

„DO BOJU GERALT!”

1. Miejsce akcji: Mała wioska „*Szczęśliwa Dziura*”. Leży w niewielkiej odległości na północ od *Masywu Mahakamskiego*. Utrzymuje kontakty z leżącą nieopodal krasnoludzką kolonią górniczą „*Bogata Góra*”, której jedyny szlak handlowy przebiega przez wioskę. Mieszkańcy okolic słyną podobno z uprawiania niezwyklej rozrywki – krasnoludzkiego krykieta.

2. Bohaterowie opowieści:

- *Eva Dygger* – kapłanka i charyzmatyczna przywódczyni wioskowej wspólnoty. Jest idealistką i uważa, że powinnością każdego jest chronić słabszych i pomagać biedniejszym. Walczy zaciekle z ludzkimi słabościami, za jakie uważa przede wszystkim pijaństwo, rozwiązłość i nieróbstwo. Troszczy się starannie o zdrowie fizyczne...i przekonania wieśniaków.

- *Beo Rekkach* – właściciel karczmy i jednocześnie placówki pośredniczącej w handlu z „*Bogatą górą*” Jest niezwykle bogaty, ale i postępowy. Uważa, że wszelkie religie to tylko odmienny sposób na biznes. Wyznaje zasadę, że wygrywa sprytniejszy i silniejszy, ale nikt nikomu nie broni wyznaczać sobie celów i je osiągać. Kiedyś był też sołtysem i zasadźcą „*Szczęśliwej Dziury*” i z jego kiesy wybudowano wszystkie chaty. Kiedy kupił chłopom nowe narzędzia, a Ci wymienili je na spirytus, rzucił wszystko w diabły i przeniósł się do karczmy.

- *Dziadek* – nikt w wiosce nie wie kim jest. Siedzi cały czas nad brodem i łowi ryby. Nikt nie widział nigdy aby jakąś złowił ani gdziekolwiek pracował, a mimo to *Dziadek* od lat żyje tak samo i ma się dobrze. Najstarsi mieszkańcy podejrzewają, że jest planetnikiem, albo duchem rzeki.

- *Otmar Cranmer* zwany *Bobo* – szalony krasnolud mieszkający samotnie pośród ruin na południe od wioski. Wszyscy się go boją, ponoć nikt, kto chciał z nim porozmawiać, nie wrócił żywy. Wieśniacy unikają ruin. Jest legendarnym graczem i byłym mistrzem krasnoludzkiego krykieta.

- *Dallick Michelet* – krasnolud i kapitan krasnoludzkiej drużyny krykietowej. Ukrywa się w wiosce w piwniczce chaty *wdowy Gardenii*, której bardzo przypadł do gustu. Jest parę powodów, dla których *Dallick* spędza czas w wiosce. Jednym z nich jest *wdowa Gardenia*, najważniejszym zaś przydział do *Mahakamskiego Regimentu Ekspedycyjnego*, który dostał niedawno. *Dallick* jednak nie ma zamiaru iść do wojska, więc nie wychyla nosa z chaty.

- *Czapla* – chłop jak tur, rębajło i pijak. W wolnych chwilach kował i kapitan wioskowej drużyny krasnoludzkiego krykieta.

3. Zarys przygody:

Historia opowiada o sporze handlowym o cła, który powstał z odmiennych światopoglądów przywódców dwóch bliskich sobie społeczności. Ponieważ brak rozwiązania sporu szkodził wszystkim – postanowili rozwiązać spór „po męsku”, jednak w specyficzny, pokojowy

sposób. Nie zmienia to faktu, że nikt nie chce przegrać. Obie strony nie cofną się przed przekupstwem, podstępem, czy wybiciem paru zębów, aby odnieść zwycięstwo. W to wszystko wkracza *Geralt* – nowa i silna karta do wykorzystania w rozgrywce między „*Dziurą*” a „*Górą*”. Czy Wiedźminowi uda się uniknąć trudnych wyborów i utrzymać przy okazji nosa manipulatorom? Czy też zostanie potraktowany instrumentalnie przez jedną ze stron, za sowitą nagrodą oczywiście? Zobaczmy!

4. Mapa lokacji.

Wioska „Szczęśliwa Dziura”



Legenda:

1. Karczma. Placówka handlowa *Beo Rekkacha*
 2. Dom kapłanki *Evy Dygger*. Spirytus. Pijany kowal *Czapla*.
 3. Echinopsy
 4. Dziadek
 5. Dom wdowy *Gardenii*. Ukrywający się *Dallick Michelet*.
 6. Ruiny. Upiory. Szalony *Otmar Cranmer*.
 7. Dom kowala *Czapli*. Żona nie ma pojęcia, gdzie jest jej mąż.
5. Wprowadzenie: *Geralt* otrzymał list od swojego znajomka z *Mahakamu*, *Dennisa Cranmera*, że ten: „Umierającym będąc, zapisuję Ci w spadku prawdziwy rodowy skarb – mój sihill, aby się w Twoich rękach przyjaciela przysłużył - na pohybel wszystkim skurwysynom tego świata. Odbiór wyłącznie osobisty, bo chcę Cię jeszcze zobaczyć i wypić butelczynę spirytusu zanim trzewia wyjedzą mi robaki i insze paskudztwo. Adres: *Góra Carbon, Mahakam*. Pytać o *Dennisa Cranmera*, kapitana gwardii”. Tak się składa, że najbliższy szlak wiedzie właśnie przez *Szczęśliwą Dziurę*. Wiedźmin wkracza do wioski, gdzie w karczmie zaczepia go *Beo Rekkach* i opowiada mu o swoich trudnościach. Prowadzi punkt handlowy, gdzie przybywają ludzkie i krasnoludzkie karawany i wymieniają rozmaite towary. Jednak wioskowa kapłanka podwyższyła ostatnio myto tak bardzo, że większość

kupców zmieniła szlak, a on ponosi straty. Ponadto posadziła na szlaku echinopsy, które są istnym utrapieniem, ponieważ podwyższają koszty karawan o większą ochronę. Da nam zadanie pozbycia się echinopsów, za co zapłaci godziwą sumę. Poprosi też, aby *Wiedźmin* spróbował przemówić *Evie* do rozsądku. Obiecuje, że go ozłoci, jeśli kupcy powrócą.

Kiedy *Geralt* wkroczy do wioski – może uznać, że ludzie są biedni, lecz szczęśliwi. Mieszkańcy głoszą wolnościowe hasła, i motywują się do cięższej pracy i pomocy innym, a także potępiają głośno ludzkie słabości. *Eva Dygger* przyjmie *Wiedźmina* w chacie sołtysa, która jednocześnie jest szpitalem dla ludzi z wioski i okolic. Wyjaśni funkcjonowanie społeczności – ideały braterstwa, równości i wyrzeczenia się grzechów i uciech fizycznych. Poskarży się na nieudolnego skapca *Beo*, który wykorzystuje swoją pozycję dla egoistycznego bogacenia się. Ponieważ odmówił dotacji na rozbudowę szpitala w wiosce, zasiała na szlaku echinopsy. Jeśli *Wiedźmin*, zainspirowany przez *Beo*, zapyta czy nie mogliby się jakoś dogadać, usłyszy, że nie jemu sędzić strony, skoro sam jest po jednej i przychodzi od *Beo*. Jednak poradzi, że jest ktoś neutralny, kto mógłby zaproponować wyjście. Odeśle *Geralta* do *Dziadka*.

Ten narzeka, że mu się haczyki na wędkę skończyły, ale „ruchliwe drzewa mają dobre kolce na haczyki”. Oczywiście chodzi o echinopsy. Po przyniesieniu mu kolców, odpowie, że wie, jaki ma problem. Zaproponuje, aby mieszkańcy rozegrali między sobą mecz krasnoludzkiego krykieta, a zwycięzca był górą w sporze.

6. Rozwinięcie I: *Wiedźmin* proponuje obu stronom rozwiązanie *Dziadka*, a te zgodzą się, przy okazji próbując podkupić *Geralta*, aby im pomógł. Okazuje się, że krasnoludzki krykieta był niegdyś bardzo popularną rozrywką, ale, że gracze często wracali ze spotkań połamani, śmierzący gorzalką i bez grosza w sakiewkach, to kobiety powoli wybiły swoim mężom uczestnictwo w grze, a tym samym tradycja mocno podupadła.

Beo Rekkach poprosi *Geralta* o pomoc – co prawda pracuje w okolicach paru krasnoludów, a i jego ludzie znają się na rzeczy, i mógłby wziąć ich do drużyny, ale chłopcom brakuje motywacji. Tak się składa, że gościła tu niedawno krasnoludzka karawana, która miała dowieźć mu zapas spirytusu do karczmy. Jednak wsiowi ludzie zarekwirowali towar na poczet ceł i innych opłat. Jeśli *Geralt* mógłby przynieść mu 11 butelek tego zacnego trunku, udałoby się zorganizować drużynę. Da mu wskazówkę, że jeśli chodzi o poszukiwania rozmaitych zakazanych w wiosce towarów, to, jak wiedzą wszyscy – najciemniej jest pod latarnią. *Geralt* faktycznie znajdzie spirytus w piwniczce domu kapłanki, za jego przyniesienie dostanie pieniądze i następne zlecenia.

Eva Dygger – również będzie chciała pomocy *Wiedźmina* w wygraniu partii tej „ohydnej i wulgarnej gry”. Zaoferuje mu darmowe eliksiry oraz zaapeluje do jego poczucia wspólnoty z biedakami i cierpiącymi. Jeśli odpowiednio to rozegramy, w finale zdobędziemy także jej „kartę”. Sprawa wygląda tak, że wieśniacy są słabsi fizycznie oraz mało znają taktyki i podstępów stosowane w krasnoludzkim krykiecie. Kiedyś w dawnych czasach mieszkał w wiosce krasnolud, którego wszyscy wołali *Bobo*. Propagował tu te górskie barbarzyńskie obyczaje, rozpijał chłopów no i grał w krykieta. Podobno był kiedyś mistrzem w tej grze. Mógłby pomóc i trenować wieśniaków. Niestety kapłanka kiedyś przesadziła w uświadamianiu mu jego próżniaczej i pełnej grzechu egzystencji. Krasnolud chyba lekko oszalał z poczucia winy i został pustelnikiem. Sypia w ruinach na południu wioski, ale jest to miejsce niebezpieczne, i nikt nie chce się tam zapuszczać. *Geralt* w drodze do ruin zostanie zaatakowany przez dużą grupę upiorów – zapewne wynik oddziaływania wyrzutów sumienia krasnoluda. *Bobo* – porzucił przeszłość i nie chce aby go tak nazywać i nie będzie rozmawiał z „grzesznikami”, chyba, że potrafią go do tego po męsku przekonać.

Wiedźminowi nie pozostanie nic innego, jak trzykrotnie pobić krasnoluda na pięści. Pokonany, przedstawi się pełnym mianem, i zgodzi się pomóc wieśniakom. Za pomoc kapłanka ofiaruje mu parę eliksirów i komponentów.

7. Rozwinięcie II:

Beo Rekkach znów poprosi Geralta o pomoc – najlepszy gracz, który terminował u niego jako skryba - *Dallick Michelet* – zniknął. Podobno ostatnio widziano go parę dni temu na drodze do wioski, jednak nie wrócił dotąd. Możliwe, że coś mu się stało. Ponadto ponoć *Dziadek* umie wpływać na pogodę i chmury. Znajomy kupiec z *Carbonu* podobno zamówił kiedyś u niego napis z chmur, informujący na Wyzimskich targach o jego manufakturze wyrabiającej skrzynie i zamki. Poprosi *Geralta*, aby wypytał *Dziadka* o podobny napis, zagrzewający drużynę do boju.

Eva Dygger – zleci *Geraltowi* nowe misje: zadania od *Evy* to – pomoc w odnalezieniu byłego kapitana wioskowej drużyny – kowala *Czapli*, którego wysłała parę dni temu aby pobrał cło od krasnoludzkiej karawany. Niestety nie wrócił dotąd, i podejrzewa, że *Beo* maczał w tym palce. Ponadto słyszała, że *Dziadek* umie wpływać na pogodę i chmury – zeszłego lata w czasie suszy chłopci z sąsiedniej wsi zapłacili mu, aby ochronił chmurami ich pola, ale sprowadzić deszczu już nie chciał. *Eva* poprosi *Geralta*, aby wypytał *Dziadka* o podobny napis, zagrzewający drużynę do boju.

Dziadek – zaprzeczy aby cokolwiek kiedykolwiek wywołał, no chyba, że kiedyś w młodości, jak był jeszcze sprawny. Czyli wyśmieje propozycję *Geralta*.

Czapla – znajdziemy go w piwniczce w domu *Evy*, schowanego za beczkami. Jeśli *Geralt* znajdzie go leżącego wcześniej, przed zadaniem, stwierdzi, że chyba tak to wygląda zalać się w trupa. Po otrzymaniu zadania – otrzeźwieje na tyle, aby móc z nim chwilę porozmawiać. *Czapli* nie podoba się niechęć *Evy* do wszelakich rozrywek cielesnych, więc każe *Geraltowi* iść do diabła i pije dalej zarekwirowany spirytus, jednocześnie wykrzykując wolnościowe okrzyki pijanym głosem.

Dallick Michelet – odnajdziemy go w chacie wdowy *Gardenii*. To podejrzane, że w pierwszej z nią rozmowie opowie *Wiedźminowi*, jak jej smutno i samotnie, gdyż zmarł niedawno jej mąż. Natomiast w jej domu, w łóżku śpi...tajemnicza postać - „chory kuzyn”. Po otrzymaniu zadania, *Geralt* przycisnie wdowę w rozmowie, ta się zmiesza, a z łóżka wstanie – krasnolud. W rozmowie z *Dallickiem Micheletem* *Wiedźmin* dowie się, jak wyglądają krasnoludzkie kobiety, i jak jest im razem dobrze z *Gardenią*. „Ta baba mnie nie puści, a i ja nie zamierzam się nigdzie ruszać”. Jeśli w rozmowie *Geralt* przycisnie krasnoluda – dowie się, że ten nie chce iść do wojska. Woli już iść w świat. Ale, że mu tu dobrze, to w zamian za milczenie zdradzi *Geraltowi*, że *Beo* ma jego bardzo stary i zapewne cenny miecz, który znalazł kiedyś w okolicach ruin.

8. Kulminacja: *Wiedźmin* pójdzie przekazać złe wieści *Evie* i *Beo*. W takiej sytuacji zaproponują *Geraltowi* objęcie stanowiska *Kapitana* ich drużyny. Dadzą mu też czas do namysłu, ale uświadomią, że „drużyna bez kapitana nie ma szans, więc może lepiej od razu się poddać”.

Geralt będzie musiał rozważyć swój wybór. Może zechce przystąpić od razu do którejś z drużyn, albo – udać się do jedynej neutralnej osoby w wiosce po poradę! *Dziadek* będzie nieco niezadowolony z poczynań *Wiedźmina*, ponieważ nie lubi żadnych meczów, festynów i spotkań – płoszą mu się ryby. Jeśli *Wiedźmin* poprosi go jednak o pomoc, ten zgodzi się i

zapewni *Geralt*, aby o nic się nie martwił i spokojnie odmówił obu stronom.

9. Konsekwencje wyborów: Obie drużyny, oraz *Wiedźmin* spotkają się na mecz na równym terenie nieopodal ruin i przerwanego mostu (bliżej rzeki).

Jeśli *Geralt* zdecydował się zostać *Kapitanem* drużyny *Evy*. Obie drużyny stoją naprzeciw siebie. W pewnym momencie w pojawia się *Dziadek* i zaczyna się ulewa. *Dziadek* złorzeczy na „chuliganów płoszących ryby”. Każe im się rozejść i dogadać po dobroci, bo szczęku stali i jęków rannych też nie znosi. Zagrozi wszystkim spuszczeniem potężnej ulewy i powodzią. Wszyscy rozejdą się do domów. *Eva* i *Beo* pogodzą się wstępnie. *Wiedźmin* może iść z *Ewą*, i odebrać nagrodę, którą ta uczciwie mu zaproponuje, mimo ostatecznego fiaska. Będzie nią bliższa znajomość (karta) oraz komponenty i eliksiry. Będzie też mógł zawsze nocować i leczyć się w wiosce. *Beo* nie będzie zły na *Geralt*a, ale też nie będzie mu specjalnie wdzięczny.

Jeśli *Geralt* zdecydował się zostać *Kapitanem* drużyny *Beo*. Obie drużyny stoją naprzeciw siebie. W pewnym momencie w pojawia się *Dziadek* i zaczyna się ulewa. *Dziadek* złorzeczy na „chuliganów płoszących ryby”. Każe im się rozejść i dogadać po dobroci, bo szczęku stali i jęków rannych też nie znosi. Zagrozi wszystkim spuszczeniem potężnej ulewy i powodzią. Wszyscy rozejdą się do domów. *Eva* i *Beo* pogodzą się wstępnie. *Wiedźmin* może iść z *Beo*, i odebrać nagrodę, którą ta uczciwie mu zaproponuje, mimo ostatecznego fiaska. Będzie nią *sihill* i jego historia oraz możliwość nocowania i jedzenia w karczmie zawsze, kiedy tylko będzie tego potrzebował. *Eva* nie będzie zła na *Geralt*a, ale też nie będzie mu specjalnie wdzięczna. Historia *sihilla* - *Otmar Cranmer* to syn *Dennisa Cranmera*. To jemu przypadł w spadku rodowy miecz, jednak *dziadek Dennis*, zapomniawszy o tym pod wpływem demencji, i „przekazał” miecz *Geraltowi*. *Otmar*, wyrzekłszy się przemocy, dał *sihill* młodemu krasnoludowi *Dallickowi Micheletowi*. Ten z kolei dał go w zastaw *Beo*, aby nie wydał go jego ziomkom na służbę wojskową.

Jeśli *Geralt* zdecydował się zachować neutralność. Obie drużyny stoją naprzeciw siebie. *Geralt* zaś z boku, przygląda się wypadkom. W pewnym momencie w pojawia się *Dziadek* i zaczyna się ulewa. *Dziadek* złorzeczy na „chuliganów płoszących ryby”. Każe im się rozejść i dogadać po dobroci, bo szczęku stali i jęków rannych też nie znosi. Zagrozi wszystkim spuszczeniem potężnej ulewy i powodzią. Nikt jednak nie wierzy *Dziadkowi*, co porządnie go denerwuje. Zaczyna się potężne gradobicie, które niszczy wioskę i sprowadza lawinę na szlak handlowy. W obliczu klęski strony godzą się. *Dziadek* rzuca tylko „zgoda buduje a niezgoda rujnuje – zapamiętajcie to. I szanujcie starszych, nicponie!” Wszyscy są tak załamani klęską, że ignorują *Geralt*a – mają wszak dużo pracy. Do *Geralt*a natomiast podejździe *Dziadek*, i pocieszy „wnusia”. Gdyby kiedyś potrzebował jakiejś pogody – może go o to poprosić. Nagroda chyba niezbyt praktyczna, ale cóż – taka jest cena neutralności.

Przygoda do gry *Wiedźmin*, według autorskiego pomysłu spisana przez:

Radosław Adamowicz (do publikacji: master_craftsman)

Komentarz Artura Ganszyńca:

A teraz coś z zupełnie innej beczki, scenariusz lekki, dowcipny, z plejadą barwnych postaci i szczerze zabawnego, rubasznego humoru. Całość opowiedziana z dużym przymrużeniem oka, jednak jest to atut tej opowieści. Tekst ma jednak również słabsze strony – wybór dokonywany przez gracza ma charakter czysto kosmetyczny i nie będzie nam dane zobaczyć meczu

krasnoludzkiego krykieta. W dodatku, mam paskudne podejrzenie, że w całej historii najlepiej bawi się dziadek :-).

Komentarz Katarzyny Kuczyńskiej:

Dowcipny, bardzo sympatyczny scenariusz, który przyjemnie się czyta. Dużym plusem są nawiązania do Sagi, pomysł rozwiązania konfliktu w wiosce przez partię krykieta bardzo mnie rozbawił. Wymaga jednak solidnego dopracowania od strony zawiązania i prowadzenia akcji. Piszesz o wielu rzeczach, które Geralt widzi w wiosce, ale nie ma żadnego pomysłu na to, jak graczowi to wszystko pokazać: potrzebne są scenki rodzajowe, odpowiednia dekoracja lokacji, wreszcie ciekawe zadania, zahaczające o główne wątki historii. Musisz pamiętać o tym, że historia powinna stopniowo „wciągać” gracza, postaci powinny same do niego przychodzić, popychać fabułę dalej. Gracz pozostawiony samemu sobie działa losowo, nigdy nie wiesz do kogo się uda, z kim porozmawia w jakiej kolejności, itp. W tym scenariuszu brakuje mi pomysłu na poprowadzenie gracza. Poza tym, akcja rozgrywa się właściwie wyłącznie na dialogach, jak na mój gust trochę za mało tu walki i innych wyzwań dla gracza. Mam też zastrzeżenia do wyboru: konsekwencje obrania różnych stron właściwie w ogóle się od siebie nie różnią.

Zachęcam cię do ponownego przemyślenia scenariusza, tkwi w nim duży potencjał i jeśli włożysz w niego jeszcze trochę pracy, może powstać coś naprawdę interesującego i zabawnego.