۱۰ سناریوی اتاق فرار برای عمارت قدیمی

با ساختار معرفی رسمی و هدف مشترک پاکسازی طلسم‌ها

سناریوی ۱: محفل ۲ – سرای ساحره (ادامه‌ی محفل)

طبق شنیده‌ها در کوچه‌پس‌کوچه‌های قدیمی شهر، عمارتی متروکه وجود دارد که پس از ناپدید شدن ساحره‌ی تالاب ارواح، به عنوان دومین "محفل" او شناخته می‌شود.

شایعه شده این ساحره پیش از ناپدید شدنش، سنگین‌ترین طلسم‌ها و موکلانش را به این خانه‌ی قدیمی منتقل کرده بود؛ اما آخرین گروهی که برای افشای رازهای او پا به این عمارت گذاشتند، هرگز از درهای چوبی آن خارج نشدند و خانه در تسخیر ارواح و اجنه باقی ماند!

شما به وسیله‌ی دست‌نوشته‌ای که مکان دقیق خانه را فاش کرده، راهی این عمارت نفرین‌شده می‌شوید تا نشانه‌ها و طلسم‌های درست را از میان طلسم‌های فریبنده پیدا کنید و با قرار دادنشان در جایگاه اصلی، این خانه‌ی کهن را برای همیشه پاکسازی کنید.

سناریوی ۲: عمارت خان (احضار نافرجام)

طبق شنیده‌ها در یکی از روستاهای دورافتاده، عمارت مجلل خانی ثروتمند و جاه‌طلب قرار دارد که سال‌ها مخفیانه به علوم غریبه و تسخیر اجنه مشغول بوده است.

می‌گویند خان برای حفظ قدرت و ثروتش دست به احضاری بسیار خطرناک و عظیم زد، اما در آخرین مرحله دچار اشتباهی مرگبار شد؛ خودش برای همیشه ناپدید گشت و اجنه‌ی خشمگین در تمام اتاق‌ها و زیرزمین عمارت رخنه کردند!

شما به عنوان گروهی از کارشناسان وقایع ماورایی، پس از دهه‌ها سکوت راهی این عمارت می‌شوید تا طلسم‌های دست‌نخورده و اصلی خان را کشف کنید و با نشاندن هر طلسم در جایگاه درستش، خانه‌ی تسخیرشده را تطهیر و پاکسازی نمایید.

سناریوی ۳: دارالکتابه (پیمان کاتب مراکشی)

طبق شنیده‌ها در دل بافت کهن، عمارتی با معماری شرقی وجود دارد که در گذشته خانه‌ی کاتبی سرشناس و مسلط به طلسم‌های کهن مراکشی بوده است.

شایعه شده این کاتب برای نجات خاندانش با ساکنان پنهان زمین پیمانی شوم بست، اما با یک شمارش اشتباه، عهدی نامبارک را باز کرد؛ کاتب سال‌هاست ناپدید شده و از داخل عمارت صدای شمارشی بی‌پایان به گوش می‌رسد!

شما با در دست داشتن نقشه‌ای قدیمی از این خانه، قدم به تاریکی دارالکتابه می‌گذارید تا طلسم‌های اصیل را از طلسم‌های باطل جدا کرده و با چیدمان صحیح آن‌ها در محراب‌های خانه، طلسم تاریک را بشکنید و عمارت را پاکسازی کنید.

سناریوی ۴: سرای میرزا فتاح (جن‌گیر کهنه‌کار)

طبق شنیده‌ها در عمارتی خشت‌وگلی و کهنسال، میرزا فتاح که از بزرگ‌ترین جن‌گیرها و دعانویسان زمان خود بود زندگی می‌کرد.

او در طول عمرش خبیث‌ترین اجنه و ارواح سرکش را در قالب طلسم‌ها و خمره‌های گلی درون خانه‌اش حبس و مهار می‌کرد؛ اما در آخرین شب زندگی‌اش، یکی از بندها پاره شد و خانه‌اش به زندانی تسخیرشده برای تمام آن موجودات بدل گشت!

شما به عنوان وارثان یا کاوشگران این راز قدیمی، راهی سرای میرزا می‌شوید تا طلسم‌های مهارکننده‌ی اصلی را در گوشه‌وکنار خانه بیابید و با قرار دادن آن‌ها در جایگاه‌های حفاظتی، شیاطین خانه را مهار و مکان را پاکسازی کنید.

سناریوی ۵: عمارت کلکسیونر عتیقه (اشیاء شوم)

طبق شنیده‌ها در حاشیه‌ی شهر، خانه‌ی اربابیِ یک عتیقه‌شناس و تاجر اشیاء باستانی قرار دارد که سال‌ها آثار ممنوعه و طلسم‌های مقبره‌ها را جمع‌آوری می‌کرد.

شایعه شده آخرین محموله‌ای که وارد این خانه شد، صندوقچه‌ای حاوی طلسم‌های باستانی و موکل‌دار بود که با باز شدنش، تمام عمارت در سیاهی و تسخیر اهریمنی فرو رفت و هیچ‌کس نتوانست از آن زنده بیرون بیاید!

شما به سفارش یک خریدار مرموز و با نقشه‌ی طبقه‌بندی اشیاء، پا به این عمارت می‌گذارید تا طلسم‌های حقیقی را در میان صدها اثر عتیقه شناسایی کنید و با بازگرداندنشان به جایگاه آیینی‌شان، عمارت را از نیروی شر پاکسازی نمایید.

سناریوی ۶: خانه‌ی موکل‌دار (دفینه‌ی طلسم‌شده)

طبق شنیده‌ها در عمارتی قاجاری و کهنه، گنجینه‌ای افسانه‌ای مدفون است که صاحب مرحومش آن را با موکلی نیرومند و طلسمی شیطانی محافظت کرده بود.

گفته می‌شود صاحب خانه بدون باطل کردن طلسم از دنیا رفت و هر جوینده‌ی گنجی که تا به امروز به طمع مال وارد این خانه شده، طعمه‌ی موکل و توهمات وحشتناک عمارت گشته است!

شما به قصد شکستن این طلسم کهن، راهی دالان‌های تاریک این خانه‌ی قدیمی می‌شوید تا تکه‌های طلسم تطهیر را بیابید و با چیدن درست آن‌ها در اتاق تدفین، خادم تاریکی را مرخص و خانه را کاملاً پاکسازی کنید.

سناریوی ۷: عمارت باد و زار (آیین ناتمام)

طبق شنیده‌ها در سواحل جنوب و درون خانه‌ای با بادگیرهای قدیمی، مراسم "زار" و جن‌گیریِ بزرگی برای بیرون کشیدن بادهای سرخ و سرکش برگزار شده بود.

می‌گویند در میانه‌ی آیین، "بابای زار" به طور ناگهانی جان باخت و مراسم ناتمام رها شد؛ در نتیجه بادهای خبیث و جن‌های آزادشده در اتاق‌ها و دهلیزهای خانه حبس شدند و اجازه ندادند هیچ‌کس از آنجا خارج شود!

شما به همراه ابزارهای تطهیر آیینی، وارد این خانه‌ی تسخیرشده می‌شوید تا طلسم‌ها و قربانی‌های آیینیِ جاافتاده را پیدا کرده و با قرار دادن دقیق آن‌ها در حلقه‌ی مراسم، آیین ناتمام را کامل و عمارت را پاکسازی کنید.

سناریوی ۸: عمارت حجله‌ی سیاه (عروس نفرین‌شده)

طبق شنیده‌ها در عمارتی بزرگ و اشرافی، سال‌ها پیش جشن عروسی باشکوهی برپا بود که به شکلی خونین و مرموز به عزایی ابدی تبدیل شد.

شایعه شده حسادت و طلسم سیاهی که یکی از بدخواهان در اتاق عقد پنهان کرده بود، پای اجنه را به شب عروسی باز کرد؛ عروس و داماد ناپدید شدند و خانه با تمام سفره و آینه‌هایش همان‌طور تسخیرشده دست‌نخورده باقی ماند!

شما با سرنخ‌هایی از سرنوشت تلخ آن شب، پای به عمارت می‌گذارید تا طلسم‌های باطل‌السحر را از لابلای جهیزیه و اتاق‌های تاریک پیدا کنید و با مستقر کردنشان در چهارگوشه‌ی حجله، روح خانه را آزاد و عمارت را پاکسازی کنید.

سناریوی ۹: مطب حکیم‌باشی (اکسیر و طلسم حیات)

طبق شنیده‌ها در ساختمانی متروکه و دالان‌مانند، مطب و خانه‌ی طبیبی نامدار قرار دارد که برای نجات بیمارانش از مرگ، به معامله با نیروهای اهریمنی و کتاب‌های ممنوعه‌ی احضار روی آورده بود.

شایعه شده آخرین آزمایشی که حکیم برای شکست دادن مرگ انجام داد، باعث تسخیر کامل مطب شد؛ ارواح سرگردان و اجنه‌ی احضارشده جای بیماران را گرفتند و خود طبیب در زیرزمین خانه دفن گردید!

شما به طمع کشف یادداشت‌ها و درمان این طلسم شوم، وارد خانه‌ی طبیب می‌شوید تا نسخه‌ها و طلسم‌های نجات‌بخش را شناسایی کرده و با قرار دادنشان بر سر محراب آزمایشگاه، سیاهی را مهار و مطب را پاکسازی کنید.

سناریوی ۱۰: خانه‌ی هفت آینه (شکاف برزخی)

طبق شنیده‌ها در عمارتی تاریک و تودرتو، استاد آینه‌کاری زندگی می‌کرد که معتقد بود آینه‌ها دروازه‌های ورود اجنه و همزادها به دنیای انسان‌ها هستند.

او در تالار اصلی خانه، هفت آینه‌ی قدی را در زاویه‌ای خاص روبروی هم چید و طلسمی برای گشودن دروازه خواند، اما آینه‌ی هفتم شکست و خودش درون دنیای تصویرها گرفتار شد و خانه را به گذرگاه ارواح بدل کرد!

شما با نقشه‌ی هندسی تالار، راهی این خانه‌ی پر از بازتاب و وهم می‌شوید تا طلسم‌های شکسته‌شده را بیابید و با قرار دادن آن‌ها در محل تقاطع آینه‌ها، شکاف موازی را ببندید و عمارت را پاکسازی نمایید.