



Leśna Głusza

Dom pośrodku lasu

Las na południe od Hengfors nieopodal Słomowa jest nieprzebytą puszczą. Tylko na jego obrzeżach gęstwina rzadnie na tyle, by dało się wejść między drzewa i podróżować leśnymi duktami, z czego korzystają tak okoliczni mieszkańcy, jak i komando Wiewiórek. Głęboki bór pozostaje tajemnicą. Bohaterowie trafić mogą w tę gęstą knieję przypadkiem, błądząc podczas podróży z lub do stolicy albo też wejść do niej celowo, kierując się jednym z ogłoszeń na tablicy we wsi Słomów.

Gdy już zagłębią się w las, ku swojemu zdziwieniu napotkają sporą polanę, a na niej dużą drewnianą chatę, wręcz dworek. Ma kamienną podmurówkę i piętro, a jego wielkości nie powstydziliby się średniozamożny szlachcic. Będzie starannie zbudowany i utrzymany w dobrym stanie, zaś obejście będzie oporządzone i wysprzątane. Za domem rośnie wielka jabłoń, z jednej strony znajduje się warzywny ogródek, zaś z drugiej stodoła, choć nie widać zwierząt hodowlanych, ani nie było słyhać wcześniej ich odgłosów. Przed domem zaś stoi potężnej postury jegomość, który właśnie kończy rąbać drewno. Na widok bohaterów podniesie rękę w geście powitania.

Gospodarz przedstawi się jako Jorg i zapytany odpowie, że mieszka tutaj sam. Kilka lat temu mieszkał w jednej z wiosek na północ stąd, ale gdy jego żona zmarła podczas porodu, zrozpaczony wyruszył w świat. Nie uszedł aż tak daleko. Któregoś dnia, gdy obudził się rano na tej polanie, stwierdził, że mu tu będzie dobrze i już tu został. Z dala od wszystkiego.

Widok pierwszych ludzi (i nieludzi) od dawna jest mu miły i z chęcią zaprosi Bohaterów na poczęstunek, a gdyby tego potrzebowali, to i na nocleg. Jadła i napitku ma pod dostatkiem a chata duża, to i miejsce się znajdzie. Zapytany o potwora (jeśli Gracze są w lesie z powodu zlecenia), odpowie, że podczas polowań czasem słyszy niepokojące odgłosy, ale wtedy leży bez ruchu w miejscu, aż się oddalą, a następnym razem wybiera zupełnie inną część lasu.

W gościnach

Historia mężczyzny jest już na samym początku trochę podejrzana. Po co bowiem stawiał dla siebie tak duży dom? Kto mu pomaga o niego dbać: z pewnością jedna osoba nie jest w stanie utrzymać go w tak dobrym stanie. Jeśli postacie Graczy skorzystają z zaproszenia, już podczas posiłku zauważą, że jedzenia, które im zaferował, jest zbyt dużo, by jeden człowiek je przejadł. Jeśli chcesz, możesz też wprowadzić dodatkowe podejrzane elementy, jak wino dostępne tylko w Hengfors, czy naczynia w jadalni przygotowane dla większej liczby osób.

Jeśli któryś z Bohaterów wymknie się, by sprawdzić całą posiadłość, dodatkowo odkryje, że trzy pokoje na piętrze wyglądają na zamieszkałe. Są urządzone jak sypialnie. W jednym pełno jest znaleźsk z lasu, drugi przypomina rupieciarnię, tyle w nim drobnych przedmiotów codziennego użytku, a w trzecim stoi małżeńskie łóżko, a na komodzie obok niego perfumy. W każdym z tych pomieszczeń będą też ubrania z całą pewnością należące do kogoś innego, niż Jorg, w tym kobiece sukienki. Jeśli zaś ktoś sprawdzi obejście, odkryje, że w stodole jest pusto, za to znajduje się tam ułożone ze szmat legowisko i poukładane w stosiki różnej wielkości kamienie.

Jeśli BG nie nabiorą podejrzeń i zgodzą się na zaproponowany nocleg, to w nocy doświadczą kolejnych dziwnych zdarzeń. W zależności od liczebności i składu grupy, gospodarz zaferuje im wspólną izbę dla wszystkich, mimo, że dworek na pewno pomieściłby gości w osobnych pokojach. Gdy drużyna pójdzie spać, niektórych z jej członków mogą obudzić odgłosy kroków rozlegające się po domu albo głośny trzask dobiegający ze stodoły.

Jeśli mimo tego wszystkiego, drużyna nie nabierze podejrzeń lub nie będzie chciała poznawać tajemnicy przypadkowo spotkanego mężczyzny, ten po prostu pozwoli im odejść wieczorem po poczęstunku lub rankiem po noclegu, życząc jednocześnie szczęścia w dalszej podróży.





Schronienie potworów

Tajemnicą dworu w lesie jest to, że jest kryjówką dla kilku potworów. Są to wilkołak Jorg, skalny troll Trach, sukkub Elsa, doppler Albert oraz bożątko Angus, którzy razem znaleźli schronienie w tym miejscu z dala od ludzi. Każdy z nich ma własną historię. Wilkołak uciekł tu po zabiciu w szale własnej żony, by nikomu już nie szkodzić. Sukkub musi ukrywać się przed pewnym wiedźminem z Cechu Gryfa. Troll pokłócił się ze swoim bratem Głazem i musiał poszukać sobie nowego miejsca do życia, gdy tamten go przegnał. Doppler musiał w pośpiechu opuszczać swój rodzinny Novigrad, gdy władzę przejął tam Kult Wiecznego Ognia. Bożątko zaś po prostu nie lubi cywilizacji. Wszyscy mieszkańcy tego miejsca nie chcą kłopotów i próbują żyć swoim życiem, nie szkodząc ludziom i nieлюдziom. Żywią się tym, co da im las i dzikie zwierzęta. Swoich nie trzymają, by Jorgowi łatwiej było nad sobą panować. Trzymają się razem w tych trudnych dla nich czasach, nawzajem pomagając w swoich słabościach (na przykład troll zakuwa wilkołaka w łańcuchy przy jednym z kamieni, a gdy tamten ma gorszą noc, w razie czego wali go w łeb, „żeby sobie pospał”). Mieli nadzieję, że do ich kryjówki nikt nigdy nie trafi, ale gdy przybyli Bohaterowie, musieli sobie jakoś z tym poradzić.

Jorg wyczuł BG już z daleka i zdążył ostrzec pozostałą czwórkę. Tamci schowali się do piwnicy (robiącej też za trollową jaskinię), ukrytej pod kłapą w stodole. Wilkołak zaś wyszedł na spotkanie podróżnikom, próbując ukryć wszystko pod zmyśloną historią.

Jeśli w grupie Graczy jest wiedźmin, jego amulet będzie szarpał się na łańcuszku jak szalony podczas całego pobytu na polanie. Postacie znajdujące się na tropieniu mogą oczywiście znaleźć ślady, szczególnie trolla, a Bohaterowie o rozwiniętych zdolnościach społecznych z pewnością przejrzą kłamstwa gospodarza.

Trudny wybór

Gdy prawda o tym miejscu wyjdzie na jaw, Gracze staną przed wyborem: wypłenić siedlisko potworów (jednocześnie zyskają ciekawą, trudną do znalezienia kryjówkę w środku lasu) czy zostawić je w spokoju. Każda z opcji ma swoje konsekwencje.

Jeśli kłamstwo Jorga w jakiś sposób zostanie odkryte, ten w pierwszej kolejności ostrzeże resztę i cała piątka spróbuje ucieczki. Tym bardziej, jeśli w grupie jest wiedźmin. Jeśli Bohaterowie nie będą jednak wykazywać wobec nich agresji, będą skłonni z nimi porozmawiać i opowiedzą o swoich historiach. W żadnym razie sami z siebie nie zaatakują postaci Graczy.

Jeśli jednak „rodzinka” potworów zostanie zaatakowana (lub chociaż jednemu z nich zagrazi niebezpieczeństwo), rzucą się do walki o swoją wolność i życie. Tylko dwójka z nich potrafi jednak walczyć – troll i wilkołak (ich statystyki znajdują się odpowiednio na stronie 304 i 312 podręcznika podstawowego), a pozostali są raczej niegroźni (dla nich użyj statystyk bandyty ze strony 276, ale nie posiadają oni przy sobie żadnej broni). Współczynniki bożąt i sukkubów poznacie już niedługo w oficjalnym dodatku.

Jeśli Bohaterowie dotarli na miejsce z powodu ogłoszenia z tablicy w Słomowie, to w tym zleceniu jest ziarno prawdy. Oczywiście wieśniacy pozmyślali w nim większość, nikt z piątki lokatorów tego miejsca nie porwał żadnych dzieci, ale jedna z krów padła łupem tutejszego trolla. Trach chciał być miły i na urodziny Jorga postanowił przynieść mu coś krwistego. Zakradł się w tym celu nocą do wioski i ukradł z niej przerażone i bardzo zaskoczone zwierzę, by wilkołak mógł sobie na coś zapolować. Po jedzeniu przegadali resztę nocy. Tak samo doppler często wybiera się do Hengfors, by „pożyczać” różne drobiazgi i pieniądze, za które potem kupuje jedzenie i potrzebne narzędzia. Są to jednak jedyne grzeszki miejscowych. Czy wystarczające, by uznać ich za potwory, to już zdecydują Gracze.

