



(zgłoszenie pierwsze)

Miejsce akcji

Rozdroża to właściwie kilka chałup na krzyż, w dodatku skupionych na dość małym obszarze. Na porządku dziennym są tu kryte strzechą, proste, drewniane domy, a zamiast drogi pod stopami rozciąga się goła i ubita ziemia.

Pod oknami chat leżą rolnicze narzędzia - kosy, motyki i inne sprzęty oparte o ścianę. Gdzieś tam przewracają się wiadra lub miotły. Na tyłach niektórych domów w równych grządkach rosną jarzyny, głównie kapusta, marchew albo groch. Czasem drogę przebiegnie kura. Za dnia zwykle we wsi jest pusto, gdyż kto żywy i zdrow idzie pracować na pole, przy chatkach zostaje jedynie parę bab i starców oraz młodsza dziatwa, która nie nadaje się jeszcze do ciężkiej pracy na roli.

Wieczorem Rozdroża lekko się ożywia. Chłopi wracają z pól i słyszą gwar rozmów. W powietrzu roznosi się już wtedy zapach ciepłej strawy. Obłężenie (o ile można mówić w takich kategoriach o małej wiosce) przeżywa wtedy również miejscowa karczma, położona trochę na uboczu. Jednocześnie im ciemniej się robi, tym dalej chłopi trzymają się od ruin na południu.

Historia tego miejsca jest raczej prosta. Rozdroża to stara wieś służebna, leżąca w pół drogi między Vyzimą a Brokilonem, która od samego początku swojego istnienia dostarczała właścicielowi zbóż i, w lepszych czasach, żywego inwentarza. Założono ją za wczesnych lat panowania ojca Foltesta. Przez długie dziesięciolecia we wsi nie działo się nic szczególnego – ot czasem jeden pan pocisnął, czasem kolejny poluzował rygor. W czasach swojej świetności, na pół dekady przed pierwszą wojną z Nilfgaardem, gdy wieś uznano za wartą dalszego rozwoju z racji na żyzność terenu i dogodne położenie blisko ludnego szlaku handlowego, szlachcic, sprawujący wówczas nad wsią już tylko pieczę (na zasadzie dobrowolnej umowy dziesięcina za ochronę), zainwestował w młyn i zbudował most, łączący wieś ze wspomnianym wcześniej szlakiem. Wystawił także karczmę, a w dłuższej perspektywie powstać miał skład, magazyny i targowisko, ostatecznie zaś – gdyby finanse na to pozwoliły – podwaliny dla przyszłego miasta.

Plany rozwoju wsi pokrzyżowała wojna – podatki na armię, wysokie kontyngenty i daniny zrujnowały inwestora. Dzieła dokończyły bandy maruderów, grabiące wszystko, co się dało i ogólny powojenny chaos. Wtedy to uprzedni wójt sprowadził kolejnego patrona – szlachcica,

który objął już ochroną i wsparciem kilka okolicznych wsi. Ten, widząc koniunkturę na zboże, którego braki w powojennej Temerii dało się odczuć, zaczął cisnąć rolników, ustanawiając daniny, którym nikt by nie uniósł. Niesubordynacja kończyła się na drzewie, a kary wymierzone były chętnie przez sprowadzone do nadzorowania chłopów zakazane mordy. Jako że wieś leżała na uboczu jego włości, ów patron postawił nawet małą ciemnicę, gdzie trzymał zakładników z innych wsi, wymuszając w ten sposób posłuszeństwo (mało kto wychodził stamtąd żywy). Były oczywiście próby ucieczki, ale, jak to obrazowo ujmował ów szlachciur – “z tej wsi można wyjść tylko dwiema drogami. Jedna prowadzi do roboty, druga na drzewo”. Z tego powiedzonka, chętnie przekładanego przez nadzorców na praktykę, mieszkańcy po cichu zaczęli nazywać wieś mianem Rozdroży. I właśnie to miano przyjęło się na stałe po jakimś czasie.

Po II wojnie północnej, zarówno patron i jak jego bandy tracili powoli zainteresowanie okolicą, głównym powodem była ostra konkurencja na rynku zbóż z silnym wkładem Nilfgaardu. Wioska, pozostawiona sama sobie, z czasem coraz bardziej izolowała się od świata zewnętrznego. Mieszkańcy doprowadzili do tego, że wszystko, czego potrzebowali było pod ręką, a handel malał z każdym rokiem. Do obcych odnoszono się nieufnie, toteż z czasem i świat zewnętrzny przestał o niej pamiętać. Układ był sprawiedliwy i obie strony nie wchodziły już sobie w drogę.

Fabula

I

Geralt niezwłocznie opuścił Podgrodzie i wyruszył do Brokilonu. W połowie drogi jego koń, Płotka, padł, w związku z czym wiedźmin musiał zatrzymać się w pobliskiej wiosce. W Rozdrożach.

II

Parę dni wcześniej do tej samej wioski dociera Bregor Valdhold, podejrzanie wyglądający mężczyzna. Wraz z nim zjawia się grupa posłusznych mu zabijaków. Przywódca wyłudza od wójta Czcibora garść orenów w ramach „ochrony” – Bregor twierdzi, że niedługo zjawi się tu kobieta przypominająca kapłankę, która w rzeczywistości zamierza wioskę złupić. Mówiąc to, stara się zdobyć przychylność mieszkańców na wypadek ewentualnego starcia. Czcibor, chcąc nie chcąc, przystaje na warunki grupy. Bregor wraz z kompanią zajmują chatę Mysiwora na skraju pól.

Bregor planuje zasadzkę, okazuje się jednak, że kapłanka jest bliżej niż się spodziewał. Wraz ze swoją drużyną, Ellen Aberdeen zjawia się w wiosce nocą, na dzień przed przybyciem Geralta. Dochodzi do krwawej potyczki, która wykrusza szeregi obu stron. Ginie również kilku wieśniaków. Wrogie sobie grupy rozbijają obozy w okolicy, liżąc rany i szykując się do kolejnego – decydującego starcia.

III

Właśnie w takim momencie w wiosce zjawia się Geralt. Wiedźmin widzi, że wydarzyło się coś poważnego i zanim zdoła o cokolwiek zapytać, zostaje zaczepiony przez wójta. Czcibor, choć na ogół przeciwny obcym, rozpoznaje w nim wojownika i pokrótce przedstawia

sytuację. Darując sobie zbędne jego zdaniem szczegóły, stwierdza, że dwie bandy zbirów zaatakowały wioskę i wciąż kręcą się w pobliżu. W związku z tym zleca wiedźminowi zadanie pozbycia się obu grup, nie wnikając w to, w jaki sposób przybysz się do tego zabierze, a nawet zachęcając do rozwiązania siłowego – zaznacza, że jeśli zajdzie taka potrzeba, użyczy kilku wieśniaków gotowych walczyć o spokój osady.

Jako nagrodę, obiecuje trzydzieści orenów, żelazną porcję wioskowych oszczędności, tłumacząc, że pieniądze nigdy nie były im potrzebne, toteż nie mają więcej. Po chwili wahania, dodaje, że w wiosce znajdują się stare książki, które jego zdaniem mogą być przyczyną „napadu”. Powie nam, że dla miejscowej ludności mają one wartość sentymentalną, są to stare legendy, które od pokoleń leżą na tej samej półce w jednej z piwnic, ale być może wiedźminowi uda się zrobić z nich pożytek na jakimś targu. Woli je oddać niż narażać wioskę na kolejne kłopoty.

Jeśli przyciśniemy wójta, zwracając mu uwagę na to, że sprawę możemy rozwiązać tylko my – chyba że zamierza czekać, aż na szlaku pojawi się ktoś inny, obieca nam nowego konia.

IV

Konflikt pomiędzy Ellen i Bregorem sięga dalekiej przeszłości. Kobieta była w owym czasie nowicjuską w zakonie Melitele. Kiedy spotkała na swojej drodze rosnącego mężczyznę z gór, Bregora, poniosły ją dziewczęce pragnienia i zaowocowały ognistym romansem. Trwało to dosyć długo, Ellen zaszła w ciążę i w końcu, planując wspólną przyszłość, powiedziała o tym swojemu kochankowi. Bregor zbił ją i porzucił, winiąc za wszystko. Przerazona Ellen poroniła i uciekła. Odeszła z zakonu i przez jakiś czas żyła w ukryciu. Mocno przeżyła te wydarzenia – konfrontacja dziewczęcych nadziei z bolesną rzeczywistością sprawiła, że stała się nieufna i oschła. Trauma odcisnęła również piętno na jej psychice. Ellen poprzysięgła zemstę na Bregorze i od tego momentu robiła wszystko, żeby móc ją wypełnić. Życie jej nie rozpieszczęło, sama również nie wybierała dla siebie najłatwiejszych grup. To, przez co przeszła, pozbawiło ją skrupułów. Z czasem Ellen Aberdeen przyłączyła się do grupy awanturników, składającej się głównie z nieludzi. W miarę upływu czasu, starała się przypodobać jej przywódcy i jednocześnie podburzać resztę przeciw niemu. Tym sposobem sama przejęła władzę i mogła dzięki temu powrócić do dawnych planów.

Stosunkowo szybko wpadła na trop Bregora i zaczęła deptać mu po piętach. Valdhold z początku nie przejmował się tym i robił swoje, ale z czasem dostrzegł, że kobieta, którą kiedyś skrzywdził nie wybaczy mu tego i będzie dążyć do konfrontacji. Zaczął przed nią uciekać, co znacznie obniżyło dochody grupy i wywołało wiele sporów. Bregor, jako człowiek stanowczy i potężnie zbudowany, za każdym razem tłumił je, atmosfera jednak pozostawała napięta.

Kiedy Żubr, jego prawa ręka uświadomił mu, że nie mogą dłużej czekać i musi dojść do starcia, Bregor zdecydował zatrzymać się w Rozdrożach i przygotować na spotkanie. Zamierzał urządzić zasadzkę i raz na zawsze pozbyć się wrogiej grupy. Przejął chatę i groźbami zjednał sobie wieśniaków. Jednak Ellen przez kilka dni nie dawała znaku życia, w związku z czym czujność w obozie Bregora malała z każdą chwilą.

Zaatakowała w nocy – z zaskoczenia, z miejsca zyskując przewagę. Strażnicy przed chatą zginęli zanim zdążyli chwycić za broń, a siedziba grupy stanęła w płomieniach. Oddział Bregora zdołał wydostać się z chaty, unikając tym samym pewnej śmierci i, broniąc się, kierował się w stronę centrum wioski. Wrzawa, szcęk oręża i blask płomieni, odbijający się na czarnym, nocnym niebie, postawiły na nogi wieśniaków i przewaga Ellen malała. Rozpętała się regularna bitwa, w której każdy walczył o życie. Szala zwycięstwa nie

przechylała się na żadną ze stron, zmęczenie rosło. Kilku wieśniaków, niedoświadczonych w walce padło, a straty w obozach były równe. W miarę upływu czasu, płonąca w oddali chata gasła, malał też zapal walczących. W końcu Bregor zarządził odwrót. Ellen uczyniła podobnie.

Bitwa odcisnęła swoje krwawe piętno na obu grupach, które rozbiły swoje obozy w okolicy, utrzymując niepewny, chwilowy pokój. Na polu walki zostali osłupienie wieśniacy, zbierając ciała i rannych.

V

Następnego dnia, mniej więcej w południe, w wiosce zjawia się Geralt. Wściekły wójt zleca mu pozbycie się obu grup. Wszyscy czują, że spokój, który zapanował w okolicy to cisza przed burzą i dni do decydującej potyczki można policzyć na palcach jednej ręki.

VI

Jeszcze tego samego dnia, na skraju wioski wieśniacy znajdują Viennę, dziewczynę z obozu Ellen. Geralt w tym czasie przeszukuje zgliszcza po chacie Mysiwora. Wójt umieszcza dziewczynę u siebie i sprowadza wiedźmina. Stan rannej jest niepewny i trzeba sporządzić lekarstwa. Mysiwór mówi nam, jakich ziół potrzeba, aby przygotować maść. Jeśli się nie pospieszymy, dziewczyna zginie. Potrzebne składniki znajdują się w ruinach i na łąkach, gdzie grasują upiory i echinopsy.

VII

Szukając składników na odtrutkę, Geralt spotka Żubra, którego dopadły upiory w ruinach. Pomaga mu wyjść z opresji, a ten opowiada mu o obozie i o Bregorze. Nie zdradza jednak położenia obozu. Jeśli gracz zacznie przeszukiwać teren, może natknąć się na zwiadowców. Nie będą go atakować, ale też nie wpuszczą go do obozu. Gracz dowiaduje się, że Ellen z niewiadomej przyczyny usiłuje wybić ich obóz, a oni sami, choć są grupą najemników, pragną walki uniknąć. Jeśli ich przyciśniemy, dowiemy się, że na boku handlują fisstechem. Bandyci wiedzą również o dziewczynie i proszą Geralta, żeby ją do nich przyprowadził. Zyskując zakładnika, będą mogli wymusić na Ellen bierność do czasu, aż się wyniosą. Twierdzą, że mają „lekarstwa” na jej rany.

Możemy się zgodzić lub nie, co wpłynie na stosunek Bregora. Jeśli zgodzimy się przyprowadzić im dziewczynę, Żubr wytłumaczy nam, jak znaleźć obóz. W wiosce okaże się, że wójt nam na to nie pozwoli, twierdząc, że kapłanka im tego nie wybaczy i z pewnością zaatakuje wioskę. Jeśli wrócimy z ziołami, dziewczyna przeżyje, jeśli nie – umrze.

VIII

Jeśli zebraliśmy zioła, znachor Mysiwór wkracza do akcji i Vienna ma się coraz lepiej. Dziękuje nam i opowiada o Kapłance – Ellen oskarża Bregora o kradzież wysokiej sumy orenów (dopiero później dowiemy się o prawdziwych powodach, już w rozmowie z samą Kapłanką). Dziewczyna jest jeszcze słaba i, żeby wypytać ją o wszystko, trzeba ją odwiedzić kilka razy. Kiedy Geralt przekona ją do siebie, dziewczyna pomoże mu znaleźć obóz Ellen.

IX

Na tym etapie mamy szansę znać położenie obu obozów. Jeśli wciąż tego nie wiemy, Czcibor mówi nam, że wysłał wieśniaków i może nam wskazać drogę. Jednocześnie zaznaczy, że jego zwiadowcy widzieli ruch w obu obozach i wszyscy są pewni, że drugie starcie wisi w powietrzu. W efekcie każe nam dotrzeć do Ellen i Bregora i rozwiązać obie sprawy. Podbija sumę za rozwiązanie sprawy do pięćdziesięciu orenów. Przy okazji podaje więcej informacji na temat obu tych osób – opowiada, co działo się w wiosce przed przybyciem Geralta.

X

W tym momencie możemy porozmawiać z przywódcami obu obozów. Dostajemy od nich zlecenia. Bregor prosi nas, byśmy znaleźli Żubra, Ellen zleca nam odczarowanie jej towarzysza, likantropa.

Dopiero, kiedy wypełnimy zadania, zdobędziemy zaufanie przywódców i będziemy mogli z nimi porozmawiać osobiście. Bregor przedstawi nam swoją wersję sprawy, Ellen – swoją. Nie zechcą wynieść się z wioski, przyznają, że nie mają nic do jej mieszkańców i nie chcą, żeby ucierpieli, ale stwierdzają, że sytuacja zaszła za daleko, żeby się przenieść i odwlekać starcie.

W dodatku będą uparcie twierdzić, że w osobie wieśniaków uzyskają sprzymierzeńca w walce – jeśli bitwa rozegra się w wiosce, wieśniacy będą musieli wziąć w niej udział, poza tym dzięki zamieszaniu, łatwiej będzie podejść wroga.

Na tym etapie poznamy prawdę na temat konfliktu i od nas będzie zależało po czyjej stronie staniemy.

Od tego czasu mamy dwa dni na rozpoczęcie działań.

XI

Co może zrobić gracz? Mając na uwadze zlecenie wójta na pozbycie się obu grup, może:

1. Przyjąć zlecenie Ellen i wraz z kilkoma jej najemnikami zaatakować obóz Bregora, a następnie:

- A) zaatakować Ellen lub
- B) skłonić ją do opuszczenia wioski.

2. Przyjąć zlecenie Bregora i wraz z kilkoma jego najemnikami zaatakować Ellen, a następnie:

- A) zaatakować Bregora lub
- B) skłonić go do opuszczenia wioski.

(możemy również namówić wójta, żeby pożyczył nam kilku wieśniaków do takiego ataku, choć nie robi tego chętnie)

3. Zwlekając z wykonaniem zadań przez dwa dni (możemy przyjąć jedno, oba lub nie przyjąć żadnego), doprowadzimy do spotkania obu grup w wiosce (możemy od razu zaproponować

takie wyjście – jeśli odrzucimy questa od przywódców [możemy kłamać – zaproponować rozmowy, a potem przyjąć zadanie od drugiego obozu i zaatakować]) i stać się negocjatorem.

Obie grupy są rozjuszone, więc musimy uważać. W zależności od tego, jak poprowadzimy rozmowę, może

A) dojść do walki, w której zaatakujemy

A1) Ellen

A2) Bregora.

(Na początku walki jesteśmy neutralni – atakując pierwszą osobę, stajemy się wrogiem zespołu, do którego należy, a drugi zespół jest po naszej stronie. Kiedy wykończymy jedną grupę, druga zgodzi się opuścić wioskę.)

B) dojść do porozumienia, w którym

B1) grupy wyniosą się z wioski i dokończą swoje porachunki na otwartym polu

B2) nastąpi rozejm i grupy połączą się.

(W przypadku walki z którymś z zespołów, wystarczy zabić przywódcę – reszta ucieknie. Co nie zmienia faktu, że ubić szefa jest cholernie trudno, właśnie dlatego, że reszta cały czas skacze nam do gardła.)

XII

Oferuje nam to osiem możliwych rozwiązań głównego questa, którego zleca nam wójt.

Możemy przyjmować zadania, możemy okłamywać. Następstwa naszych działań są widoczne gołym okiem – wszyscy mogą przeżyć albo (prawie, nie licząc uciekinierów) wszyscy mogą zginąć, możemy też wykończyć jeden z obozów.

Nie ma wyjść dobrych i złych. Gracz będzie miał świadomość, że wieśniakom zależy na spokoju i mają gdzie cały konflikt – wójt wyraźnie mówi, że ma to gdzieś i dla niego obie grupy mogą zginąć. W dodatku oba obozy to awanturnicy, grupy składają się ze złodziejów i morderców. Nie są tacy w rozmowach, przeciwnie – sprawiają wrażenie rozsądnych i opanowanych. Są wręcz sympatyczni (zabijać ich będziemy z ciężkim sercem), ale od razu też widać, że jeśli sytuacja ich do tego zmusi, zabiją z zimną krwią. Można powiedzieć, że życie ich takimi uczyniło. Bregor wychował się w górach i jego jedynym sumieniem jest instynkt, który umożliwi mu przeżycie. Ellen miała kiedyś na uwadze dobro innych, była kapłanką. Ale tragedia, która ją spotkała sprawiła, że przestała być altruistką w świecie, który jest okrutny i odplaca złem za dobro. Rozwiązanie, które zdawałoby się być najbardziej pokojowym – pogodzenie drużyn też nie jest pozytywne – w efekcie powstanie przecież silna grupa przestępcza.

XIII

Od momentu spotkań z Ellen i z Bregorem, mamy dwa dni na działania. Jeśli gracz nic nie zrobi, dojdzie do wspomnianej konfrontacji w wiosce. Jeśli gracz proponuje takie

spotkanie, również będzie musiał czekać dwa dni. W tym czasie gracz ma okazję poznać bliżej wioskę i jej mieszkańców, a także uporządkować sobie informacje na temat konfliktu. Jeśli odpowiednio poszukamy, wyjdzie na jaw, że wójt posiada pieniądze. Jeśli mu to później udowodnimy, możemy wytargować dodatkowe pięćdziesiąt orenów. Poznamy bliżej Mysiwora, który opowie nam trochę o książkach – między innymi to, że będziemy mogli je sprzedać po korzystnej cenie na targu w Wyzimie.

XIV

Po rozwiązaniu sprawy i ewentualnej rozmowie z grupami (jeśli przeżyją), po namówieniu ich do opuszczenia okolic, pogadamy z wójtem, który podsumuje nasze działania i wyjaśni, dlaczego decyzja, którą podjęliśmy jest zła (przy każdej da się znaleźć minusy, a wójt doskonale je nam wytknie).

Potem wręczy nam nagrodę - książki. W tym momencie możemy się zająć jeszcze dwiema sprawami:

1. koń – niezależnie od tego, czy gracz wynegocjuje go na początku (będzie trudno), czy nie, wójt powie, że da nam konia, jeśli pokonamy w walce na pięści wioskowego osiłka. Walka nie będzie łatwa.

2. To rzecz związana z książkami – legendami. Wójt napomknie, że według Mysiwora są w nich zawarte wskazówki odnośnie skarbu. Rozmawiamy z Mysiworem i on to potwierdza, i podpowiada, jak szukać. Ponadto Mysiwór skomentuje nam w charakterystyczny dla siebie sposób nasze decyzje, żeby gracz wrócił myślami do tych wydarzeń i miał świadomość swojego wyboru. W przeciwieństwie do wójta, Mysiwór powie, że zrobiliśmy dobrze i wskaże plusy naszych działań.

Książek jest pięć. W każdej znajdziemy jakąś opowieść, a w każdej opowieści fragment, który nie pasuje do reszty. Po złożeniu pięciu takich fragmentów (krótkich), otrzymamy wskazówkę, gdzie szukać „skarbu”. W owym miejscu znajdziemy karabin z listem:

"Drogi Maksymilianie.

Będąc w Vengerbergu, natknąłem się na pewnego młodego czarownisia - twierdził, że z magią może działać cuda. Zaprzyjaźniłem się z nim, a że pewnego dnia rzuciła go podła Czarownica - wypiliśmy parę głębszych w otoczeniu pięknych kurtyzan. Wtedy to podarował mi pewien przedmiot, który zostawiam ci w spadku, zapewne mahakamski, bo cały z metalu.

Nie mam żadnego pojęcia, do czego może służyć - ale do mieszania masła będzie jak znalazł. Twój przyjaciel Oktawian"

XV

Po rozmowie z wójtem, możemy zająć się jeszcze tymi dwiema rzeczami albo po prostu opuścić wioskę (wcześniej wyjście jest zablokowane). Jeśli zdecydujemy się wyjść – gra się kończy.

Bohaterowie

1. Bregor Valdhold

Przedstawienie postaci i historia: Jak sam mówi, nie wie kiedy dokładnie się urodził, a wiedza ta nie jest mu wcale do szczęścia potrzebna. Jest to człowiek o ogromnej sile i kontrastującym z tą siłą IQ. Prostoliniorny, dwumetrowy osiłek, umiejący jednak zbudować sobie autorytet wśród ludzi poprzez groźby i zastraszanie. Pochodzi on z gór na północy.

Urodził się, tak jak reszta jego kompanów, w Górach Smoczyc. Jako, że ludzie żyjący tam byli oderwani od świata, nauczył się tylko kilkunastu zwrotów w języku ludzi z Południa. Lata młodości spędzał na polowaniach na utopce oraz kuroliszki. W wolnym czasie malował sceny z polowań w jaskiniach. Gdy w wiosce zaczęło brakować pożywienia, zdecydował się odejść wraz z kilkunastoma towarzyszami. Okazało się, że w "normalnym" świecie nie znajduje dla siebie miejsca. Dlatego też jego kompania zaczyna żyć z napadów oraz haraczy. Wielu moźnych wysła za nimi pościgi, lecz bandyci są nieuchwytni. Pewnego dnia spotyka on na swej drodze młodą nowicjuszkę świątyni Melitete - Ellen. Ta, zauroczona silnym, postawnym mężczyzną, postanawia się z nim przespać. Po kilku tygodniach sielanki oznajmia swemu ukochanemu, iż zaszła w ciążę. Bregor katuje ją i wybywa z okolicy ze swą grupą, a kapłanka rodzi martwe dziecko. Po kilkunastu latach zbójowania, Bregor dowiaduje się, że Ellen nie wróciła do świątyni – bojąc się, zdecydowała się odejść. Ellen zawiązała własną kompanię złożoną z różnych ciemnych typów - krasnoludów, elfów oraz jednego kobolda. Gdy Valdhold dowiaduje się o okropieństwach czynionych przez ekipę Ellen, postanawia nie wchodzić jej w drogę. Jednak po kolejnym roku jego prawa ręka - zwiadowca Żubr donosi mu, że Ellen podąża jego tropem. Ten decyduje się uciekać, a po kilku dniach gonitwy postanawia zrobić zasadzkę we wsi, do której przybędzie Geralt.

Rola postaci w fabule: Bregor to jedna z najważniejszych postaci w naszym Rozdrożach. Przybywa do wioski ze zbrojną gromadą górskich ludzi ścigany przez kapłankę Ellen - jego dawną miłość; obecnie - poważnego wroga. Po wyłudzeniu od wieśniaków kilkunastu orenów "za ochronę", chce namówić wójta na wspólną likwidację byłej kapłanki i jej drużyny. Jak się później okazuje Bregor, był autorem dziecka Ellen, lecz gdy się o tym dowiedział dokonał prymitywnej aborcji poprzez skatowanie swej kochanki. Jeszcze przed przybyciem wiedźmina dochodzi do walki między antagonistami, obie grupy ponoszą duże straty i ukrywają się w lokacji obok (Pola). Bregor zleca nam oplacalne zadanie - uciecie Ellen i jej drużyny. Oprócz tego zleca nam znalezienie Żubra.

Charakter postaci: Jeśli zastosować nazewnictwo z D&D, jest to człek chaotyczny neutralny. Brutalny człowiek z krańca świata, którego trudne losy zmusiły do zejścia z gór w poszukiwaniu pożywienia. Wypowiada się prostymi zdaniami, posiada skłonność do wulgaryzmów. Łatwo jest go zdenerwować. Nieposłusznych brutalnie karze. Mimo tego, że nie jest zbyt inteligentny, potrafi zjednywać sobie ludzi o podobnym do niego charakterze. Jest to człowiek umiejący zastraszyć ludzi, ale też wzbudzić w nich zaufanie prostą wiązańką słów. Taki wiejski demagog. Dowiadujemy się od jednego z jego górskich kompanów - Żubra, iż Bregor posiada znaczny talent malarski, a jego hobby to malowanie w jaskiniach scen z polowań na topielce, utopce i kuroliszki. Mimo, iż sam terroryzuje słabszych, łatwo go zastraszyć. Gdy dowie się o sile przeciwnika, najchętniej ucieka, gdzie pieprz rośnie.

Wygląd postaci: Bregor Valdhold to człowiek w wieku około trzydziestu, trzydziestu pięciu lat. Wychowany przez Ludzi Gór w Górach Smoczyc jest typowym barbarzyńcą. Jest wysoki, już nie młody, ale też jeszcze nie stary. Łysy. Ubiera się, tak jak i cała jego drużyna, w skórzane kurtki, ogólnie jego ubrania są zrobione z elementów "zwierzęcych". Model: Cr_exile7_c1g1

Referencje: Baranina.

2. Ellen Aberdeen

Przedstawienie postaci i historia: Była kochanką Bregora i kapłanką Melitele. Zaszła w ciążę i poroniła, co sprawiło, że stała się nieufna wobec ludzi i bezwzględna.

Rola postaci w fabule: Ellen to jedna ze stron konfliktu.

Charakter postaci: Pełna nienawiści do byłego kochanka kobieta szuka swojej zemsty. Kiedyś była kapłanką, teraz kieruje się raczej własnymi zasadami i nie zamierza się z nich tłumaczyć. W czasie rozmowy pozostaje chłodna i opanowana. Rzadko okazuje zdenerwowanie, jej domeną są raczej ostre riposty, potrafiące skutecznie wybić rozmówcę z rytmu. Niechętnie mówi o sobie i nie lubi, jeśli ktoś sztucznie przeciąga rozmowę.

Wygląd postaci: Nie jest już młoda, ma około czterdziestu lat, ale wciąż pełno w niej dojrzałego piękna. Jest zmysłową brunetką, prowokuje ubiorem i zachowaniem. Dbą o siebie, o czym świadczą smukła sylwetka i świeża cera. Chodzi wyprostowana, niektóre jej ruchy wyglądają tak, jakby były sztuczne, raczej wyuczzone i mechaniczne.

Referencje:

3. Czibor

Przedstawienie postaci i historia: Jest wójtem Rozdroży.

Rola postaci w fabule: Zleca nam pozbycie się obu grup. Pragnie by Geralt jak najszybciej pozbył się problemów, nie zważając na środki. Można się z nim pobawić w zagadki.

Charakter postaci: Wójt jak to wójt - łatwo się denerwuje, jest zawsze zestresowany i nie lubi dowcipów. Ponurak i wieczny pesymista. Stara się wszystko trzymać pod kluczem, ma na większość spraw oko, co nie zawsze mu na dobre wychodzi. Zależy mu na swoim stanowisku i po części na pobratymcach. Wieśniacy uważają go za strasznego nudziarza, którym jest też w rzeczywistości, ale cenią jego zdolności przywódcze i to że jako jedyny ma trochę oleju w tłustej łepetynie. Lubi zagadki.

Wygląd postaci: Model: Cr_veler1_c1g1

Referencje:

4. Żubr

Przedstawienie postaci i historia: Żubr jest najemnikiem - bandytą i prawą ręką Bregora. Pochodzi z Gór Smoczyc, od młodości przyjaźni się z Valdholdem. W oddziale pełni funkcję zwiadowcy, doradcy oraz pomocnika wodza. Wyjątkowo lojalny wobec przyjaciół i towarzyszy.

Rola postaci w fabule: W czasie gry mamy szansę dwukrotnie uratować Żubra. Możemy z nim porozmawiać – opowie nam o grupie Bregora i o samym przywódcy.

Charakter postaci: Jego charakter można określić jako neutralny. Pomimo olbrzymiej postury i twarzy tępego osiłka, jest dosyć inteligentny - przynajmniej na tle reszty. Rozjuszony potrafi być bardzo groźny. "Spokojny, ale czasem się stawia", jak mówią o nim towarzysze. Lubi sobie wypić, szczególnie, jeśli ma pod ręką swój popisowy produkt - żubrówkę. Mimo wysokiej inteligencji, nie wyraża się zbyt mądrze - słabo zna język.

Wygląd postaci: Jest wysoki i dobrze zbudowany. Ma ciemnobrązowe włosy. Wygląda na około czterdzieści lat. Ma długą gęstą brodę. Gdyby miał metr wzrostu mniej, mógłby być krasnoludem. Zwykle nosi przy sobie duży topór. Model: Cr_exile3_c1g1

Referencje: Przypomina typowego wikinga lub barbarzyńcę z crpg.

5. Vienna

Przedstawienie postaci i historia: Towarzyszka i przyjaciółka kapłanki. Ellen zaopiekowała się nią, traktując jak własną córkę. Jest przekonana, że Vienna zginęła w walce, dlatego ucieszy się na jej widok.

Rola postaci w fabule: Ranna, leczona jest we wsi. Można z nią porozmawiać na wiele tematów oraz dowiedzieć się mnóstwa rzeczy na temat kapłanki Ellen i jej celów oraz osobowości. Jeśli zdobędzie się jej zaufanie, polubi nas i będzie „bardziej rozmowna”. Po tym jak nas pozna, chętnie opowie swoją historię, która wytłumaczy udział takiej osoby w grupie kapłanki.

Charakter postaci: Jest miła i rezolutna. Wie sporo i lubi rozmawiać. Żywiołowa, nie lubi marnować czasu.

Wygląd postaci: Jest młodą, drobną blondynką. Wzrost około 160 cm, szczupła, oczy zielone.

Referencje: Imoen z Baldur's Gate.

6. Mysiwór

Przedstawienie postaci i historia: Wioskowy znachor i pustelnik. Odkąd kompania Bregora zajęła jego skromną chatę na skraju Pól, przeniósł się do niewielkiego domku w wiosce, którego właściciel wyjechał na wojnę i nie wrócił. Bardzo ubolewa nad utratą wszystkich jego znachorskich ziół i mikstur, które zostały w jego chacie.

Rola postaci w fabule: Służy radą i pomocą, wie dużo o poszczególnych osobach z wioski. Powie nam, jakie zioła są potrzebne Viennie i – jeśli je znajdziemy – wyleczy dziewczynę. Możemy z nim pić – dowiemy się więcej o wójcie. Opowie nam również o książkach i zdradzi ich sekret.

Charakter postaci: Jako jedna z niewielu osób w wiosce ma ogromne poczucie humoru, pomimo sędziwego wieku.

Wygląd postaci: Model: Cr_pries4_c1g1

Referencje:

7. Rzep i Wanda

Przedstawienie postaci i historia: Rzep to właściciel niewielkiego zajazdu na skraju Wioski. Zakochując się w jednej z wieśniaczek postawił dom tuż obok karczmy.

Rola postaci w fabule: Razem z Wandą, swoją żoną, doglądają zajazdu. Z chęcią opowie Geraltowi o poszczególnych osobach w wiosce, pozwoli się przespać na ciepłym pościeliu, przetrzymać ekwipunek czy też sprzeda najpotrzebniejsze rzeczy. Wanda za to zaopatrzy cię w przeróżne towary do skonsumowania, chętnie poplotkuje na rozmaite tematy i powie co sądzi o sytuacji w wiosce.

Charakter postaci: Rzep jest raczej wesołym człowiekiem, kocha pieniądze, pomimo tego że nie ma ich zbyt wiele.

Wygląd postaci: Modele: Cr_venfa1_c3g3 i Cr_boob2_c3g3

Referencje:

Zadania

I. Zadanie główne:

Nazwa

Treść: Wójt Czcibor zleca nam pozbycie się grup bandytów kręcących się w pobliżu wioski Rozdroża. Jedną z grup kieruje Ellen Aberdeen, drugiej przewodzi Bregor Valdhold.

Możliwości zakończenia: W zależności od naszego wyboru, możemy:

- doprowadzić do bitwy na terenie wioski i opowiedzieć się po jednej ze stron,

- doprowadzić do pojednania obu grup,
- zaatakować jedną z grup, bądź zniszczyć obie.

Nagrody:

podstawa

- pięćdziesiąt orenów i pięć starych książek,

do wynegocjowania:

- drugie pięćdziesiąt orenów
- koń

II. Zadania poboczne:

A. Obóz Ellen:

1. Antidotum

Zleceniodawca: Vienna

Dotyczy: Stanu zdrowia Vienny

Nagroda: Możliwość poznania zatrutej dziewczyny + zaufanie Ellen (jeśli powiemy jej o Viennie w wiosce)

Ledwo przyjechaliśmy do wioski, a już jest dla nas robota! Tym razem jednak cena jest bardzo wysoka, a stawką jest śmierć i życie. Wójt zawiadamia nas o młodej dziewczynie, którą ranną i na poły nieprzytomną wyłowili z rzeki. Zielarki ze wsi mówią że rany nie są "zwykłe", więc Czycbor prosi nas byśmy zobaczyli dziewczynę na własne oczy. Kieruje nas do swojego domu, gdzie nad stanem zdrowia kobiety czuwa znachor Mysiwór. Gdy tylko tam docieramy, Mysiwór mówi nam że sprawa jest poważna - dziewczyna ma zatrutą ranę - jeśli na czas nie sporządzimy odtrutki, będzie po niej - a tego nie chce nikt. Prosi naszego wiedźmina, by ten jak najszybciej nazbierał potrzebnych składników i sporządził antidotum. Pustelnik kieruje nas na stare ruiny, gdzie mamy znaleźć Ziele Duchów, oraz w tereny łąk podwioskowych gdzie mamy zebrać jad Skolopendromorfów. Zastrzega, że poszukiwania składników nie będą łatwe, bo w runiach krążą duchy, a na łąkach skolopendromorfy. Daje nam przepis na eliksir i odsyła.

Gdy tylko zdobędziemy odpowiednią ilość składników, przygotowujemy eliksir wg przepisu. Wracamy do chaty Wójta i podajemy dziewczynie eliksir. Mysiwór mówi, że powinno być lepiej, ale prosi byśmy wrócili za jakiś czas, aż dziewczę wydobrzeje. Później zastanowimy się co z nią zrobić...

2. Tańczący z wilkami

(Odpowiednik zadania "Wieczorem podchodzi bardziej".)

Quest od : Ellen

Dotyczy : Dunbara

Nagroda : Zaufanie Ellen + butelka "Zielonej Wróżki"

Ellen informuje nas, że jeden z jej towarzyszy, Dunbar, jest likantropem. Dotychczas, żeby złagodzić skutki przemiany i jak najbardziej ją odwlekać, Vienna przygotowywała dla niego eliksir, zwany przez nią samą "Zieloną Wróżką", jednak teraz, w czasie gdy zabrakło Vienny, Ellen sama spróbowała zrobić miksturę, co średnio jej wyszło. Elixir co prawda odwlekał

przemianę, ale jej nie zapobiegł i tylko trochę zneutralizował skutki. Wilkołak uciekł z obozu i zaczął płać się po okolicy, zagryzając przerażone utopce. Ellen podejrzewa, że chociaż eliksir nie był przygotowany całkowicie dobrze, to powinien odurzyć Dunbara wystarczająco, by ten padł ze zmęczenia po nocnych harcach. Niestety, gdy tylko księżyc wszędzie, wilkołak rusza na łów. Ellen prosi nas, byśmy udali się do Vienny po recepturę. Vienna opowiada nam jak nauczyła się zielarstwa od Lady Goz'dikov, będąc w Ellander. Po rozmowie dostajemy od Vienny recepturę, mówi nam też, że ta porcja składników starczy na dwie butelki Absyntu "Zielona Wróżka" (jedna dla likantropa, druga w nagrodę) i życzy powodzenia. Szukamy składników i ważymy Absynt, z którym wracamy do Ellen. Kapłanka, bierze ją od nas i nasącza nią głowę martwego utopca, którą nam z obrzydzeniem wręcza. Radzi, by głowę ułożyć w kręgu druidzkim na Wrzosowiskach, gdzie ostatnio widziano rozszalałego Wilkołaka. Gdy tylko ustawiamy głowę w kręgu, atakuje nas wyłaniający się z mgły Wilkołak - traktujemy go srebrnym mieczem, i po spadku żywotności do 50% ten ucieka. Geralt wygłasza kwestię, że Wilkołak zapewne musi być głodny - świadczy o tym zaciętość, z jaką zaatakował wiedźmina. Mówi, że lepiej się oddalić i poczekać, aż Likantrop wróci zwabiony mięsem utopca. Gdy tylko się oddalamy następuje cut-scenka - widzimy czujnego Wilkołaka który zbliża się do kręgu druidów, zaczyna konsumpcję głowy utopca i po chwili w jękach zmienia się w pijanego Dunbara - odprowadzamy go do Ellen, ta nam dziękuje, lecz nie ma pieniędzy na nagrodę. Zdobywamy zaufanie Ellen i butelkę "Zielonej Wróżki" - Kapłanka wyjawia nam, że zawartość składników mutagennych czyni trunek niesamowitym alkoholem - radzi jednak, by traktować go z szacunkiem, a nie jak typową gorzałę.

Co do nagrody : Absynt sam w sobie jest bardzo przydatnym eliksirem, ma mnóstwo power-upów, może zostać wypity podczas walki, lecz także może rozpocząć zadanie "Zielona Wróżka". (Odpowiednik "Dobrze posiedzieć przy Żubrze")

B. Obóz Bregora

1. Tuż za rogiem

Zleceniodawca: Żubr

Dotyczy: Uratowania Żubra z opresji

Nagroda: Wstęp do obozu Bregora + zaufanie Herszta

Gdy podczas wykonywania questa "Antidotum" kierujemy się w stronę ruin, zauważamy tam zamaskowanego bandytę, który najwyraźniej ma kłopoty z upiorami, które otoczyły go ze wszystkich stron. Następuje cut-scenka, podczas której Geralt mówi sam do siebie że lepiej mu pomóc. Gdy tylko załatwimy sprawy z upiorami i zabieramy składniki do wcześniejszego questa, możemy porozmawiać ze zwiadowcą. Dosyć niechętnie przedstawia się jako Żubr i mówi, że szukał jedzenia dla swoich pobratymców, ale znalazł tylko niezbyt przyjazne upiory - prowadząc dalszą rozmowę, możemy dowiedzieć się, gdzie szukać Bregora i dostajemy ustną przepustkę na przebywanie w ich progach. Żubr dziękuje nam za pomoc i mówi, że powie o wszystkim swojemu przywódcy. Prosi, by Geralt wstąpił w wolnej chwili do ich obozu.

2 A kto z nami nie wypije

Zleceniodawca: Budzigniew z obozu Bregora

Dotyczy: Rozbieżności między naturami Geralta.

Nagroda: 150 orenów.

Łazimy po obozie, szukając jakiegoś zarobkowego zajęcia. Zaczepia nas

jeden z bandytów, wyraźnie speszony. Przedstawia się jako Budzigniew. Informuje nas, że ma dla nas robotę, dobrze płatną, bo pieniądze odkładał już od dłuższego czasu, ale zielarka ze wsi, która miała mu pomóc, zmarła na zapicie. W końcu wyciągamy z niego, że jest nieszczęśliwie zakochany w jednym z bandytów z konkurencyjnego obozu. Na drodze do ich szczęścia stoi jednak fakt, że jego ukochany jest ... mężczyzną, a także jest zbyt nieśmiały i płochliwy, by uciec z nim w piękne krainy. Prosi nas o pomoc w zdobyciu "Eliksiru Kozaka", o którym krążą plotki w wiosce.

Niestety, nie ma przepisu na specyfik. Wiadomo natomiast, że ostatnią butelkę, jaką owa zielarka miała w domu, ukradł w nocy magiczny wilk, ekstremalny kochaś wszelkich trunków, efekt nieudanego eksperymentu czarodzieja Carlsberga z Heineken. Szczegółów brak. Budzigniew mówi nam, że jego wybranek będzie czekał na niego każdego dnia po południu na szczycie Zagajnika, więc wtedy można mu wręczyć specyfik. Podczas rozmowy z Mysiworem możemy zapytać go o tajemniczego wilka - ten opowiada nam, że takowego widział na Polach. Mamy się udać o północy na Wrzosowiska, gdzie będzie odprawiał alchemiczne rytuały, a raczej pił to co popadnie.

Udajemy się na Wrzosowiska o podanej porze. Następuje cut-scenka podczas której widzimy wielkiego wilka wyjącego do księżyca, który po chwili beka przeraźliwie. Gdy podchodzimy, Wilk przedstawia się jako Feann Landia i twierdzi, że nie odda nam tej butelki, bo jest to dla niego pamiątka po jego kochance, którą jest zielarka.

Wyjście 1: Zabijamy wilka i zabieramy butelkę. Walka jest o tyle trudniejsza, że wilk beknie nam przed walką prosto w twarz co jest równoznaczne z wejściem w stan upojenia alkoholowego.

Wyjście 2: Pertraktujemy dalej i zgadzamy się na zdobycie dla Feanna przepisu na ekstremalny trunek którego poszukuje od dawna (Dajemy mu przepis na "Żubrówkę" albo "Zieloną Wróżkę") Wilk dziękuje, wręcza nam butelkę i śpiewając "Ode do radości" niknie w mgle.

Idziemy do wyznaczonego miejsca i dajemy wywar wybrankowi zleceniodawcy. (Jeśli wyjście 1): Po degustacji, ucieka z dzikim okrzykiem do lasu, i tyle go widzieli. (Jeśli wyjście 2): Deklamując fragmenty Pieśni o Rolandzie rusza do obozu Bregora.

Idziemy do obozu zleceniodawcy.

(Jeśli wyjście 1): Zrozpaczony zleceniodawca mówi, że mikstura tak naprawdę była fałszywa, i teraz jego kochanek myśli, że jest borsukiem. Ma zamiar udać się do lasu, by opiekować się nim - zostawia nam sakiewkę z pieniędzmi, mówiąc, że nie będą mu już potrzebne.

(Jeśli wyjście 2): Dowiadujemy się od Żubra, że ten widział Budzigniewa i bandytę z przeciwnej drużyny na wzgórzu, niedaleko obozu. Wpadli sobie w ramiona i pognali wdzięcznie do lasu - przed tym jednak Budzigniew zostawił Żubrowi sakiewkę, mówiąc, by ten wręczył ją Geraltowi.

3. Wieczorem podchodzi bardziej.

(Odpowiednik zadania "Tańczący z wilkami")

Quest od : Bregora

Dotyczy : Żubra.

Nagroda : Zaufanie Bregora + przepis na Żubrówkę.

Bregor informuje nas, że wysłał Żubra, swojego oddanego przyjaciela i zwiadowcę na poszukiwanie obozu Ellen, by nieco zorientować się w terenie. Wysłał go w nocy

wcześniejszego dnia, lecz jak dotąd Żubr nie wrócił. Miał rozniecić wielkie ognisko na widocznym z obozu bandytów wzgórzu i czaić się w pobliżu, czekając aż ktoś z obozu Ellen połknie haczyk, przyjdzie sprawdzić co się stało i w rezultacie zaprowadzi go do obozu Ellen. Bregor mówi, że ognisko co prawda pojawiło się, lecz po chwili zgasło - a po Żubrze ani widu, ani słyhu. Herszt twierdzi, że pomimo lojalności i umiejętności Żubra, ma tendencję do wpadania w kłopoty. Bregor nie chce wysłać na poszukiwania kogoś ze swojej drużyny, bojąc się jego utraty. Prosi Geralta, by ten pod osłoną nocy, zakradł się na wzgórze i także rozpałił ognisko. Jeśli się zgadzamy, i w nocy rozpałamy w ustalonym miejscu ognisko, Geralt mówi sam do siebie, że dobrze by było się gdzieś schować. Wystarczy że oddali się parę metrów za wzgórze i następuje cut-scenka - widzimy czujnie rozglądającego się krasnoluda, który gasi ognisko i oddala się. Podążamy za nim do obozu Ellen - czaimy się w pobliżu ognisk i następuje druga cut-scenka. Widzimy, że nasz krasnolud, klnąc siarczyście, zasiada do ogniska i rozmawia ze swoimi kompanami. Mówi że znowu ktoś rozpałił ognisko na wzgórzu, i śmiejąc się opowiada że zapewne skończy tak jak ten ostatnio. Drugi bandyta także śmiejąc się, wygaduje się, że "spieprzał do krypty jakby się paliło, biedaczek, nie wie, co go tam czeka". Geralt mówi do siebie, że zapewne chodziło o Żubra i musi udać się do pobliskiej krypty. Wchodzimy do niej i po przeczesaniu paru pomieszczeń z potworów następuje cut-scenka - Geralt widzi nieprzytomnego Żubra do którego zbliżają się rozwścieczone Bruxy, nie wyglądające zbyt przyjaźnie. Robimy w ich szeregach szuru-buru i wyprowadzamy Żubra na zewnątrz. Przed wejściem do krypty Żubr nam się pospiesznie tłumaczy z sytuacji, mówi że nieopatrznie postąpił, w wyniku czego był zmuszony do ucieczki, do Krypty. W podziękowaniu daje nam butelkę osławionej Żubrówki + przepis jak ją uzyskać, po czym każdy rozchodzi się w swoją stronę.

Co do nagrody : Żubrówka sama w sobie jest bardzo przydatnym eliksirem, ma mnóstwo power-upów, może zostać wypita podczas walki, lecz także może rozpocząć zadanie "Dobrze posiedzieć przy Żubrze". (Odpowiednik zadania "Zielona Wróżka")

C. Zadania wioskowe:

1. Kościany Poker: Lech Rzeźmiech

Zadanie: Wygrać z Lechem w partii kościanego pokera, który jest mistrzem tejże dyscypliny w Rozdrożach.

Nagroda: Pieniężna.

Opis: Lech Rzeźmiech to poważny i trudny przeciwnik - miej się na baczności.

2. Dobrze posiedzieć przy Żubrze.

Quest od : Mysiwora

Dotyczy : Mysiwora i... picia.

Nagroda : Mysiwór wyjawia nam sekrety starych ksiąg i legend.

Każdego wieczoru w Karczmie Wandy i Rzepa przesiaduje pustelnik Mysiwór. Od Wandy i Rzepa możemy się dowiedzieć, że pomimo starego wieku, Mysiwór to niezrównany weteran gorzały, którego w pojedynku na picie nikt jeszcze nie pokonał. Wanda opowiada nam, że Mysiwór obiecał śmiałkom bardzo wysoką nagrodę - lecz dotychczas nikt jej nie dostał. W tym momencie możemy porozmawiać z Mysiworem. Prowadząc dialog, dowiemy się od niego, że nagrodą za wygranę pojedynku na picie są sekrety starych ksiąg i podań

wioskowych, które nie są tylko cczą lekturą. Możemy się zgodzić i zacząć pojedynkę - lecz co byśmy nie zrobili, zawsze Mysiwór nas pokona, a goście w karczmie wyśmieją. Po wykonaniu zadania "Wieczorem podchodzi bardziej" lub "Tańczący z wilkami", możemy jako trunek podać osławioną Żubrówkę lub absynt "Zielona Wróżka". Mysiwór nie wie, że jest to mutagenny alkohol i odpada po pierwszej kolejce - Geralt zwycięża. Dostajemy gratulacje od zalanego pustelnika i reszty gości. Mysiwór mówi, że nie jest teraz w stanie dać nam nagrody i prosi, by Geralt porozmawiał z nim następnego dnia. Znachor wychodzi, a my, myśląc, że kończymy zadanie, wstajemy od stołu i co widzimy? Na taboreciku pod ścianą siedzi Strzyga, popijając zdrowo piwo z kufla. Gdy zauważa, że Geralt się w nią wpatruje oniemiałym wzrokiem pyta "Na co się gapisz? Strzygi nie widziałeś?" - Następuje dialog pomiędzy pijanym Geralem a widmem Strzygi. Rozmowa tak czy siak kończy się walką - Geralt twierdzi, że takie brzydactwa ubijać musi. Gdy tylko wyciąga miecz podbiega do niego Rzep i paru wioskowych osiłków i wyrzucają go z karczmy, gdzie Geraltowi w stanie upojenia alkoholowego urywa się taśma i budzi się dopiero następnego dnia. Wchodząc do karczmy, widzi obrażonego Rzepa i Wandę - co się okazuje? Wściekły Rzep obraził się o to, że Geralt... nazwał jego żonę szkaradną Strzygą i do tego podniósł na nią miecz. Tak więc potworna Strzyga to w istocie Wanda, którą Geralt w narkotycznej wizji ujrzał jako Strzygę. Możemy przeprosić Karczmarza i jego żonę, ale i tak będą odnosili się do nas chłodno, a stawki żywności i noclegu pójdą w górę. Tak czy siak, w końcu opuszczamy Karczmę i w wolnej chwili możemy udać się do Mysiwora po nagrodę. Ten przyznaje nam tytuł niezrównanego pijaka i daje ostatni urywek układanki związanej z karabinem i twierdzi, że Geralt musi połączyć wszystkie fragmenty zawarte w legendach w całość - wtedy ma szansę zgarnąć tajemniczą nagrodę jaką jest Mauser z Mahakamskiej Stali.

3. Płotka

Treść: Po rozwiązaniu głównego zadania, wójt da nam konia, jeśli wygramy w pojedynku na pięści z wioskowym osiłkiem.

Możliwości zakończenia: Walkę możemy wygrać lub przegrać.

Nagrody: Koń – a właściwie świadomość, że Geralt nie będzie musiał iść pieszo.

4. Ukryty skarb

Treść: Po rozwiązaniu głównego zadania, otrzymamy od wójta pięć książek. Wójt skieruje nas do Mysiwora, a ten podpowie nam, że w opowieściach zawarte są wskazówki dotyczące skarbu.

Możliwości zakończenia: Jeśli właściwie odczytamy wskazówkę, znajdziemy skarb.

Nagrody: Karabin i list.

5. Czciborowe zagadki

Treść: Od jednego z wieśniaków dowiemy się, że wójt lubi zagadki. Jeśli go o to zapytamy, zada nam kilka. Zagadek jest pięć i dostajemy je losowo (z puli dziesięciu).

Możliwości zakończenia: Jeśli na którąś odpowiemy źle – przegrywamy. Jeśli odpowiemy na wszystkie – dostajemy nagrody.

Nagrody: Za kolejne prawidłowe odpowiedzi – 5/10/15/20/30 orenów + oselka do miecza.

Tablica ogłoszeń.

1. Na Utopce :

Przynieść Mysiworowi 6 mózgów utopców.

2. Na Wiwerny :

Przynieść 5 jaj Wiwerny karczmarzowi, na jajecznicę.

3. Na Zjadarki :
Przynieść 10 zębów zjadarek Mysiworowi.

Nagrody : Za każde zlecenie 20 orenów.

Komentarz Katarzyny Kuczyńskiej:

Jest to najlepsza z nadesłanych prac. Bardzo dopracowany scenariusz, który opowiada ciekawą i złożoną historię. Jest w nim wszystko: dokładny opis wydarzeń, postaci wraz z ich charakterem, historią i motywacjami, a nawet dokładna historia wioski, w której rozgrywa się akcja. Opisano kilka zadań pobocznych, zadania wiedźmińskie, zaś zadanie główne poza szczegółowym opisem jest również podsumowane w kilku punktach. Od tej strony brakuje mi tylko wizerunków postaci oraz mapki z zaznaczonymi najważniejszymi punktami.

Zadanie główne jest napisane ładnym językiem, ale trochę zbyt szczegółowo. Utrudnia to szybkie zorientowanie się w tekście, chociaż oczywiście daje czytelnikowi pełen obraz sytuacji. Być może lepsza struktura tekstu i wykresy, obrazujące przebieg fabuły, mogłyby pomóc. Sam przebieg historii jest ciekawy, wciąga gracza powoli w konflikt, odsłania przed nim kolejne elementy układanki. Podoba mi się sposób prowadzenia gracza przez fabułę, jest wiele wydarzeń, które dzieją się niezależnie od jego poczynań, a o których jest informowany, postaci same przychodzą do wiedźmina z różnymi sprawami, nie czekają, aż ktoś na nie kliknie – ma się poczucie, że świat wokół nas żyje swoim życiem. Duży plus! Mam drobne zastrzeżenia do kwestii wyboru, wydaje mi się, że gracz nie ma żadnych powodów, żeby mieszać się w konflikt między przywódcami band i podejmować jakąkolwiek decyzję.

Nieco gorzej wygląda sprawa z zadaniami pobocznymi. Questy „A kto z nami nie wypije” i „Dobrze posiedzieć przy Żubrze” znamionuje wątpliwej jakości humor, który odbiera przygodzie klimat książek Sapkowskiego i zupełnie nie pasuje do całej historii. Pozostałe zadania poboczne również odstają poziomem od reszty scenariusza. Warto byłoby jeszcze raz je przemyśleć.

Komentarz Artura Ganszyńca:

Mamy tu dobry pomysł, solidne wykonanie i kilka potknięć, których trudno się ustrzec bez praktycznego doświadczenia. Mocną stroną tekstu jest sama konstrukcja scenariusza – historia jest ciekawa a gracz ma motywację, by wziąć w niej udział. Akcja rozwija się szybko, nie pozwalając na beczynność, a postaci w niej występujące mają swoje motywacje i działają nie czekając na decyzję gracza. Do samego wyboru można podejść na wiele sposobów i za każdym razem przynosi to inne rezultaty. Te cechy powodują, że tekst jest obiecujący.

Do słabszych stron moim zdaniem należy zbytne oderwanie się od realiów silnika – kluczowym punktem fabuły jest poszukiwanie i odnalezienie dwóch obozów. W lokacji, którą mamy do dyspozycji jest to nie do zrealizowania. Oczywiście można pewnym nakładem środków i pracy osiągnąć podobne cele, jednak na pewno wymusi to mniejsze lub większe zmiany w scenariuszu. Mam również wątpliwości co do zadań pobocznych. Same w sobie są zupełnie w porządku, ba, na pewno się spodobać wielu osobom. Jednak opowiadają o czymś zupełnie innym, niż główna linia fabularna i co gorsza, opowiadają to w inny sposób. Zderzenie dramatycznej historii o zemście z rubasznymi alkoholowymi opowiastkami nie sprzyja stworzeniu spójnego klimatu.

Dopasowanie stylu zadań pobocznych do stylu głównej historii i wzięcie pod uwagę możliwości technicznych bardzo by pomogły tej pracy.