

# „Nadzieja słuszności wyboru”

## Lokacje:

**Maedite** – mała wieś, w której ludzie, mimo wszelkich trudności, starają się żyć najlepiej jak umieją. Wszyscy pamiętają złote czasy, czasy, zanim wieś została doszczętnie spalona. Każdy ma swoje plany, które stara się wykonać. Młodzież w większości wyjechała do miast szukać lepszego życia. W krótkich chwilach, kiedy uśmiechnięci ludzie przechadzają się po świeżo wybrukowanej ścieżce, a dziewczki opalają się na sianie, patrząc na niebo, można uwierzyć, że tu się nic nigdy złego nie stało. Niedawno postawiono nawet karczmę. Przyciąga przejezdnych, dzięki czemu jeszcze trochę złota wpływa do skarbu. Marzeniem całej wioski jest ponowne otwarcie nieczynnej kopalni cennych kruszców, która znajduje się nieopodal wioski. Do tego jednak potrzebne jest złoto. I koło się marzeń się zamyka. Mieszkańców cechuje ogólna uprzejmość i dobroć, jednak ciągły brak pieniędzy wykształcił w nich jedną negatywną cechę – chciwość. Ceny są wyższe niż gdziekolwiek indziej, a za każdą usługę trzeba płacić. Cóż, pociechą jest to, że towary są porządne, a usługi zadawalające. Parają się głównie typowymi wiejskimi zajęciami – rolnictwo, rybołówstwo, ale oprócz tego niektórzy co bardziej przedsiębiorczy mieszkańcy starają się postawić na nogi także sektor usług.

Obowiązuje swoboda poglądów i religii, tutaj jeszcze nikt przez fanatyzm nie ucierpiał. Do czasu. Wioskowe podania i legendy wykształciły u nich zabobny strach przed ofiarami klątw, lykantropii, wampiryzmem oraz wszelkimi potworami. W związku z tragedią w Starej Szopie, gdzie zginęły wszystkie dziewczęta, związek Izabeli z przybłądą Etiennem jest źle spostrzegany przez miejscową ludność.

Upiory nieraz pojawiają się w okolicach Spalonej Szopy, zaś kikimory, wampiry i echinopsy występują na terenie Kopalni.

**Spalona Szopa** – można tutaj spotkać Depra i czasami Genesusa. Ulokowana na poboczu pola, była świadkiem wielu drastycznych scen. Okazjonalnie można spotkać tu także inne duchy.

**Kopalnia** – kiedyś był tu prężny biznes przynoszący krociowe zyski, teraz kopalnia straszy pustką i zalegającymi się w niej potworami. Po głowach wszystkich wieśniaków chodzi plan, żeby ją odbudować. Teraz, gdy wiedźmin może wytępić potwory, może warto zaryzykować ten ostatni raz?

**Zniszczony most** – miejsce spotkań kochanków, poetów. Przy zniszczonym moście zaczynają się zabawy w szaloną noc Saovine

## Główni bohaterowie:

**Geralt** – wiedźmina nic nie ciągnęło do tej wioski, lecz tutaj mógł znaleźć informacji o miejscu pobytu Yennefer. W końcu tutaj coś się działo według opowiadań wieśniaków. Gwynnbleid, Rzeźnik z Blaviken, Biały Wilk – oto jego przydomki.

To ten sam wiedźmin, który odczarował księżniczkę Addę i szukał Lwiątką z Cintry.

**Etienne Navarro** – Były najemnik, fechmistrz. Uczestniczył w pierwszej bitwie pod Sodden. Kiedy był młody, uciekł z Maeditu do wielkiego świata. Jego powrót

zaszokował wszystkich. Jego zbójceki wygląd może być mylący. Zazwyczaj twardy i nieustępliwy, jednak przy Izabeli jego charakter się diametralnie zmienia. Zanim uciekł, mieszkał u starej Anabeli.

**Izabela** – kapłanka Melitele. Kiedy Etienne wrócił po bitwie do Maedite, Izabela zakochała się w nim ze wzajemnością. On – żołnierz szukający stabilizacji, ona – prowincjonalna piękność o bladej cerze i kręconych włosach, marząca o ładnym domu, masie dzieci i spokojnym życiu. Obecnie pracuje u przedsiębiorcy Bubeldora i zajmuje się chorą Anabelą.

**Genesis** – stary kapłan kultu Iwiogłowego pająka. Kiedy dowiaduje się, że Izabela porzuca kapłaństwo na rzecz małżeństwa, rzuca straszliwą klątwę na kochanków. Klątwa tak go wyczerpała, że wyzionął ducha. Jednak klątwa okazała się zbrodnią, która nie pozwoliła mu opuścić ziemskiego padółu. Można go czasami spotkać, gdy gra w kościanego pokera z Deprem.

**Depr** – Nilfaagardzki żołnierz, który jako jedyny zginął w Maedite, mimo żadnych walk. Jak? Jego oddział zagonił wszystkie co ładniejsze dziewczki do starej, opuszczonej szopy na polach. Zostali jednak nagle wezwani nagle do dowództwa. Zostawili Depra, aby popilnował wojennej zdobyczy. Depr, niecierpliwy niedorostek, nie czekał na kolegów z oddziału z robotą. Miał pecha – nie znał kobiet z Maeditu. Zadźgany wszystkim, co niewiasty miały pod ręką, umierał powoli. Kiedy już Maeditki chciały uciekać, oddział wrócił – wezwanie okazało się pomyłką. Depr był jednym z najbardziej lubianych ludzi w oddziale, jego śmierć rozwścieczyła Nilfaagardczyków. Zamknęli szopę i ją podpalili. Te, które pożar przeżyły, półspalone dobijali. Potem spalili całą wieś. Te represje złamały ducha mieszkańców wsi. Depra można spotkać na gruzach Spalonej Szopy.

**Amadeusz Hellman** – uzdolniony muzycznie sołtys wsi.

**Anabela** – dawna opiekunka, a być może także matka Etienne. Obecnie sparaliżowana i schorowana leży w domu Izabeli. Nie wiadomo, dlaczego Etienne uciekł od Anabeli.

**Bubeldor** – przedsiębiorczy Rivijczyk, zapoczątkował dział usług w Maedicie.

## Wprowadzenie

Geralt z Rivii, zwany też Rzeźnikiem z Blaviken zmierza na południe. Poszukuje informacji. Długo przebywał na północy, wypełniał zlecenia, słowem, szukał grosza na przeżycie zimy. Tymczasem na południu, pod Sodden, odbyła się bitwa. Straszliwa bitwa, którą choć Nordlingowie wygrali, lecz zapłacili za to wysoką cenę. Ale tak właściwie patrząc z perspektywy wielkiego świata to nic się nie zmieniło. Dodano tylko kolejny dział do ksiąg historycznych, zmieniła się statystyka sierot i wdów. Ale z perspektywy prostych ludzi działy się wielkie wydarzenia. A rozpacz płynąca z sierot i wdów był dużo bardziej wyraziste niż owe statystyki. Ale nie tylko zwykli żołnierze ginęli pod Sodden. Czarodzieje też. Tam, na wzgórzu Sodden, padło ich czternastu.

Za ich poświęcenie postawiono im pomnik z wyrytymi imionami. Te imiona były teraz znane na całej północy. I Geralt je znał. Ale nie mógł uwierzyć. Po prostu nie mógł.

Rzucając wszystko, natychmiast ruszył na południe, aby obejrzeć pomnik postawiony w hołdzie poległym na własne oczy. Nie wierzył, że imię Yennefer tam jest. Nie chciał wierzyć. Chciał szukać. Ale do tego potrzebował informacji. Śladu. Tropu. Czegokolwiek, co mogłoby go naprowadzić. Co pozwoliłoby dalej szukać, i

dalej mieć nadzieję w sercu, choćby i naiwną. Okoliczni wieśniacy wskazali mu wieś Maedite, jako miejsce gdzieś jest choć załączek cywilizacji. Poza tym, według ich relacji, w Maedite mieszka kapłanka Melitele.

Z drobnymi wskazówkami okolicznych mieszkańców, Geralt dociera w końcu do Maeditu. Przy wejściu do wioski spotyka Izabelę przy praniu nad rzeką przylegającą do wioski. Geralt trafia na osobliwy moment – Izabela właśnie wygłaszała monolog do swojego odbicia w rzece. Brzmi niezwykle jak na monolog zwykłej wieśniaczki. Wiedźmin delikatnie zaczyna rozmowę. Izabela najpierw się wypytuje o naszą znajomość w zdejmowaniu kłąt. Im więcej będziemy wiedzieć, tym Izabela nam bardziej zaufa i więcej nam opowie. Jeśli powiemy jej, że jesteśmy tym słynnym Geralem z Rivii, który odczarował królową Addę, opowie nam dokładnie całą historię. W przeciwnym razie, to ile nam powie, zależy już tylko od naszej wiedzy.

Jeśli źle odpowiemy na jej pytania, będziemy musieli szukać informacji u innych mieszkańców wioski. Będą trochę przekłamane i stronnicze, lecz mogą zawierać rzeczy, które Izabela chciała przed nami zataić...

Oto historia Izabeli:

Dawno, dawno temu, gdy Izabela była jeszcze tylko małą dziewczynką, kochała się w chłopcu o imieniu Etienne. Z wzajemnością. Etienne mieszkał ze starą dziwadką Anabelą. Być może była to jego babka lub matka. Izabela nigdy nie zaczynała tego tematu. Razem dorastali, dojrzewali, mówiono nawet nieoficjalnie o ożenku. Lecz pewnego dnia Etienne Julian Navarro (tak brzmiało jego pełne miano) nagle znikł bez śladu. Lakoniczny list, który zostawił, nic nie mówił. Anabela milczała. Izabela poświęciła się kapłaństwu. Zaczęła służyć Melitele. W tym samym czasie przybył również stary kapłan nieznanego kultu. Nikomu nie wadził, więc zasymilował się i nawet całkiem zżył z miejscową społecznością. Razem z nią pracował na ogólny dobrobyt. Bo Maedit zanim znalazł się na linii frontu, był całkiem bogaty. I ładny.

Później wieś została spalona. W Spalonej Szopie zginęły wówczas wszystkie kobiety. Izabela, nie, miała szczęście, była jeszcze bardzo młoda. Potem była rzeź pod Sodden, i Czarni się wycofali. Etienne nagle wrócił. Zmieniony, ale wrócił. Wydawało się jej, że wszystko już teraz będzie dobrze. Myliła się. To był dopiero początek kłopotów. Stary kapłan, który przybył wiele lat temu do wioski, rzucił straszliwą kłątę na parę kochanków. Nie wiadomo dokładnie, dlaczego to zrobił. Najprawdopodobniej powodem było to, że Izabela nagle rzuciła kapłaństwo. A może Etienne mu w czymś wadził? Ale już nigdy nie dowiemy się dlaczego – kłątwa tak go wyczerpała, że umarł na atak serca.

Okazało się, że Genesis – bo tak było mu na imię – był kapłanem zakazanego kultu lwiegołowego pająka. Tym samym kapłanem, który jako jedyny uniknął oblawy na wyznawców tej religii w Wyzimie. Ale cóż stało się – kłątwa została rzucona.

Etienne nagle zamienił się w wilka. Uciekł. W nocy wrócił. Jako człowiek. Lecz nie ujrzał Izabeli. Ta z kolei zamieniła się w ptaka. Na tym polegała kłątwa złowrogiego kapłana. Gdy jedno przybiera postać ludzką, drugie przybiera zwierzęcą.

Miłość długo wytrzymywała próbę. Bardzo długo, jak na realia prawdziwego świata, a nie realia bajek. Przekleństwo starego kapłana okazało się jednak nad wyraz potężne. I chociaż Izabela miała dostęp do świątyni Melitele i jej biblioteki, żadna metoda nie zadziałała. Z czasem potrzebna była wymówka na te zniknięcia. Z

Izabelą było prościej – nikt ją w nocy nie nachodził. Etienne skumał się swoim starym kumplem z frontu, Bubeldorem. Bubeldor codziennie wyjeżdżał w interesach – czemu Etienne nie mógłby mu fikcyjnie towarzyszyć?

Po zakończeniu swojej opowieści Izabela wciąga Geralta w rozmowę o przeznaczeniu, sensie życia i miłości. Pytanie będzie można zbyć lub też odpowiedzieć na nie zgodnie z własnymi przekonaniem. Ta rozmowa będzie miała wpływ na późniejsze wydarzenia. Izabela prosi o sprawdzenie fizycznego i psychicznego stanu Etienne. Geralt obiecuje zająć się tym w wolnym czasie. [Zaczyna się quest: Słuszność Zgody]

## **Właściwa część, czyli rozwinięcie fabuły! Wybory!**

Amadeusz Hellman zleca wiedźminowi oczyszczenie Kopalni z potworów. Przedstawia wiedźminowi wizję prężnego przedsiębiorstwa. Geralt przyjmuje zlecenie. Musi je wykonać do zmroku, albowiem ważny kontrahent przybywa wieczorem do sołtysa. (Jeśli zaczniemy zadanie wieczorem lub w nocy, termin automatycznie się przesuwają do najbliższego zmroku). Chcą stworzyć poważny biznes-plan, a do tego potrzebują czystej kopalni. [Zaczyna się quest: Żyła Złota]. W kopalni nasz bohater spotyka typowe dla tego klimatu potwory: kikimory i trochę wampirów.

Kiedy już uporamy się z mieszkańcami Kopalni, dzięki naszemu wiedźmińskiemu słuchowi udaje nam się usłyszeć strzępki rozmowy dobiegającej z małego przejścia do następnej części kopalni. Wiedźmin obserwuje przebieg rozmów między bandytami. Ich rozmowy nagle przerywa ujadanie wilka. Po wsłuchaniu się można zrozumieć, o czym ten wilk mówi. Geralt jest zaskoczony, pierwszy raz widzi takie sceny. Rzezimieszkowie, z Bubeldorem na czele, wynika tak z rozmowy, są starymi przyjaciółmi wilka.

Jeden z nich zauważa Geralta i sunie z mieczem wprost na naszego bohatera. Ginie szybko od miecza Geralta. Wilk, widząc kunszt fehmistrzowski Geralta, postanawia załagodzić sytuację, i wmawia Geraltowi nieporozumienie. Tymczasem na świecie zapada noc. Wilk nagle zmienia swoją postać. Podejrzenia Geralta, że ów gadający wilk, to Etienne z opowieści Izabeli potwierdzają się. Etienne próbuje zakolegować się z wiedźminem, aby uniknąć rzezi swoich ludzi. Ale na próżno, Geralt i tak nie miał zamiaru ich zabijać. Za to Geralt wypytuje Etienne o klątwę, stosunki z Izabelą i jego rolę w tym skądinąd niestosownym towarzystwie. Okazuje się, że Etienne jest konformistą i stara się przystosować do otaczającej go rzeczywistości. Teraz jest wilkiem, i zamierza z tego korzystać. Jeśli chcemy, możemy go ocenić w tej rozmowie.

Kiedy Geralt wraca do wioski, wszyscy mówią o napaści na karawanę kupiecką, która miała przejść przez wieś. Sołtys jest bardzo zadowolony zarówno z naszych usług, jak i z przebiegu rozmów z kontrahentem. Mówimy Izabeli o obecnym położeniu Etienne. Jest wściekła na niego i na siebie. Na siebie, bo nie potrafi pokonać klątwy, i na niego, bo się tak stoczył. Jest pewna, że to sprawka Etienne i jego bandy. Chce, abyśmy zbadali sprawę napaści. Kiedy idziemy na miejsce napaści (przy Spalonej Szopie) niezależnie od pory dnia (Jeżeli przyjdziemy w dzień, Depr znajdzie ciekawą wymówkę, dlaczego duch siedzi w dzień) spotkamy Depra. Opowiada nam historię Starej Szopy, a za specjalną wódkę z ektoplazmy opowie nam, co się stało z karawaną. Zgodnie z podejrzeniami Izabeli, sprawcą

okazała hanza Etiennego. Możemy do tego dojść sami, bez pomocy Depra, na podstawie śladów. Poza tym, możemy zagrać z Deprem w Kościanego Pokera. Teraz możemy pójść do Etienne lub Izabeli. Obie strony będą pytały, czemu Geralt w ogóle chce pomóc w tym przypadku. Z obiema stronami Geralt gra w otwarte karty. Etienne będzie sugerował, abyśmy całą sprawę zostawili w spokoju, w zamian obsypie nas kosztownościami i zdradzi miejsce pobytu pewnej osoby, która może wiedzieć coś o pobycie Yen. Rozgoryczona Izabela chce namówić nas, abyśmy zabili Etienne. W zamian zaprowadzi nas do świątyni Melitele, gdzie odprawi za nas modły i wyprosi śpiączki o radę w poszukiwaniach.

Jednak jest jeszcze jednak trzecia droga. Jeśli w rozmowach ze zwaśnionymi kochankami, kierowaliśmy się głównie chęcią pomocy i preferowaliśmy „romantykę”, w Spalonej Szopie, obok Depra, pojawi się Genesis. Ma on poczucie winy. Sugeruje, że jeśli kochankowie spotkają się w chwili przemiany przy Zniszczonym Moście, z wybaczeniem w sercu, klątwa straci moc. Genesis uważa, że to się uda, ponieważ sam już stracił wiarę w sens tej klątwy. Możemy namówić Etienne i Izabelę na takie spotkanie. Niestety, wybierając takie rozwiązanie, nie dowiemy się nic o Yennefer.

### **Zakończenie i konsekwencje wyborów:**

- 1) Geralt wybiera stronę Etienne w nikczemnym wydaniu. Podejmuje wybór. Izabela popełnia samobójstwo. Geralt wie, gdzie ma szukać Yennefer. Ale idzie bez nadziei w sercu. Lokacja, w której następuje zakończenie: Kopalnia. Etienne nie zostaje odczarowany, zostaje wilkiem z własnej woli.
- 2) Geralt wybiera stronę Izabeli w złej wersji. Podejmuje wybór. Geralt zabija Etienne. Lokacja, w której następuje zakończenie: Spalona Szopa. Izabela obiecuje zaprowadzić Geralta do świątyni Melitele, gdzie tamtejsze kapłanki onejromantki, odnajdą Yennefer. Potem chce już na zawsze zostać ptakiem. Geralt wie, gdzie ma szukać Yennefer. Ale idzie bez nadziei w sercu.
- 3) Geralt godzi zwaśnionych kochanków. Lokacja, w której następuje zakończenie: Zniszczony Most. Geralt zdejmuje klątwę z kochanków. Geralt nie wie, gdzie szukać Yennefer. Ale idzie z nadzieją w sercu. Bo uwierzył w potęgę miłości.

### ***Komentarz Artura Ganszyńca:***

Sympatyczna przygoda bardzo mocno inspirowana filmem „Zaklęta w sokoła” z Rutgerem Hauerem. Opowieść jest dostosowana do świata Sapkowskiego i do samej postaci Geralta, wybór nie jest oczywisty i w niezły sposób przeciwstawia motywacje gracza motywacjom reszty bohaterów. W paru miejscach historia jest jednak bardziej naszkicowana, niż w pełni przedstawiona a niektóre bardzo intrygujące wątki nie zostają w pełni rozegrane. Trochę dodatkowej pracy nad tekstem pomogłoby lepiej wykorzystać tkwiący w nim potencjał. No i zdecydowanie poszukałbym innego tytułu :-).

### ***Komentarz Katarzyny Kuczyńskiej:***

Ciekawa historia, wciągnęła mnie. Postaci są barwne, mają swoje motywacje i emocje. Moje zastrzeżenia dotyczą przede wszystkim samego rozplanowania akcji i przekazania tej historii graczowi. Na początku mamy bardzo długi dialog, który

wyjaśnia połowę ciekawych wątków, związanych z Etienne i Izabelą – jeśli gracz przeklika dialog, to później może czuć się zagubiony, zresztą jeden długi dialog, który wszystko wyjaśnia, nie jest ciekawy. Poza tym wiele elementów jest bardzo trudne do zrealizowania (zwłaszcza bez pomocy cutscen), jak np. podsłuchiwanie rozmowy w kopalni, część scen jest zapisana bardzo ogólnie (Geralt po śladach jest w stanie zorientować się, że hanza Etienne'a napadła na karawanę – po jakich śladach, w jaki sposób?) i trudno powiedzieć, jak można by zrealizować je podczas implementacji.

Jeśli chodzi o wybór to podoba mi się to, że gracz ma motywację, aby w ogóle opowiedzieć się po którejś ze stron (pomoc w poszukiwaniach Yennefer). Konsekwencje wyboru są różne we wszystkich opcjach, brakuje mi tylko dokładniejszego opisu tego, co ma się dzieć.

Generalnie uważam, że jeśli dopracujesz ten scenariusz, przemyślisz szczegółowo wszystkie sceny i lepiej rozłożysz informacje, które może zdobywać gracz przez całą przygodę, to powstanie bardzo ciekawy mod. Trzymam kciuki!