

## Przygoda dodatkowa do gry Wiedźmin: Wiedźmińskie swaty

**Miejsce akcji:** wioska Paździerze, kilka dni drogi od Wyzimy. W chwili obecnej panuje tu zaraza, wiele osób jest chorych, wiele już umarło. Na łące niedaleko wioski, gdzie grzebano ciała zmarłych, wyrosły echinopsy, w okolicach ruin nocami pojawiają się upiory.

### Dramatis Personae:

**Velika de Bergon** – młoda szlachcianka, która uciekając przed niechcianym małżeństwem postanowiła zostać kapłanką Melitele. Jest właśnie w drodze do świątyni Melitele w Wyzimie, razem z nią podróżują dwie nowicjuszki. Velika tak naprawdę nie nadaje się do roli miłosiernej uzdrowicielki, jest dumna i rozpieszczona, swoje towarzyszki traktuje nieco jak służące. Nie ma ochoty zajmować się chorymi ludźmi w wiosce. Postanowiła jednak, że nie wyjdzie za starego barona Ceysens, zbuntowała się przeciw woli rodziców.



**Iskar Bervida** – najemnik, człowiek na usługach barona Ceysens. Razem z grupą podobnych sobie zbirów przybył do wioski Paździerze, żeby przekonać Velikę do tego, aby zmieniła zdanie i wyszła za barona. Ma przykazane, że panience nie może spaść włos z głowy. Jest zdesperowany, ponieważ Velika nie chce z nim nawet porozmawiać. Jego oddział okupuje karczmę i terroryzuje miejscowych.



**Zora** – kapłanka Melitele. Została wyznaczona przez Matkę Przełożoną do eskorty młodej szlachcianki. Ma przy okazji nauczyć ją podstawowych zasad religii Melitele i powinności kapłanki. Nie przepada za kapryśną Veliką. Postanowiła zatrzymać się w Paździerzach, żeby pomóc ludziom chorym na zarazę. Zora jest dawną dziwką z Wyzimy, która postanowiła wieść inne życie, zna się na ludziach i ich słabościach. Grzecznie odmawia wszelkim niedwuznacznym propozycjom Geralta – ten etap życia ma już za sobą.



**Sava** – służka Veliki, która razem z nią podróżuje. To młoda wiejska dziewczyna, wesoła i współczująca, Geralt będzie miał szansę ją uwieść. Lubi Veilkę, razem się wychowywały, znosi z uśmiechem wszystkie jej kaprysy, jest jen powierniczką.



**Libor** – sołtys wioski, zna się na ziołach. Zależy mu na tym, żeby w wiosce był znów spokój. Chciałby pozbyć się zbirów, okupujących karczmę. Jest wdzięczny Zorze za to, że opiekuje się chorymi mieszkańcami, ma nadzieję, że zaraza dobiegnie niedługo końca.



**Vadim** – kowal, gbur i ponurak. Jego żona umarła podczas zarazy, jego córka Olena pracuje w karczmie. Podburza chłopów przeciw bandytom, uważa, że należy chwycić widły w dłoń i pokazać, że wieśniacy nie są bezbronni. Jeśli Geralt będzie chciał rozprawić się z ludźmi barona, może liczyć na pomoc Vadima.



**Olena** – córka kowala Vadima, pracuje w karczmie.



## O czym opowiada historia

*Młoda szlachcianka Velika postanowiła uciec przed niechcianym małżeństwem z baronem Ceysens i zostać kapłanką Melitele. Jest właśnie w trakcie podróży do świątyni w Wyzimie. Niedoszły małżonek wystął za nią Iskara wraz z oddziałem najemników – ma on za zadanie przekonać pannę do zmiany zdania, pod warunkiem, że włos jej z głowy nie spadnie. Velika nie zamierza nawet spotkać się z Iskarem, nie chce też słyszeć o małżeństwie. Z drugiej jednak strony przebywając w wiosce, gdzie panuje zaraza, zaczęła sobie uświadamiać, że życie kapłanki może nie być tak kolorowe, jak sobie wyobrażała. Iskar i jego ludzie zajęli karczmę i terroryzują miejscowych, sytuacja robi się coraz bardziej napięta. Wtedy na miejscu akcji pojawia się Geralt i obie strony konfliktu chcą użyć go do swoich celów.*

## Mapa lokacji



### Legenda:

- 1 – dom sołtysa Libora
- 2 – opuszczony dom, w którym zatrzymała się Velika
- 3 – dom, w którym urządzono szpital
- 4 – dom kowala Vadima
- 5 – karczma
- 6 – ruiny, nawiedzone przed upiory
- 7 - echinopsy

## **Wprowadzenie**

*Po wprowadzeniu gracz powinien wiedzieć o najważniejszych wydarzeniach w wiosce, znać główne postaci i zostać wprowadzony w konflikt, który jest podstawą historii.*

Geralt przybywa do wioski, ponieważ w sąsiedniej osadzie usłyszał, że może dostać tu zlecenie, a pilnie potrzebuje pieniędzy na nowy miecz stalowy, poprzedni niestety się złamał (początek questa „Łatwy zarobek”). Nie przejął się doniesieniami o zarazy, ponieważ wiedźmini posiadają immunitet i są odporni na choroby. Geralt spotyka na drodze Vadima, który z siekierą w garści wybiera się do karczmy - kowal wprowadza wiedźmina w sytuację w wiosce i tłumaczy, że zamierza zrobić porządek z bandytami (początek questa „Nieproszeni goście”). Wiedźmin może przekonać Vadima, że samotna walka z bandytami nie ma sensu – kowal zrezygnowany wróci wtedy do domu. W przeciwnym wypadku kiedy gracz wejdzie do karczmy, zobaczy tam zwłoki kowala, zabitego przez bandytów i jego córkę Olenę, zalewającą się łzami.

W wiosce widać ślady zarazy, gdzieś świeże groby, część domów jest opuszczona, w jednej z chat urządzono prowizoryczny szpital – chorymi opiekuje się kapłanka Melitele, Zora. Wszyscy są przygnębieni, mówią o utracie bliskich, obawiają się tego, czy wystarczy rąk do pracy, kiedy nadejdą żniwa. Wieśniacy boją się również bandytów, którzy zatrzymali się w karczmie.

Podczas wizyty w wiosce Geralta zaczepią dwie kapłanki Melitele – Velika i Zora. Wiedźmin ma szansę zamienić z nimi kilka słów i poznać ogólnie ich sytuację, następnie zostaje poproszony o zabicie kilku echinopsów, które wyrosły na łące na grobach ofiar zarazy i przyniesienie ich kolców, które mają posłużyć do przekłuwania ropni i zszywania ran (początek questa „Kolce echinopsów”).

Kiedy gracz uda się do sołtysa, dostanie rzeczywiście zlecenie na pozbycie się upiórów, nawiedzających pobliskie ruiny (dalszy ciąg questa „Łatwy zarobek”). Nagroda nie jest jednak tak wysoka, jak oczekiwał i wiedźmin jest strapiony – przecież potrzebuje pieniędzy. Sołtys tłumaczy, że dużą część funduszy wymusił od niego Iskar, przywódca bandy najemników, siedzących w karczmie. Jeśli wiedźmin potrzebuje złota, powinien z nim porozmawiać (dalszy ciąg questa „Nieproszeni goście”).

Wychodząc od sołtysa wiedźmin spotyka Savę, służkę Veliki. Dziewczyny nie trzeba długo ciągnąć za język, chętnie opowiada Geraltowi o perypetiach swojej pani.

## **Rozwinięcie**

*Podczas którego zarysowują się strony konfliktu, gracz poznaje ich racje i może wyrobić sobie opinię na ten temat. W dodatku podjęcie decyzji zostaje pokazane jako związane z celami Geralta*

Jeśli Geralt porozmawia z Iskarem, pozna jego wersję historii. Najemnik jest nieco zdesperowany – Velika nie chce z nim rozmawiać i nie daje mu szansy, żeby ją przekonać do zmiany zdania. Jego ludzie coraz bardziej się nudzą, poczynają sobie coraz śmielej z miejscowymi, Iskar zdaje sobie sprawę, że niedługo zaczną się nieprzyjemności. Ponieważ nie chce, żeby do tego doszło, proponuje wiedźminowi, żeby ten pomógł mu rozwiązać sytuację. Velika wysłucha go prędzej niż Iskara, może uda mu się przemówić jej do rozumu. W ostateczności Geralt mógłby podać dziewczynie napój usypiający, a Iskar odwiózłby ją na zamek barona. Najemnik obiecuje Geraltowi dużą sumę pieniędzy oraz intratny kontrakt na ziemiach barona.

Z kolei Velika ma dla Gerala inną propozycję. Przedstawia mu swoje racje – uważa, że każdy człowiek ma prawo do wyboru własnej drogi i nie chce zostać zmuszona do małżeństwa z baronem. Chce, żeby Geralt wyrzucił najemników z wioski i kazał im wracać skąd przyszli. W zamian obiecuje Geraltowi wspaniały miecz, który należał niegdyś do jej brata oraz schronienie w świątyni Melitele, kiedy tylko zapragnie. Jeśli wiedźmin umiejętnie do niej podejdzie, będzie mógł zdobyć jej kartę.

### **Kulminacja**

Gracz musi dokonać wyboru pomiędzy prośbą Iskara i Veliki.

*Iskar*

Momentem decyzji jest próba przekonania Veliki lub podanie jej napoju usypiającego.

*Velika*

Momentem podjęcia decyzji jest rozmowa z Iskarem w karczmie na temat opuszczenia wioski przez niego i jego ludzi.

### **Konsekwencje**

*Iskar*

Jeśli gracz postanowi pomóc Iskarowi, może spróbować przekonać Velikę, że bycie kaptanką to nie jest los dla niej, zagrać na jej wątpliwościach, pokazać, że zajmowanie się chorymi jest brudne i nieprzyjemne, a baron najwyraźniej coś do niej czuje. Velika ostatecznie daje się przekonać, ale stawia jeden warunek – Geralt musi odzyskać naszyjnik, który poprzedniego dnia w przyпадку miłosierdzia ofiarowała Olenie, karczmarce. Naszyjnik był darem od barona i jeśli Velika ma wrócić do narzeczonego, musi mieć go przy sobie. Po odzyskaniu naszyjnika Velika zgadza się pójść z Geraltem do karczmy.

Ponieważ Velikę jest trudno namówić do zmiany zdania, pozostaje jeszcze druga opcja. Libor jest zielarzem i potrafi z ekto plazmy upiorów przyrządzić napój usypiający. Ponieważ sołtys pragnie, żeby intruzi odeszli z wioski, zgodzi się pomóc Geraltowi. Teraz wystarczy tylko namówić dziewczynę do wypicia napoju. Velika zasypia, a Geralt może pójść do Iskara i poinformować go, że może już zabrać ją do barona. W nagrodę za pomoc otrzymuje pieniądze i zaproszenie do zamku wielmoży, zgodnie z obietnicą.

Po tym, jak Velika odjeżdża z Iskarem, Geralt odbywa trudną rozmowę z Zorą, która podczas całej intrygi zajmowała się chorymi. Kaptanka słyszała co nieco o baronie, za którego ma wyjść Velika – ponoć to bardzo zły człowiek, okrutny i porywczy. Velika będzie już jego czwartą żoną, wszystkie poprzednie zmarły w niewyjaśnionych okolicznościach. Zora oskarża wiedźmina, że oddał Velikę w ręce bestii.

*Velika*

Jeśli gracz postanowi pomóc Velice, musi pójść do karczmy i rozmówić się z Iskarem (jeżeli Vadim uszedł z życiem na początku przygody, może pomóc Geraltowi). Jeśli uda mu się spisać najemnika, może przekonać go do opuszczenia wioski – Iskar dojdzie do wniosku, że rzuca tę robotę i zajmie się uczciwą wojaczką. Obaj z Geraltem zasypiają pod stołem w karczmie. Wiedźmin budzi się rano –

najemnicy faktycznie odjechali. Kiedy jednak wychodzi przed karczmę okazuje się, że na odjezdnym pijani obwiesie zabili kilka osób (w tym Vadima, jeśli ten nie zginął na początku przygody) i podpalili kilka domów. Nikt nie chce rozmawiać z wiedźminem, poza Veliką, która daje mu obiecaną nagrodę i postanawia ruszać do Wyzimy jak najprędzej.

Jeśli wiedźmin spróbuje siłą wyrzucić hałastrę z karczmy, dojdzie do rozlewu krwi, wszyscy najemnicy rzucą się na niego. Po tym, jak Geralt zabije wszystkich bandytów, Olena wpadnie w histerię. Kiedy gracz wychodzi z karczmy, podchodzi do niego Libor i kilku wieśniaków i grzecznie, ale stanowczo proszą go, żeby niezwłocznie wyjechał. Widzą w wiedźminie rzeźnika, nieludzkiego mutanta, który potrafi tylko zabijać. Boją się również, że baron będzie chciał zemścić się na nich za stratę swoich ludzi. Jeśli Vadim żyje, zostaje wygnany z wioski jako pomocnik wiedźmina. Velika jest jednak zadowolona i daje Geraltowi obiecany miecz.