

Szał

Scenariusz do systemu Vaesen

Autorka: Magdalena Górecka

Spis treści

Metryka scenariusza	3
Wstęp.....	4
Uwagi ogólne.....	4
Tło historii	5
Bohaterowie Graczy.....	6
Vaesen	8
Bohaterowie Niezależni.....	9
Szpital miejski.....	9
Personel szpitala – inni lekarze i pielęgniarki.....	9
Kościół parafialny pod wezwaniem św. Floriana	10
Włóścia Finlajsona.....	11
Miejsca	13
Szpital miejski.....	13
Kostnica i laboratorium.....	13
Cela tajemniczego pacjenta	14
Gabinet kierownika skrzydła psychiatrycznego	15
Sala wspólna w skrzydle psychiatrycznym	15
Skrzydło chirurgii.....	17
Kościół parafialny pod wezwaniem św. Floriana	18
Włóścia Finlajsona.....	19
Zakłady farbiarskie.....	19
Las nad rzeką	20
Tajemnica	21
Fałszywe tropy	22
Przebieg przygody.....	23
Uwagi ogólne.....	23
Wstęp.....	23
Główne śledztwo	23
Odliczanie do katastrofy	23
Antagonista.....	24
Rozwiązanie konfliktu	24

Pokłosie.....	24
Pomoce dla Graczy.....	25
Notatka dla Hansa	25
Notatka dla Svena.....	25
Notatka dla Anette.....	26
Notatka dla Niklasa	26

Metryka scenariusza

System: Vaesen

Czas i miejsce: południe Królestwa Szwecji, lata osiemdziesiąte XIX wieku

Liczba graczy: 3-4

Liczba sesji: 1-2

Gotowe postacie: nie

Opis sesji:

W tajemniczych okolicznościach dochodzi do zaginięcia córki jednego z najbogatszych ludzi w mieście. Pochłonięty otwarciem nowego zakładu ojciec chce załatwić sprawę dyskretnie. Tymczasem w szpitalu miejskim, w skrzydle psychiatrycznym zjawia się tajemniczy pacjent, które wydaje się mieć coś wspólnego z tą sprawą. Czy zagadka zostanie rozwiązana, zanim rozpęta się burza?

Treści potencjalnie drażliwe: samobójstwa, widok zwłok, treści seksualne, choroby psychiczne

Wstęp

Zadaniem Graczy będzie rozwikłanie zagadki stojącej za tajemniczymi wydarzeniami w szpitalu miejskim. W zależności od tego, czy Gracze użyją gotowych Bohaterów czy też własnych postaci, ich motywacje do zajęcia się śledztwem mogą być różne.

Uwagi ogólne

Scenariusz zawiera nawiązania do podręcznika głównego „*Vaesen. Mythic North*” (Free League, 2020), które również mogły być przetłumaczone w sposób odbiegający od oficjalnego polskiego wydania. Większość opisu vaesena występującego w tym scenariuszu przetłumaczona jest inaczej niż w oficjalnej polskiej wersji. Zmiany są przede wszystkim stylistyczne i językowe.

Tło historii

Bogaty przedsiębiorca tekstylny, Gustav Finlajson, pragnął otworzyć kolejny zakład farbiarski nad rzeką, niedaleko swojej rodowej posiadłości. Niestety, otwarcie opóźniało się – prace budowlane niweczyła wezbrana po zimie rzeka. Doprowadzony do ostateczności Gustav podjął się niebezpiecznego planu. Pamiętając opowieści z dzieciństwa, postanowił przywołać wodnego demona, Näckena. Dar w postaci czarnego kota faktycznie sprawił, że Näcken się pojawił, ale jego pomoc miała swoją cenę. Zaproponował mężczyźnie, że w zamian za okiełznanie wód, w odpowiednim czasie weźmie to, co w domostwie Gustava jest najcenniejszego i o czym Gustav nie wie, że to ma. Mężczyzna przypomniał sobie opowieści o potworach czyhających na nienarodzone jeszcze dzieci, ale doszedł do wniosku, że skoro on i jego żona są już w średnim wieku, ich synowie nie założyli jeszcze rodzin, a jedynej córce marzy się uniwersytet, a nie kawaler, to taki dar nie wchodzi w rachubę. Gustav zgodził się na ofertę stwora, a rzeka się uspokoiła, pozwalając na dokończenie prac. Ponieważ nikt z otoczenia fabrykanta nie zginął w tajemniczych okolicznościach nad wodą, Gustav przeszedł nad umową do porządku dziennego.

Wraz z końcem wiosny, do rodzinnego domu wraca na wakacje Saskia, najmłodsza córka Gustava. Reszta rodziny nie wie, że dziewczyna jest jednym z „dzieci czwartku” posiadających dar widzenia mitycznych stworów, zwanych vaesen. Ten talent wyczuł jakiś czas temu Näcken i wybrał ją sobie na obiecany dar. Ku jego zdziwieniu, Saskia okazuje się być odporna na zwodniczą muzykę. Kiedy stare i dobre sposoby na zaciągnięcie jej pod wodę lub chociaż w trzciny zawodzą, Näcken poddaje się i mimowolnie zaprzyjaźnia z niezwykle dziewczyną. Mijają letnie dni, a jego fascynacja śmiertelniczką rośnie.

Ciągle znikanie córki z domu niepokoiło Gustava. Poprosił o pomoc swojego wiernego asystenta, Hansa Rosenlund, wiedząc o sympatii, jaką ten żywił do Saskii. Pewnym chmurnym popołudniem Hans śledził dziewczynę udającą się „szkicować” nad rzeką. Tam nakrył ją z jakimś grajkiem. Nieświadomy prawdziwej natury nieznanego zaatakował go. Näcken ujawnił mu swoją prawdziwą postać, raniąc go w odwecie w prawe przedramię swymi szponami, po czym umknął do rzeki. Oszałały z bólu i chęci zemsty, Hans pobiegł przez las do fabryki, z zamiarem doprowadzenia do awarii systemów zabezpieczających i wylania toksycznych barwników do rzeki. Jego śladem ruszyła Saskia, chcąc go powstrzymać. W wyniku szamotaniny dziewczyna upada, uderza głową o kamień i traci przytomność, a Hans znosi ją do jednej z piwnic pod fabryką, co zauważa wynurzający się z powrotem z rzeki Näcken. Hans w pośpiechu doprowadza swój plan do końca, uwalniając do wody trujące ścieki. Vaesen cudem przeżywa, tracąc jednak większość swych sił i mocy. Hans planuje dokończyć to, co zaczął, ale jego zamiary krzyżuje chaos w fabryce i Gustav posyłający do miejskiego szpitala gońca z informacją, żeby przysłali kogoś po „szaleńca w wodzie”.

W taki oto sposób vaesen trafia do oddziału psychiatrycznego w szpitalu miejskim. Ma jednak ze sobą flet, za pomocą którego planuje wyrwać się z powrotem na wolność. Przez swoją muzykę sieje chaos w szpitalu, czekając na dogodną okazję do ucieczki i zemsty. Hans chce ruszyć jego śladem, aby dokończyć to, co zaczął. Gustav podejrzewa, że nagłe zaginięcie córki może mieć związek z tajemniczym mężczyzną i następnego dnia z samego rana wysyła tam Hansa, żeby dyskretnie zbadał sprawę. Wszelki rozgłos związany z jego nazwiskiem, jak i działania policji mogłyby źle odbić się na interesach okupionych umową z wodnym stworem.

Bohaterowie Graczy

W zależności od decyzji Mistrza Gry i graczy, rozgrywkę można przeprowadzić za pomocą postaci wybranych przez graczy lub z użyciem gotowych Bohaterów Graczy. Niewybrane postaci mogą pojawić się jako Bohaterowie Niezależni (ich statystyki znajdują się w dalszej części scenariusza, w sekcji [Bohaterowie Niezależni](#)).

Niklas Nithardt, 25 l.

Niedoszły kompozytor i pianista, obecnie wikary w parafii św. Floriana. Jest utalentowanym muzykiem, ale bywa niezrozumiany przez bardziej konserwatywnych twórców. Cierpi na blokadę twórczą, usiłuje skomponować utwór na konkurs muzyki kościelnej. Przybywa do szpitala w zastępstwie zmarłego kapelana, ale ma wątpliwości co do przyczyny jego śmierci.

Motywacja: udowodnić wszystkim, że jest przyszłością muzyki, choćby jedynie kościelnej

Trauma: został wyśmiany na egzaminach wstępnych do Akademii Muzycznej za zbyt nowatorską aranżację

Mroczny Sekret: ma kryzys wiary, sprzedałby duszę w zamian za sukces czy jeszcze więcej talentu

Krzepa 3	Gibkość 1	Koordinacja 3	Podstępność 1
Logika 4	Uczoność 2 Czułość 1	Empatia 5	Inspirowanie 1 Manipulacja 1 Przenikliwość 3

Anette Finlajson, 24 l.

Stażystka w szpitalu miejskim, pracująca na oddziale psychiatrii. Kiedy do szpitala przybywa młody człowiek chcący poznać pacjenta mogącego mieć wcześniej kontakt z jej zaginioną kuzynką, Saskią Finlajson, Anette dołącza do poszukiwań. Dalej nie wie, czy halucynacje, które ją prześladowają są wynikiem „wytężonej pracy badawczej”, tragicznej przeszłości, czy tak naprawdę szaleństwo zaczyna dotykać też wszystkich wokół w szpitalu.

Motywacja: zostanie pierwszą alienistką w Szwecji

Trauma: była świadkiem, jak po duszę jej umierającego ojca przyszedł diabeł

Mroczny Sekret: Eksperymentuje z substancjami psychoaktywnymi

Krzepa 3	Gibkość 1 Walka wręcz 1	Koordinacja 4	Medycyna 2
Logika 5	Śledztwo 2 Uczoność 1	Empatia 3	Manipulacja 2 Przenikliwość 1

Sven Jansen (Archetyp: Lekarz), 34 l.

Pochodzący z bogatej rodziny Sven nigdy nie musiał przejmować się niczym. Rzeczywistość zawodu medyka okazała się jednak mniej przyjazna – świetne noty i pochwały wykładowców są już za nim, a szpitalna praktyka jest trudna, męcząca, a wykazanie na polu nauki wiąże się z wysiłkiem, do którego nie jest przyzwyczajony. Do istot nadprzyrodzonych podchodzi jak do czegoś nieznanego do tej pory uczonym, ale wyznaje zasadę, że jeśli coś krwawi, to można to zabić, a jeśli nie – to przynajmniej nie pobrudzi stołu sekcyjnego.

Motywacja: zaimponować światu medycyny

Trauma: zwymiotował podczas zajęć w prosektorium, bo wydawało mu się, że zwłoki do niego mrugnęły

Mroczny sekret: marzy mu się autopsja lub wiwisekcja vaesena

Krzepa 4	Walka wręcz 1 Siła 2	Koordinacja 4	Medycyna 3 Podstępność 1
Logika 4	Śledztwo 1 Uczoność 2	Empatia 2	Inspirowanie 1 Manipulacja 1

Hans Rosenlund (Archetyp: Pisarz), 27 l.

Zaufany pracownik Gustava, syn jego zmarłego przyjaciela. Gustav ufa mu bardziej niż własnym synom i najchętniej przekazałby mu część przedsiębiorstwa wraz z ręką swojej córki. Obsesyjnie zazdrosny o Saskię Finlajson, nie cofnie się przed niczym, aby wypełnić dane pracodawcy słowo i zapewnić dziewczynie bezpieczeństwo. Do szpitala przybywa, aby porozmawiać z ostatnią osobą, z jaką Saskia miała kontakt przed zaginięciem, tylko czemu ci lekarze nie chcą współpracować i pytają o policję?

Motywacja: wżenić się do rodziny o wyższej pozycji społecznej

Trauma: omal nie stracił życia z rąk vaesena

Mroczny Sekret: dopuścił się czegoś strasznego

Krzepa 4	Walka wręcz 1 Siła 2	Koordinacja 3	Walka dystansowa 2 Podstępność 1
Logika 3	Uczoność 1 Czułość 1	Empatia 4	Inspirowanie 1 Manipulacja 2 Przenikliwość 1

Vaesen

Rozwój wielu gałęzi przemysłu nie byłby możliwy bez rzek. Niestety, współcześni ludzie zapominają, że dawni mieszkańcy rzek i jezior niekoniecznie będą chcieli je opuścić. Co więcej, część z nich jest bardzo zadowolona z możliwości kontaktu z potencjalnymi ofiarami jak na przykład hipnotyzujący swoją grą na skrzypcach bądź flecie Näcken, przez część społeczeństwa uparcie nazywany Näkki. Muzyka Näckena dosłownie porywa ludzi do tańca, wyzwala w nich pierwotne żądze lub doprowadza do szaleństwa. Najgorzej mają muzycy – jeśli taki zwróci uwagę Näckena, to już po nim. Näcken bywa kapryśny jak rzeki w których żyje i albo beztalencie litościwie utopi, albo zmusi go do grania tak długo, aż ten nauczy się poprawnie grać, co najczęściej kończy się śmiercią nieszczęśnika z wyczerpania. Nie rzadko pokazuje się postronnym w ludzkiej postaci – wszystko to po to, aby zwodzić ich tak długo, aż wpadną w jego szpony.

Osoby posiadające dar Widzenia mogą okazywać się odporniejsze na jego muzykę. W niniejszej przygodzie, Näcken nawiązuje więź z ludzką dziewczyną, Saskią Finlajson, która posiadała właśnie taki dar. W zależności od tego, co postanowią Gracze, Näcken może powrócić do rzeki, w której żył do tej pory, zostać wygnany z okolicznych wód lub wpaść w ręce medyków chcących badać to, co w naturze słabo poznane.

Statystyki: Krzepa 5, Koordynacja 8, Magia 12, Manipulacja 10, Groza 1

Magiczne moce:

Urok - taki jak Zaklęty sen, Zniewolenie, Drink z niespodzianką (w wodzie pitnej nagle znajdują się kijanki, bohaterowie wymiotują żabami)

Kłątwa – taka jak Wabienie (test przeciwstawny Czujności), Uwodzenie (test przeciwstawny Przenikliwości)

Akwaportacja – używa wolnej akcji, aby przemieścić się między stawami, jeziorami czy rzekami

Oddychanie pod wodą

Zmiennokształtność – Näcken potrafi zmienić się w dowolne wodne zwierzę

Magiczny instrument (działa jak Taniec)

Stany: Kusiciel (+2, gra na swoim instrumencie i wabi), Desperat, Ranny (-2, rzuca klątwę na atakującego), Uciekinier (-1, używa Akwaportacji, żeby przenieść się do innego zbiornika wodnego)

Walka: Szpony – obrażenia 1, zasięg 0

Rytuał: Nieprzyjaciółmi Näckena jest to, co w starym kraju nowe – żelazo i chrześcijańskie symbole. Można go powstrzymać, wabiąc go do miejsca, w którym symboli religijnych jest wiele, a następnie unieruchomić za pomocą wbicia w ziemię noża wykorzystanego wcześniej do uszkodzenia instrumentu. Należy zauważyć, że niniejszy scenariusz może nie wymagać przeprowadzenia Rytuału. Wszystko zależy od inwencji Graczy i Mistrzów Gry.

Bohaterowie Niezależni

Szpital miejski

Kierownik oddziału psychiatrycznego – Sigismund Freuman

Psychiatra z zawodu, opiumista z zamiłowania. Może wiedzieć więcej niż się wydaje o tym, co dzieje się na oddziale. Ukrywa coś przed ludźmi spoza oddziału i zbywa pytania o wydarzenia poprzedniej nocy.

Krzepa 2	Odporność fizyczna 2	Koordinacja 2	Medycyna 3
Logika 3	Uczoność 2 Czułość 1	Empatia 3	Przenikliwość 3 Odporność psychiczna 2

Stażystka – Anette Finlajson (jako Bohater Niezależny)

Drobna dziewczyna, o wielkich, podkrążonych oczach, bardziej przypomina pensjonarkę niż lekarzkę na stażu. Jej perfumy mają dziwny, słodkawy zapach, o wręcz usypiającym działaniu – pokłosie własnych eksperymentów nad substancjami odurzającymi. Przy bliższej rozmowie okazuje się, że rozpoznaje nazwisko zaginionej dziewczyny – jest jej kuzynką, a ojciec Saskii to jej stryj.

Krzepa 2	Odporność fizyczna 1	Koordinacja 3	Medycyna 3
Logika 3	Uczoność 2	Empatia 2	Przenikliwość 3 Odporność psychiczna 2

Lekarz dyżurny – Sven Jansen (jako Bohater Niezależny)

Mężczyzna pod trzydziestkę, o posturze oficera i dumie godnej arystokraty, najczęściej flirtujący z pielęgniarkami lub wyęcujący się stażystami w pracy. Robi wrażenie nadętego karierowicza, ale przy bliższym poznaniu okazuje się kompetentnym w swoim fachu, choć do bólu praktycznym – cokolwiek dzieje się w szpitalu, można to objąć rozumem.

Krzepa 3	Odporność fizyczna 2 Siła 2 Walka wręcz 1	Koordinacja 3	Medycyna 3
Logika 2	Uczoność 2	Empatia 2	Manipulacja 1 Odporność psychiczna 2

Personel szpitala – inni lekarze i pielęgniarki

Krzepa 2	Odporność fizyczna 2	Koordinacja 3	Medycyna 2
Logika 3	Uczoność 2	Empatia 2	Przenikliwość 2 Odporność psychiczna 2

Kościół parafialny pod wezwaniem św. Floriana

Proboszcz kościoła pod wezwaniem św. Floriana – Mikael Makulinen

Mężczyzna w sile wieku, ma żonę i trójkę małych dzieci. Nie pochodzi z miasta, wychował się na wsi i dobrze pamięta stare opowieści i zwyczaje. Dzięki stypendium ukończył z wyróżnieniem teologię, ale ze względu na brak szwedzkiego pochodzenia, nie mógł kontynuować kariery naukowej. Nadal posiada jednak bogatą biblioteczkę na temat ludowych wierzeń.

Krzepa 3	Odporność fizyczna 2	Koordinacja 2	Walka dystansowa 2
Logika 3	Uczoność 2	Empatia 2	Przenikliwość 2 Odporność psychiczna 2

Wikary w parafii św. Floriana – Niklas Nithardt (jako Bohater Niezależny)

Zastępuje zmarłego kapelana na polecenie księdza proboszcza. Ma tendencje do zamyślenia się. Chętnie służy dobrym słowem i w razie możliwości pomocą, również ze strony swojego zwierzchnika.

Krzepa 2	Odporność fizyczna 1	Koordinacja 2	
Logika 3	Uczoność 2 Czujność 1	Empatia 3	Inspirowanie 1 Przenikliwość 1 Odporność psychiczna 1

Włóscia Finlajsona

Właściciel farbiarni tkanin – Gustav Finlajson

Bogaty przedsiębiorca. Po śmierci swojego przyjaciela, zaopiekował się wdową po nim i jego dziećmi, najstarszemu z nich – Hansowi, zaoferował pracę – po latach młody człowiek jest jego główny księgowym i praktycznie prawą ręką. W przeszłości zawarł umowę z vaesenem, o której najchętniej chciałby zapomnieć. Stryjek Anette Finlajson, pracującej w szpitalu miejskim.

Krzepa 2	Odporność fizyczna 2	Koordinacja 3	
Logika 3	Uczoność 1 Czujność 2	Empatia 2	Manipulacja 2 Odporność psychiczna 1

Asystent Finlajsona – Hans Rosenlund (jako Bohater Niezależny)

Jest zaufanym asystentem Gustava Finlajsona. Bierze udział w poszukiwaniu zaginionej córki pracodawcy i przybywa do szpitala, aby odnaleźć tajemniczego mężczyznę, którego podejrzewa się o bycie zamieszonym w zaginięcie dziewczyny i którego schwytano nad rzeką na terenie zakładu Finlajsona i zamknięto na oddziale psychiatrycznym, a z którym wcześniej widziana była Saskia.

Krzepa 3	Walka wręcz 1 Siła 2	Koordinacja 2	Walka dystansowa 2 Podstępność 1
Logika 2	Uczoność 1 Czujność 1	Empatia 3	Inspirowanie 1 Manipulacja 2 Przenikliwość 1

Przyszli dziedzice tekstylnego imperium – Oskar i Ejnar Finlajson Starsi bracia Saskii. Na swój sposób na pewno kochają siostrę i martwi ich jej zniknięcie, ale tego nie okazują. Nie traktują poważnie Hansa, mimo pracy, którą wykonuje dla ich ojca, uważając go, pewnie nie bez przyczyny, za zainteresowanego ich siostrą wyłącznie dla własnych interesów

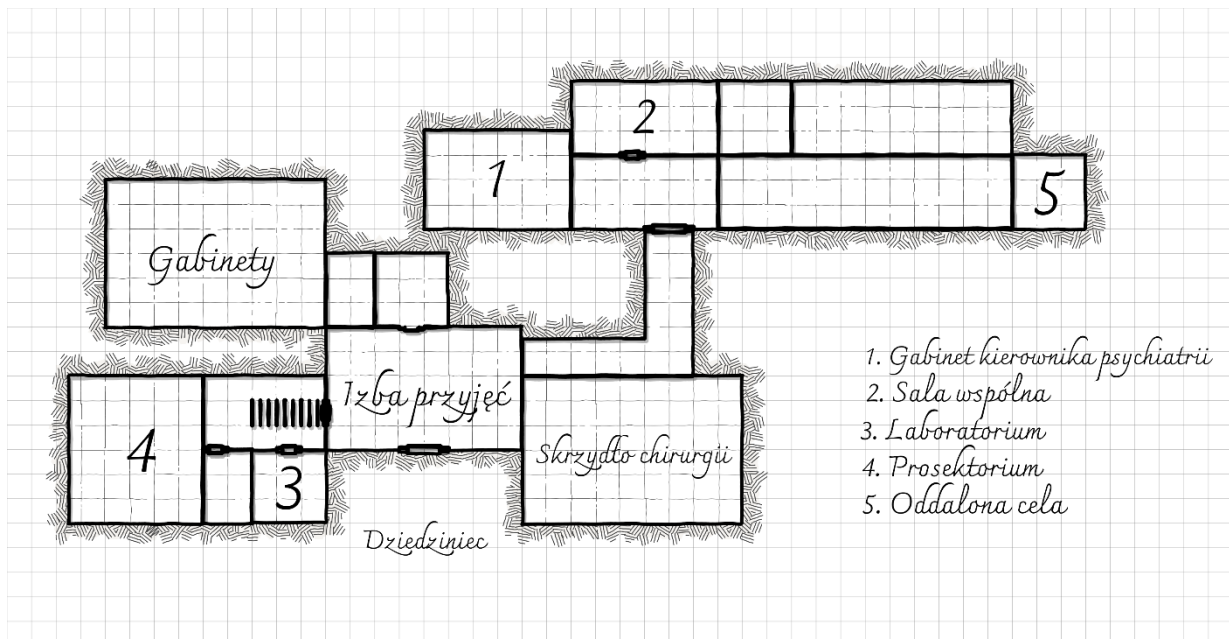
Krzepa 3	Odporność fizyczna 1 Siła 2 Gibkość 1	Koordinacja 2	Walka dystansowa 1
Logika 3	Śledztwo 2	Empatia 2	Odporność psychiczna 2

Pracownicy fabryki

Magazynierzy, farbiarze, włóknarki – wielu z nich pochodzi z okolicznych wiosek, a otwarcie się zakładu Finlajsona zagwarantowało ich rodzinom godny byt.

Krzepa 3	Odporność fizyczna 2 Siła 2 Gibkość 2	Koordynacja 2	
Logika 2	Czujność 1	Empatia 2	Odporność psychiczna 1

Miejsca Szpital miejski



Jak na obecne czasy, szpital jest dość nowoczesny i otwarty na nowinki płynące z różnych stron Europy. W odróżnieniu od wielu ówczesnych szpitali, posiada on oddział psychiatryczny, który nie pełni roli skrzydła dla obłąkanych, lecz faktycznie miejsca leczenia ludzi, z użyciem nowatorskich metod i leków. Na terenie szpitala znajduje się kilka miejsc, do których Gracze mogą się udać w ramach śledztwa. Mistrz Gry może również zaimprovizować dodatkowe lokacje wedle swojego życzenia.

Wyzwanie:

- Podczas śledztwa w szpitalu, Gracze mogą od czasu do czasu słyszeć dziwną muzykę i odczuwać, jak powoli jej ulegają. Sukces w teście na Uczoność zidentyfikuje instrument jako flet (W1), więcej niż jeden sukces pozwoli określić źródło dźwięku. Tajemnicza muzyka doprowadzi ich do skrzydła psychiatrycznego, po czym umilknie.
- Rozmowa z pielęgniarkami i lekarzami na izbie przyjęć zdradzi, że zeszłej nocy w szpitalu doszło do kilku nagłych zgonów wśród personelu (W5).
- Idąc do skrzydła psychiatrycznego, Gracze mogą podsłuchać rozmowę pielęgniarek stamtąd wracających. Test na Przenikliwość dodatkowo pozwoli zdobyć informację, że nowy pacjent wzbudził ich zainteresowanie mimo tragicznych wydarzeń, które nastąpiły krótko po jego przyjęciu ze względu na swoją wyjątkową urodę. W przypadku większej liczby sukcesów, Gracze otrzymają informację, że mężczyzna obecnie przebywa w skrzydle psychiatrycznym.

Kostnica i laboratorium

Ze względu na specyfikę tych pomieszczeń znajdują się w piwnicy szpitala. Mimo niskiej temperatury, w powietrzu unosi się słodki, trupi zapach ciał lub gryzących odczynników chemicznych. Gracze mogą tu spotkać koronera i laborantów.

Wyzwanie:

- Po wejściu do kostnicy, Gracze o archetypie innym niż Lekarz wykonują test Strachu o podstawowej trudności.
- Po udanym teście Manipulacji, Gracz dowie się od personelu, że większość zwłok w kostnicy pochodzi z poprzedniej nocy. Przy dwóch i większej liczbie sukcesów, Gracze będą mogli obejrzyć zwłoki, odkrywając na nich oprócz przyczyn śmierci (podcięcie żył, powieszenie), także ślady szponów (W6). Test na Uczoność lub Medycynę pozwoli na ocenę, czy są to ślady pozostawione przez człowieka czy też może...coś innego.
- Rozmowa z laborantami, poparta testem na Przenikliwość, zdradzi, że pod miastem doszło do zanieczyszczenia rzeki wskutek awarii w farbiarni tkanin (W9). Jeśli Sigismund wmówił Graczom, że dziwne zachowanie pacjentów to wynik wody zanieczyszczonej metalami ciężkimi, mają okazję wykorzystać tę informację przeciw niemu (patrz: [Fałszywe tropy](#))
- W kostnicy mogą spotkać również proboszcza pobliskiego kościoła, Mikaela Makulinena, który przyszedł tam w sprawie ciała zmarłego kapelana. Jeśli Gracze nie rozmawiali z nim w kościele, mają okazję spytać go o okoliczności śmierci kapelana (W7).

Cela tajemniczego pacjenta

Gracze mogą tutaj trafić, jeśli otrzymali wskazówki od kogoś z pracowników szpitala lub gdy uzyskali wystarczającą liczbę sukcesów w teście na Uczoność po rozpoznaniu rodzaju muzyki i źródła jej pochodzenia (W1). Cella, w której znajduje się tajemniczy pacjent przypomina zwykły pokój, jednak drzwi są zbudowane ze stalowych prętów.

Wyzwanie:

- Test na Uczoność lub posiadanie informacji (W4) pozwoli na zorientowanie się, że pacjent to nie człowiek, tylko vaesen, a konkretnie Näcken. Gracze, którzy zdadzą sobie sprawę, z kim mają do czynienia, muszą zdać test Strachu o zwykłej trudności. W przypadku braku tych informacji, Graczowi lub Graczom może objawić się przez moment prawdziwa postać Näckena – ciemnozielone włosy, blada skóra o sinym odcieniu, szpony zamiast paznokci.
- Jeśli w grupie znajduje się Gracz odgrywający Hansa lub Hansa towarzyszy Graczom jako BN, Näcken spróbuje się na niego rzucić mimo krat, oskarżając go o przyczynę swojego nieszczęścia i sugerując, że Hans skrzywdził Saskię.
- Jeśli reszta Graczy stanie po stronie vaesena, mogą zmusić Hansa do pokazania im wisiora Saski, którego obecność wyczuwa u niego Näcken. Stwór nakłania resztę graczy, aby zajrzeli do środka i sprawdzili, jakiego koloru kosmyk włosów się tam znajduje, chcąc tym samym udowodnić, że jego relacja z Saskią była dobrowolna z jej strony. Okazuje się, że jest on ciemnozielony, nie są to więc ludzkie włosy (W14). Näcken może zaoferować Graczom pomoc w odnalezieniu dziewczyny. Jeśli Gracze zgodzą się pomóc Näckenowi w ucieczce, poprosi ich o czuwanie w nocy w szpitalu,

podczas gdy on postara się wydostać z celi. W razie odmowy, Näcken może wspomnieć coś o „bezużytecznych ludziach” i zasugerować, że w takim wypadku sam sobie poradzi.

- Jeśli Gracze docierają tam następnego dnia, dowiedzą się o wydarzeniach poprzedniej nocy od kogoś z personelu. W zależności od poprzednich wydarzeń i decyzji Mistrza Gry, otrzymają również informację, że pacjent zbiegł lub że został pojmany i przeniesiony w inne miejsce. Sukces w teście Manipulacji pozwala się im dowiedzieć, że zabrano go na „specjalny zabieg”. Dwa i więcej sukcesów sprawia, że rozmówca wygada się, że tego dnia chirurdzy będą testować nową metodę operacji i dlatego nie można im przeszkadzać. Dalsze wskazówki na ten temat znajdują się w [Skrzydło chirurgii](#)

Gabinet kierownika skrzydła psychiatrycznego

Przez większość dnia i nocy pomieszczenie jest puste. Sigismund przebywa w nim jedynie rano i krótko przed opuszczeniem pracy. Na jego biurku panuje rozgardiasz i piętrzą się dokumenty.

Wyzwanie:

- W powietrzu unosi się ciężki, żywiczny zapach (rzut na Przenikliwość lub Uczoność zakończony sukcesem zdradzi, że jest to opium – ta informacja może zostać wykorzystana do zaszantażowania Sigismunda w celu zdobycia prawdziwych informacji na temat tajemniczego pacjenta lub nagłych zgonów).
- Jeśli Bohaterowie zdecydują się szukać wskazówek w gabinecie, będzie to wymagało testu na Podstępność Gracza kontra Czujność lekarza, aby wykraść klucz lub odwrócić jego uwagę. Czasem uciekanie się do podstępu nie musi być konieczne – jeśli postać Anette jest BG lub BN, może zdobyć te klucze bez większego problemu.
- Jeśli Gracze zapytają doktora o niecodzienne zjawiska na jego oddziale, ten wyśmieje ich obawy bądź zrzuci epidemię szaleństwa na karb zatrucia wody metalami ciężkimi (patrz: [Fałszywe tropy](#)).

Sala wspólna w skrzydle psychiatrycznym

Jest to miejsce, w którym pacjenci niewymagający ciągłej opieki mogą się spotykać, żeby spędzić czas na czytaniu prasy lub książek, grze w warcaby czy szachy, a także podobnych rekreacyjnych czynnościach. Na końcu sali znajduje się podest, zapewne wykorzystywany podczas wydarzeń artystycznych.

Wyzwanie:

- Zabawienie starszych pacjentów rozmową bądź muzyką (zwłaszcza, gdy wśród Graczy jest Niklas jako BG lub BN), pozwoli się dowiedzieć, że oni również słyszą dziwne dźwięki fletu znikąd. Zachęcenie ich do dalszego podzielenia się wiedzą za pomocą Manipulacji czy też Inspirowania pozwoli się dowiedzieć, że dawno, dawno temu słyszeli taką muzykę nad brzegiem rzeki pod miastem ([W4](#)).
- Jeśli Gracze nie spotkali jeszcze tajemniczego pacjenta, mogą spotkać go po raz pierwszy właśnie tutaj. W sali panuje półmrok, palą się świece, w powietrzu unosi się

dziwny, słodkawy zapach. Obecni tu lekarze, pielęgniarki czy nawet nieliczni o tej porze pacjenci zdają się otumanieni przez nieznaną siłę. Tajemniczy pacjent okazuje się nikim innym jak wodnym grajkiem zwanym Näckenem. Gracze dowiadują się wówczas, że to jego muzyka jest odpowiedzialna za szaleństwo personelu, samobójstwa i podobne wydarzenia (W2). Gracze wykonują test Strachu o zwykłym poziomie trudności. Jest to czas na negocjacje, próbę zrozumienia motywów jego działania lub walkę. Rozmowa z nim, jeśli odpowiednio poprowadzona, pozwoli dowiedzieć się więcej o zaginionej dziewczynie.

- Brak porozumienia się z Näckenem wcześniej i odmówienie mu pomocy w ucieczce może doprowadzić do starcia. Ataki stosowane przez Näckena będą wymagać testów w zależności od użytej przez niego zdolności lub magii. Jeśli Gracze będą musieli stoczyć walkę z personelem szpitala, konieczne będą zdane testy na Walkę Wręcz lub Siłę, w zależności od sytuacji. Jeśli Gracze będą chcieli dopuścić się przemocy wobec Näckena, ten za pomocą swojej muzyki może doprowadzić losowego BN lub BG do próby samobójczej w ciągu 1D6 tur. Jeśli Gracze będą chcieli pokojowo nakłonić go do zaprzestania tego, co robi, wymagane będą co najmniej dwa sukcesy w rzucie na Manipulację.

Skrzydło chirurgii

Jest to opcjonalne miejsce do wykorzystania przez Mistrza Gry, jeśli Gracze staną po stronie Hansa, nie dojdą do porozumienia z Näckenem lub zdecydują się wykorzystać stwora do własnych celów.

- Po dotarciu do skrzydła chirurgii, jeden sukces w rzucie na Przenikliwość doprowadzi Graczy do celu - wrzaski stwora będą się niosły daleko.
- Jeśli Gracze chcą dokonać Rytuału wygnania Näckena, nadarza się ku temu doskonała okazja (wskazówki co przebiegu rytuału znajdują się w rozdziale [Vaesen](#)). Näcken może próbować poprosić o pomoc lub przekupić Graczy, aby pomogli mu się uwolnić. W momencie wygnania, stwór wrzeszczy jeszcze, że pożałują tego, co uczynili, gdy „*nie będzie kto miał pilnować rzeki*”. Mistrz Gry dokonuje wtedy rzutu K4 – liczba oczek wskazuje Graczom, za ile godzin dojdzie do wylania rzeki i zalania terenów nad nią położonych. Od tego momentu zacznie się wyścig z czasem, w którym stawką może być życie niektórych postaci.
- Jeśli Gracze postanawiają jednak uwolnić stwora, będą musieli stoczyć walkę z lekarzami. Gracze zdani są tylko na siebie – vaesen pod wpływem silnych środków uspokajających nie będzie w stanie im pomóc.

Kościół parafialny pod wezwaniem św. Floriana

Z racji na położenie (kościół znajduje się o rzut kamieniem od szpitala), często to duchowny tej parafii pełni rolę kapelana szpitalnego. Pastor Mikael Makulinen jest tu proboszczem, Niklas Nithardt (BG bądź BN) wikarym. W zależności od decyzji Graczy, mogą oni nawiązać kontakt z duchownymi, aby zdobyć potrzebne im przedmioty takie jak woda święcona czy inne dewocjalia. Proboszcza mogą też spotkać z samego rana w szpitalu, gdy będzie odwiedzał kierownika prosektorium w sprawie zmarłego.

Wyzwanie:

- Jeśli Gracz zapyta proboszcza, czy zna szczegóły dotyczące śmierci kapelana szpitalnego, ten odpowie, że zdarzyło się to poprzedniej nocy, ale nie zdradzi szczegółów. Test na Manipulację zakończony sukcesem pozwoli się nam dowiedzieć, że duchowny popełnił samobójstwo podczas pracy. (W7). Dwa i więcej sukcesów da dodatkową informację, że przed śmiercią został nagle wezwany do szpitala wieczorem ze względu na „wyjątkowy przypadek”. To był ostatni moment, kiedy proboszcz widział go żywego.
- Jeśli Gracze zdradzą proboszczowi, że podejrzewają, że za wydarzeniami w szpitalu stoi vaesen, pozwoli on im skorzystać ze swojej biblioteczki poświęconej folklorowi (W4). Jeden sukces w teście na Uczoność pozwoli nam się dowiedzieć, że muzyka opętująca pacjentów to sprawa Näckena. Dwa sukcesy zdradzą, że dla nieświadomych niczego ludzi Näcken może wyglądać jak zwykły człowiek, ale zdradzi go zawsze jakiś nieludzki szczegół, a także niechęć do żelaza i symboli religijnych. Trzy sukcesy zdradzą sposób na pokonanie Näckena, jeśli Gracze będą chcieli rozwiązać sprawę w ten sposób. Jest to otoczenie go symbolami religijnymi, aby nie miał możliwości ucieczki lub wbicie w ziemię narzędzia, którego użyto do zniszczenia instrumentu muzycznego.

Włóscia Finlajsona

Położone na obrzeżach miasta, z piętrowego domu widać dobrze i rzekę, i fabrykę nad nią stojącą. Gracze mogą się tam udać, aby porozmawiać z Gustavem o Saskii i jej zniknięciu. Mogą udać się również do nadrzecznego lasku i na brzeg rzeki, szukając poszlak. Zależnie od pory dnia, istnieje też szansa na spotkanie braci Saskii, jak również okolicznych mieszkańców, załatwiających swoje sprawy.

Wyzwanie:

- Ojciec Saskii, Gustav, nie przyzna się, że sam zawarł umowę z vaesenem, która gwarantowała mu bezpieczne otwarcie i działanie zakładu. Sukces w teście na Przenikliwość pozwoli zauważyć, że mężczyzna coś ukrywa. Przyciśnięty, przyzna się, że obiecał Näckenowi „coś, o czym nie wiedział” w zamian za bezpieczeństwo zakładu. Gdy Hans doniósł mu o tym, że Saskia zadaje się z Näckenem, Gustav poprosił go o pomoc, nie wiedząc, że jego asystent odkrył z jaką istotą ma do czynienia.
- Jeśli Gracze weszli w posiadanie szkicownika znalezionej w lesie, mogą pokazać go Gustavowi. Niestety, reakcja mężczyzny na znajdujące się w nim szkice może nie być najlepsza. Pokazanie szkicownika napotkanym braciom Saskii również może spowodować ciąg niespodziewanych wydarzeń...
- Na terenie przedsiębiorstwa, Gracze mogą spotkać bliźniaczych braci Saskii – Oskara i Ejnara. Nie będą nastawieni zbyt przyjaźnie wobec nich, ale jeśli Gracze dobrze poprowadzą rozmowę i zdobędą ich zaufanie, opowiedzą im więcej o swojej siostrze, ojcu i jego współpracowniku, Hansie. Będą mniej wylewni w obecności Hansa.

Zakłady farbiarskie

Nowoczesne budynki nad rzeką, zbudowane z czerwonej cegły. Poza murami fabryki, rosną niewycięte jeszcze wierzby. Na dziedzińcu zakładu krzątają się pracownicy noszący surowce lub pakujący gotowe materiały.

Wyzwanie:

- Gracze mogą użyć umiejętności Manipulacji lub Inspirowania, aby zachęcić pracowników zakładu do zdradzenia im informacji o tajemniczym zdarzeniu nad rzeką poprzedniego dnia.
- Podziemia stanowią labirynt i graciarnię, jeśli Gracze nie posiadają źródła światła, sukces w rzucie na Czujność pozwoli im nie zrobić sobie krzywdy uderzając się o sufit czy potykając o coś w ciemnych korytarzach.
- Test na Śledztwo pozwoli na znalezienie fragmentów materiału, widocznie gwałtownie oderwanych przez przypadek (W16). Jest to wskazówka do zejścia do piwnicy zakładu w poszukiwaniu zaginionej dziewczyny.
- Gdy Graczom w poszukiwaniach dziewczyny towarzyszy Näcken, jest on w stanie wyczuć obecność Saskii. Jeśli Gracze spotykają Hansa tutaj i wiedzą, że jest on odpowiedzialny za zniknięcie Saski, dochodzi do konfrontacji. Hans przyznaje się, że wie, że Gustav chętnie widziałby go u boku córki. Zdradza, że zagroził dziewczynie zesłaniem jej do „zakładu dla obłąkanych”, gdyż ludzie nie uwierzą w jej wersję historii i wodnego stwora. Alternatywą było zachowanie milczenia i zgoda na ślub.

- Jeśli Hans (BG lub BN) dotarł tu wraz z resztą Graczy i nie doszło do tej pory do konfrontacji, Mistrz Gry może dać znak do jego odłączenia się od grupy (jeśli jest Graczem) lub dać znać Graczom, że Bohater Niezależny odłączył się od grupy. Pokonanie Hansa w walce czy też podstępem pozwoli na wyjawienie miejsca przetrzymywania Saskii, o ile Gracze nie dotrą tam samodzielnie.

Las nad rzeką

Nad brzegiem rzeki rozciąga się las. Brzozy, wierzby, olsze – drzewa te bez problemu radzą sobie z podmokłym terenem, stanowiąc jednocześnie barierę między rzeką a terenem fabryki. Barierę słuszną, bo lud nadal wierzy, że brzeg rzeki to granica między światami. Jak może się okazać, te wierzenia niekoniecznie są bezpodstawne...

Wyzwanie:

- Mokre kamienie bywają zdradliwe – może przydać się sukces w rzucie na Czujność podczas prób poruszania się nad rzeką.
- To tutaj po raz ostatni miała być widziana Saskia według rozmowy z Hansem (BN) lub jej ojcem. Sukces w rzucie na Śledztwo pozwoli natknąć się na porzucony szkicownik. Zawartość szkicownika, poza starymi szkicami, zdradzi, że Saskia chodziła nad rzekę szkicować głównie pewnego tajemniczego młodzieńca. Gracze muszą zdać test Strachu na poziomie zwykłym, jeśli natkną się na szkice ukazujące jego nieludzką postać.
- Jeśli Gracze sprzymierzą się z Näckenem, właśnie tutaj będzie chciał wrócić, aby powrócić do rzeki. W zależności od podjętych przez Graczy decyzji, a także losów BN, właśnie w tym miejscu może dojść do ewentualnej zasadzki z konfrontacji z Antagonistą/Antagonistami.
- Jeśli Gracze trafią tu po tym, jak Näcken został wygnany, poziom wody znacznie się podniesie i bezpieczne poruszanie się po lesie będzie utrudnione. Bez magii vaesena, rzeka ponownie będzie zalewać tereny fabryki, chyba że Gracze znajdą sposób na uspokojenie fal...

Tajemnica

Główną osią przygody jest odkrycie, kto lub co stoi za wydarzeniami mającymi miejsce w szpitalu. Poniższa tabela jest propozycją poszlak do podsunięcia Graczom w trakcie i poszukiwań.

Odkrycie	Poszlaki
Rodzaj vaesena - Näcken	Dźwięki fletu niezależne od pory dnia, nasilające się wieczorem i nocą, dziwne wydarzenia związane z wodą w szpitalu (W ₁)
	Lekarze popadają w obłęd z powodu tajemniczej muzyki, samobójstwa wśród personelu (W ₂)
	Rozmowa z tajemniczym pacjentem zamkniętym w odosobnionej celi – Widzący dostrzegają w nim nieludzkie cechy (W ₃)
	Rozmowa z księdzem proboszczem i skorzystanie z jego biblioteczki/rozmowa ze starszym pacjentem w świetlicy szpitalnej o muzyce jak „znad rzeki” (W ₄)
Cel vaesena – zemsta na ludziach, którzy doprowadzili do jego uwięzienia	Informacja o lekarzach i pielęgniarzach, którzy popełnili samobójstwa (W ₅)
	Wiele świeżych ciał w kostnicy i rozmowa z lekarzem (W ₆)
	Śmierć kapelana, który został wezwany do vaesena (W ₇)
	Konfrontacja tajemniczego pacjenta z Hansem (W ₈)
Powód zemsty na ludziach – pojmany i uwięziony za sprawą zazdrosnego Hansa	Wyciek chemikaliów do rzeki (W ₉)
	Opatrunek na ramieniu Hansa skrywający ranę od szponów (W ₁₀)
	Rozmowa z braćmi Saskii, ich nastawienie do Hansa (W ₁₁)
	Rozmowa z Näckenem o jego relacji z Saskią, znalezienie szkicownika dziewczyny nad rzeką (W ₁₂)
Zaginięcie Saskii – uwięziona przez Hansa	(W ₁₃)
	Wisiołek z inicjałami Saskii i pasmem ciemnozielonych włosów w środku znaleziony u Hansa (W ₁₄)
	Rozmowa z Gustavem o zaangażowaniu Hansa w sprawę tajemniczego mężczyzny znad rzeki (W ₁₅)
	Skrawek sukienki Saski znaleziony na terenie zakładu (W ₁₆)

Falszywe tropy

Mistrz Gry może podsuwać Graczom falszywe tropy nie tyle w celu zmylenia ich, co dla ukazania dodatkowych skrawków historii bohaterów i motywacji nimi kierujących. Falszywymi tropami mogą być:

- Woda zatruta metalami ciężkimi

Ten falszywy trop pochodzi od kierownika oddziału psychiatrycznego, który został przekupiony przez Hansa (jeśli Gracz odgrywa jego gotową postać, otrzymuje informację w sekrecie od Mistrza Gry przed rozpoczęciem rozgrywki). Gracze dowiadują się o tym podczas przeszukiwania gabinetu kierownika (pieniądze w kopercie z pieczęcią fabryki tkanin i dokument odpisany przez pełnomocnika Finlajsona, Hansa Rosenlund) lub po rozmowie z jednym z laborantów badających jakość wody w mieście.

- Ucieczka Saski z domu

Ten falszywy trop pochodzi od Gustava Finlajsona, kogoś z najbliższej rodziny (np. jej braci) lub służby. Jeśli Bohaterowie w ramach śledztwa przeniosą się na przedmieścia i porozmawiają z rodziną zaginionej. Ci powiedzą Graczom, że Saskia wpadła w niewłaściwe towarzystwo i może to być przyczyna jej zaginięcia. Taką sugestię mogą również usłyszeć od Hansa, jeśli jest on Bohaterem Niezależnym.

Przebieg przygody

Uwagi ogólne

Powyższy scenariusz składa się z trzech części: Wstępu, Głównego Śledztwa, Rozwiązania Konfliktu.

Wstęp

W zależności od odgrywanej postaci, Gracze mają różne motywacje co do podjęcia się śledztwa. Gracze spotykają się na terenie szpitala miejskiego, gdzie nawiązują nic porozumienia i postanawiają współpracować. W przypadku grania gotowymi postaciami przygotowanymi dla tego scenariusza, Mistrz Gry może rozpocząć od rozdania notatek dla Graczy, a następnie rzutem kością zadecydować, od której postaci rozpocznie się historia.

Główne śledztwo

Śledztwo zawiera następujące etapy:

1. Gracze szukają przyczyny tajemniczych zdarzeń w szpitalu.
2. Gracze dowiadują się, że przyczyną wydarzeń jest zamknięty w szpitalu vaesen, Näcken.
3. Gracze dowiadują się, że Näcken mści się za doznane krzywdy i decydują, po czyjej stronie stanąć.
4. Konfrontacja i rozwiązanie konfliktu

Odliczanie do katastrofy

W ramach nadania tempa scenariuszowi, Mistrz Gry może posłużyć się następującym odliczaniem zdarzeń krytycznych w grze.

1. Na tropie – nie każda napotkana w szpitalu osoba będzie stała po stronie Graczy. Wielu BN będzie chciało ukryć swoje prawdziwe zamiary. Gdy dowiedzą się o śledztwie, będą chcieli sprowadzić Graczy na manowce i nie dopuścić ich do kontaktu z tajemniczym pacjentem. Gracze będą również narażeni na magię Näckena, który będzie na ślepo używał jej na Graczach i postronnych.
2. Rozdroża – Gracze decydują, czy pozostawić stwora samemu sobie, czy też pomóc mu w ucieczce ze szpitala. Jeśli zostawią więźnia jego losowi, ten użyje wszystkich swych mocy, by wydostać się na własną rękę, siejąc chaos. Wykorzysta wtedy przeciw graczom opętanych swoją muzyką pracowników oddziału.
3. Konfrontacja – Hans nie chce, aby ktokolwiek dowiedział się o jego zamieszaniu w sprawę porwania Saskii. Jeśli Gracze wiedzą o tym fakcie, Hans będzie próbował unieszkodliwić ich i vaesena. Może stawić im czoła samodzielnie lub wraz z braćmi Saskii (BN) czy też Svenem (BN), w zależności od miejsca i czasu.
4. Nadciągająca burza – burza, która doprowadzi do wylania rzeki następnego dnia, rozpętuje się wczesnym wieczorem. Jeśli Gracze chcą uratować Saskię lub siebie, muszą albo doprowadzić do uspokojenia rzeki przez Näckena, albo ratować się ucieczką z miejsca najbardziej narażonego na żywioł.

Antagonista

W scenariuszu predysponowanym do tej roli jest Hans Rosenlund, który doprowadził do uwięzienia vaesena, Näckena, w szpitalu psychiatrycznym, jak również do porwania Saskii. Może być zarówno Bohaterem Głównym lub Bohaterem Niezależnym (gdy Gracze odgrywają własne postacie). Opisy postaci nie zdradzają jego roli, aby nie zepsuć innym graczom odkrywania przygody podczas wybierania postaci, a pomoce dla Graczy zdradzają jego prawdziwą rolę w Tajemnicy. Pomniejszymi Antagonistami pomagającymi mu w tym zadaniu mogą być też:

- Sigismund Freuman (BN) próbujący ukryć, co tak naprawdę zaszło poprzedniej nocy
- Sven Jansen (BG lub BN), gdy chce przeprowadzić wiwisekcję stwora, aby przysłużyć się nauce i zdobyć sławę.
- Bracia Saskii, Oskar i Ejnar (BN), którym nie na rękę jest szwagier-demon

Potężnym antagonistą staje się również Näcken, jeśli Gracze nie zdecydują się mu pomóc lub, co więcej, doprowadzą do wydania go chcącym na nim eksperymentować lekarzom, będą zmuszeni stoczyć z nim walkę.

Rozwiązanie konfliktu

Jeśli Gracze odkryli, że za problemami w szpitalu stoi Vaesen, jak również jakiego rodzaju jest to istota, muszą zdecydować o jego dalszym losie. Näcken używa swoich mocy, żeby siać zamęt w szpitalu i wykorzystać potencjalne zamieszanie, aby uciec ze szpitala. W zależności od nastawienia Graczy do Vaesena, mogą oni pomóc mu w ucieczce i odnalezieniu Saskii, jak również porzucić go swemu losowi i szukać dziewczyny na własną rękę. W tym wypadku będą musieli stawić czoła zbliżającej się powodzi.

Jeśli Gracze odkryli, że Hans stoi za umieszczeniem vaesena na oddziale psychiatrycznym i uwięzieniu Saskii, mogą przeciwstawić się mu i doprowadzić go przed wymiar sprawiedliwości za celowe wypuszczenie chemikaliów do rzeki i porwanie dziewczyny. Jeśli w międzyczasie Näcken zostanie unieszkodliwiony, ofiara z Hansa czy innego Bohatera (Głównego bądź Niezależnego) złożona rzece pozwoli uratować fabrykę i część miasta przed powodzią w czasie burzy, jeśli Gracze zdecydują się na taki krok.

Pokłosie

Jeśli Gracze doprowadzili do unieszkodliwienia Näckena czy też wygnania stwora, wezbrana w czasie burzy rzeka wylewa, zalewając teren zakładu Finlajsona. W zależności od tego, czy Saskia została odnaleziona wcześniej, przeżywa lub ginie. Hans pozostaje na wolności, o ile Gracze nie dowiedzieli się o jego czynie i nie doprowadzili do konfrontacji i walki z nim.

Jeśli Gracze sprzymierzą się z Näckenem i zwrócą mu wolność, nie dojdzie do tragedii, o ile Näcken przeżyje do końca przygody i zdoła opanować rzekę. Jeśli uda im się odnaleźć Saskię, będą świadkami jej ponownego spotkania z wodnym stworem.

Pomoce dla Graczy

Notatka dla Hansa

(do zachowania w tajemnicy przed resztą graczy)

Twój pracodawca, Gustav Finlajson, poprosił Cię o śledzenie swojej córki, Saskii, coraz częściej znikającej z domu na długie godziny. Pracujesz dla niego już wiele lat i ufa Ci bardziej niż własnym synom. Saskia jest najlepszą partią w mieście i podoba Ci już od dawna. Nakrywasz ją nad rzeką z jakimś młodym mężczyzną. Z zazdrości atakujesz go, ale on okazuje się być wodnym vaesenem, Näckenem, który znacząco Twoje przedramię i umyka do wody. Usiłujesz wytłumaczyć Saskii, jak bardzo powinna być Ci wdzięczna, ale w trakcie szamotaniny traci ona równowagę i uderza głową o kamień. Nie mając za wiele czasu, chcesz ją zanieść do podziemi zakładu, do których wiecie awaryjne wyjście

Masz pecha – z rzeki wynurza się Twój rywal i jest świadkiem, jak niesiesz nieprzytomną Saskię. Żeby pozbyć się świadka, a także w ramach zemsty, znając plany fabryki jak własną kieszeń, doprowadzasz do wycieku chemikaliów do rzeki. Niestety, Näcken przeżywa. Postronnym wydawał się zwykłym szaleńcem, więc zostaje zabrany do szpitala w mieście.

Opatrunek na przedramieniu skrzętnie ukrywasz pod ubraniem. Masz przy sobie również wisiorek Saskii. Bardzo nie chcesz, żeby wszystko wyszło na jaw, ale wiecznie w piwnicy dziedziczki części fortuny trzymać nie możesz. Chcesz pozbyć się świadka tego, co zrobiłeś, a potem zająć się resztą...

Notatka dla Svena

W szpitalu pracujesz już kilka lat, więc nieobce Ci są jego zakamarki. Nie chciałeś tam pracować, ale w środowisku naukowym musisz sobie dopiero wyrobić opinię. Znasz też część personelu i uważasz, że budzisz wśród nich respekt. Personel, zwłaszcza pielęgniarki, uważa, że budzić to muszą Ciebie, gdy poranne lub wieczorne godziny pracy wykorzystujesz na drzemkę regeneracyjną.

Poprzedniego dnia świętowałeś urodziny przyjaciela, więc na poranną zmianę stawiasz się trzeźwy, choć na porządnym kacu. Nie jest Ci łatwo i bardzo chciałbyś, żeby ten dzień się już skończył, a wypadł Ci akurat dyżur na izbie przyjęć. To nie jest dobre miejsce dla takiego umysłu jak Ty. Gdyby tylko udało się uciec od obowiązków i dokonywać w tym czasie odkryć naukowych... Masz przy sobie niezbędniki „dżentelmena pracującego na Twoim stanowisku”, w razie, gdyby trzeba było palić cygara, podać komuś lub sobie *akvavit* lub gdyby ktoś musiał oberwać kastetem.

Notatka dla Anette

Pracujesz na niedawno otwartym oddziale psychiatrycznym „z prawdziwego zdarzenia”, cokolwiek Twój kierownik, Sigismund miał na myśli. Poza pielęgniarkami i pacjentkami, praktycznie nie ma tu kobiet, a Ty jesteś najmłodsza. Często więc służysz za gońca między izbą przyjęć a Waszym oddziałem i musisz mieć do czynienia z tym bufonem, Jansenem, od którego pachnie mieszaniną perfum, gorzelnii i cygar, a który uparcie udaje pracę tam.

Usiłujesz ukrywać swoje eksperymenty ze środkami uspokajającymi, które pozwalają Ci normalnie funkcjonować. Podczas wczorajszego wieczornego dyżuru wzięłaś podwójną dawkę, bo miałaś wrażenie, że prześladują Cię dziwne odgłosy. Znasz się całkiem dobrze z pracownikami szpitalnego laboratorium, którzy przymykają oko na niewielkie braki w zapasach eteru. Masz także kopię klucza do gabinetu swojego kierownika, tak na wszelki wypadek. Kiedyś sam Ci ją dał, ale nie wiesz, czy akurat jego umysł nie przebywał wtedy w innym wymiarze.

Notatka dla Niklasa

Jeśli tylko opuszczasz teren parafii, zawsze masz przy sobie notes z kompozycjami, bo nie chcesz, żeby ktoś go znalazł. Bardzo szanujesz swojego przełożonego, proboszcza Mikaela Makulinena, ale nie chcesz, żeby dowiedział się o Twojej pasji. Od organów zdecydowanie wolisz fortepian czy pianino, ale on nie musi tego wiedzieć.

W parafii pracuje jeszcze jeden wikary. Jest starszy od Ciebie, jeszcze bardziej surowy i zdyscyplinowany niż proboszcz, więc dziwi Cię, czemu akurat on został szpitalnym kapłanem. Poprzedniego wieczoru zostaje wezwany do szpitala poza godzinami swojej pracy, więc kolacja z proboszczem, jego żoną i dziećmi przebiega w znacznie miłszej niż zazwyczaj atmosferze.