

„Opuszczona farma”

Miejscem, o którym chciałbym wam opowiedzieć, to położona na uboczu farma. Farma jak farma, nie wyróżnia się niczym specjalnym. W obejściu znajduje się domostwo, stodoła, zagrody dla zwierząt i położona w niedalekiej odległości za stodołą studnia. Farma wydaje się opuszczona od jakiegoś czasu, zagrody są puste pewnie ze względu na uszkodzone ogrodzenia (wprawne oko dostrzeże ślady zwierzęcych pazurów, tak na ogrodzeniach jak i na zabudowaniach). Gdy gracze wejdą do domu oczom ich ukaże się standardowo wyposażone domostwo (niewielka piwnica, na parterze: kuchnia, przestronny salon, spiżarnia; na piętrze: trzy sypialnie, garderoba; poddasze). Sercem domu wydaje się być salon, w którym na ścianach wiszą obrazy przedstawiające sceny z polowań i stare fotografie mieszkańców. Znajdziemy tam ogromny kominek ozdobiony z każdej strony płaskorzeźbami wilków. Po zbadaniu kominka odkryć można pusty oczodół u jednego z wilków, w który świetnie wpasuje się klejnot z medalionu znalezionej w jednej z sypialni na piętrze, czy też w jakiejś skrzyni na poddaszu.

Po osadzeniu klejnotu tylna ściana kominka okazuje się być tak naprawdę ukrytymi drzwiami, za którymi mieści się stosunkowo wąski i nie za wysoki korytarz/tunel. Oczywiście drzwi te można otworzyć siłowo ale ze względu na fakt, iż to stalowa, masywna konstrukcja zadanie to jest bardzo utrudnione. W korytarzu panuje mrok więc źródło światła jest tu jak najbardziej wskazane by dostrzec, że po 2 metrach zmienia się on w szyb biegnący w dół. Gdyby rzucić pochodnię w dół szybu widać, iż spadnie ona na dość sporą głębokość, oświetlając po drodze stalową drabinkę, odbicie w bok, by finalnie wylądować na dnie naszpikowanym metalowymi prętami. Kto bardziej spostrzegawczy może dostrzec, iż na pręty jest coś nabite (może to ciało) jednakże pochodnia dość szybko zgaśnie, ze względu na stojącą tam wodę, nie dając się dobrze przyjrzeć. Drabinka wiodąca w dół ma już swoje lata, jest nieco przerdzewiała i dość śliska ze względu na panującą w tunelu wilgoć, także przy schodzeniu w dół należy zachować ostrożność, by nie skończyć nabitym na widniejących w dole prętach.

Po zejściu około 40 metrów w dół, drabinka się kończy, a w ścianie szybu maluje nam się kolejny tunel, tym razem dłuższy ale i przestronniejszy (może jakieś pułapki czekają tu na naszych bohaterów). Po przebyciu około 200 metrów tunel kończy się wejściem do przestronnej groty, którego strzec miała opuszczana od góry krata (obecnie podniesiona). Po rozświetleniu groty przy pomocy zatkniętych w ścianach pochodni czas na opisanie, co też kryje się w mroku. Gracze zapewne dostrzegą, że mechanizm odpowiadający za otwieranie i zamykanie kraty znajduje się tylko w środku groty. Ponadto w świetle okaże się, że grotka tak naprawdę jest sporych rozmiarów salą, od której odbiegają dwie odnogi, prowadzące do mniejszych pomieszczeń. W głównej sali znajdziemy stół z ławami, kilka łóżek z siennikami i kocami, biblioteczkę, miejsce przeznaczone do ważenia mikstur i trzy manekiny (w zależności od mistrza gry). Na jednym z manekinów znajdziemy czarny skórzany płaszcz. Przy stanowisku do warzenia mikstur kilka fiolek i resztki wysuszonych ziół. Biblioteczka będzie

skrywać woluminy i oprawne w skóry księgi opisujące najrozmaitsze kreatury czy dzieje historyczne. Na ścianach dostrzeżemy pochodnie i kilka gobelinów przedstawiających podobnie jak obrazy na górze sceny z polowań, lecz tym razem nie na zwykłą zwierzynę lecz na przeróżne stwory. Po sprawdzeniu odnóg, jedna zaprowadzi nas do pomieszczenia na kształt zbrojowni gdzie znaleźć będzie można trochę srebrnych kul, kuszę i osikowe bełty, jakąś koszulkę kolczą czy miecz (wszystko zależy od hojności MG). Druga odnoga zaprowadzi nas do spiżarni gdzie zapewne będzie można znaleźć kilka butelek z różnymi trunkami, suszone pęki najróżniejszych ziół, kawałek suszonego mięsa (i tu zasobność spiżarni trzeba oddać w ręce MG).

Za jednym z gobelinów gracze z pewnością znajdą kolejne ukryte przejście służące jako ostatnia droga ratunku. Może ona prowadzić do szybu studni, bądź wychodzić w położonym nieopodal lesie, na pewno jednak będzie to wąski tunel który graczom na kolanach przyjdzie przemierzać jeśli nie czołgając się. Jeśli w studni znajdzie ona swój finał to może być ona wysuszona bądź czynna lecz dno jej zapewne też naszpikowane będzie prętami. Wyjściem z studni może być przerdzewiała drabinka lub lina o wątpliwym udźwigu, a sam wylot może być otwarty, kratownicą przesłonięty, bądź deskami zawalony. Wszystko to zależy będzie od tego jakież niespodzianki czy utrudnienia graczom zgotujemy.

Opisane miejsce z pewnością nada się na przygodę (lub jej element) osadzoną w realiach dark fantasy, gdzie grupie śmiałków przyjdzie zmierzyć się z bestiami czającymi się w mrokach nocy lub ludzkiej duszy.

Stać się może ono miejscem gdzie mieszkali łowcy potworów, strażnicy równowagi między siłami dobra i zła, czy też schronieniem prześladowanych przez zło obrońców pradawnej relikwii.

Czy miejsce da odpowiedzi poszukiwaczom przygód? A może będzie pułapką która przyniesie im zgubę i rychłą śmierć...

C2) Podziemna kryjówka opisana poniżej wykorzystana może być w dowolnym systemie, w którym bohaterom przyjdzie przemierzać leśne ostępy. Może posłużyć za tymczasowe schronienie gdy zbłądzą, miejsce do osadzenia bohatera niezależnego, czy kryjówka gdy uciekać im trzeba będzie przed niebezpieczeństwem.

W głębi lasu, gdzieś pomiędzy drzewami, na niewielkiej polanie znajdują się dwa pnie starych drzew. Jeden z pni posiada otwór z boku o średnicy około 10 centymetrów i na pierwszy rzut oka przypomina dziuplę. Od otworu czuć wyraźny zapach spalenizny. Drugi pień, gdy go mocniej pchnąć, okazuje się nie być wrośnięty w ziemię, a po przesunięciu go odkryjemy dwie rzeczy. Po pierwsze do pnia przymocowana jest od spodu lina, a po drugie pod pniem znajduje się właz. Po podniesieniu klapy dostrzegamy drewnianą, prowizoryczną drabinę. Gdy zejdziemy na dół znajdziemy się w pomieszczeniu o wymiarach około 7 metrów na 5 metrów. Drabina okazuje się znajdować na jednej z dłuższych ścian pomieszczenia, mniej więcej w 1/3 długości ściany od prawej strony. Tuż obok drabiny znajduje się wbity w ścianę stalowy hak, służący zapewne do mocowania liny biegnącej przez sufit aż do pnia. System ten ma umożliwić zaciągnięcie pnia na właz tak, by nie był on widoczny.

Ściany pomieszczenia to lita skała, podłoga to naturalne klepisko, jedynie sufit jest dziełem pracy rąk ludzkich. Sufit wykonany jest z drewnianych, ociosanych bali, powiązanych ze sobą za pomocą konopnych lin. Szczeliny pomiędzy balami uszczelnione są mchem i darnią. Całość sufitu przykrywa od góry około 0,5 metrowa warstwa ziemi, na której rozsypano liście i gałęzie tak, by góra nie wyróżniała się wśród runa leśnego. Całość stropu podparta jest 3 drewnianymi palami, biegnącymi przez środek pomieszczenia w regularnych odstępach. Ponieważ sufit nie posiada otworów zapewniających dostęp światła dziennego do pomieszczenia po zamknięciu klapy, za oświetlenie odpowiadają 2 naftowe lampy podwieszane pod nim. Po prawej stronie drabiny w rogu pomieszczenia znajdują się dwie drewniane skrzynie. W przeciwległym rogu do skrzyń znajduje się drewniane łóżko z siennikiem i oprawionymi skórą zwierząt. Naprzeciw drabiny znajduje się stół z ławą. Na ławie oprócz drewnianej miski i sztućców znajduje się duża łożowa świeca, dająca dodatkowe światło.

Po lewej stronie drabiny dostrzeżemy prowizoryczne palenisko, służące zapewne do ogrzewania pomieszczenia i przygotowywania posiłków. Nad nim zobaczymy otwór służący za odprowadzanie dymu i kończący się ową „dziuplą” w drugim pniu. Koło paleniska stoi drewniana balia z wodą i wiadro. W przeciwległym kącie mieści się coś na kształt regału służącego do przechowywania zapasów drewna. Pomiędzy paleniskiem, a zapasem drewna mieści się wnęka o wymiarach mniej więcej 1 m x 1 m, służąca za spizarnię. Znajdziemy tam dwie półki i kilka drewnianych haków.