

Umowa

Scenariusz do systemu Vaesen

Autorka: Magdalena Górecka

Spis treści

Metryka scenariusza	3
Wstęp.....	3
Uwagi ogólne.....	3
Tło historii	3
Vaesen	5
Daoine sìth - faerie	5
<i>Sibhreach</i> - Odmieniec	6
Stukacz.....	7
Bohaterowie niezależni	8
Mieszkańcy Glenroch	8
Przyjezdni i powracający.....	9
Miejsca	11
Centrum Glenroch	11
Dworzec kolejowy	11
Gospoda „Pod wesołym skrzatem”	11
Ratusz i muzeum miejskie	12
Kościół pod wezwaniem Przemienienia Pańskiego	12
Rezydencja burmistrza.....	13
Boczne uliczki Glenroch.....	13
Dom Maclachenów	13
Dom Szalonego Magnusa	14
Cmentarz parafialny	15
Las i obrzeża miasta.....	15
Stary głóg w środku lasu	15
Kopalnia	16
Kurahany i przyszłe uzdrowisko.....	17
Tajemnica	18
Fałszywe tropy	19
Przebieg przygody.....	20
Uwagi ogólne.....	20

Wstęp.....	20
Główne śledztwo	20
Odliczanie do katastrofy	20
Rozwiązanie konfliktu	22
Pokłosie	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Pomoce dla Graczy	23
List od Isobel pozostawiony w siedzibie Towarzystwa.....	23
Liścik do Isobel znaleziony w ich domu	23
Fragmenty notatek Brienne.....	24

Metryka scenariusza

System: Vaesen

Czas i miejsce: XIX wiek, Szkocja

Liczba graczy: 3-4

Liczba sesji: 1-2

Gotowe postacie: nie

Opis sesji:

Jedno z Was otrzymuje list od kuzynki. Dziewczyna pisze, że jej brat wrócił w rodzinne strony na wieść o śmierci ich matki. Jednak, gdy sama przyjechała do rodzinnego domu, okazało się, że jej brat zaginął i żaden miejscowy nie wie, co się stało. Na miejscu nikt nie wychodzi po Was na peron, poza kartką z adresem nie macie niczego. Waszym przyjazdem zaczynają się interesować rozmaite osoby i nie jest to dobry rodzaj zainteresowania. Miasteczko samo w sobie też jest dość dziwaczne. Czemu burmistrz jest przeciwny otwarciu kopalni? Dlaczego nikt nie chodzi do lasu? I czemu jedyną osobą chcącą Wam pomóc jest wiecznie nietrzeźwy grabarz?

Treści potencjalnie drażliwe: treści seksualne, niewolnictwo, widok zwłok, morderstwa

Wstęp

Uwagi ogólne

Scenariusz zawiera nawiązania do wydanego w formie PDF podręcznika „*Mythic Britain and Ireland*” (Free League, 2022), nieprzetłumaczonego na chwilę obecną na język polski. Tłumaczenie dotyczące m.in. opisu niektórych vaesen jest tłumaczeniem autorskim przygotowanym na podstawie oryginalnego materiału wydanego przez Free League i może zawierać dodatkowe informacje. Scenariusz zawiera również nawiązania do podręcznika głównego „*Vaesen. Mythic North*” (Free League, 2020), które również mogły być przetłumaczone w sposób odbiegający od oficjalnego polskiego wydania.

Tło historii

Dawno, dawno temu, okolice miasta Glenroch pustoszył głód. Poprzednie zbiory się nie udały i społeczności groziła zagłada. Klan panujący nad okolicą został zmuszony do ostateczności – należało iść po prośbie do *Daoine síth*, znanych też jako faerie, fae lub elfy. Zawarto z nimi pakt w tajemnicy przed resztą miasta. Wtajemniczeni byli odpowiedzialni za dostarczanie wierzchowców i innych zwierząt pod stary głóg rosnący w otaczającym miasto lesie w zamian za żyzne ziemie i łagodną pogodę. Aby zapewnić sobie „ambasadora” po stronie ludzkiej, z każdego pokolenia klanu jedno z dzieci zostało zabierane do krainy elfów, a na jego miejsce trafiał elfi odmieniec.

Z biegiem lat, *Daoine síth* zaczynały słabnąć. Wszechobecne w ludzkim świecie żelazo źle odbijało się na ich zdrowiu i zmuszało je do wycofania się do swoich krain. Niestety, zgubny wpływ nowych czasów dopadł je również i tam. Wśród długowiecznych istot praktycznie przestały się rodzić dzieci. Duma fae została wystawiona na próbę – plan ratyfikowano, obiecując klanowi jeszcze więcej bogactw. Ale do listy wymagań dopisano enigmatyczny punkt o „*klaczach zarodowych*”.

Brat Isobel, Angus od dziecka lubił przebywać w pobliżu starego głogu w środku lasu. Ten sam głóg służył Fae za przejście do świata ludzi. Podczas jednego z rytuałów, młody Angus zobaczył, że pod drzewem dochodzi do wydania Fae ludzkich dziewcząt. Zobaczył również, że towarzyszący burmistrzowi syn, parę lat starszy od Angusa i Isobel jest w rzeczywistości odmieńcem. O wszystkim doniósł matce. Ta wysłała bliźniaki do szkoły z internatem, zanim Isobel została zmuszona do udziału w rytuale. W tym samym czasie miasteczko obiegła wieść o zaginięciu młodej dziewczyny. Jej ojciec, Magnus, nie mogąc uporać się z jej stratą, a także opieszałością służb, rozpił się i zaczął głośno snuć teorie o spisku zdrajców kontrolujących miasto. Zważywszy na jego stan, klan nie próbował go uciszyć, widząc, jak mieszkańcy z własnej woli ignorują pijaka i szaleńca.

Po kilku latach, Piękny Lud doszedł wniosku, że nie otrzymano ofiary z Isobel, która właśnie miała kończyć 18 lat. Ludzie z klanu odwiedzili Brienne, chcąc się dowiedzieć, gdzie podziały się jej dzieci. Kobieta nie wydała miejsca ich pobytu i została zamordowana. Cillian był wściekły, nie chciał bowiem, by ludzie zaczęli interesować się nagłą śmiercią powszechnie lubianej nauczycielki. Nie chciał również, żeby Isobel podzieliła los innych dziewcząt. O śmierci matki zawiadomił jej dzieci Wielobny Rutledge. Wysłał telegram z prośbą, aby Isobel jak najszybciej zjawiała się w Glenroch. Angus, podejrzewając podstęp, udał się do miasta jako pierwszy. W domu nie zastał matki, znalazł natomiast liścik do swojej siostry z prośbą o spotkanie pod głogiem, napisany przez Cilliana. Znalazł też latarnię, która miała pomóc mu odnaleźć ścieżkę do drzewa.

Postanowił iść do głogu w pelerynie swojej siostry. Jego śladem ruszył Mackenzie, który wziął go za Isobel. Zanim spostrzegł swoją pomyłkę, zdążył błagać ją o wybaczenie. Powiedział też, że jeśli zdecyduje się z nim zostać, to nie dopuści, żeby została zabrana jako danina, tylko będzie mogła żyć u jego boku w świecie ludzi. Angus ujawnił się wtedy jako jej brat, Mackenzie wpadł we wściekłość, ale chłopak był przygotowany do walki z odmieńcem. Sypnął mu w oczy opilkami żelaza, próbując uciec. Wrzaski odmieńca zwabiły jego prawdziwą rodzinę, a Angus został porwany do ich świata.

Zmuszonej do ucieczki Isobel udało się ukryć na terenie opuszczonej kopalni. Dziewczyną zaopiekowały się stukacze. Otwarcie kopalni zbliża się nieuchronnie i niedługo kryjówka dziewczyny zostanie odkryta.

Mackenzie, upokorzony przez zwykłego człowieka, planuje poderwać Piękny Lud do inwazji na świat ludzi. W tym samym czasie, w okolicznych kopalniach dochodzi do mobilizacji stukaczy, które postanawiają stanąć po stronie ludzi.

Vaesen

Daoine sìth - faerie

Zwani Pięknym Ludem, w rzeczywistości są jednymi z najbardziej niebezpiecznych istot w Szkocji. Wraz z rozwojem przemysłu, ich moce w naszym świecie słabną – osłabia je obecność żelaza. Czekają w swoim świecie, aż żelazo po prostu zardzewieje, a mają na to czas. Chętnie zawierają z ludźmi układy dające tym drugim bogactwo, jednakże zawsze to faerie wychodzą na tym najlepiej. Podziękowanie za coś fae to zaciągnięcie u nich długu wdzięczności, a wszelkie układy rozumieją albo bardzo dosłownie, albo bardzo przewrotnie, prowadząc tym samym ludzi do zguby. W tym scenariuszu, od kilku wieków faerie dotrzymują paktu z ludźmi z Glenroch. Moźni Glenroch, mimo zaostżenia warunków, nadal chcą żyć z nimi w zgodzie, obawiając się utraty majątków, a także wojny z faerie czy też wylania „lecniczych” źródeł. Elfy skupione są w dworach, każdy z nich ma królową i króla.

Statystyki: Krzepa 8, Koordynacja 8, Magia 9, Manipulacja 10, Groza 0/1

Magiczne moce:

Gramarye (działa jak Enchant/Urok).

Gaes (działa jak Curse/Klątwa)

Stany: Wściekłość (+2), Panika i ucieczka (-2)

Walka: Fae walczą jak ludzie (obrażenia zgodne z używaną bronią).

Rytuał: w przypadku, gdy za punkt przejścia służy konkretne drzewo czy kurhan, jego zniszczenie lub otoczenie żelazem pomoże ujarzmić wycieczki fae do naszego wymiaru. Pojedyncze fae nie znoszą bliskości żelaza i mogą być z jego pomocą obezwładnione lub zabite. Należy jednak pamiętać, że nawet przy swej słabości do zimnego żelaza, fae są silniejsze i szybsze niż człowiek. Ich pokonanie to nie lada wyczyn.

Sibhreach - Odmieniec

Czasem elfy podrzucają ludziom swoje chorowite dzieci na wychowanie, sobie zabierają zdrowego ludzkiego niemowlaka. Czasem robią to dla psikusa. Przeważnie odmieńca udawało się pozbyć, poprzez zrobienie mu krzywdy – na przykład umieszczając go na łopacie w rozpalonym piecu, co zmuszało elfy do natychmiastowego zabrania swojego dziecka i oddania porwanego. W wypadku mieszkańców Glenroch ta sztuka by się nie powiodła – Cillian Mackenzie bez problemów doczekał dorosłości jako „ambasador” elfów, kultywując tym samym tradycję mającą dobre kilka stuleci. Dla osób pozbawionych daru Widzenia, odmieniec będzie wyglądał jak zwykły człowiek. Jednak wytrawne oko Widzących dostrzeże niepokojące cechy takie jak nieludzki kolor tęczynek czy też niechęć do zimnego żelaza.

Statystyki: Krzepa 6, Koordynacja 8, Magia 9, Manipulacja 10, Groza 0/1
Magiczne moce: *Ukochane pieski tatusia* (Cillian przyzywa ogary wrózek), Gramarye (działa jak Enchant/Urok). Gaes (działa jak Curse/Kłątwa)
Stany: Wściekłość (+1), Czarujący (+1), Pośredy światami (-1), Rozpacz (-2)
Walka: Cillian walczy jak każdy inny człowiek (obrażenia zgodne z używaną bronią)
Rytuał: Odmieńce, które spędziły wystarczająco dużo czasu w świecie ludzi, nabywają części odporności typowych dla ludzkiego rodzaju. Dalej jednak nie czują się komfortowo w otoczeniu przedmiotów religijnych czy też zrobionych z żelaza, jednak nie tak silnie jak ich nadludzcy rodzice.

Stukacz

Stworek podobny do goblina czy brownie. Chętnie zamieszkuje kopalnie i wyczuwa bogate złoża. Chodzą słuchy, że niekiedy udaje się takiego zatrudnić – żaden właściciel kopalni nie może sobie wymarzyć lepszego pracownika.

Statystyki: Krzepa 10, Koordynacja 8, Magia 4, Manipulacja 6, Groza 0

Magiczne moce:

Enchant/Urok

Zawalidroga (może doprowadzić do zawalenia chodnika)

Przodownik pracy (kopie dwa razy szybciej niż ludzki górnik)

Martwa żyła (jego klątwa to zagłada dla kopalni)

Niewidzialność

Stany: Obrażony, Zirytowany (+1), Oszołomiony (-1), Gniewny (+2), Krwawiący (-2),

W panice (-2),

Walka: pięści – obrażenia 2, zasięg 0; narzędzia górnicze – obrażenia 3; zasięg 0, kamień – obrażenia 1, zasięg 3

Rytuał: Przyniesienie symboli religijnych do kopalni to pewien sposób na pozbycie się stukacza – niestety, wraz z całym złożem, jakiego strzeże. Zdecydowanie lepiej jest postarać się takiego obłaskawić, gdyż może okazać się cennym sojusznikiem.

Bohaterowie niezależni

Mieszkańcy Glenroch

Cillian Mackenzie, burmistrz Glenroch

Obecny burmistrz miasteczka, wybrany na to stanowisko po śmierci swojego ojca, również burmistrza. Na tle reszty swojej rodziny wyróżnia się wyglądem – jest wyższy, smuklejszy, a jego włosy są tak jasne, że niemal białe. Nie jest przychylny zmianom wprowadzanym przez „obcych” takich jak Graham otwierający kopalnię, ale jednocześnie bardzo chce, żeby Glenroch stało się miejscowością uzdrowiskową i atrakcją turystyczną regionu. Od czasów dzieciństwa przyjaźnił się z Isobel Maclachen i jej bratem, do dzisiaj utrzymuje kontakt korespondencyjny z dziewczyną. Każda wzmianka o niej wywołuje dziwny błysk w jego oczach. Możliwe, że kiedyś zauważył to sam Angus, który nie wierzy w szczerą intencję Cilliana i nie znosi, kiedy ten ma jakikolwiek kontakt z jego siostrą.

Żeby zobaczyć statystyki Cilliana w walce z nim przejdź do: [Sibhreach - Odmieniec](#).

Krzepa 4	Odporność fizyczna 2 Walka wręcz 1 Siła 2	Koordinacja 3	Walka dystansowa 2 Podstępność 1
Logika 3	Czułość 1	Empatia 2	Manipulacja 2 Przenikliwość 1 Odporność psychiczna 2

Wielebny Richard Rutledge

Przyjaźnił się z Brienne Maclachen i jest w posiadaniu kluczy do jej domu. Widać, że jest człowiekiem wielkiej wiary, ale podczas rozmowy, odnosi się wrażenie, że ciąży na nim ogromne brzemienie. Z racji na swoją pozycję w społeczności, często bierze udział w wielu uroczystościach – między nim a burmistrzem wyczuwa się chłodną, maskowaną przez profesjonalizm niechęć.

Krzepa 2	Odporność fizyczna 1	Koordinacja 2	
Logika 3	Uczoność 2 Czułość 1	Empatia 4	Przenikliwość 2 Odporność psychiczna 2

Gladys Griffith, sąsiadka Brienne i gospodyni u wielebnego

Wdowa będąca gospodynią u miejscowego wielebnego. Skarbnica ludowej wiedzy, plotek, a także lokalny kontrwywiad w służbie kościoła. Jej koziół, Śnieżynek, jest postrachem ulicy za każdym razem, gdy uda mu się wyrwać na wolność. Za życia Brienne przyjaźniła się z nią i nie do końca wierzy, że jej śmierć była wynikiem nieszczęśliwego wypadku.

Krzepa 3	Odporność fizyczna 1 Siła 1	Koordinacja 2	Podstępność 1
Logika 2	Czułość 2	Empatia 4	Przenikliwość 2 Odporność psychiczna 2

Przyjezdni i powracający

Graham Sinclair

Syn miejscowych potentatów z sąsiedniego miasta. Gdy okazuje się, że w kopalniach odkryto do tej pory niewydobywane złoża, postanawia dołączyć je do rodzinnych przedsiębiorstw i rozpocząć wydobywanie. Budzi niechęć klanu, a zwłaszcza Cilliana, bo ten uważa, że „brudna” kopalnia zniechęci ludzi do przyjazdu do mającego się niebawem otworzyć uzdrowiska. Graham wydaje się lekkoduchem, ale jednocześnie zdaje sobie sprawę, że kopalnia tylko częściowo należy do jego rodziny, a tak naprawdę pieczę nad nią sprawuje ród stukaczy.

Krzepa 3	Odporność fizyczna 1 Walka wręcz 1	Koordinacja 3	Walka dystansowa 1 Podstępność 1
Logika 2		Empatia 2	Odporność psychiczna 2

Isobel Maclachen

Córka Brienne, siostra Angusa. Kilka lat temu zostali wysłani przez matkę poza miasto „do szkół”. Isobel kształciła się, aby zostać nauczycielką tak jak jej matka. W dzieciństwie przyjaźniła się z synem ówczesnego burmistrza, Cillianem, który obecnie sam piastuje ten urząd. Obecnie z dwójki rodzeństwa, jedynie ona uważa go za swojego przyjaciela, podczas gdy jej brat z jakiegoś powodu go nie znosi.

Krzepa 2	Odporność fizyczna 1 Gibkość 2 Walka wręcz 1	Koordinacja 3	
Logika 3	Uczoność 1 Czułość 2	Empatia 3	Przenikliwość 2 Odporność psychiczna 2

Angus Maclachen

Syn Brienne, brat Isobel. Z dwójki rodzeństwa to on zawsze był bardziej zamknięty w sobie. Od dawna nie ufa Cillianowi i podejrzewa, że ten ma nieczyste intencje wobec jego siostry, z którą nadal żywo koresponduje. Gdy dowiaduje się o śmierci matki, przeczuwając, że mogła ona mieć nienaturalne przyczyny rusza do Glenroch jako pierwszy. Gdy odnajduje liścik, przeznaczony dla Isobel, podejmuje decyzję, która może zaważyć na jego dalszym życiu.

Krzepa 3	Odporność fizyczna 1 Walka wręcz 1	Koordinacja 4	Walka dystansowa 1 Podstępność 1
Logika 2	Śledztwo 1 Czujność 2	Empatia 3	Przenikliwość 1 Odporność psychiczna 2

Magnus Byrne (znany jako Magnus Szalony)

Magnus jest grabarzem, jedynym, jakiego Glenroch ma. Miejscowi mówią, że popadł w szaleństwo po zniknięciu swojej córki kilka lat temu. Uważany przez wielu z nich za nieszkodliwego pijaka, nocami błąka się po lesie z dziwaczną latarnią, nawołując imię utraconego dziecka. Odkąd umarła Brienne, Magnus głosi, że za śmiercią powszechnie lubianej nauczycielki stoją „oni”. Kim są „oni”, nikt nie wie, a każdy w sumie boi się lub nie chce zapytać.

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

Roland Burrows, dziennikarz z Inverness

Roland przyjeżdża do Glenroch, aby przygotować materiał dotyczący otwarcia kopalni. Spotkać można go właśnie tam lub w gospodzie „*Pod wesółym skrzatem*” w centrum miasta.

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

Miejsca

Centrum Glenroch

Dworzec kolejowy

Podróż do Glenroch zajmuje kilka godzin. Droga wiedzie głównie przez las, przystanki między poszczególnymi stacjami na tej trasie są dość rzadkie. Dworzec w Glenroch to właściwie tylko niewielki budynek, sąsiadujący z siedzibą poczty. To wygodne, gdy trzeba nadać telegram lub znaleźć gońca. Niczego więcej takie miasteczko nie potrzebuje.

- W czasie podróży, Gracze spotykają w przedziale profesora, jak wyniknie z rozmowy, geologii. Jeśli przyznają się, że jadą do Glenroch, ten opowie im o źródłach wody i innych bogactwach mineralnych regionu, a także wspomni o powstającym tam uzdrowisku. Udany rzut na Manipulację pozwoli się dowiedzieć, że mężczyzna sam brał udział w badaniach geologicznych w tamtej okolicy. Dwa sukcesy poinformują graczy, że niedawno odkryto tam źródła leczniczych wód. Na jednej ze stacji mężczyzna pożegna się z nimi i podziękuje za wspólną podróż, zanim ich opuści, wysiadając. Jeśli Gracze wyjrzą przez okno podczas odjazdu, zobaczą stworzenie wyglądające jak duży wilk, przemykające się w głąb lasu. Czyżby w lasach dookoła Glenroch również żyły zmiennokształtne istoty?
- Na słupie znajdującym się na peronie widnieje stary plakat dotyczący zaginionej dziewczyny, Mary Byrne. Gracze mogą spytać mieszkańców o dziewczynę, aby usłyszeć, że jest ona córką miejscowego grabarza, Szalonego Magnusa. Jeśli Gracze spytają o nią jej ojca, ten wpadnie w szal i rozpacz, a następnie, w zależności od relacji z Graczami, wyrzuci ich ze swego domu lub zamknie się w swoim świecie. Okazuje się, że Mary miała wyjechać na służbę do większego miasta, ale nigdy tam nie dotarła. Do tej pory nie udało mu się jej odnaleźć i twierdzi, że za jej zniknięcie odpowiadają „oni” wykorzystujący stary głóg w lesie jako przejście. Nie udało mu się jednak nigdy dotrzeć do drzewa, co przypisuje magii „onych” ([W7](#))
- Jeśli Gracze chcą rozejrzeć się po okolicy peronu, dwa sukcesy w teście na Śledztwo pozwolą im odkryć dziwne ślady rudawego błota. Ślady nie wyglądają na ludzkie ani na zwierzęce. Gracze mogą być poproszeni przez Mistrza Gry o Test Strachu o zwykłej trudności.

Gospoda „Pod wesołym skrzatem”

Bardziej pensjonat niż pub z paroma miejscami noclegowymi. Gracze mogą spotkać tu kilku stałych bywalców takich jak przedstawiciele miejscowych służb porządkowych, robotnicy pracujących przy budowie uzdrowiska czy też infrastruktury kopalni, ale czasem zdarzają się goście tacy jak dziennikarze czy przedsiębiorcy z okolic.

- Zgodnie z nazwą, gospoda posiada szyld w kształcie śmiesznego małego stworza. Udany rzut na Uczoność pozwoli Graczom stwierdzić, że jest najprawdopodobniej brownie, stukacz czy też inny rodzaj goblina. Podobizna nie jest wystarczająco udana, żeby stwierdzić, który to z nich.
- Gracze mogą tu spotkać Grahama Sinclaira, Roland Burrowsa, a także przedstawicieli miejscowej policji czy też lekarza. Próba rozmowy z przedstawicielami policji na temat zaginięć nie kończą się dobrze, chyba że gracze zdadzą trudny rzut na Manipulację lub Przenikliwość. Nieco więcej informacji udzieli Graczom

dziennikarz, Roland Burrows. Wspomni, że redaktor jego gazety badał kiedyś sprawę „zagubionych służących”, ale z braku poszlak została ona umorzona, a jemu policja powiedziała, żeby przestał „węszyć” (W1)

- Rozmowa z miejscowymi na temat powstającego tu uzdrowiska zdradzi, że nie wiadomo, skąd wzięto na to przedsięwzięcie pieniądze, podsumowane krótkim „oni zawsze skądś je mają” (W2).

Ratusz i muzeum miejskie

Na parterze budynku znajduje się muzeum miejskie, w którym znajdują się eksponaty związane z historią regionu, jak i z lokalną florą i fauną. Na piętrze znajdują się pomieszczenia biurowe, jak również gabinet burmistrza, Cilliana Mackenzie.

- Od różnych osób Gracze mogą dowiedzieć się, że za powstanie muzeum odpowiedzialna jest nauczycielka literatury i historii, Brienne Maclachen, matka Isobel i Angusa. Na ścianie wisi muzeum stary gobelin, nadgryziony zębem czasu. Przedstawia on składanie daniny przez okoliczną ludność. Należy wykonać Test Strachu, gdy Gracze zdadzą sobie sprawę, że klany nie składają darów innym ludziom, tylko tajemniczym istotom z lasu, a wśród prowadzonych na ofiarę koni, krów i innych zwierząt gospodarskich, znajdują się też ludzie (W3).
- Jedno z pomieszczeń muzeum poświęcone jest florze i faunie regionu. Gracze mogą porównać znajdujące się tam w gablotach suszone rośliny z tymi rosnącymi w ogrodzie Brienne. Według podań ludowych niektóre z ziół odstraszały faerie oraz im podobne, inne (takie jak krwawnik) były przez Piękny Lud wykorzystywane do lotu (W10).
- Gracze mogą umówić się na spotkanie z burmistrzem. W zależności od pory, dostaną się do niego od razu lub będą musieli spróbować następnego dnia.

Kościół pod wezwaniem Przemienienia Pańskiego

Gracze mogą tutaj spotkać miejscowego pastora, który udzieli im informacji o mieście, ostatnich wydarzeniach, a po dowiedzeniu się, że Gracze przyjechali tu w sprawie Brienne, wyda im klucz do domu Maclachenów.

- Zdobycie dostępu do ksiąg parafialnych (będzie to wymagało dwóch sukcesów w rzutach na Podstępność lub Manipulację) pozwoli Bohaterom Graczy dowiedzieć się, że brakuje zarejestrowanego chrztu Cilliana Mackenzie, obecnego burmistrza. Jest to dziwne, bo jego rodzina mieszka tu od lat (W11).
- Sukces w rzucie na Śledztwo pozwoli zauważyć, że w kościele jest wyjątkowo mało malowideł i symboli religijnych. Jedyne krzyż znajduje się na końcu nawy głównej, poza tym wszelkich dewocjonałów jest zaskakująco mało.
- W przypadku informacji o planowanym otwarciu uzdrowiska, pytanie o to Wielebnego spowoduje, że rzuci tylko „Bóg jeden wie, skąd oni mają na to pieniądze” i nie będzie chciał kontynuować rozmowy. Zdany test na Przenikliwość da Graczom do zrozumienia, że najprawdopodobniej źródło bogactwa moźnych tego miasta nie do końca jest dobre, uczciwe czy moralne (W2).

- Gracze mogą zdołać obejrzeć ciało Brienne. Będzie potrzebny podstawowy Test Strachu. Jeśli Bohaterowie Graczy wezmą udział w jej pogrzebie, odbywającym się dzień po ich przyjeździe, zauważą, że brakuje Szalonego Magnusa. Ponowne wybranie się Graczy do jego domu pomoże rozwikłać zagadkę jego zniknięcia ([W12](#)).

Rezydencja burmistrza

Zdobycie przychylności Cilliana sprawi, że zaprosi Graczy na przyjęcie z okazji otwarcia kopalni. Jeśli Gracze nie otrzymają takiego zaproszenia (na przykład, kiedy rozmowa potoczy się na tyle źle, że Cillian z miejsca nabędzie podejrzeń lub Gracze rozgniewają go), będą musieli się włamać od strony ogrodu, podczas gdy pan domu i służba są zajęci gośćmi.

Wyzwanie:

- Jeśli Gracze będą chcieli pokręcić się w jej pobliżu w nocy lub wzbudzą czujność Cilliana, mogą zetknąć się z jego ulubionymi stworzeniami ze świata elfów, Cù-Sìth, zwane także ogarami wrózek, których szczekanie może doprowadzić niemalże do śmierci ze strachu. Gracze będą musieli zdać test na Siłę, aby je wytrzymać. Psy są wrażliwe na żelazo tak samo jak elfy, a poza tym mają słabości swych odpowiedników ze świata ludzi.
- Udany rzut na Śledztwo pozwoli dostrzec dziwną prawidłowość w kolekcji rodzinnych malowideł. Bez względu na to, jak dawno one powstały, wyraźnie widać, że zawsze zdarzały się dzieci niepodobne wręcz do swoich rodziców i rodzeństwa – z jasnymi, prawie białymi włosami, oczami koloru burzowego nieba, wyższe od reszty gromadki. Cillian też nie jest zbyt podobny do swych rodziców i dziadków.
- Jeśli Gracze są w posiadaniu mapy „*elfich ścieżek*” (do znalezienia w rzeczach Brienne lub Magnusa), mogą bezpiecznie poruszać się po ogrodzie, będąc niezauważonymi przez ogary wrózek. W pozbyciu się upiornych psów pomaga posiadanie przy sobie ziół odpędzających złe moce ze świata elfów – Gracze mogą je zdobyć w ogrodzie Brienne, włamując się do muzeum lub próbując szczęścia w okolicznych lasach i łąkach.
- Podczas przyjęcia, Gracze mogą spotkać prawdziwą rodzinę Cilliana. Trudny sukces w rzucie na Śledztwo pozwoli podслуchać rozmowę Królowej z jednym z jej synów – okazuje się, że to z nim dogadał się klan, aby znaleźć „sposób” na uciszenie Brienne. Ta informacja może być wykorzystana przeciw Cillianowi, zwłaszcza jeśli Gracze będą chcieli przeciwstawić jego powinność wobec rodziny uczuciami, jakie odmieniec żywi do Isobel.

Boczne uliczki Glenroch

Dom Maclachenów

Dom jest otoczony gęstym żywopłotem, od frontu kwiatowymi rabatkami, a z tyłu znajduje się ogródek warzywny.

Wyzwanie:

- W drodze do domu Brienne, Gracze mogą napotkać niezbyt przyjaźnie nastawione stworzenie. Jest to biały kozioł, Śnieżynek, należący do Gładys, gospodyni

u Wielebnego Rutledge'a. Spotkanie ze Śnieżynkiem może wymagać od Graczy rzutów na Siłę, Gibkość lub Walkę Wręcz – cap nie przepuści nikomu.

- Jeśli Gracze spotkają Gladys tutaj lub w okolicy kościoła, chętnie porozmawia ona z nimi o zmarłej Brienne. Dowiedzą się od niej, że to ona znalazła jej ciało w kuchni.
- Sukces w teście na Śledztwo podczas rozglądania się po ogrodzie pozwoli dostrzec połamany żywopłot, wyglądający jakby ktoś się przez niego przedzierał lub na niego wpadł. Dwa lub więcej sukcesów pomoże odnaleźć kawałki materiału w niego zaczepione.
- Sukces w teście na Uczoność pozwoli rozpoznać zioła rosnące w ogrodzie. Więcej sukcesów zidentyfikuje je jako te zwyczajowo odstraszające złe moce (dziurawiec, czerwona werbena, koniczyny). Przechadzka po splądrowanym ogrodzie warzywnym pozwoli ujawnić, że walające się tam kawałki szkła to w rzeczywistości resztki słoików, w których przechowywano... gwoździe. Jeśli wśród Graczy znajduje się Okultysta lub inny Gracz otrzyma sukces w teście na Uczoność, da to im do zrozumienia, że są to tak zwane „butelki wiedzy” mające chronić teren przed złymi mocami.
- W pokoju Isobel, Bohaterowie Graczy znajdują jej notatnik oraz dziwną, starą maskotkę, wyglądającą niczym krasnoludek lub goblin. Sukces w rzucie na Uczoność pozwala się dowiedzieć, że dziwny „krasnoludek” to w rzeczywistości Stukacz. Stukacze to gobliny żyjące w kopalniach. Czy w okolicy znajduje się jakaś kopalnia?
- Sukces w rzucie na Śledztwo w pokoju Angusa, pozwala odnaleźć szkicownik z rysunkami starego głogu. Angus wspomina, że do głogu najłatwiej było się dostać, idąc tam w towarzystwie Cilliana ([W5](#)) lub kradnąc „lampkę elfów” Magnusowi, co skończyło się dla niego burą od starego grabarza.
- Jeśli Gracze znajdą się w domu nocą, mogą być świadkami dziwnych zdarzeń takich jak poruszające się meble. To duch tragicznie zmarłej Brienne, niedawno zamordowanej, usiłuje się skomunikować z gośćmi. Jeśli Gracze zdecydują się nawiązać kontakt z duchem zamiast uciec, dowiedzą się, kto ją zabił. Wymagany będzie jednak zdany Test Strachu.

Dom Szalonego Magnusa

Dom starego grabarza jest położony na obrzeżach miasta, między cmentarzem a lasem. Od dłuższego czasu jest zaniedbany i wymaga remontu. Ogródek jest zarośnięty chwastami, a odwiedzający mogą potknąć się o wszędobylskie sznurki, na których wiszą podkowy, puszkę i inny metalowy szmelc. W zależności od pory dnia, Magnus będzie przebywał w środku lub kręcił się po ogrodzie czy pobliskim cmentarzu.

Wyzwanie:

- Sukces w teście na Czujność pozwoli Graczom poruszać się bezpiecznie po jego ogródku. Wzbudzenie hałasu spowoduje pojawienie się Magnusa, który wyzwie Graczy od „pachołków zła” i tym podobnych. Jeśli Bohaterowie Graczy przekonają go (test na Manipulację), że są po jego stronie i zależy im na odnalezieniu Isobel i Angusa, ten opowie im swoją historię i poprosi, żeby utrzymać ją w tajemnicy przed „zdrajcami” ([W1](#)). Jeśli wystarczająco udowodnią mu, że rozumieją, że w mieście dzieje

się coś złego, ten zaprosi wybranego Gracza do piwnicy, aby pokazać mu zapiski Brienne na temat tajemniczego paktu zawartego wieki temu.

- Jeśli Gracze dotrą do domostwa Starego Magnusa po raz drugi lub gdy ma odbyć się pogrzeb Brienne, mogą zastać na podwórku za domem dziwne drzewo wysokości Magnusa, mające na gałęzce jego kapelusz ([W12](#)). Widok tej przemiany wymaga zdania Testu Strachu o trudności 1. Jeśli Bohaterowie zdecydują się przeszukać domostwo po zamianie Magnusa w drzewo, odnajdą stare zapiski, jak również mapy „*elfich ścieżek*” wiodących przez miasto i okolice. Wejście w posiadanie tych map daje Bohaterom Graczy +1 kość do rzutów na Podstęp lub Czujność podczas poruszania się po lesie bądź miasteczku.
- Magnus przechowuje w piwnicy księgi przekazane mu przez Brienne ([Fragmenty notatek Brienne](#)). Po przeczytaniu ich Gracze dowiadują się więcej o historii miasteczka ([W4](#)), jak również o podejrzeniach dotyczących „traktatu” między klanem a Pięknym Ludem, który miał dać miastu wielkie bogactwa w zamian za dary ([W1](#)).

Cmentarz parafialny

Na terenie cmentarza znajduje się kaplica, w której piwnicy spoczywa trumna z ciałem zmarłej, Brienne Maclachen.

Wyzwanie:

- Jeśli Gracze znajdą się w okolicy kościoła, cmentarza po zmroku lub domu Szalonego Magnusa, mogą natknąć się na ducha opiekuńczego cmentarza – czarnego, demonicznego psa. Trudny sukces w teście na Manipulację lub Inspiowanie pozwoli przekonać psa, by opuścił swój posterunek i pomógł Graczom w walce z Fae.
- Gracze mogą dostać się do kaplicy, aby zobaczyć ciało zmarłej na własne oczy. Rzut na Medycynę bądź Uczoność wykaże, że zmarła nosi ślady ciosu pazurami niewyglądającymi na ludzkie. Dwa lub więcej sukcesów zdradzi, że rozstaw szponów nie wygląda na zwierzęcy, lecz ludzki.

Las i obrzeża miasta

- Jeśli Gracze wejdą w posiadanie latarni Magnusa, będą mogli dotrzeć elfimi ścieżkami do drzewa bez narażania się na spotkanie z Fae bądź upiornymi ogarami. Latarnię mogą zdobyć w trakcie rozmowy z nim, jeśli mu uwierzą w jego „teorie spiskowe” lub gdy przyjdą do chaty grabarza po jego przemianie w drzewo.
- Jeśli Gracze nie posiadają latarni zwanej „*lampką elfów*”, podczas poruszania się po lesie będą musieli wykonywać test na Czujność co 1d4.
- Do głogu w środku lasu może zaprowadzić Graczy Cillian, jeśli uda im się przekonać go do tego podczas spotkania z nim w ratuszu bądź przy kopalni. W zależności od sytuacji, może ich tam zaprowadzić od razu lub umówić się z nimi na konkretny czas, tłumacząc się obowiązkami.

Stary głóg w środku lasu

Do głogu Bohaterowie Graczy mogą dotrzeć w dwojaki sposób: albo odnajdą latarnię wróżek, świecąca na inny kolor w miarę zbliżania się do celu, granicy między światami, albo zaprowadzi ich tam Cillian.

Wyzwanie:

- W przypadku, gdy to Cillian prowadzi Graczy do głogu, szybko okazuje się, że jako przewodnik jest bardzo szybki. Aż nieludzko szybki... Aby Gracze nadążyli za nim, nie gubiąc się w lesie, co najmniej jeden z nich musi zdać zwykły test na Czujność.
- Sukces w rzucie na Śledztwo pozwoli znaleźć w trawie rozrzucone opilki żelaza i kawałki rudy z kopalni, a także rozbitą latarnię z dziwnego, kolorowego szkła. Dwa i więcej sukcesów pozwolą Graczom dostrzec fragment tkaniny dosłownie wrośnięty w korę głogu ([W8](#)).
- Jeśli Cillian doprowadzi Graczy do drzewa i dojdzie do konfrontacji z nim, odmieniec może uciec, a na Graczy nasłać d4 widmowe ogary.

Kopalnia

Jeśli bohaterowie dotrą tam w dniu swojego przybycia do Glenroch, będą świadkami otwarcia kopalni. Na miejscu mogą spotkać wielu z mieszkańców, a także ludzi spoza Glenroch takich jak właściciel kopalni Graham Sinclair czy dziennikarz gazety z Inverness, Roland Burrows.

Wyzwanie:

- Rzut na Przenikliwość wykaże, że biorący udział w rozmowach, Cillian, cały czas mimo przyjemnej pogody pozostaje w rękawiczkach. Dwa i więcej sukcesów pozwoli odkryć, że mężczyzna wygląda na ciężko chorego, im dłużej przebywa w pobliżu kopalni ([W9](#)). Rozmowa z Cillianem ujawni, że uważa on, że otwarcie kopalni jest „niebezpieczne”, ale nie zdradza, dlaczego. Trudny sukces w rzucie na Manipulację pozwoli się dowiedzieć, że niebawem w okolicy ma otworzyć się uzdrowisko i działalność kopalni może zniechęcić przyjezdnych. Zapytany o lokalizację tego przedsięwzięcia opisz teren nad rzeką po drugiej stronie miasta ([Kurhany i przyszłe uzdrowisko](#)).
- Jeśli chcą, Gracze mają również okazję porozmawiać z Grahamem. Ten chętnie opowie im o historii swojej rodziny, a także kopalni. Jeśli Gracze spytają go o złoża żelaza, ten wspomni, że o złożach wiedziano już wcześniej, ale z jakiegoś powodu nie zdecydowano się na ich wydobycie. Jeśli Gracze zostali zaproszeni przez burmistrza na przyjęcie z okazji otwarcia kopalni, mogą się dowiedzieć, że Graham również się tam wybiera.
- Sukces w teście na Śledztwo pokaże, że na terenie wokół kopalni widać mnóstwo dziwnych, nieludzkich śladów. Jeśli Gracze zjawią się w okolicy kopalni wieczorem, mogą spotkać na zewnątrz grupę stukaczy. Stukacze nie będą do nich wrogo nastawione. Wręcz przeciwnie, udzielą Graczom wielu informacji. Jeśli Gracze mają przy sobie szkicownik Angusa lub zabawkę Isobel, Stukacze uznają ich za swoich sojuszników będą skore do pomocy. Okazuje się, że stukacze ukrywają Isobel. Z rozmowy z dziewczyną dowiadujecie się, że jeden z nich znalazł ją w okolicach dworca i ostrzegł przed potencjalnym niebezpieczeństwem, nie pozwalającym jej na powrót do domu.
- Jeśli Gracze odnajdą Isobel i z nią porozmawiają, mogą dowiedzieć się, że odnaleźć stary głóg wcale nie jest łatwo. Wspomina jednak, że w dzieciństwie ona, Angus i Cillian często tam chodzili. Sami nigdy nie mogli tam trafić ([W6](#)).

- Gdy Gracze powrócą do kopalni lub pójdą do niej dopiero następnego dnia, dowiedzą się od Stukaczy, że Isobel wymknęła się z kryjówki i opuściła kopalnię.

Kurhany i przyszłe uzdrowisko

Nad rzeką bieleją prawie ukończone budynki przyszłego sanatorium. W oddali, znajdują się kurhany dawnych władców, którzy rządili tą krainą wieki temu. Tylko czy na pewno przestali nią rządzić?

Wyzwanie:

- Budowa przebiega sprawnie – budynki są już prawie gotowe. Rzut kością na Śledztwo pozwoli zauważyć, że na budynku wyrte są dziwne znaki. Jeśli wśród Graczy znajduje się Okultysta, rozpozna, że obecne tam znaki ochronne nie przypominają stosowanych przez ludzkich czarowników.
- Do kurhanów można się dostać przechodząc mostem na drugi brzeg. Górują one nad tą częścią okolicy. Oprócz rzeki, barierę odgradzającą je od reszty miasta musiały stanowić kiedyś kamienie tworzące rodzaj kręgu. Teraz większość z nich jest przewrócona lub została zabrana, zapewne jako budulec. Rzut kością na Uczoność pozwoli stwierdzić, jak dawno do tego doszło – w przypadku sukcesu, Gracz rozpozna, że kamienie leżą w nowej pozycji od niedawna. Więcej niż jeden sukces pozwoli sobie przypomnieć, że najprawdopodobniej krąg miał pełnić funkcję ochronną – rozwleczenie czy przewrócenie kamieni miało pewnie na celu zakłócić jego działanie ([W16](#)).
- Jeśli Gracze zabłądzą w okolice kurhanów w noc przyjęcia, może spotkać ich przykra niespodzianka. Kopce bowiem służą za awaryjne przejście dla elfów zaproszonych na „bal do ambasadora”. Posiadanie mapy „elfich ścieżek” pomoże znaleźć kryjówkę przed ich wzrokiem, lecz nadal przydatny może okazać się sukces w rzucie na Podstępność.

Tajemnica

Zadaniem Graczy jest rozwiązanie tajemnicy miasteczka Glenroch.

Odkrycie	Wskazówka
Dobrobyt miasteczka ma nienaturalne pochodzenie – moi miasta są uwikłani w handel ludźmi z Pięknym Ludem	Rozmowa na temat zaginionych – niechęć policji do rozmowy na ten temat (W1)
	Środki na otwarcie uzdrowiska są niewiadomego pochodzenia (W2)
	Gobelin znajdujący się w muzeum opisujący historię klanu (W3)
	Notatki i księgi Brienne znalezione u Magnusa (W4)
Stary głóg to przejście do innego świata, przez które Angus dostał się do świata Pięknego Ludu	Do głogu trudno trafić bez odpowiednich wskazówek, lampy wróżek czy też Cilliana jako przewodnika (W5)
	Isobel wspomina, że to zawsze Cillian prowadził ich do głogu (W6)
	Bezskuteczne próby Magnusa, aby odnaleźć głóg (W7)
	Fragment ubrania Angusa wrośnięty w korę (W8)
Obecny burmistrz miasteczka, Cillian Mackenzie, to odmieniec umieszczony tu przez faerie jako ich ambasador	Niechęć Cilliana do otwarcia kopalni i jego dziwne zachowanie w jej okolicy (W9)
	Wystawa przygotowana przez Brienne zawierała suszone zioła pomocne w walce z faerie (W10)
	Brak świadectwa chrztu Cilliana w kościelnych aktach, proboszcz wspomina, że burmistrz niechętnie staje blisko ołtarza (W11)
	Magnus zostaje zamieniony w drzewo, kiedy Cillian dowiaduje się, że pomagał Graczom (W12)
Cillian i jego rodzina z krainy Pięknego Ludu usiłują nie dopuścić do otwarcia kopalni, która mogłaby zniechęcić turystów do odwiedzenia uzdrowiska	Zioła i środki ochronne podjęte przez Brienne wskazują, że bronila się ona przed fae, nie ludźmi (W13)
	Rozmowa z Cillianem na temat kopalni i uzdrowiska (W14)
	Rozmowa z Grahamem podczas otwarcia kopalni, przyjęcia i tp. (W15)
	Znaki ochronne wokół uzdrowiska (W16)

Falszywe tropy

Mistrz Gry może podsuwać Graczom fałszywe tropy nie tyle w celu zmylenia ich i utrudniania rozgrywki, co dla ukazania dodatkowych skrawków historii bohaterów i motywacji nimi kierujących. W tym scenariuszu źródłem fałszywych tropów będzie przede wszystkim burmistrz Mackenzie, a także ludzie, których kontroluje.

Coś z tutejszych lasów poluje na ludzi – w pociągu Gracze mogą spotkać starszego mężczyznę w nienagannym stroju, z laską ozdobioną wyrzeźbioną główką wilka. Mistrzowi Gry nie powinno sprawić większej trudności zasugerowanie Graczom, że mają do czynienia z wilkołakami, a nie z elfami, co może zachęcić ich do skupienia się na przeszukiwaniu okolicznych lasów i rozmowach z mieszkańcami.

Śmierć Brienne to tragiczny wypadek – taką wersję podtrzymuje burmistrz i miejscowe służby. Rozmowa z wielebnym Rutledge'm, Szalonym Magnusem lub miejscowym doktorem może rozjaśnić sprawę. Ci potwierdzą, że ciało nosiło oznaki przemocy. Gracze mogą również sami udać się do kaplicy przy cmentarzu, aby na własne oczy zobaczyć jej ciało.

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 zajęcia się śledztwem. Jest sugerowane, aby jeden z Bohaterów należał do rodziny Maclachenów i otrzymał od nich list z prośbą o pomoc.

Główne śledztwo

Śledztwo zawiera następujące etapy

1. Gracze docierają do Glenroch, gdzie okazuje się, że muszą działać samotnie, bo Isobel zniknęła. Dowiadują się o niedawnej śmierci Brienne wskutek złamania karku przy upadku (rozmowa z księdzem, Magnusem lub Cillianem, a także z każdym losowym mieszkańcem). Otrzymują klucze do domu, które przechowywał wielebny.
2. Gracze dowiadują się o zniknięciach ludzi z Glenroch i okolicznych wiosek na przestrzeni lat (księgi parafialne, rozmowa z Szalonym Magnusem, notatki Brienne). Na tym etapie mogą spotkać Isobel, ukrywaną przez Stukacze.
3. Gracze dowiadują się o pakcie pomiędzy klanem a miejscowymi *Daoine sìth*. Dowiadują się również, że nowo powstające uzdrowisko ma służyć do wyłapywania ofiar z zewnątrz.
4. Gracze decydują się, co zrobić: stoczyć walkę z faerie, ewakuować się z miasta bądź spróbować dojść do porozumienia z Cillianem i jego rodziną.

Odliczanie do katastrofy

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

1. Gracze spotykają Mackenziego po raz pierwszy w ratuszu lub jego okolicy – ten spytany o zaginionego Angusa, sugeruje zaprzestanie śledztwa i pozostawienia go w rękach policji. Jeśli Gracze odwiedzą go, zanim pójdą do Szalonego Magnusa lub nie wyjawią mu, że u niego byli, Cillian może ich potraktować nieco przyjaźniej.
2. Mackenzie dowiaduje się o rozmowie Graczy z Szalonym Magnusem – Magnus zostaje znaleziony we własnym ogrodzie, przemieniony w drzewo, aby nie mógł dalej pomagać Graczom. Jeśli Gracze spotkali wcześniej Isobel, teraz okazuje się, że dziewczyna gdzieś zniknęła.
3. Jeśli gracze dowiedzą się, że za zniknięciem Angusa może stać Cillian i będą próbowali go skonfrontować, ten może na nich nasłać upiorne ogary. Gracze będą musieli je pokonać, żeby kontynuować śledztwo.
4. Mackenzie sprowadza do Glenroch swoją prawdziwą rodzinę – w zależności od sytuacji, Gracze mogą spotkać *Daoine sìth* na przyjęciu w rezydencji burmistrza, miejscu przejścia w lesie lub jeśli sytuacja stanie się wyjątkowo dramatyczna, nadejdą oni na miasto od

strony kurhanów. Jednocześnie, źródła, na których leży miasto i które miały przynieść mu jeszcze więcej pieniędzy, staną się w rękach elfich magów narzędziem do pomszczenia ich „ambasadora”.

Rozwiązanie konfliktu

W zależności od decyzji Graczy, mogą oni próbować uratować Angusa, Isobel lub całe miasteczko. Wszystko zależy od tego, jakie będą ich układy ze nadprzyrodzonymi mieszkańcami regionu – dobre kontakty z Cillianem ułatwią dyplomatyczne układy z Pięknym Ludem, za to dogadanie się ze stukaczami pozwoli na skuteczną walkę „zbrojną”.

Wariant dyplomatyczny zakłada, że Graczom uda przekonać Cilliana do ratyfikowania umowy z jego rodziną. Będzie to łatwiejsze, jeśli wykorzystają jego słabość do Isobel.

Wariant tradycyjny zakłada walkę z Pięknym Ludem za pomocą zrobienia odmieńcowi krzywdy. Wiąże się to z przybyciem jego prawdziwych rodziców, królowej i króla miejscowych elfów, o ile nie zjawili się już w Glenroch z okazji przyjęcia. Potrzebna będzie pomoc stukaczy, aby otoczyć ich w rezydencji lub zatrzymać ewentualny atak ze strony kurhanów.

Pokłosie

Uratowanie Angusa z krainy Pięknego Ludu może być utrudnione, jeśli Gracze nie dogadają się z elfami lub chociaż z Cillianem.

Jeśli w wyniku walki z faerie, zniszczeniu ulegnie budowa uzdrowiska, mieszkańcy nie będą wdzięczni za pozbawienie miasta szans na przyciągnięcie turystów, więc Gracze będą musieli się ewakuować z powrotem do siedziby Towarzystwa.

Pomoce dla Graczy

List od Isobel pozostawiony w siedzibie Towarzystwa

Szanowni Państwo,

zwracam się z ogromną prośbą o zbadanie sprawy zaginięcia mojego brata, Angusa. Nie dalej jak parę dni temu, odebraliśmy druzgocący telegram od wielbnego Rutledge'a, duszpasterza z naszej rodzinnej miejscowości, informującego o tragicznym wypadku naszej matki. Mój brat pierwszy otrzymał tę wiadomość i zostawił mi liścik, że natychmiast rusza do Glenroch, bo, proszę wybaczyć słownictwo, „*nie wierzy tym draniom*”. Angus miał wysłać mi telegram zaraz po przyjeździe do Glenroch, ale słuch po nim zaginął. Coraz bardziej boję się, że coś mu się stało i że jego przeczucia, jakkolwiek dziwne, mogły być słuszne.

Zapewne pamiętają Państwo Brienne i jej prace - moja matka przez lata była jednym z Państwa cennych źródeł informacji o zdarzeniach w naszym regionie i jego historii. Mój brat mawiał, że to, czym zajmuje się nasza matka jest w niesmak wielu osobom w Glenroch.

Wyruszam śladami brata, więc pewnie zobaczymy się na miejscu. Dom mojej matki stoi dla członków Towarzystwa otworem. Zapasowe klucze znajdują się u wielbnego, proszę go ode mnie pozdrowić i przeprosić za kłopot.

Z wyrazami szacunku,

Isobel Maclachen

Liścik do Isobel znaleziony w ich domu

Spotkajmy się przy głogu dziś wieczorem.
Latarnię zostawiłem pod schodami.
Na zawsze oddany, C.

Fragmety notatek Brienne

...gdyby baczniej spojrzeli na gobelin, poznaliby całą prawdę. Aż dziw, że klan pozwolił mi go włączyć do wystawy. Ludzie nie pamiętają, ale stary Krzemień wszystko mi powiedział. Był zaledwie pacholęciem, gdy podpisywano nowe przymierze...

...on jest jednym z nich, to więcej niż pewne. Gdybym wcześniej wtapata się do archiwów proboszcza, wiedziałabym, że w każdym pokoleniu klanu brakuje jednego chrztu. W każdym pokoleniu mają swoje oczy, swoje uszy, swoje ręce...

Raz na rok, dwa - zabierają jedną lub kilka, chłopaków rzadko. Mary wspominała mi wcześniej, że jedzie na służbę do Iverness. Moja dobra przyjaciółka jest ochmistrzynią tam, gdzie ta nieszczęsna dziewczyna miała pracować. Z jej listu wynika, że nigdy do nich nie przyjechała.