren strukturellen Schaden durch die Charaktere erlitten hat, bzw. falls die Charaktere andere zeitlichen Paradoxe ausgelöst haben.

Erfolg mit Pasch: Die Charaktere sind wieder zurück in ihrer Zeit.

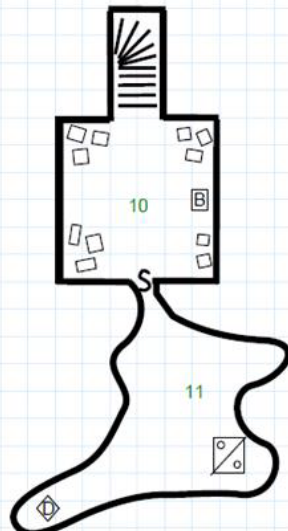
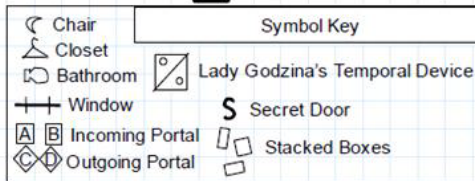
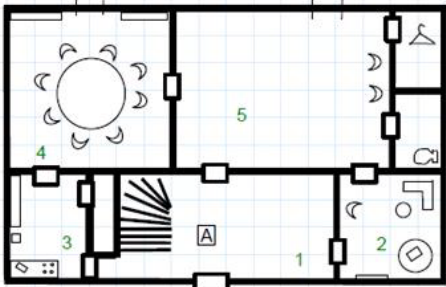
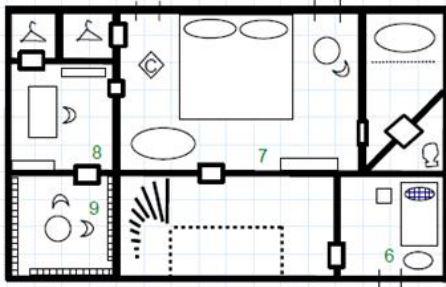
Erfolg: wie oben, allerdings mit einer kleinen zeitlichen Veränderung (z.B. Präsidentin Hillary Clinton)

Misserfolg: wie oben, allerdings mit einer größeren zeitlichen Veränderung (z.B. ein atomar verseuchtes Kuba)

Misserfolg mit Pasch: wie oben, allerdings mit einer signifikanten zeitlichen Veränderung (z.B. das Ottomane Imperium regiert die Welt).

Patzer: Ein Viertel der Milchstraße verschwindet in einer Zeitspalte.

Mystery of Godzina House (Unknown Armies style)



Portal Destination Table

	◊	◊
1400 BC	60113 B	2011 B
1881 AD	2011 A	1929 B
1929 AD	1400 A	6011 A
2011 AD	2418 A	1829 A
2418 AD	1881 B	1400 B
60113 AD	2418 B	1881 A

Background

The year is 2011: Godzina House, the main building of a small manor in an obscure part of Lusatia in Western Poland, has become untethered in time shortly after the party's arrival. Outside each door and window is an impenetrable field of swirling colors. Any time-traveling powers or vehicles owned by the party do not work within the House.

Other Temporal Wanderers

1d4 of indicated type enter via whichever of portals A or B the party did not use whenever they enter a time period for the second time, or when the plot needs moving along.

- Russian or Germanic Soldiers. Roll 1d10+10 to determine century of origin, then pick a year as appropriate.
- Bystanders. (1-4): Ghosthunters (1920), (5-7): Nosy children (1980). (8-0): Victims of Tempomancy (pick a year)
- Wild Animals. (1-4): Wolves, (5-7): Small Dinosaurs. (8-0): Prehistoric Mammals
- Dukes. (1-3): NI Agents, (4-6): Members of Satan's Chosen Temple, (7-0): Sleeper Agents
- Clockworks. (1-4): Humaniform Automata, (5-9): Utilitarian Automata, (0) A single Golem.
- Unnatural Beings. (1-4): Lycantropes, (5-9): Ghouls, (0) A single Vampire

Portals

The Time Portals in Godzina House are caused by the malfunctioning Temporal Device in the basement cave. They are one-way, transporting anyone who touches an entry portal to the corresponding exit portal as noted on the Portal Destination Table (left). Touching an exit portal does nothing. It is possible to carry large objects or even people through them, but most NPCs will object strenuously to such a journey. They appear as swirling cubes of color.

~1400 BC

10 & 11. Cave. The manor has not yet been built. The cavern mouth extends through portal D to the surface, where Portal C hovers 7 feet in mid-air.

1881 AD

Lady Isabella, a mechanomancer dabbling in Tempomancy tried to put her Husband Lord Henryk in temporal stasis to prevent his death by consumption. She killed herself (completely forgetting about her son by sacrificing this memory to build the machine). Her son Kasper is driven mad by the death of his parents, while his uncle Konrad, accompanied by their nosy neighbour Zajac, wants to talk to his sister about her spending of the family heirloom to fund her machineries.

- Butler Leon Sobczak greets guests
- Neighbor and Thief Jozefat Zajac here, has lockpicking tools.
- The Kitchen has been unused for some time
- The place settings are covered in dust.
- Konrad Godzina, uncooperative brother of Isabella, is searching for the Lady. Has keys.
- Isabella has been sleeping here, and rarely.
- The Bed her hasn't been used since Henryk first took ill five weeks ago. The gate is hovering in midair.
- Locked. Unstable teen Kasper Godzina paces, unable to deal with orphanhood. Is armed.
- Locked. Lady Isabella is here, dead from suicide (arsenic), after writing last note on how her Device was not sufficient to preserve Lord Henryk, then malfunctioned when she tried a power loop-back. Her manuscript on Temporal Physics (required reading to repair Device) has fallen on the floor.
- Explosives and heavy munitions stored here left from the polish January Uprising 1863. Secret door is open.
- Forcefield still active here. Science check can analyze power source: should last >50,000 years

1929 AD

Jersy Nowak, a medium and the fiancé of Kamil Godzina, killed Jan Duda, her lover. He had a vision (caused by a temporal hiccup) about Jan feverishly kissing Kamil in the master bedroom.

- Policeman Jacek Gorski is investigating murder of Jan Duda, lover of Kamil Godzina.
- Jan Duda's corpse is here, shot twice.
- Chef Karol Kaminski frets here.
- Uneaten food covers the table.
- Furnished as a dance hall, but guests (two men, one woman) just loiter by the well-stocked bar.
- Jersy Nowak, the unrevealed killer stays here
- Kamil Godzina frantically tried to understand. The gate is hidden behind a painting of Lady Godzina and Lord Henryk.

8. The murder weapon is wedged behind a cabinet here. Another gun is in a locked drawer.

9. The door to the Library is walled over. Inside are the skeletal remains of Lady Isabela Godzina and, shelved, her manuscript on Temporal Physics. Some pages are torn out but it can still be used to understand how to repair the device.

- A functional dive suit stands against a wall.
- Forcefield still active here.

2011 AD

The characters arrive on a note from the cliomancer Simeon Duda, who has information about Godzina House which is known for significant unnatural phenomena. He befriended the present owner of the house, the sixty years old paintress Apolonia Godzina, who invited Simon and his "friends" to visit the house.

- Foyer, Butler Adam Sobczak greets guests. Party first arrives here.
- Den. The Elephant Gun on the wall is functional, but unloaded
- Kitchen. Apolonia Godzina prepares dinner. Steps behind the northeast door lead down to the cellar.
- Dining Room, Currently empty
- Living Room. Guest Simeon Duda tells of mad old Countess Godzina, when suddenly a bunch of temporal wanderer appears (roll on "Other Temporal Wanderers" table)
- Guest Bedroom, Unused
- Master Bedroom, Locked. Apolonia has key. The gate is hidden behind a pier glass detectable by a continuous low dull humming sound.
- Office. Safe contains handgun, ammo
- Library. Stocked with Romance and History
- Cellar. Filled with food supplies. Secret door is nigh undetectable without prior knowledge.
- Cave. Forcefield protects time machine

2418 AD

In the 25th Century a group of genetically engineered dogs – so called "DOGges" – and their leader are trapped in Godzina House. They found refuge from the 3rd Bionic War which rages outside and are armed with 7mm calibre assault rifles (Capacity 20/ Maximum Damage 80) and some battle knives.

- The group has run into a situation where some DOGges rebelled against their master and now hide in the basement.
- Two burly DOGges guard the stairs, and do not let anyone pass to the upstairs.
 - Sleeping Quarters for DOGges here.
 - Three surly DOGges prepare food. If the trust of these genetically engineered servants is won over, they will allow access to the basement.
 - Two overworked DOGges are cleaning up here.
 - Six sullen DOGges clean their weapons here.

6. Discipline room. Currently unoccupied; the library key is lost here.

7. Mistress Walentyna Godzina, a genetically engineered 'superior' posthuman of great Charisma, resides here under the name of "GODessDOG". She regards baseline humanity as little better than her DOGges. The gate is hidden behind various scientific devices.

- Documents and money are stored here.
- Locked. The books disintegrate when touched.
- Four scared DOGges hide here. They may show how to open the secret door to people they trust.
- Two rebellious DOGges hide here. The time machine's forcefield is still in place.

60113 AD

A dark and distant future with a dying sun and blood stained skies.

- Much of the roof is gone and the air is toxic
- The door is sealed, trapping some good air.
- Most of this room has been destroyed. A man who called himself the Comte de Saint Germain sits in a „very“ antique armchair and explains that by this machine, the 333 seats in the Invisible Clergy were never filled and Lady Isabella ("This stupid bitch!") had not only put her husband in stasis but the whole world.
- The only remnant of the second story is the unsteady floor here. The gate is hovering in mid-air.
- Skeletons of some of Earth's last survivors
- The time machine's shield is down. Repair requires manuscript and a appropriate science/ **mechanomancy** check with a minimum roll of 30 (50 with torn manuscript). Destruction requires serious firepower and a roll on the soul attribute with a minimum roll of 50.

Temporal Resolution Table

For every two other temporal wanderers still loose in any time add 10 to the minimum roll (to a maximum of +50).

+10 to +30 to minimum roll (GM's option) if the house has been burned or suffered major structural damage in any time zone o, if the party has caused any other causality paradox.

Matched success: Party returned to their home time.

Normal success: As above, but with minor timeline changes (I.E. President Hillary Clinton)

Normal failure: As above, but with major timeline changes (I.E. Limited Nuclear War over Cuba)

Matched failure: As above, but with massive timeline changes (I.E. Ottoman domination of Europe)

Fumble: Quarter of Milky Way erased from spacetime in enormous temporal rift.