
Duchy Przeszłości

Fabuła na pierwszy
Etap Konkursu:
„Szkoła
Wiedźmińska”

Wanicki Maciej,
Kaławak Szymon

Spis Treści:

Projekt Fabuły.....	3
Wprowadzenie:.....	3
Miejsce Akcji.....	3
Mieszkańcy.....	3
Problemy.....	4
Potwory Zawady:.....	4
Upiory:.....	4
Echinopsy:.....	4
Ważne Postacie Zawady (NPC).....	4
1. Gwidon Ząb.....	4
3. Marius.....	6
Opisy zadań:.....	7
1. Egzorcyzmy:.....	7
2. Księga Cieni:.....	8
3. Komornik:.....	8
4. Dywersant:.....	8
5. Ósmy Element:.....	9
6. Ścigany:.....	9
7. Ochroniarz:.....	11
Rozwiązanie Głównego Zadania:.....	11
Załączniki:.....	12
Dialog Przykładowy.....	12

Szkoła Wiedźmińska

Konkurs dla początkujących twórców przygód do Wiedźmina.

ETAP 1 – Tworzenie fabuły

Projekt Fabuły

Wprowadzenie:

Po ocaleniu życia króla Foltesta, Geralt odkrywa, że zabity przez niego morderca posiadał osobliwy znak cechowy - srebrny medalion w kształcie Gryfa. Wdzięczny władca udostępnia wiedźminowi swojego skrybę i bogate zbiory biblioteki w Wyzimie. Analizując odnalezione wskazówki Geralt decyduje się udać na południe w góry Amell. Tam mają bowiem znajdować się ruiny dawno zniszczonej Wiedźmińskiej Szkoły Gryfa.

Początek podróży mija wiedźminowi bez większych przeszkód. Gdy jednak dociera do wsi Zavada, przeznaczenie i powody, dla których został przywrócony do życia znów stawiają go przed trudnym wyborem...

Przygoda rozpoczyna się gdy Geralt wkracza do Zavady by schronić się przed zmierzchem i odpocząć. Na rozdrożu trafia na dwóch zbirów próbujących zastraszyć i obrabować kobietę...

Miejsce Akcji

Zavada to niewielka wieś położona na zachodniej granicy Ellander, niedaleko głównego traktu łączącego Maribor z Wyzimą. Działania wojenne północnych królestw i Cesarstwa Nilfgaardu pozostawiły na niej swoje piętno. Do dziś nie odbudowano starego młyna, którego ruiny można znaleźć w pobliżu wioski.

Mieszkańcy

W Zavadzie władzę sprawuje wójt w osobie Gwidona Ząba. Jego głównym zmartwieniem jest banda rzezimieszków, kierowana przez zbira imieniem Marius. Innymi ważnymi mieszkańcami wsi są Kapłanka Melitele Eliora oraz kowal Hektor. Kapłanka wypełnia swoją posługę i pomaga mieszkańcom wioski, zaś umiejętności Hektora nie raz ułatwiły chłopom wykonywanie ich codziennej pracy. Pozostali mieszkańcy trudnią się głównie pracą na roli. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety w pocie czoła starają się zapewnić sobie godny byt. Wolne od pracy wieczory spędzają w karczmie na uciechach i piwie, często szukając rozrywki w grze w kości, bądź w wesołych pijackich przyspiewkach. Życie w wiosce toczy się powoli, a każdy tutaj zna każdego, więc na pierwszy rzut oka, Zavada jest miejscem raczej nudnym i pozbawionym tajemnic.

Z uwagi na położenie wsi autochtoni przyzwyczajeni są do najróżniejszych przyjezdnych, dlatego wiedźmin wzbudzać będzie na początku jedynie niewielki lęk. Później stosunek mieszkańców zależeć będzie jedynie od decyzji podejmowanych przez wiedźmina w poszczególnych zadaniach. Geralt może zaskarbić sobie ich uznanie gdy będzie wspierał popularne osoby jak wójt, Aneta i kapłanka. Jakakolwiek natomiast pomoc Mariusowi i jego bandzie będzie dla mieszkańców znakiem, że intencje

wiedźmina nie są czyste i może stanowić dla nich zagrożenie. Zaczną wtedy go unikać i z pewnością utrudnią mu wykonywanie zadań.

Problemy

W przeszłości Zavada borykała się z problemem rozprzestrzeniających się nadmiernie Echinopsów, czego przyczyną były prowadzone tu przed laty działania wojenne. Mieszkańcy poradzili sobie z nimi za pomocą ognia i stali. Niestety, co jakiś czas w niektórych rejonach stare zawiązki odżywają i ponownie trzeba je niszczyć. Zavada boryka się również z innymi problemami, z których najbardziej uciążliwym dla mieszkańców są bandyci nachodzący ludzi nocą i rabujący ich kosztowności. Na domiar złego jak dowiemy się od wójta i kapłanki z pobliskich ruin dochodzi nocą upiorne zawrodożenie. Do tego krążą plotki jakoby w wiosce poza Mariusem i jego bandą schronienie znalazł groźny morderca. Jego głowy chce wójt, który liczy na uzyskanie za nią sowitej zapłaty.

Potwory Zavady:

Upiory:



Grasujące nocą w ruinach domu alchemika upiory strzegą tego, który niegdyś uchylił wrota do innego świata. Ich liczba z czasem rośnie bowiem kolejne przybywają tu ze wszystkich stron by spróbować przedostać się do sfery, w której zaznają spoczynku.

Wiedźmin może napotkać je każdej nocy w ruinach. Po ich pokonaniu pojawia się upiór alchemika z którym wiedźmin może porozmawiać. Niestety każdej kolejnej nocy moc upiorka alchemika przywodzi kolejne upiory, które nie dają spokoju mieszkańcom. Kwestią dni jest zanim zaczną atakować wieśniaków.

Tylko upiór alchemika jest neutralnie nastawiony do wiedźmina, choć atakowany będzie się skutecznie bronił. Pozostałe upiory Geralt może zniszczyć przy pomocy srebrnego miecza.

Echinopsy:



Pozostałości po okresie wojen z Nilfgaardem. Mimo że w okolicy już dawno został przywrócony spokój echinopsy znajdują pożywkę w dziesiątkach zwłok pogrzebanych w ziemi. Pojawiają się w najróżniejszych miejscach wioski. Ich zwalczaniem, jak twierdzą, zajmują się członkowie Służby Porządkowej kierowanej przez Mariusa. Echinopsy są wrogo nastawione do wszystkich żywych istot, i atakują każdego kto ośmieli się do nich zbliżyć.

Wiedźmin będzie miał okazję walczyć z nimi w trakcie zadań: **Księga Cieni** oraz **Ogniem i Mieczem**.

Ważne Postacie Zavady (NPC)

1. **Gwidon Ząb** – wójt Zavady. Mieszka w chacie, po której umeblowaniu można wnioskować, iż jest człowiekiem dużo zamożniejszym od pozostałych współobywateli. Zawdzięcza to w głównej mierze swojej pracy, a zyskom z podatku, który pozyskuje jako właściciel Karczmy. To za jego kadencji wypleniono z Zavady echinopsy dzięki czemu mieszkańcy pokładają w nim zaufanie mimo tego, że znany jest z niechęci do ludzi.

Cele:

Egzorcyzmy: Wójtowi zależy na spokoju w wiosce i mimo, że nie wierzy by w ruinach były jakieś groźne istoty, będzie starał się namówić Geralta do ich zbadania. Wierzy, że wiedźmin potwierdzający brak zagrożenia uspokoi mieszkańców.

Ścigany: Jako że Wójt jest rasistą, perspektywa zgarnięcia nagrody za zbiegłego z Mariboru nieludzia jest dla niego bardzo kusząca. W momencie gdy zacznie podejrzewać, że znalazł on schronienie w karczemnej piwnicy postanowi wykorzystać Geralta by upewnić czy krasnolud faktycznie tam się znajduje i umożliwić wydanie go Mariborskiej straży.

Stosunek do Głównych Postaci:

Eliora: Wójt darzy kapłankę głębokim szacunkiem i uważa, że jest ona bardzo wartościową mieszkanką wioski.

Marius: Wójt jest wściekły na Mariusa za to, że ten obrabował w nocy jego dom. Będzie się starał zdyskredytować zbira w oczach wiedźmina.

2. **Eliora** – Kapłanka Melitele. Wiele lat temu jej siostra zmarła w męczarniach po długiej i



wyniszczającej chorobie. Eliora nigdy nie pogodziła się z tą stratą. Pewnego dnia odnalazła w ruinach chaty, zamieszkiwanej niegdyś przez alchemika, notatki dotyczące transmutacji energii duchowej. Postanowiła wykorzystać je by przywrócić swą siostrę do życia. By wykonać rytuał musi tylko zdobyć księgę, w której alchemik szczegółowo opisał kręgi konieczne do przeprowadzenia procesu. Kiedy w wiosce pojawia się

Geralt, jej nadzieje odżywają.

Cele:

Egzorcyzmy: Kapłanka pragnie wskresić swą zmarłą siostrę kosztem życia wieśniaczki Anety. Pomoc wiedźmina jest jej konieczna, gdyż by przeprowadzić rytuał musi wykorzystać paramagiczne umiejętności Geralta. Będzie zatem nim manipulować i przekonywać go że rytuał ma oczyścić ruiny z obecności potężnego upiora.

Księga Cieni: Eliora okłamuje Geralta by odzyskać księgę kręgów transmutacyjnych. Zrobi wszystko by go przekonać, że jest jej prawowitą właścicielką, a Marius zwykłym złodziejem.

Ósmy Element Do przeprowadzenia rytuału Eliora potrzebuje jeszcze ośmiu alchemicznych składników ciała ludzkiego. Są to: woda, węgiel, amoniak, wapń, sól, saletra, siarka i żelazo. Geraltowi jednak mówi, iż są to symbole żywiołów.

Stosunek do Głównych Postaci:

Marius: Eliora oskarża Mariusa o napad i grabież, jest więc do niego nastawiona negatywnie. Będzie próbować ukazać go wiedźminowi w możliwie najgorszym świetle.

Wójt: Eliora darzy wójta szacunkiem, będzie go wspierać w sytuacjach konfliktowych.

3. **Marius** – Zbój, który napada na mieszkańców wioski i pobiera od nich opłatę na utrzymanie



Służby Porządkowej. Twierdzi, że mieszkańcy sami go wynajęli do walki z echinopsami, ale po pewnym czasie mieszkańcy przestali być skorzy do płacenia opłat. Służba Porządkowa zdecydowała więc siłą odbierać należności. Przeszłość Mariusa jest owiana nimbem tajemniczości. Niewielu bowiem mieszkańców pamięta go i kojarzy z dzieciństwa jako syna alchemika, który zaginął wiele lat temu.

Cele:

Księga Cieni: Marius nie chce oddać Geraltowi księgi i spróbuje odwołać się do jego uczciwości. Jeśli to się nie powiedzie, zaproponuje wiedźminowi układ.

Komornik: Chcąc uzyskać opłatę od kowala Hektora, Marius wykorzysta wiedźmina w zamian zaofaruje mu księgę, na której mu zależy.

Ochroniarz: Gdy Geralt poruszy w rozmowie z Mariusem temat Anety, zbiorze zgodzi się pobrać od niego opłatę w zamian za uspokojenie łyżwy.

Stosunek do Głównych Postaci:

Eliora: Marius odwzajemnia niechęć, którą darzy go Eliora. Intuicyjnie przeczuwa, że kapłanka może mieć wobec niego złe zamiary.

Wójt: Marius odnosi się do wójta z niechęcią, oskarża go o niedotrzymanie umowy zobowiązującej go do płacenia podatku na utrzymanie Służby Porządkowej.

4. **Duch Alchemika** – za życia był ojcem Mariusa i mieszkał w Zavadzie gdzie parał się



alchemią. Po śmierci jego ukochanej żony postanowił złamać tabu i spróbować przywrócić ją do życia przy pomocy rytuału transmutacji duchowej. Proces nie powiódł się, gdyż nie przewidział, że zgodnie z zasadą równoważnej wymiany musi poświęcić życie drugiej osoby. Jego ciało zostało zniszczone.

Cele:

Egzorcyzmy – będzie starał się za wszelką cenę nie dopuścić do ponownego przeprowadzenia rytuału, nawet jeśli oznaczałoby to jego ostateczne zniszczenie.



5. **Aneta** – jedna z piękniejszych dziewcząt zamieszkujących Zavadę, co czasem przynosi jej korzyści, a czasem naraża na niemiłe sytuacje. Jedną z tych ma miejsce na oczach gracza, gdy zostaje ona napadnięta przez Mariusa i jego zbirów. Będzie się starała wykorzystać Geralta do swoich celów, mając go swoimi wdziękami.

Cele:

Ochroniarz – Aneta będzie starała się uwieść Geralta, by dzięki jego pomocy uwolnić się od zbira imieniem Łyzwa, który od dłuższego czasu ją napastował.

Stosunek do Głównych postaci:

Eliora: Aneta jest wdzięczna kapłance za to, że ta wielokrotnie okazała jej serce, pomagając w trudnych sytuacjach. Co za tym idzie będzie wspierała Eliorę we wszystkim, ślepo wierząc w każde jej słowo.

Wójt: Aneta darzy wójta szacunkiem i uważa go za prawego człowieka, który doskonale zarządza wioską.

Marius: Z uwagi na to, że Łyzwa – jeden ze zbirów Mariusa napastuje Anetę od dłuższego czasu, dziewczyna nie darzy przywódcy bandy sentymentem. Mimo to będzie postępować wobec niego uczciwie jak wobec każdego we wsi.

Opisy zadań:

1. Egzorcyzmy:

Początek: U wójta, dostępne po rozpoczęciu rozgrywki.

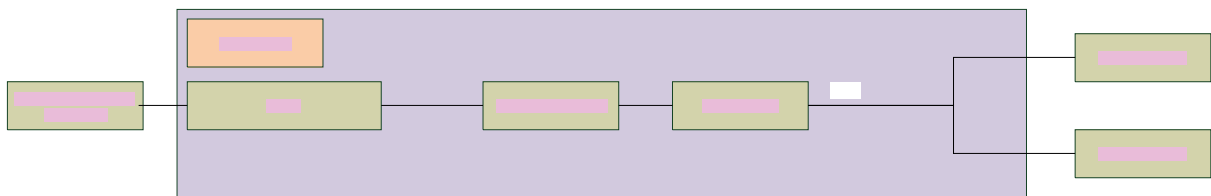
Zadanie: Należy obejrzeć ruiny i przegnać z nich zło które się tam zaległo.

Nagroda: 50 lub 100 orenów, w zależności ile zostało wytargowane z wójtem.

Opis:

Po przybyciu do Zavadę Geralt otrzymuje od wójta zlecenie na zbadanie ruin [Głasy], z których jak twierdzą mieszkańcy słychać nocą upiorne wycie. Zadanie zostaje zakończone w momencie w którym zostanie pokonany nawiedzający ruiny upiór alchemika. Stwór jest odporny na każdy rodzaj oręża i znaków jakimi dysponuje wiedźmin i jedynym sposobem na pokonanie go jest odwołanie się do wiedzy kapłanki Melitele [Boska Interwencja]. Ta zaś wplącze wiedźmina w intrygę, którą zakończyć może tylko [Dzień Sędu].

Fazy:



[*Głosy*]: Otrzymywana od wójta, zakończona w momencie rozmowy z kapłanką i wybrania odpowiedniej linii dialogowej co otwiera kolejną fazę:

[*Boska Interwencja*]: Faza rozpoczyna się wybraniem odpowiedniej linii dialogowej w czasie rozmowy z kapłanką a kończy się wykonaniem jednego z dwóch zadań: **Komornik** lub **Dywersant**.

[*Dzień Sądu I*]: Faza rozpoczyna się po zakończeniu poprzedniej i wybraniu odpowiedniej linii dialogowej. Prowadzi do CutScenki i wyboru między [*Dniem Sądu IIa*] a [*Dniem Sądu IIb*].

2. Księga Cieni:

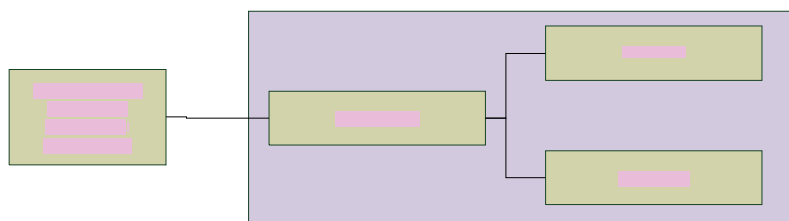
Początek: U kapłanki po wejściu w fazę [*Boska Interwencja*] w zadaniu **Egzorcyzmy**.

Zadanie: Należy zdobyć Księgę „Kręgi Transmutacyjne” i dostarczyć ją Eliorze.

Nagroda: Przygotowanie części rytuału, możliwość rozpoczęcia zadania **Ósmy Element**.

Opis:

Eliora potrzebuje księgi, w której opisane są kręgi transmutacyjne konieczne do przeprowadzenia rytuału. Wedle jej wiedzy księga ta jest w posiadaniu Mariusa, więc zleca wiedźminowi jej odzyskanie. Po odnalezieniu Mariusa Geralt będzie mógł próbować odzyskać potrzebny przedmiot poprzez wykonanie zadania dla przywódcy Służby Porządkowej - **Komornik**. Po usłyszeniu historii Mariusa, będzie mógł też pozostawić księgę w jego rękach i powrócić do Kapłanki z pustymi rękami, co będzie skutkowało koniecznością wykonania zadania **Dywersant** w celu zyskania pomocy kapłanki.



3. Komornik:

Początek: U Mariusa w fazie [*Boska Interwencja*] w zadaniu **Egzorcyzmy** oraz po otrzymaniu zadania **Księga Cieni** od Eliory.

Zadanie: Należy pobrać podatek na utrzymanie Służby Porządkowej od kowala Hektora.

Nagroda: Odzyskanie księgi „Kręgi Transmutacyjne” umożliwiającej zakończenie zadania **Księga Cieni**.

Opis:

Mariusz początkowo nie chce oddać księgi ale po dłuższej rozmowie zgadza się to zrobić jeśli Geralt udowodni swoje intencje wobec Służby Porządkowej i odzyska dla niej pieniądze od Hektora. Kowal w obawie przed zemstą zbirów zgodzi się uiścić należną kwotę ale jego stosunki z Geraltem znacznie się pogorszą utrudniając wykonanie zadania **Ósmy Element**. Alternatywnym wyjściem jest zapłacenie opłaty przez Geralta w imieniu Hektora.

4. Dywersant:

Początek: U kapłanki, po zakończeniu zadania **Księga Cieni** bez odzyskania księgi.

Zadanie: Należy odwrócić uwagę Mariusa, tak by opłacony przez kapłankę dzieciak ze wsi mógł wykraść stronicę z rysunkami z przechowywanej przez niego księgi.

Nagroda: Możliwość przeprowadzenia rytuału i rozpoczęcie zadania **Dzień Sądu**.

Opis:

Kapłanka, niezadowolona z tego, że Geralt nie wywiązał się z wyznaczonego mu zadania, postanawia jednak dać mu jeszcze jedną szansę. Zleca mu odwrócenie jego uwagi i odciągnięcie go od obozowiska. By tego dokonać Geralt musi użyć podstępów. Po osiągnięciu

języka u karczmarza dowiaduje się, że Marius czasami bywa w jego przybytku i zazwyczaj pije tylko mocne trunki, chełpiąc się, że ma najtwardszą głowę na południe od Novigradu. Wykorzystanie tej informacji pozwoli mu na wyzwanie przywódcy Służby Porządkowej na pijacki pojedynek. Niezależnie od wyniku uzyskuje wystarczająco dużo czasu, by zadanie zakończyło się powodzeniem. Po powrocie do kapłanki (z lekkim bólem głowy) wiedźmin dowiaduje się, że wszystko jest gotowe do przeprowadzenia rytuału. Kapłanka ustala spotkanie o północy tego samego dnia, podczas którego będzie mogła wspólnie z Geraltem przeprowadzić proces transmutacyjny.

5. Ósmy Element:

Początek: U kapłanki, po zakończeniu zadania **Księga Cieni** odzyskaniem księgi.

Zadanie: Należy zebrać osiem składników alchemicznych koniecznych do przeprowadzenia rytuału.

Nagroda: Możliwość przeprowadzenia rytuału i rozpoczęcie zadania **Dzień Sądu**.

Opis:

Kapłanka do przeprowadzenia rytuału potrzebuje określonych składników. Są to: woda, węgiel, amoniak, wapń, sól, saletra, siarka, żelazo. Wiedźmin będzie musiał zdobyć każdy z nich i przynieść Eliorze, by ukończyć to zadanie.

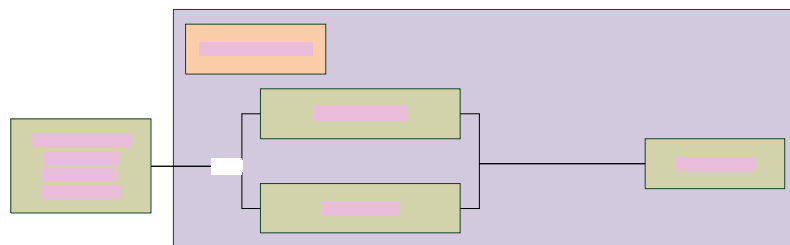
Poszczególne składniki można zdobyć:

Woda i sól – można je kupić w karczmie. Jeśli po wykonaniu zadania **Ścigany** karczmarz nie chce już obsługiwać Geralta, będzie on musiał zdobyć te składniki u dziewczki służebnej. Węgiel i żelazo – można je zdobyć u kowala. W zamian będzie on chciał usłyszeć ciekawą historię. Z niemałym trudem Geralt będzie mógł poskładać opowieść (element humorystyczny), z której średnio zadowolony kowal użyży wiedźminowi potrzebnych składników.

Amoniak – składnik możliwy do uzyskania z ciała echinopsa, jednakże dopiero po przeczytaniu odpowiedniej księgi.

Wapń – na trop wapnia naprowadzi Geralt Marius, wspominając o starym składzie rudy z pobliskiej kopalni. Po podjęciu poszukiwań i przy odrobinie szczęścia wiedźmin odnajdzie opuszczoną chatę, gdzie w skrzyniach znajdują się grudki skał wapiennych. Saletra i siarka – składniki te występują w ciałach pokonanych upiórów, oczywiście trzeba najpierw przeczytać odpowiednią książkę.

Po przyniesieniu Eliorze wszystkich potrzebnych składników, oznajmi ona że przygotowania do rytuału się zakończyły. Ustali z Geraltem spotkanie o północy tego samego dnia, podczas którego będą mogli wspólnie przeprowadzić proces transmutacyjny.



6. Ścigany:

Początek: W karczmie, w dowolnej fazie przed **Dniem Sądu**

Zadanie: Należy zbadać konflikt między wójtem i karczmarzem, oraz opowiedzieć się po jednej ze stron.

Nagroda: Pieniądze od wójta (50 orenów) albo zaufanie karczmarza. Dodatkowo można zdobyć do 140 orenów od karczmarza

Opis:

Po wejściu do karczmy wiedźmin słyszy rozmowę, w której wściekły wójt zarzuca karczmarzowi, że ten udzielił noclegu groźnemu bandycie. Padają mocne słowa, jednak karczmarz utrzymuje, że nic takiego nie miało miejsca.

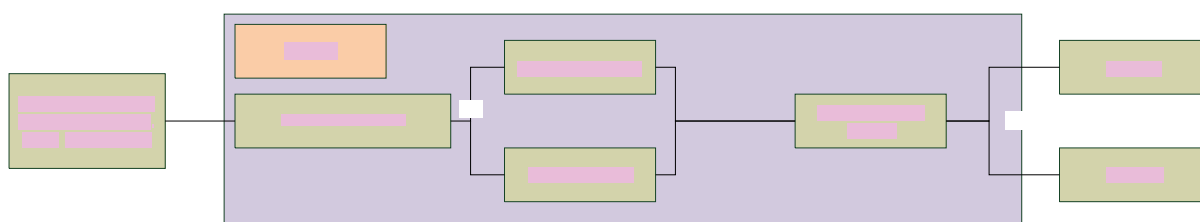
Wiedźmin ma możliwość porozmawiania z obiema stronami konfliktu. Wójt poprosi wiedźmina, by ten spotkał się z nim później w jego chacie. Karczmarz o sporze z wójtem nie będzie chciał rozmawiać w ogóle. Napomknie jednak, że zyski mocno mu spadły, odkąd w pobliskim ogrodzie warzywnym załęgły się echinopsy. Po chwili wahania zaproponuje wiedźminowi 40 orenów za pozbycie się ich.

Jeśli wiedźmin wypełni to zadanie (faza [*Ogniem i Mieczem*]), poza zapłatą zyska zaufanie karczmarza. Po odpowiednim poprowadzeniu rozmowy przyzna się on, że udzielił noclegu krasnoludowi, przybytemu z Mariboru, gdzie miał miejsce pogrom. Wspomni również, że wójt jest przeciwny obecności nie ludzi w wiosce i stara się udowodnić domniemaną przez niego „winę” karczmarza.

Rozmowa z wójtem ujawni jego intencje (faza [*Nieczysta Krew*]). Będzie się starał przekonać wiedźmina, że w karczmie przebywa teraz groźny bandyta. Zaproponuje, by spróbował uśpić czujność karczmarza, i zdobyć klucz do piwnicy. Jeśli znajdzie tam krasnoluda, ma wrócić i przekazać jego rysopis oraz zdobyty klucz. W zamian zaoferuje 50 orenów – będzie się też odwoływać do sumienia Geralta.

Wiedźmin po powrocie do karczmy może spróbować blefu by zyskać klucz od karczmarza, bądź zmanipulować dziewczkę służebną – zawrócić jej w głowie, bądź przekupić by przyniosła mu potrzebny przedmiot. Po dostaniu się do piwnicy znajdzie tam krasnoluda, z którym przeprowadzi krótką rozmowę. Potem może zwrócić się do karczmarza i spróbować zaszantażować go na sumę 100 orenów. Może też skierować się prosto do wójta i donieść mu o wszystkim. Może też najpierw odebrać pieniądze od karczmarza, a potem mimo to udać się do wójta.

Wiedźmin może też od razu zwrócić się do karczmarza i powiedzieć mu o zamiarach wójta. Karczmarz będzie niezmiernie wdzięczny za poparcie go w konflikcie i odtąd noclegi w karczmie staną się darmowe.



Konsekwencje:

Jeśli gracz stanął po stronie wójta i odda klucz do piwnicy, wypłaci mu on należne 50 orenów. Konsekwencja tej decyzji zostanie pokazana w CutScence przed karczmą. Krasnolud będzie wyprowadzany przez zbrojnych, którzy podziękują stojącemu obok wójtowi za „obywatelskie doniesienie” i wręczą mu mieszek pełen złotych monet. Karczmarz obrzuci wiedźmina obelgami i już nie będzie z nim więcej rozmawiać. Może to utrudnić zadanie **Ósmy Element**.

Jeśli gracz stanął po stronie karczmarza i nie odda wójtowi klucza do piwnicy, nie otrzyma obiecanych pieniędzy, dodatkowo zostanie obrzucony stekiem obelg o zabarwieniu rasistowskim. Od tamtej pory wójt będzie się odnosił do niego z wrogością, wypominając mu, że nie pomógł obronić mieszkańców Zavady przed zagrożeniem.

7. Ochroniarz:



Początek: U Anety, dostępne po rozpoczęciu rozgrywki, przed fazą [Dzień Sądu].

Zadanie: Należy porozmawiać z Mariusem by jego podwładny Łyzwa przestał nękać Anetę oraz odzyskać jej pierścień.

Nagroda: Karta

Opis:

Wiedźmin dowiaduje się, że jeden z bandziorów imieniem Łyzwa, od dłuższego czasu nagabuje Anetę, która prosi Geralta, by pomógł jej interweniując u Mariusa. W zamian obiecuje okazać swą wdzięczność w odpowiedni sposób. Z rozmowy z Mariusem wiedźmin dowie się, że Łyzwa działał na jego zlecenie i miał zebrać opłatę na Służbę Porządkową, z którą Aneta zalegała już od dawna. Będzie mógł go odwołać dopiero kiedy otrzyma należne pieniądze. Wiedźmin może zapłacić zamiast Anety, bądź spróbować uzyskać pieniądze od niej. Okaze się jednak, że

kobieta ledwo wiąże koniec z końcem. Znowu poprosi Geralta o pomoc, zapowiadając, że jeśli się zgodzi, nic nie stanie na przeszkodzie, by poznali się bliżej. Jeśli wiedźmin zdecyduje się zapłacić Mariusowi, Łyzwa zostawi Anetę w spokoju. Chłopka będzie bardzo wdzięczna, ale zleci mu ostatnie zadanie. Poprosi go o odzyskanie „rodowego pierścienia”, rzekomo skradzionego przez Mariusa. Będzie go przekonywać, że to dla niej ważna rodzinna pamiątka, dodając przy okazji zalotnie, że by go odzyskać byłaby w stanie zrobić wszystko.

Jeśli wiedźmin postanowi odzyskać pierścień będzie musiał udać się do Mariusa, u którego będzie mógł nabyć wspomniany pierścień za 80 orenów. Po zwróceniu go Anecie uzyska wreszcie upragnioną kartę.

Rozwiązanie Głównego Zadania:

Dzięki dokumentacji alchemika zdobytej przez kapłankę przy pomocy Geralta w [Boskiej Interwencji], Eliora przygotowuje rytuał, w którym wziąć mają udział: Ona, Wiedźmin i Aneta. W punkcie kulminacyjnym spośród kręgu pojawia się duch alchemika, który po krótkiej rozmowie, w której oskarża kapłankę o złamanie praw boskich i porywanie się na życie ludzkie, atakuje Eliorę. Ta prosi Geralta o pomoc w doprowadzeniu procesu do końca:

Wybór Pierwszy: Geralt pomaga w dokończeniu rytuału poprzez rozpalenie ognisk znakiem Igni uniemożliwiając duchowi alchemika ingerencję. Niestety nie wszystko idzie po myśli kapłanki i mimo że udaje jej się wskrziesić swoją siostrę kosztem życia Anety, jej umysł nie wytrzymuje potężnej energii procesu transmutacji i popada w obłąd. Duch zostaje zniszczony.

Wybór Drugi: Geralt nie pomaga Eliorze w wykonaniu rytuału, stając po stronie praw boskich. Duch alchemika niezwiązany potężną mocą kręgu wyrwa się i rozszarpuje kapłankę na strzępy.

Konsekwencje:

Jeśli Gracz wybrał pierwszą opcję:

Sara, siostra Eliory obarcza Geralta winą za śmierć siostry. Nie może uwierzyć że kapłanka mogłaby poświęcić życie niewinnej osoby by przywrócić ją do życia. Zarzuca wiedźminowi, że nie powstrzymał jej kiedy był na to czas. Chwilę później razem z siostrą odchodzą w stronę chaty Eliory.

Jeśli Gracz wybrał drugą opcję:

Eliora ginie z rąk upiora na oczach Geralta i Anety. Następnie wywiązuje się walka między Geralem a duchem alchemika. Upiór osłabiony rytuałem Eliory nie jest w stanie sprostać wiedźmińskiej klindze i ulega zniszczeniu. Przerażona Aneta wpada w histerię. Nie może się pogodzić ze śmiercią kapłanki, która uczyniła jej tyle dobrego. Argumenty Geralta nie trafiają do niej. Uważa że Kapłanka nigdy nie poświęciłaby jej życia. Odgrając się że powie o wszystkim wójtowi, Aneta odchodzi w stronę wsi.

W ostatnim dialogu z wójtem, który jest podsumowaniem wydarzeń ostatnich dni, ma miejsce synteza poczynań gracza w trakcie tego okresu i przedstawienie mu konsekwencji jego decyzji. W czasie przygody Geralt szukał optymalnych dla siebie rozwiązań. Dlatego każdą decyzję jaką podjął, postrzegał przez pryzmat własnych odczuć i subiektywnej oceny sytuacji. Nie sposób więc jednoznacznie stwierdzić czy wybory, których dokonał były „dobre” czy „złe”.

Wójt oceni postępowanie Geralta na podstawie własnej opinii i tego co usłyszał od mieszkańców, a co Geralt pokazał w zadaniach **Ochroniarz, Komornik, Ścigany**, a przede wszystkim **Egzorcyzmy**.

Niezależnie od wyborów podjętych przez gracza zostanie on powiązany ze śmiercią jednej z postaci zamieszkujących wioskę. Jednakże poprzez podejmowanie odpowiednich decyzji negatywne skutki jego działań mogą zostać mocno osłabione.

Załączniki:

Dialog Przykładowy

Poniżej znajduje się propozycja dialogu otwierającego główne zadanie.

Dialog z wójtem

Po wejściu do chaty widać siedzącego za stołem wójta. Nazywa się Gwidon Ząb. Pomieszczenie umeblowanie normalnie, ale będą w nim elementy świadczące o nieco lepszej pozycji wójta w wiosce.

G – Wójt Gwidon Ząb

W – Wiedźmin

W* - Wybór między kwestiami z * typu XOR

Liczby oznaczają kolejne węzły konwersacji do wyboru

G - Kim jesteś? Marius cię przysłał? Nie dość mu jeszcze naszych pieniędzy?

W - Spokojnie, nikt mnie tu nie przysłał. Nazywam się Geralt, jestem wiedźminem.

G - Wiedzmin, hę? Nieczęsto zdarza się spotkać kogoś z waszego fachu. Jestem Gwidon Ząb, wójt tej wioski. W czym mogę pomóc?

W1 - Kim jest ten Marius, o którym wspomniałeś?

G1 - To pospolity bandyta, który już kilka razy obrabował mieszkańców naszej wioski. Skurczybyk ośmielił się nawet nocą zakraść do mojego domu! Siłą zmusił mnie, bym oddał mu swoje oszczędności. Jego łupem padła też kapłanka Eliora.

W1 - We wsi mieszka kapłanka?

G1 - Tak, dzięki niej łaska Melitele spływa na wszystkich mieszkańców. Jest też uzdrowicielką i wszyscy tutaj wiele jej zawdzięczamy. Tym większa była moja wściekłość, gdy dowiedziałem się, że Marius napadł ją w jej własnym domu!

W1 - Gdzie znajdę Eliorę?

G1 - Mieszka w małej chatce koło karczmy. Raptem rzut kamieniem od wejścia do wioski.

W2 - Podobno jest tu jakaś robota dla wiedźmina.

G2 - Zavada to spokojna wioska, ale ostatnio mieszkańcy się niepokoją. Nocą, z okolic zrujnowanej chaty dobiegają dziwne odgłosy. Sam już dawno bym się tym zajął, ale... eee... mam dużo spraw na głowie. Mariusa przede wszystkim.

W2 - Tak? A co do tej pory zrobiłeś w jego sprawie, jeśli wolno spytać?

G2 - Eee... Skupmy się na sprawach najważniejszych, wiedźminie. Czy podejmiesz się sprawdzenia ruin? Musiałbyś się tam udać nocą.

W - Ile płacisz za wykonanie zadania?

G - Ależ sam doskonale widzisz, że jesteśmy bardzo biedni, a dodatkowo bandyci kradną nam wszystkie pieniądze!

W - 100 orenów.

G - Miejżesz litość wiedźminie, dam 50.

W* - Chyba coś ci się pomyliło. 100 orenów albo zapomnij o sprawie.

G - Od ust mi odejmujesz, ale niech będzie. Spokój w wiosce jest tego warty.

W* - W sumie to na groszu raczej nie śpicie. Niech będzie 50.

G - Wiedziałem, żeście rozsądny człek.

W - Gdzie znajdę te ruiny?

G - Gdy wyjdiesz z wioski, skieruj się w stronę mostu, potem skreć w prawo. Dostrzeżesz je bez problemu. Niegdyś mieszkał tam stary alchemik, ale dziś jest tam już tylko kupa kamieni. Podejrzewam, że te hałasy to albo sprawka kotów, albo córki młynarza, co z młodym Maślakiem ostatnio się zadaje. Ale kto wie, może prawdziwie jakie łycho się tam zalęgło? [Aktywuje Zadanie **EGZORCZYMY**]

*W - Widzę, żeście niepoważni, a z niepoważnymi ludźmi interesów nie robię.

G - A ja widzę, żeście skąpi jak krasnolud. Wszyscy wy tacy, tfu!

W3 [warunkowe po W2] - Powiedz coś więcej o tym alchemiku.

G3 - Prawdę mówiąc, to wiem o nim tyle, co usłyszałem z opowieści. Zniknął z wioski gdy byłem jeszcze małym chłopcem. Mówiono, że wyprowadził się do Mariboru, pewnie by sprzedawać tam swoje mikstury. W Zavadzie raczej nie miał szans na zarobienie większych pieniędzy.

W3 - Nie miał żadnej rodziny, bliskich?

G3 - Nie, z tego co pamiętam był raczej odludkiem. Ale tak jak mówię, nie pamiętam zbyt wiele z tamtego czasu. Więcej pewnie dowiedziałbyś się od Eliory, ona dobrze

zna historię tej wioski. Swego czasu chciała nawet poprowadzić kronikę. Dziwny pomysł...

W- Bywajcie, wójcie.

Komentarz Artura Ganszyńca:

Bardzo dobrze przygotowany scenariusz opowiadający ciekawą historię. Fabuła obroni się sama, więc nie będę jej szerzej komentował – zwrócę natomiast waszą uwagę na coś, co wyróżnia ten scenariusz na tle innych. Na formę. Dokumenty designu mają dwa podstawowe cele: przekazać zamysł autora innym i dostarczać wskazówek podczas dalszych prac. Dlatego im czytelniej i prościej opisane są założenia fabuły, cele, motywacje postaci itp., tym lepiej. W „Duchach przeszłości” od początku do końca wiadomo po co dany element jest wprowadzany, kim jest dana postać i jaką ma rolę w fabule, jaki jest związek między wydarzeniami – słowem, wszystko, co potrzebne jest w dalszych pracach jest w dokumencie czytelnie ujęte.

Oczywiście, gdy zacznie się implementacja, na pewno niektóre elementy przygody się zmienią, czy to wskutek uwag testerów, czy po prostu zderzenia pomysłów z rzeczywistością produkcji. Gdy przyjdzie do trudnych decyzji i zmian, dobrze przygotowany scenariusz pozwoli się skupić na tym, co naprawdę ważne i nie stracić z oczu pierwotnych założeń.

Komentarz Katarzyny Kuczyńskiej:

Bardzo dobry scenariusz, napisany w sposób zrozumiały i przejrzysty. Zawiera ilustracje, opisy wszystkich ważnych postaci wraz z ich celami, dotyczącymi głównych zadań i motywacjami, a także zstandaryzowane opisy zadań, w których zaznaczono wyraźnie postać, która daje nam zadanie, cel i nagrodę.

Opowiedziana historia jest ciekawa, mamy wątek rasistowski, alchemiczne esencje, piękną kobietę, a na końcu trudny wybór, w którym nie ma jedynej słusznej opcji. Dużym plusem jest to, że podjęcie decyzji wymaga działań gameplayowych (zapalenie ogniska przy pomocy znaku Igni), a nie tylko dialogu. Konsekwencje wyboru są różne dla obu opcji, na końcu w rozmowie z wójtem mamy podsumowanie decyzji gracza i jej skutków – godny pochwały zabieg „stylistyczny”.

Moje zastrzeżenia tyczą się powodów, dla których wieźmin w ogóle miesza się w konflikt między Eliorą a Mariusem, a raczej ich brak. Inna kwestia to brak prowadzenia gracza przez fabułę. Właściwie każde zadanie zakłada, że gracz pójdzie do konkretnego NPCa w jakimś momencie, nie mając żadnej informacji, że to właśnie ta postać ma dla niego ważne informacje lub przedmioty. Historia powinna sama przychodzić do gracza, bieganie po lokacji i klikanie we wszystkich NPCów w nadziei, że mają coś ciekawego do powiedzenia, może szybko znudzić gracza. Większość informacji jest przekazywana wyłącznie za pomocą dialogu – może warto pokusić się o wymyślenie ciekawych scenek, elementów dekoracji, coś pod wpływem działań gracza lub innych wydarzeń mogłoby się zmieniać – spróbujcie podejść do tej kwestii kreatywnie.

Przygoda ma duży potencjał, jeśli uzupełnicie ją o zadania poboczne, które pomogłyby budować klimat i spróbujecie bardziej wciągnąć gracza w wydarzenia, na pewno otrzymacie bardzo dobrego moda.