



Lekcja z plot twistem

Dziewczyna z (nie)tego świata



Sirius Game
Studio

Mateusz Treder, Paulina Michałowska, Jagoda Białogrodzka i Piotr Budzisz.

Gdynia 2023 r.



Spis Treści

Spis Treści	2
Co znajduje się w tym dokumencie?	5
Instrukcja obsługi	5
Treści fabularne	5
Treści dodatkowe	6
Licencja	6
Harmonogram pracy	6
Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”	6
Instrukcja obsługi	7
W jaki sposób opowieść motywuje do działania?	7
Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?	7
Instrukcja krok po kroku	9
Tydzień 1 – Lekcja 1	17
Lekcja 1 – Prolog	17
Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu	18
Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1	19
Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów	19
Tydzień 2 – Lekcja 2	21
Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu	21
Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	21
Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1	23
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]	24
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów	25
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]	26
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów	26
Tydzień 3 – Lekcja 3	28
Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu	28
Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	28

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]	30
Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]	31
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]	33
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów	34
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]	34
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów	35
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]	36
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów	37
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]	37
Lekcja 3 – Decyzja 3 – 2B – 1B. Prezentacja wyborów.	38
Tydzień 4 – Lekcja 4	39
Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu	39
Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie	39
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]	41
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]	43
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]	45
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]	47
Lekcja 4 – Epilog Opowieści	49
Materiały dodatkowe	58
Bohaterowie	58
Lokacje	59
Licencja	60
Harmonogram prac	61

Dziewczyna z (nie)tego świata

Wprowadzenie



Co znajduje się w tym dokumencie?

Niniejszy dokument zawiera wszystkie materiały niezbędne do poprowadzenia Twojej *Lekcji z plot twistem*. Wiemy, że prawdopodobnie nigdy nie prowadziłeś_aś lekcji w ten sposób. Dlatego podzieliliśmy go na kilka części, aby całość była dla Ciebie jak najbardziej przejrzysta i wygodna w użyciu.

Oto co znajduje się w każdej z nich.

Instrukcja obsługi

Pierwsza część to instrukcja obsługi. Składa się ona z czterech elementów.

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

Pierwszy rozdział może nie wydawać się oczywisty, ale z naszej perspektywy jest szalenie istotny. Nasze narzędzie ma pomóc w walce ze spadkiem zaangażowania obserwowanym powszechnie wśród młodzieży, zwłaszcza w wieku 12 – 15 lat. Kluczem do utrzymania (a nawet wzrostu) zaangażowania jest uruchomienie u uczniów i uczennic motywacji wewnętrznej. W tej sekcji zdradzamy Ci, w jaki sposób robią to *Lekcje z plot twistem*.

Musisz to wiedzieć, jeśli chcesz zmodyfikować materiały lub harmonogram zajęć.

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?

W drugim rozdziale zdradzamy Ci kolejny sekret, czyli to, w jaki sposób zbudowaliśmy każdą opowieść. Dzięki niemu będziesz sprawnie poruszał_a się po całym dokumencie.

Instrukcja krok po kroku

Kolejny rozdział to instrukcja „Krok po kroku”. Opisujemy w niej, co będziesz robić na każdym kolejnych zajęciach, z jakich materiałów będziesz korzystać i jak przygotować się do samej lekcji.

Treści fabularne

Najobszerniejsza sekcja tego dokumentu to oczywiście sama fabuła opowieści. Znajdują się w niej wszystkie materiały, które możesz wykorzystać na zajęciach. Pewnie wydaje Ci się, że jest ich dużo. To prawda, ale nie musisz się tym przejmować. Wykorzystasz tylko część z nich (więcej o tym dlaczego tak jest, dowiesz się ze wspomnianej sekcji „Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?”). Będzie to zależało od tego, jakie wybory podejmą Twoi uczniowie i uczennice.



Treści dodatkowe

Prowadzenie *Lekcji z plot twistem* zakłada, że część zadań (zwłaszcza wszelkiego typu zadania z treścią) będzie nawiązywać do fabuły opowieści. Przygotowaliśmy więc dla Ciebie listę miejsc i postaci, które występują w naszej historii. Dodaliśmy też opisy kilku dodatkowych lokalizacji i bohaterów, którzy nie pojawili się w narracji, ale stanowią część świata przedstawionego.

Możesz swobodnie używać tych materiałów do tworzenia własnych treści: poleceń, zadań, projektów czy pytań na sprawdzianach. Dzięki temu świat wybranej przez Ciebie opowieści będzie „przenikać” Twoje lekcja na kilku płaszczyznach.

Możesz też na ich podstawie dopisać kolejne rozdziały opowieści.

Licencja

Na końcu dokumenty znajdują się informacje licencyjne. *Lekcje z plot twistem* są narzędziem darmowym, które powstało na otwartej licencji CC BY-SA 4.0. Jej szczegółowe zapisy znajdziesz właśnie w tym miejscu.

Harmonogram pracy

Materiały wieńczy poręczny harmonogram. Znajdują się w nim te same informacje co w sekcji „Instrukcja krok po kroku”, ale w tym wypadku przygotowaliśmy je w formie przejrzystej i czytelnej tabeli.

Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”

Dodatkowym materiałem, który może Ci się przydać w prowadzeniu *Lekcji z plot twistem* jest książka *ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”*, którego autorami są Piotr Milewski i Paulina Michałowska. Zawiera ona kilkadziesiąt pomysłów na zadania domowe, dodatkowe i uczniowskie projekty. Na pewno zainspiruje cię do stworzenia dla swoich uczniów i uczennic zupełnie nowych wyzwań. Koniecznie się z nim zapoznaj!



Instrukcja obsługi

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

Istnieją dwa podstawowe typy motywacji: zewnętrzna i wewnętrzna. Zewnętrzna polega na tym, że wykonujemy czynności dla nagrody, która nie jest z nimi bezpośrednio powiązana. Idziemy do pracy dla pieniędzy, uczymy się dla ocen, biegamy co rano dla zdrowia. Zdarza się, że w takiej sytuacji żadnej z tych aktywności tak naprawdę nie lubimy. Dlatego na dłuższą metę czujemy zniechęcenie i nasze zaangażowanie spada.

Zupełnie inaczej działa motywacja wewnętrzna. Czasem robimy coś, bo po prostu to lubimy, sama czynność sprawia nam frajdę i daje zadowolenie. Najczęściej dzieje się tak wtedy, gdy wiąże się z jednym z kilkunastu uniwersalnych dla całej ludzkości motywatorów. Do najsilniejszych z nich należą ciekawość, poczucie sprawczości, porządku, honoru, potrzeba akceptacji w społeczności, status, idealizm, miłość, a nawet zemsta.

Lekcje z plot twistem uruchamiają te motywatory na dwa sposoby.

Po pierwsze, dają uczniom władzę nad przebiegiem opowieści. To oni (być może po raz pierwszy w życiu!) decydują, jak potoczą się losy bohaterów. Mogą wybrać, dokąd pójdą, co zrobią, co powiedzą albo z kim się zaprzyjaźnią. Ten mechanizm uruchamia zarówno poczucie sprawczości, jak i pobudza ciekawość. Prawo do decydowania mają ci uczniowie i uczennice, którzy angażują się w zajęcia i wykonują zlecone przez Ciebie zadania. Warto więc się starać, by móc samemu decydować o tym, co dziś przeczyta nauczyciel_ka!

Po drugie, każdy wybór, jaki podejmuje bohater, oparty jest o dwa różne motywatory. Czy postać powinna zachować się honorowo czy podążyć za uczuciem? Czy walczyć o status czy o akceptację? Zemścić się czy pozostać wierna ideałom? Wybory w naszych historiach nigdy nie są oczywiste. Za każdym razem bohater lub bohaterka osiągnie to, czego pragnie. Jednak przyjdzie mu / jej zapłacić za to różną cenę.

W ten sposób wybory stają się więc pretekstem do rozmów pomiędzy uczniami. Co jest ważniejsze dla nich? Co cenią bardziej? Porządek czy sprawczość? Ciekawość czy spokój? W pewnym momencie opowieść przestaje być tylko narracją. Staje się okazją do dyskusji i wymiany poglądów.

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?

Fabuła każdej struktury fabularnej rozgałęzia się jak drzewo. Pierwszy tekst, czyli Prolog, to korzenie i pień. Fundament, który opisuje nam świat i prezentuje bohaterów.



Wyzwanie 1 i pierwsza decyzja rozgałęzia nam fabułę na dwie drogi. Oznaczone są one w dokumentach jako 1A i 1B. Decyzja, którą podjęli uczniowie, bezpośrednio wpływa na świat i bohaterów. Jeśli w wariacie „A” bohaterka zdecydowała się sprzedać rodzinny klejnot, nie pojawi się on już na jej szyi do końca opowieści. Jeśli w wariacie „B” go pozostawiła, pamiątka może przynieść jej szczęście w jednym z dalszych wydarzeń.

Tak samo działają Wyzwania 2 i 3. Każde z nich jest kolejnym rozwidleniem. Dlatego po dokonaniu wyboru 2, mamy już 4 możliwe ścieżki, a po wyborze 3 opowieść prowadzi do jednego z 8 możliwych Epilogów.

Uważaj na oznaczenia ścieżek.

- Sygnatura 1A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 1 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 1B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 1 wybrali wariant „B”.
- Sygnatura 2A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 2 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 2B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 2 wybrali wariant „B”.
- Sygnatura 3A oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 3 wybrali wariant „A”.
- Sygnatura 3B oznacza, że ten dokument będziesz czytać wyłącznie wtedy, gdy twoi uczniowie podczas Wyzwania 3 wybrali wariant „B”.

Podsumowując. Jeśli twoi uczniowie zdecydowali się na:

- wybór „A” w wyzwaniu 1,
- wybór „B” w wyzwaniu 2,
- wybór „B” w wyzwaniu 3,

przeczytasz im epilog oznaczony w dokumentacji jako „Epilog [3B – 2B – 1A]”. Wszystkie inne nie są ci potrzebne. Chyba że interesuje cię, jakie były alternatywne zakończenia opowieści.

Teraz już wiesz, dlaczego cały dokument składa się aż z tylu różnie oznaczonych tekstów. Każdy z nich jest inną gałęzią drzewa naszej historii.



Instrukcja krok po kroku

Tydzień 1 – Przygotowanie do prowadzenia *Lekcji z plot twistem*

Przed rozpoczęciem prowadzenia *Lekcji z plot twistem* wykonaj następujące czynności.

1. Wybierz zakres programu, jaki będziesz realizować podczas trwania *Lekcji z plot twistem*.
2. Przeczytaj **treści fabularne**. Nie musisz czytać wszystkich wariantów każdego materiału. Możesz na próbę wcielić się w rolę swoich uczniów. Wybierz, co powinien zrobić bohater danej opowieści i przeczytaj tylko te materiały, które wynikają z jego decyzji.
3. Przygotuj treść 3 specjalnych **zadań domowych**, które zadasz w trakcie *Lekcji z plot twistem*.
 - a. Możesz przejrzeć podręcznik *ASGO. Katalog Zadań 1. Questy, Misje i Wyzwania*, by wybrać ciekawy format zadań.
 - b. Treść zadań może nawiązywać do świata, w którym dzieje się wybrana przez Ciebie opowieść. Jeśli chcesz zastosować takie rozwiązanie, skorzystaj z treści zawartych w sekcji „Materiały dodatkowe” tego dokumentu.
4. Przygotuj **zadanie projektowe**, jakie będą realizowali uczniowie.
 - a. Przygotuj tematykę i zakres projektu.
 - b. Przejrzyj podręcznik *ASGO. Katalog Zadań 1. Questy, Misje i Wyzwania*, by wybrać najlepszą formułę projektu.
 - c. Podziel projekt na 3 etapy. Dwa pierwsze muszą zakończyć się oddaniem gotowej części zadania. Nazywamy to kamieniem milowym projektu. Zakończenie trzeciego etapu to jednocześnie zamknięcie całego projektu i oddanie skończonej pracy.
 - d. Zaplanuj warunki zaliczenia każdego kamienia milowego i całego projektu.
 - e. Możesz napisać własny wstęp fabularny do projektu i każdego jego etapu. Przydadzą Ci się do tego treści zawarte w sekcji „Materiały dodatkowe” tego dokumentu.
5. Wydrukuj materiały:
 - a. **Prolog**
 - b. **Wprowadzenie do Wyzwania 1;**



c. **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów.**

Tydzień 1 – Lekcja 1

Rozpocznij swoją pierwszą *Lekcję z plot twistem*.

1. Poinformuj uczniów o czasie prowadzenia *Lekcji z plot twistem*. Potrważą one 4 tygodnie.
2. Omów z uczniami zasady współpracy. W trakcie trwania *Lekcji...* uczniowie będą 3 razy głosować, by wybrać, co powinien zrobić bohater_ka opowieści. Do głosowania będą uprawnieni ci uczniowie, którzy rozwiążą indywidualne zadanie domowe.
3. Przeczytaj **Prolog** opowieści. W ten sposób uczniowie poznają świat opowieści, jej głównych bohaterów i wyzwanie, przed jakim stoją.
4. Poinformuj uczniów o rozpoczęciu zadania projektowego.
 - a. Podziel klasę na grupy projektowe;
 - b. Omów zakres projektu;
 - c. Poinformuj uczniów, jakie elementy projektu będą musieli ukończyć w każdym z tygodni (to właśnie „kamienie milowe”);
 - d. Określ warunki zaliczenia kamieni milowych;
 - e. Poinformuj uczniów o tym, w jaki sposób kamienie milowe wiążą się z opowieścią. Zaliczenie każdego kamienia milowego będzie uprawniało do zdobycia dodatkowych informacji związanych wyborami, przed którymi stoją bohaterowie opowieści. Każda informacja to wiedza na temat zysków i strat, jakie wiążą się z podjęciem konkretnej decyzji.
 - f. Przeczytaj **fabularne wprowadzenie do projektu**, jeśli je przygotowałeś_aś.
5. Przeczytaj tekst **Wprowadzenie do Wyzwania 1**, który mówi o pierwszych trudnościach, jakie pojawiły się na drodze bohatera.
6. Zaprezentuj uczniom dwie możliwości rozwiązania konfliktu fabularnego. W tym celu przeczytaj tekst **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów**. Są one zaprojektowane tak, by wybór nie był jednoznacznie dobry lub zły, ale zależał od systemu wartości bohatera.



7. Przekaż uczniom treść **zadania domowego 1**, które należy oddać na **Lekcji 2**. To zadanie musi być rozliczane indywidualnie. Wszyscy uczniowie mogą otrzymać takie samo zadanie, ale możesz też każdemu z nich przydzielić inne.

Tydzień 2 – Przygotowanie do Lekcji 2

1. Wydrukuj materiały:
 - a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
 - b. **Decyzja 1. Prezentacja wyborów** (używałeś...aś go podczas Lekcji 2).
 - c. **Wyniki Decyzji 1.**
 - d. **Wprowadzenie do Wyzwania 2.**
 - e. **Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
2. Przygotuj treść **zadania domowego 2**.

Tydzień 2 – Lekcja 2

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:
 - Zysk wynikający z wyboru 1A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 1A;
 - Zysk wynikający z wyboru 1B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 1B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**.

2. Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach pierwszego kamienia milowego projektu.
3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.



4. Przeczytaj wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu, jeśli go przygotowałeś...aś.
5. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 1**.
6. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 1. Prezentacja wyborów**.
7. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 1**.
8. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 1**.
9. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 2**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

10. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

11. Zadaj **zadanie domowe 2**, które należy oddać na **Lekcji 3**.

WAŻNA INFORMACJA. Jak upewnić się, czy czytasz właściwy tekst?

Podczas Lekcji 2 po raz pierwszy nasza opowieść się rozgałęzia. Od tej pory nie będziesz czytać wszystkich tekstów, a tylko te, które będą powiązane z decyzjami uczniów.

- Jeśli w głosowaniu 1 uczniowie wybrali np. wariant 1A, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **1A**.
- Jeśli następnie w głosowaniu 2 uczniowie wybrali np. wariant 2B, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **2B - 1A**.
- Jeśli ostatecznie w głosowaniu 3 uczniowie wybrali np. wariant 3B, od tej pory zwracaj uwagę wyłącznie na teksty posiadające w nagłówku sygnaturę **3B - 2B - 1A**.

Koniecznienotuj wybory uczniów po każdym głosowaniu!

Tydzień 3 – Przygotowanie do Lekcji 3

1. Wydrukuj materiały:



- a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
- b. **Decyzja 12. Prezentacja wyborów** (używałeś_aś go podczas Lekcji 4).
- c. **Wyniki Decyzji 2.**
- d. **Wprowadzenie do Wyzwania 3.**
- e. **Decyzja 3. Prezentacja wyborów.**

2. Przygotuj treść **zadania domowego 3.**

Tydzień 3 – Lekcja 3

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:
 - Zysk wynikający z wyboru 2A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 2A;
 - Zysk wynikający z wyboru 2B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 2B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**

2. Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach drugiego kamienia milowego projektu.
3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.** Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielią się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
4. Przeczytaj wstęp fabularny do III etapu projektu, jeśli go przygotowałeś_aś.
5. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 2.**
6. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
7. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 2**
8. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 2.**



9. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 3**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

10. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.

UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.

11. Zadaj **zadanie domowe 3**, które należy oddać na **Lekcji 4**.

Tydzień 4 – Przygotowanie do Lekcji 4

1. Wydrukuj materiały:

- a. **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie.**
- b. **Decyzja 3. Prezentacja wyborów.**
- c. **Wyniki Decyzji 3.**
- d. **Epilog Opowieści.**

Tydzień 4 – Lekcja 4

1. Poproś uczniów, by wybrali 2 informacje, które pomogą im podjąć decyzję podczas najbliższego głosowania:

- o Zysk wynikający z wyboru 3A;
- a. Stratę wynikającą z wyboru 3A;
- b. Zysk wynikający z wyboru 3B;
- c. Stratę wynikającą z wyboru 3B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**.

2. Zweryfikuj i oceń projekty oddane przez uczniów.



3. Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przekaz jedną z pozostałych informacji z pliku **Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie**. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielą się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
4. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 3**.
5. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.
6. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 3**.
7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 3** oraz odpowiedni **Epilog**.

Twoje *Lekcje z plot twistem* kończą się po 4 tygodniach. Porozmawiaj ze swoimi uczniami o ich wrażeniach. Czy podobała im się opowieść? Czy w przyszłym semestrze chcą wypróbować inną? Może pokuszą się napisanie kontynuacji losów bohaterów? Przygotowanie kolejnych *Lekcji z plot twistem* też może być kilkutygodniowym projektem...



Dziewczyna z (nie)tego świata

Treści fabularne



Tydzień 1 – Lekcja 1

Lekcja 1 – Prolog

Pałący ból głowy nie pozwolił jej dłużej spać. Było jej zimno, a na prawej ręce, na której musiała długo leżeć, pojawiła się gęsia skórka. Powieki były tak ciężkie, że nie udało jej zmusić się do ich otworzenia. Musiała spać bardzo długo. Nie pamiętała żadnego konkretnego snu. Czuła jednak na swojej skórze powiew wiatru i zapach dzikiej przyrody. Wiedziała więc, że jest na zewnątrz. Tylko, jak się tu znalazła? Oczy nadal odmawiały jej posłuszeństwa. Zmusiła się więc z całych sił, by je otworzyć.

To, co zobaczyła, wzbudziło w niej ogromny strach. Leżała na suchej ziemi na skraju ogromnego lasu, który wystawał ze wzgórza tuż ponad jakąś osadą. Nie była to jednak osada złożona z kilkunastopiętrowych, szklanych wieżowców, a posklejane z drewnianych dech i zardzewiałych metali chaty. Rozejrzała się dookoła. Nie dostrzegła żadnych oznak dawnego świata. Sygnalizacje świetlne nad drogami od dawna leżały przygniecione ciężarem czasu i w większości pokryte były przez wysoką trawę i zielone pnącza.

Usłyszała za plecami męski głos i podskoczyła ze strachu. Nie wiedziała, że ktoś tu jest. Obróciła się na pięcie i dostrzegła siedzącego na obalonej kłodzie młodego chłopaka. Ubrany był w materiałowe, luźne spodnie i skórzaną kurtkę. Przez plecy zarzucony miał drewniany łuk. Policzki nastolatka przybrały czerwoną barwę. Uniósł obie ręce do góry, pokazując swoje puste, zabrudzone dłonie. Znowu coś do niej powiedział, spokojnym głosem, lecz ta nie była w stanie zrozumieć jego mowy. Chłopak zauważył skonfundowanie na twarzy dziewczyny. Po jej ubraniu nie rozpoznał jej przynależności do żadnego znanego mu plemienia. Jej biała, kwiecista sukienka nie pasowała do panujących na tym terenie warunków. Tak samo jak jej czyste, długie, blond włosy nie pasowały do tego brudnego świata. Chłopak wskazał na siebie i wolno powiedział

– *JETT*. – nie widząc reakcji kobiety, wskazał ponownie na siebie i powtórzył – *JE–TT*. – po tym pokazał ręką na dziewczynę.

Domyśliła się, że pyta ją o imię. Kiedy próbowała sobie je przypomnieć, ból w głowie znowu dał o sobie znać. Dziewczyna otworzyła oczy z przerażenia.

– *Nie pamiętam. Niczego o sobie nie pamiętam.*

Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu

Zadanie projektowe można osadzić w fabule opowieści. Zachęcamy, by w takim wypadku napisać samodzielnie fabularne wprowadzenie do projektu, które będzie nawiązywać do treści opowieści.



Przykład:

– *To, co zwykle, Jett? O, widzę, że nie przyszedłeś sam. Szykują się większe zakupy?* – Dziewczyna przypatrzyła się rozgadanemu handlarzowi, który siedział na wozie ciągniętym przez dwa stare osły.

Mężczyzna był niewielkiego wzrostu, a na jednym uchu miał złoty kolczyk. Najdziwniejszy był jego grymas, kiedy się uśmiechał.

– *To... moja znajoma. Wezmę kilka rzeczy więcej. Plus, to co zwykle. Stawka taka sama, Trent?* – Jett udał się za handlarzem na tyły powozu.

– *Hmmm...* – mężczyzna podrapał się po niewielkiej brodzie i spojrzał swoimi błyszczącymi, małymi oczami to na dziewczynę, to na Jetta. – *A może przysługa za przysługę? Widzicie, ostatnio na Wysypisku znalazłem dziwne urządzenie technologiczne. Chciałbym, abyście pomogli zrozumieć mi, jak ono działa. Co wy na to?*



Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1

Od momentu obudzenia się na wzgórzu przez Lily, minęło pięć tygodni. A przynajmniej tak się jej wydawało, gdyż tubylcy nie liczyli mijających dni tą samą miarą, której używano w starym świecie.

– „*Lily*.” – pomyślała, ogrzewając ręce nad kominkiem w domu Jetta.

To ten uśmiechnięty wiecznie chłopak nadał jej takie imię ze względu na sukienkę, którą tego dnia nosiła. Nie przypominała sobie ani swojego imienia, ani żadnych szczegółów ze swojego życia przed obudzeniem. Jedyne co przypominało o dawnym świecie, to urządzenie przypięte do jej nadgarstka. Zdawało się nadal funkcjonować, jednak żadna z jej funkcji nie wydawała się Lily znana. Próbowwała odnaleźć w niej odpowiedzi dotyczące swojej osoby, jednak bez skutku. Napotkała zamiast tego wiele wskaźników, słupków, procentów i statystyk.

– *Głodna?* – płachta pokrywająca wejście do namiotu uchyliła się, a do środka wszedł Jett z przewieszonym przez plecy upolowanym królikiem.

Pokiwała głową. Powoli uczyła się języka i manier używanych w tym świecie. Zrozumiała, że jakiś czas temu doszło do katastrofy, która cofnęła ludzi do koczowniczego życia. Ruiny dawnej technologii można było napotkać w każdym miejscu, jednak nikt z niej nie potrafił korzystać.

– *Muszę dostać się do wioski, Jett.* – powiedziała, zając ciepłą potrawę z królika.

Uśmiech na twarzy chłopaka znikł i ten pokiwał przecząco głową. Lily wiedziała, że chłopak był traktowany jako wyrzutek w oczach wioski i dlatego mieszkał na skraju lasu.

– *Wioska zła. Ty w ich oczach, straszna magia.*

– *Wiem, ale muszę dowiedzieć się, kim jestem. Tylko tam mogę znaleźć jakieś informacje. Proszę.*

Kontynuowali jedzenie w ciszy. Kiedy Jett zjadł, wstał i udał się w kierunku wyjścia z namiotu. Zatrzymał się w progu. Nie odwróciwszy się, powiedział.

– *Jutro. Pójdziemy jutro. Razem.*

Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów

Wybór [1A] – Lily będzie szukać informacji pod przebraniem

Lily na wypady do wioski założy długi płaszcz z kapturem. Wioska liczy sobie kilka tysięcy mieszkańców, więc łatwo będzie jej się wtopić w tłum, udając jednego z nich.



Wybór [1B] – Lily będzie szukać informacji w swoich własnych ciuchach

Lily na wypady do wioski założy swoją kwiecistą sukienkę. Uwierając na siebie ciuchy pochodzące sprzed katastrofy, Lily na pewno będzie zwracać uwagę. Podkreśli tym samym swoją inność, przyciągając być może uwagę zainteresowanych osób.



Tydzień 2 – Lekcja 2

Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu

Kamienie milowe zadania projektowego też można osadzić w fabule opowieści. Można pokusić się o to, by treść nawiązywała do wyborów podejmowanych przez uczniów.

Przykład:

Lily usłyszała dzwoniący dzwonek. Od razu domyśliła się, że to powóz Trenta zbliżał się do ich chaty. Wybiegła handlarzowi na spotkanie. Lily opowiedziała mu, czego się dowiedzieli na temat urządzenia. Trent był usatysfakcjonowany, a jego oczy się zaśniły.

– *Dobrze, dobrze. Przywiozłem wam zapasy. Zostańmy jednak przy naszych przysługach. Bo widzisz, chciałbym, abyście pomogli mi stworzyć reklamę do tej technologii. Tak, abym mógł na niej zarobić. Muszę mieć, jak to się mówi, plan interesu.*

– *Biznesplan.* – rzuciła Lily.

– *Ach, tak, dokładnie to. Wielu lokalsów boi się technologii. A ja chciałbym to zmienić. Chciałbym im dać to, czego mogą potrzebować. Muszę tylko dobrze to zareklamować. Pomożecie mi?*

Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Wykorzystując przebranie, Lily będzie miała okazję porozmawiać z przywódcą wioski – Archiem, który wydaje się posiadać największą wiedzę na temat wioskowych przekonań i ich strachu przed technologią.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Zdobywanie wiedzy z ukrycia zajmie Lily kilka długich miesięcy, zanim uda jej się dostać do przywódcy wioski. Musi poprawić swój język, nauczyć się wioskowych zachowań, a co najważniejsze, musi stać się częścią tutejszej społeczności. A to zawsze zajmuje dużo czasu.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Nie kryjąc się ze swoją odmiennością, Lily przyciągnie uwagę kobiety o imieniu Josephine, która dawno temu zatraciła swoją pasję do zgłębiania wiedzy o technologii. Kobieta ta jest skarbnicą dawnej wiedzy, jednak podobnie jak Jett, jest jednym z wyrzutków społecznych.



Informacja 4 – Strata Wybór B

Zgodnie ze słowami Jetta, tubylcy nie rozumieją technologii i się jej boją. Ostentacyjność Lily sprawi, że mieszkańcy będą zamykać się w chatkach na jej widok, a ich strach do wszystkiego, co im nieznane tylko się pogłębi.



Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1

Wynik decyzji [1A]

Trudno powiedzieć, ile czasu minęło od kiedy Lili zaczęła co tydzień zakradać się do wioski. Każdy jej wypadek wiązał się z nowymi znajomościami, nauką nowych słówek czy zachowań tubylców. Z czasem mieszkańcy byli coraz bardziej otwarci w stosunku do niej. Dzięki temu zroszciała, że mimo iż dawny świat upadł, to ludzie nie stracili nadziei. Być może nie pokładają jej w technologii, ale znaleźli nowy sposób na życie.

Jej ostatni wypadek był najważniejszy. Jett dzięki swoim kontaktom, o których nie chciał mówić, zdobył informacje o przebywającym na piętrze karczemnego budynku przywódcy wioski. Świątował on ostatnie sukcesy handlowe. Jett ze względu na swoją reputację, nie mógł pojawić się w przybytku, ale Lily nie miała takich problemów. Karczmarz, mrugając do niej porozumiewawczo, wpuścił ją na górę, gdzie dołączyła do grona świętujących osób.

Kiedy tłum zaczął się przersedzać, a ostatnim gościem karczmy został sam przywódca, Lily postanowiła wykorzystać swoją szansę i porozmawiać z nim sam na sam o technologii. Archie, bo tak było mu na imię, był zaintrygowany osobą blondwłosej dziewczyny.

– Wszyscy się jej boją, to czemu my mamy żyć inaczej? Nikt tego nie pamięta, ale może to właśnie ona doprowadziła do tej katastrofy sprzed 150 lat? Poza tym, co nam po niej? Nikt jej nie uruchomił od czasów katastrofy.

– A czy, szanowny Archie, wiesz może, czy ktokolwiek przeżył z tamtego okresu? Albo może słyszałeś o osobach, które obudziły się, niczego o sobie nie pamiętając, nawet własnego imienia?

Przywódca spojrzał na nią uważnie i zapytał z uśmiechem na twarzy.

– Ale ty pamiętasz swoje imię?

– Oczywiście, jestem Lily. Pytam z ciekawości, bo kto może wiedzieć o tych sprawach więcej od samego przywódcy wioski?

Archie wypiął dumnie pierś, zakasłał i przybliżył głowę do Lily, szepcząc

– Nie ma nikogo, kto by pamiętał tamten okres. Chodzą jednak po ludziach plotki, o uśpionych w podziemiach ludziach sprzed katastrofy, którzy czekają tylko na znak do wybudzenia się i odbudowania starego świata. Ale wiesz, to tylko plotki.

Archie zaśmiał się głośno, a potem dołączyła do niego Lily, mimo że jej wcale nie było do śmiechu.

Wynik decyzji [1B]

Pierwsze tygodnie spędzone w wiosce były dla Lily koszmarem. Tubylcy spoglądali na nią spode łba, omijając ją szerokim łukiem, a także zatraskując przed nią drzwi do swoich chat. Dawali jej jasny znak, że nie jest tu mile widziana. Kilkakrotnie była wyrzucona z wioski przez strażników. Nie mogła się jednak poddać.

Kiedy po raz kolejny próbowała namawiać mieszkańców wioski do opowiedzenia jej o technologii, poczuła czyjąś rękę chwytającą ją za nadgarstek. To była niewysoka kobieta, z czerwoną chustą zasłaniającą jej srebrne włosy.

– *Przepraszam, o co...* – rzuciła Lily, ale kobieta pociągnęła ją w wąską uliczkę.

Jett obserwował dziewczynę z bezpiecznej odległości, więc dziewczyna wiedziała, że nic jej nie grozi. Kobieta ciągnęła ją przez kilka minut, kiedy w końcu obie znalazły się pośród dużych kurników. W zasięgu wzroku nie było żywej duszy.. Jett wyskoczył za dziewczyną z uliczki, naciągając strzałę na cięciwę swojego łuku. Lily uspokoiła go gestem otwartej dłoni, widząc spokojne oczy starszej kobiety.

– *Nazywam się Josephine. Przepraszam,, ale to, co robisz, jest bardzo niebezpieczne. Archie nie będzie się temu dłużej beczynninie przyglądał. Wpakuje cię za kratki.*

– *Dziękuję, ale nie mam innego wyboru.* – rzuciła Lily.

– *Wiem, przyglądałam ci się od jakiegoś czasu. To przez ten wioskowy, wieczny strach przed technologią porzuciłam zgłębianie technologii, ale być może jestem w stanie ci pomóc.*

Lily otworzyła oczy ze zdumienia. W końcu, po tylu ciężkich tygodniach starań, ktoś w końcu wyciągnął do niej rękę.

– *To, co masz na ręce, to dawna technologia. Czytałam o niej tylko w książkach. Mam kilka podręczników, które wyjaśniają jej działanie. Jeśli chcesz, możesz mnie odwiedzić. Mieszkam na północy, wśród gór. Nauczysz się z niej korzystać. Jeśli oczywiście chcesz.*

Lily spojrzała na Jetta. Ten uśmiechnął się do niej i pokiwał głową.

– *Chcę.* – odpowiedziała kobiecie Lily.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM.



– *Lily, Lily! Gdzie jesteś?! Kłopoty, ogromne kłopoty!* – Jett wbiegł do namiotu, wrywając dziewczynę znad gotującej się potrawy. Lily spojrzała na jego przerażoną twarz.

– *Coś zaatakowało wioskę. Wyglądają jak magiczne potwory. Lily, musimy coś zrobić!* – Jett przerzucił kołczan i łuk przez ramię i wybiegł, naciągając buty na stopy. Lily podążyła za nim i od razu poczuła w powietrzu zapach dymu. Nad wioską unosił się dym z palących się chat.

Rozdzielili się, kiedy Jett pobiegł w kierunku zaklinowanego powozu z matkami i dziećmi na pokładzie, a Lily pobiegła do centrum wioski. Mieszkańcy zamykali się w chatach lub uciekali przed stalowymi maszynami przypominającymi bezsierściowe, zimne psy. Maszyny biegały bez konkretnego celu i niszczyły wszystko, co wpadło w ich stalowe szczęki. Kiedy jedna z nich zbliżyła się do niej, Lily upadła ze strachu na ziemię, ale maszyna odbiegła niezainteresowana dziewczyną. Mieszkańcy dostrzegli to i wykrzykali w jej kierunku – *Wiedźma!*

Lily domyśliła się, że może mieć to związek z urządzeniem, które ma na nadgarstku. Naciskała różne przyciski na nim, słysząc kolejne chaty upadające pod odgłosem zaciskających się stalowych szczęk. Nic, co robiła, zdawało się nie mieć żadnego skutku na działania maszyn, aż w końcu wcisnęła coś, co spowodowało ciszę. Wszystkie maszyny, jak jeden mąż, padły na ziemię. Wyłączyła je. Jakimś cudem to zrobiła. Zaśmiała się zadowolona z siebie, a wtedy dostrzegła, że tubylcy otoczyli ją okręgiem. Strażnicy unieśli ją do góry. Tuż przed nią stał przywódca wioski, Archie.

– *Lily, to ty. Wiedziałem, że mi coś w tobie nie pasuje. Zabrać ją do namiotu przesłuchań i strzec jej w dzień i w noc!*

Tłumaczenia Lily puszczane były mimo uszu.

Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1A] – Jett uśpi strażników i uwolni Lily

Jett nie pozwoli, aby jego przyjaciółka była przetrzymywana w niewoli. Kupi od alchemika środek usypiający i uwolni Lily samodzielnie.

Wybór [2B – 1A] – Lily odda swoje urządzenie, by się uwolnić

Lily domyśla się, że Jett spróbuje ją niedługo uwolnić z niewoli. Archi zażądał od niej oddanie mu jej urządzenia kontrolującego magiczne psy, a ta zostanie wypuszczona z niewoli, otrzymując tytuł wygnańca.



Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH.

Lily spędzała większość dnia czytając zgromadzone przez Josephine zasoby wiedzy. Dzięki nim dowiedziała się o funkcjonowaniu swojego urządzenia na nadgarstku, które kiedyś nazywana q–padem.

– *Lily, Lily! Gdzie jesteś?! Kłopoty, ogromne kłopoty!* – Jett wbiegł do namiotu Josephine, wyrывая dziewczynę z rąk lektury. Lily spojrzała na jego przerażoną twarz.

– *Coś zaatakowało wioskę. Wyglądają jak magiczne potwory. Lily, musimy coś zrobić!* – Lily podążyła za nim.

Rozdzielili się, kiedy Jett pobiegł w kierunku zaklinowanego powozu z matkami i dziećmi na pokładzie, a Lily pobiegła do centrum wioski. Mieszkańcy zamykali się w chatkach lub uciekali przed stalowymi maszynami przypominającymi bezsierściowe, zimne psy. Techadory – tak się te mechaniczne psy nazywały, były bowiem bardzo podobne do rasy określanej jako Labradory. Maszyny biegały bez konkretnego celu i niszczyły wszystko, co wpadło w ich stalowe szczęki. Lily przypomniała sobie, że w jednej z książek opisywano je jako psy bojowe i zaprogramowane do obrony terytorialnej. Odtworzyła interfejs na swoim q–padzie i przeszła do zakładki kontroli. Wiedziała dobrze, co robi i czego szuka. Po chwili odnalazła właściwą opcję.

Nastała cisza. Wszystkie maszyny, jak jeden mąż, padły na ziemię. Wyłączyła je. Jakimś cudem to zrobiła. Zaśmiała się zadowolona z siebie, a wtedy dostrzegła, że tubylcy otoczyli ją okręgiem. Strażnicy unieśli ją do góry. Tuż przed nią stał przywódca wioski, Archie.

– *Magiczna wiedźma! Zabrać ją do najgorszej celi i strzec jej w dzień i w noc!*

Tłumaczenia Lily puszczane były mimo uszu.

Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [2A – 1B] – Jett uśpi strażników i uwolni Lily.

Jett nie pozwoli, aby jego przyjaciółka była przetrzymywana w niewoli. Kupi od alchemika środek usypiający i uwolni Lily samodzielnie.



Wybór [2B – 1B] – Lily odda swoje urządzenie, by się uwolnić.

Lily domyśla się, że Jett spróbuje ją niedługo uwolnić z niewoli. Archi zażądał od niej oddanie mu jej urządzenia kontrolującego magiczne psy, a ta zostanie wypuszczona z niewoli, otrzymując tytuł wygnańca.



Tydzień 3 – Lekcja 3

Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu

Kamienie milowe zadania projektowego też można osadzić w fabule opowieści. Można pokusić się o to, by treść nawiązywała do wyborów podejmowanych przez uczniów.

Przykład:

Trent wykorzystał swoje znajomości w wiosce i dostał się do uwięzionej Lily. Uśmiechnął się do niej na powitanie, jednak jego oczy były smutne.

– Nie mogę cię uwolnić, przepraszam. Archie jest uparty jak osioł. Pozwolił mi się jednak z tobą zobaczyć. Przyniosłem ci coś dobrego do jedzenia.

Trent wyciągnął spod płaszcza lniany worek. W środku było ciepłe jeszcze pieczywo.

– Nie wiadomo, jak długo cię tu będą trzymać. Być może nie są to idealne warunki, ale chciałem dopytać o naszą umowę. Może wykorzystasz ten wolny czas, aby zastanowić się nad moją kampanią i hasłami, które ściągają klientów? Bardzo by mi to pomogło, a na pewno odwdziczę się w przyszłości.

Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Jett otrzyma od alchemika silną miksturę usypiającą, która bez problemu obezwładni na kilka godzin dwójkę strażników. W tym czasie on będzie mógł uwolnić dziewczynę, wraz z jej całym dobytkiem, który jest dla niej tak bardzo ważny.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Jett ratując powóz mieszkańców, odzyskał swoją reputację w oczach mieszkańców. Nie był widziany w towarzystwie Lily, dlatego w najbliższym czasie Archie może zdjąć mu status wygnańca i będzie ponownie mógł zamieszkać we wiosce. Jeśli jednak uratuje Lily siłą, na zawsze straci okazję do oczyszczenia swojego imienia.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Do namiotu Lily przyszedł przywódca wioski, Archie, wyjaśniając dziewczynie, że nie zamierza zrobić jej krzywdy. Dostrzegł to, czego inni mieszkańcy starali się nie zobaczyć – jej pomoc w obronie wioski. Dziewczyna zostanie uwolniona, jeśli będzie z nimi współpracować.



Informacja 4 – Strata Wybór B

Jednym z warunków wypuszczenia Lily z namiotu jest oddanie urządzenia, który nosi na nadgarstku. Archie wie, że to właśnie dzięki niemu dziewczyna kontrolowała magiczne psy. Wioska, posiadając taką broń, mogłaby siać strach w oczach innych osad.



Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]

Wynik decyzji [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM I W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY.

Lily zobaczyła wchodzącą do ciemnego namiotu osobę. Przygotowana na kolejne przesłuchania, spuściła wzrok.

– *Pssst... Lily, to ja! Jett!* – dziewczyna uniosła głowę i dojrzała znajomą twarz swojego młodego przyjaciela. Uścisnęłyby go z całych sił, gdyby nie więzy na jej rękach.

– *To nie ja to zrobiłam. To nie ja...* – zaczęła wyjaśniać przyjacielowi, ale ten pokiwał głową.

– *Wiem, Lily. Znam cię lepiej niż oni. Teraz nie ma czasu, musimy uciekać.*

Jett przeciął więzy na jej rękach i nogach. Lily przytuliła Jetta, a chłopak się zarumienił. Pochyleni, wybiegli z namiotu. Nie zrobili kilkunastu kroków, jak któryś z tubylców dostrzegł uciekającego intruza i krzyknął

– *Wiedźma ucieka! Z tym łobuzem! Brać ich!*

Ucieczka nie była łatwa. Zdyszana dwójka przyjaciół zatrzymała się dopiero w środku lasu. Głośno łapali powietrze w płuca.

– *Udało się. Udało!* – sapał Jett.

Kiedy oboje odpoczęli, Lily wydawała się chłopakowi zamyślona. Kiedy spytał ją, o co chodzi, Lily odpowiedziała, spoglądając na wioskę ze wzgórza.

– *Te psy nie dają mi spokoju. Pochodzą z moich czasów. Od 150 lat ich nikt nie widział. A teraz budzę się ja, a niedługo później one. Kiedy jeden z nich się do mnie zbliżył, nie ugryzł mnie. Czuję, że muszę znaleźć miejsce, skąd one się wydostały. To tam znajdę odpowiedź, kim jestem.*

Wynik decyzji [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM I W DECYZJI 2 – 1A DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ.

Lily zobaczyła wchodzącą do ciemnego namiotu osobę. Przygotowana na kolejne przesłuchania, spuściła wzrok.



– *Nie przyszedłem cię przesłuchiwać, Lily.* – dziewczyna rozpoznała głos należący do przywódcy wioski, Archiego. – *Wiem, że uratowałaś naszą wioskę, tym co zrobiłaś. Nie wszyscy to rozumieją, niewielu to akceptuje. Wolą myśleć, że to czary i niebezpieczna magia.*

– *To skoro to wiesz, to powinieneś mnie wypuścić.* – rzuciła, patrząc w jego smutne oczy.

– Nie mogę tego zrobić. A przynajmniej nie tak po prostu. Czy rozważyłaś moją propozycję współpracy?

Lily spojrzała na swoje urządzenie na nadgarstku. Dzięki temu małemu urządzeniu obezwładniła metalowe psy w sekundę. Pewnie gdyby chciała, mogłaby zrobić odwrotną rzecz, przywracając je do działania. To urządzenie jest bardzo niebezpieczne i daje ogromną władzę. Dziewczyna odpięła urządzenie i podała je przywódcy. Ten chwycił je delikatnie, jakby w każdej chwili mogło wybuchnąć i założył na swój nadgarstek. Urządzenie zakrył pod rękawem skórzanej kurtki.

– *Dobrze. Jutro wydam stosowne ogłoszenie i wypuszczę cię na wolność, nadając ci status wyrzutka. Nie będziesz mogła nigdy wrócić do wioski. Jeśli kiedyś to zrobisz, spędzisz w celi o wiele więcej czasu niż teraz.*

Archie skierował się do wyjścia. Zatrzymał się jednak po chwili i odwrócił, spoglądając prosto w oczy Lily.

– *Nie martw się o to urządzenie. Użyję go, by chronić moich ludzi. Dziękuję Lily za twoją pomoc. Dobrze, że jesteś po naszej stronie.*

Kiedy następnego dnia Lily opuściła namiot jako wyrzutek, wiedziała, co musi zrobić. Miejsce, z którego wybiegły magiczne psy, to prawdopodobnie to samo miejsce, z którego wyszła ona.

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]

Wynik decyzji [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH I W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY.

Lily zobaczyła przez zimne kraty celi zbliżającą się w ciemnościach osobę. Przygotowana na kolejne przesłuchania, spuściła wzrok.

– *Pssst... Lily, to ja! Jett!* – dziewczyna uniosła głowę i ujrzała znajomą twarz swojego młodego przyjaciela. Uścisnęłyby go z całych sił, gdyby nie więzy na jej rękach.

– *To nie ja to zrobiłam. To nie ja...* – zaczęła wyjaśniać przyjacielowi, ale ten pokiwał głową.

– *Wiem, Lily. Znam cię lepiej niż oni. Teraz nie ma czasu, musimy uciekać.*



I wtem Lily dostrzegła kolejny ruch w cieniu i ostrzegła chłopaka. To jeden z patrolujących strażników dostrzegł delikwenta i zamachnął się na niego drewnianą pałką. Jett uskoczył i sięgnął po flakonik z miksturą. Doszło do szamotaniny. Jett krzyknął z bólu, a po chwili jedna z osób w cieniu przestała się ruszać. Lily spodziewała się najgorszego, jednak Jett podszedł do klatki z kluczem w ręku i otworzył drzwi. Dziewczyna rzuciła się z radości na chłopaka, przytulając go z całych sił, ale ten stęknął, łapiąc się za ramię. Oboje postanowili uciec jak najszybciej.

Zdyszana dwójka przyjaciół zatrzymała się dopiero wśród gór prowadzących do chaty Josephine.

– *Udało się. Udało!* – sapała Lily, spoglądając na ramię Jetta. Chłopak ledwo szedł. – *Josephine na pewno ci pomoże.*

Starsza kobieta opatrzyła ranę chłopaka i wyszła z zatroskaną Lily na zewnątrz, aby nabrać świeżego powietrza.

– *Jettowi nic nie będzie. Te techadory, to może być klucz do odzyskania twoich wspomnień, Lily. Nikt ich nie widział od 150 lat. A teraz nagle pojawia się ty, a zaraz potem one. To nie może być przypadek. Znajdę kogoś, kto wie, skąd one przybyły. Tam na pewno znajdziesz odpowiedzi o sobie.*

Wynik decyzji [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH I W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ.

Lily zobaczyła wchodzącą do ciemnego namiotu osobę. Przygotowana na kolejne przesłuchania, spuściła wzrok.

– *Słyszałem o tobie od mieszkańców wioski. Podobno od tygodni zaczepiałaś ich, prosząc o jakiekolwiek informacje związane z technologią. A teraz większość z nich wierzy, że to ty sprowadziłaś te magiczne bestie, mszcząc się na nas.*

– *A ty, w co wierzysz, przywódco?* – zapytała bez emocji Lily.

– *Ja? Wierzę swoim oczom. Widziałem, jak zrobiłaś coś, co wyłączyło te bestie, zanim kogokolwiek skrzywdziły. To urządzenie, które masz na nadgarstku. Oddaj mi je, a będziesz wolna.*

Lily spojrzała na q-pad, który zadziałał zgodnie z podręcznikiem Josephine. Dziewczyna wcisnęła na interfejs, który się podświetlił, a Archie zrobił kilka kroków do tyłu. Lily uspokoiła go.

– *Muszę zdjąć z niego blokadę. Bez tego, nie zdejmę go z ręki.*

Przywódca kiwnął głową. Lily dobrze wiedziała, że nie ma żadnej blokady w q–padzie przed jego ściągnięciem. Wykorzystała tę chwilę, aby utrudnić Archiemu korzystanie z urządzenia i zablokowała hasłem niektóre ustawienia. Zdjęła q–pad z ręki i wysunęła rękę przez kratę. Przywódca założył urządzenie na własny nadgarstek. Rękę zakrył pod rękawem skórzanej kurtki.

– Dobrze. Jutro wydam stosowne ogłoszenie i wypuszczę cię na wolność, nadając ci status wyrzutka. Nie będziesz mogła nigdy wrócić do wioski. Jeśli kiedyś to zrobisz, spędzisz w celi o wiele więcej czasu niż teraz.

Archie skierował się do wyjścia. Zatrzymał się jednak po chwili i odwrócił, spoglądając prosto w oczy Lily.

– Nie martw się o to urządzenie. Użyję go, by chronić moich ludzi. Dziękuję przybyszko za twoją pomoc. Dobrze, że jesteś po naszej stronie.

Kiedy następnego dnia Lily opuściła celę jako wyrzutek, wiedziała, co musi zrobić. Miejsce, z którego wybiegły magiczne psy, to prawdopodobnie to samo miejsce, z którego wyszła ona.

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM I W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY.

– Jesteś pewien Jett, że to właściwy trop? – Lily podążała za nim krok w krok, uważając na każdy stawiany krok.

Podróżowali przez las już drugą godzinę, poczynawszy od miejsca, gdzie Jett odnalazł pierwszy trop wybiegających magicznych psów. Chłopak nie odzywał się. Lily dobrze wiedziała, że jest skupiony na swoim zadaniu i najlepsze, co może zrobić, to podążać za nim.

Kolejne kilkadziesiąt minut spaceru po gęstwinie leśnej doprowadziło ich do wysokich krzaków. Jett wszedł w nie pierwszy. Tuż za nim podążyła Lily. Gęste łodygi łamały się w każdym miejscu jej ciała. W końcu uderzyła w coś twardego. To plecy wyprostowanego Jetta, który wyszedł z krzaków. Tuż przed nim stała czwórka innych łowców z napiętymi łukami i uniesionymi włóczniami.

– Mały Jett. W końcu cię mamy, wyrzutku. – rzucił najwyższy z nich.

Kiedy mężczyźni dojrzali wychodzącą z krzaków Lily, zbledli na twarzach.

– To ona. To ta wiedźma! Zobaczcie, co ma na ręce.

– Była zdolna powalić magiczne psy w sekundę! Wolę nie wiedzieć, co robi z nami.

– W nogi!

Cała czwórka odwróciła się i zaczęła uciekać. Jett uśmiechnął się do dziewczyny.



– *Dzięki*. – rzucił i podążył ponownie za śladem.

W końcu dotarli do niewielkiego wyłomu w górze prowadzącego do jaskini. Kiedy ruszyli w jej głąb, dojrżeli, że ta nie do końca wyszła spod ręki natury. Najprawdopodobniej był to ludzki schron, stworzony jeszcze przed katastrofą. Po chwili dotarli do metalowych drzwi, które rozsunęły się automatycznie, kiedy do nich podeszli. W środku dużego pomieszczenia znajdowało się kilkanaście małych stacji sięgających do kolan, a także jedna duża komora przypominająca zaawansowane łóżko, tylko zamiast materaca w środku był zielony płyn, a całość zamykana była grubym szkłem. Obok łóżka znajdował się panel sterujący. Lily wcisnęła w niego, a ten zaświecił jasnym kolorem. Pojawiły się napisy. PACJENT 02938. WYBUDZENIE: WYKONANE. PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI: BŁĄD.

Lily spojrzała na Jetta, który niczego nie rozumiał z wyświetlanych napisów. Chłopak uśmiechnął się jednak do niej tak niewinnie, jak zawsze.

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1A] – Przywrócić wspomnienia Lily

W końcu, po tylu długich miesiącach poszukiwań, Lily znalazła miejsce, z którego przybyła. Tak jak podejrzewała, nie należała do tego świata. Teraz może ponownie stać się tą osobą, którą była.

Wybór [3B – 2A – 1A] – Odejść z jaskini

Z drugiej strony, ostatnie miesiące ciężko pracowała, by być „Lily”. Tym, kim jest teraz. Tą dziewczyną, która uwielbia uśmiech Jetta i jego królicze potrawki. Być może lepiej po prostu stąd odejść jako Lily?

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM I W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ.

– *Jesteś pewien Jett, że to właściwy trop?* – Lily podążała za nim krok w krok, uważając na każdy stawiany krok.

Podróżowali przez las już drugą godzinę, począwszy od miejsca, gdzie Jett odnalazł pierwszy trop. Chłopak nic się nie odzywał. Lily dobrze wiedziała, że jest skupiony na swoim zadaniu i najlepsze co może zrobić, to podążać za nim.

Kolejne kilkadziesiąt minut spaceru po gęstwinie leśnej doprowadziło ich do wysokich krzaków. Jett wszedł w nie pierwszy. Tuż za nim podążyła Lily. Gęste łodygi łamały się w każdym miejscu jej ciała. Po chwili zorientowała się, że straciła Jetta z oczu. Szukała więc na własną rękę wyjścia z krzaków. Po chwili je znalazła, nie spodziewała się jednak, że wyjdzie prosto na czwórkę łowców.

– *To teren łowiecki, a nie miejsce na spacer. Zmykaj stąd, ale już* – rzucił najwyższy z nich, opierający się o ostro zakończoną włócznię.

Najwidoczniej żaden z nich jej nie poznał. Od dawna już jej włosy nie były tak czyste jak po przebudzeniu. Na ręce nie miała również urządzenia, które wyróżniało ją od tutejszych ludzi. Lily uśmiechnęła się niewinnie. W głębi duszy dziękowała sobie samej, że nauczyła się lokalnego języka, teraz pomoże jej to wyjść z tarapatów.

– *Och, przepraszam. Zbieram owoce i musiałam się zagapić. Już znikam. Przepraszam jeszcze raz.*

Lily ponownie weszła w krzaki, ale tym razem poczuła szarpnięcie za ramię. To Jett, który poprowadził ją właściwą ścieżką. Gdyby łowcy zobaczyli go pierwszego, to mogłoby się to skończyć o wiele gorzej.

W końcu dotarli do niewielkiego wyłomu w górze prowadzącego do jaskini. Kiedy ruszyli w jej głąb, dojrżeli, że ta nie do końca wyszła spod ręki natury. Najprawdopodobniej był to ludzki schron, stworzony jeszcze przed katastrofą. Po chwili dotarli do metalowych drzwi, które rozsunęły się automatycznie, kiedy do nich podeszli. W środku dużego pomieszczenia znajdowało się kilkanaście małych stacji sięgających do kolan, a także jedna duża komora przypominająca zaawansowane łóżko, tylko zamiast materaca w środku był zielony płyn, a całość zamykana była grubym szkłem. Obok łóżka znajdował się panel sterujący. Lily wcisnęła w niego, a ten zaświecił jasnym kolorem. Pojawiły się napisy. PACJENT 02938. WYBUDZENIE: WYKONANE. PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI: BŁĄD.

Lily spojrzała na Jetta, który niczego nie rozumiał z wyświetlanych napisów. Chłopak uśmiechnął się jednak do niej tak niewinnie, jak zawsze.

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2B – 1A] – Przywrócić wspomnienia Lily

W końcu, po tylu długich miesiącach poszukiwań, Lily znalazła miejsce, z którego przybyła. Tak jak podejrzewała, nie należała do tego świata. Teraz może ponownie stać się tą osobą, którą była.

Wybór [3B – 2B – 1A] – Odejść z jaskini

Z drugiej strony, ostatnie miesiące ciężko pracowała, by być "Lily". Tym, kim jest teraz. Tą dziewczyną, która uwielbia uśmiech Jetta i jego królicze potrawy. Być może lepiej po prostu stąd odejść jako Lily?

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH I W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY

– *Jesteś pewna, że to właściwa droga, Lily?* – Jett podążał za nią krok w krok, uważając na każdy stawiany krok. Byli bowiem wyrzutkami i każde spotkanie mieszkańca wioski, nawet w lesie, mogłoby się skończyć źle.

Podróżowali przez las już drugą godzinę, poczuwszy od miejsca wskazanego przez Josephine. W jednym z atlasów znalazła mapę okolicy, na której zaznaczono dużym obrysem teren wokół formacji skalnej opisany jako BUNKIER.

Lily nie musiała zdawać się na swoje zmysły, jak to robił Jett przy tropieniu zwierzyny. Do wytyczenia trasy użyła q-pada, uruchamiając nakładkę mapy, która co minutę aktualizowała ich pozycję.

W końcu dotarli do niewielkiego wyłomu w górze prowadzącego do jaskini.

– *To musi być tutaj. Bunkier.* – powiedziała dumnie Lily, a Jett uśmiechnął się.

– *Byłabyś naprawdę dobrą łowczynią, Lily.*

– *Ach, przesadzasz. To nie moja zasługa, tylko tego.* – pokazała na q-pada.

Kiedy ruszyli w głąb jaskini, dojrzeli, że ta nie do końca wyszła spod ręki natury. To musiał być początek bunkra, stworzonego jeszcze przed katastrofą. Po chwili dotarli do metalowych drzwi, które rozsunęły się automatycznie, kiedy do nich podeszli. W środku dużego pomieszczenia znajdowało się kilkanaście małych stacji sięgających do kolan. Lily przypatrując się im, zauważyła, że w każdą z nich zmieściłby się jeden metalowy pies.

– *Stąd musiały zostać uwolnione Techadory.*

Na środku pomieszczenia stała duża komora przypominająca zaawansowane łóżko, tylko zamiast materaca w środku był zielony płyn, a całość zamykana była grubym szkłem. Obok łóżka znajdował się

panel sterujący. Lily wcisnęła w niego, a ten zaświecił jasnym kolorem. Pojawiły się napisy. PACJENT 02938. WYBUDZENIE: WYKONANE. PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI: BŁĄD.

Lily spojrzała na Jetta, który niczego nie rozumiał z wyświetlanych napisów. Chłopak uśmiechnął się jednak do niej tak niewinnie, jak zawsze.

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów

Wybór [3A – 2A – 1B] – Przywrócić wspomnienia Lily

W końcu, po tylu długich miesiącach poszukiwań, Lily znalazła miejsce, z którego przybyła. Tak jak podejrzewała, nie należała do tego świata. Teraz może ponownie stać się tą osobą, którą była.

Wybór [3B – 2A – 1B] – Odejść z jaskini

Z drugiej strony, ostatnie miesiące ciężko pracowała, by być „Lily”. Tym, kim jest teraz. Tą dziewczyną, która uwielbia uśmiech Jetta i jego królicze potrawki. Być może lepiej po prostu stąd odejść jako Lily?

Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH I W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ.

– *Jesteś pewna, że to właściwa droga, Lily?* – Jett podążał za nią krok w krok, uważając na każdy stawiany krok. Na szczęście współpraca z Archim sprawiała, że nie musieli obawiać się spotkania z mieszkańcami wioski.

Podróżowali przez las już drugą godzinę, poczynszy od miejsca wskazanego przez Josephine. W jednym z atlasów znalazła mapę okolicy, na której zaznaczono dużym obrysem teren wokół formacji skalnej opisany jako BUNKIER.

Lily czuła się zagubiona. Bez swojego q-pada, trudno jej było poruszać się wyłącznie przy wykorzystaniu naturalnych zmysłów. Nie była w tym tak dobra jak Jett. Chłopak chyba zauważył to i przejął inicjatywę, próbując odnaleźć ślady pozostawione przez Techadory. Po godzinie poszukiwań udało mu się złapać trop. Ruszyli za śladem.

W końcu dotarli do niewielkiego wyłomu w górze prowadzącego do jaskini.

– *To musi być tutaj. Ten... hmmm... bunkier* – powiedział dumnie Jett, a Lily się uśmiechnęła.

– *Masz do tego prawdziwy talent. Serio. Ja bym szukała tego przez kolejne kilka dni.*

– *Ach, przesadzasz. To nasza wspólna zasługa.* – zaczerwienił się chłopak.

Kiedy ruszyli w głąb jaskini, dojrzeni, że ta nie do końca wyszła spod ręki natury. To musiał być początek bunkra, stworzonego jeszcze przed katastrofą. Po chwili dotarli do metalowych drzwi, które rozsunęły się automatycznie, kiedy do nich podeszli. W środku dużego pomieszczenia znajdowało się kilkanaście małych stacji sięgających do kolan. Lily przypatrując się im, zauważyła, że w każdą z nich zmieściłby się jeden metalowy pies.

– *Stąd musiały zostać uwolnione Techadory.*

Na środku pomieszczenia stała duża komora przypominająca zaawansowane łóżko, tylko zamiast materaca w środku był zielony płyn, a całość zamykana była grubym szkłem. Obok łóżka znajdował się panel sterujący. Lily wcisnęła w niego, a ten zaświecił jasnym kolorem. Pojawiły się napisy. PACJENT 02938. WYBUDZENIE: WYKONANE. PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI: BŁĄD.

Lily spojrzała na Jetta, który niczego nie rozumiał z wyświetlanych napisów. Chłopak uśmiechnął się jednak do niej tak niewinnie, jak zawsze.

Lekcja 3 – Decyzja 3 – 2B – 1B. Prezentacja wyborów.

Wybór 3A – 2B – 1B. Przywrócić wspomnienia Lily.

W końcu, po tylu długich miesiącach poszukiwań, Lily znalazła miejsce, z którego przybyła. Tak jak podejrzewała, nie należała do tego świata. Teraz może ponownie stać się tą osobą, którą była.

Wybór 3B – 2B – 1B. Odejść z jaskini.

Z drugiej strony, ostatnie miesiące ciężko pracowała, by być "Lily". Tym, kim jest teraz. Tą dziewczyną, która uwielbia uśmiech Jetta i jego królicze potrawki. Być może lepiej po prostu stąd odejść jako Lily?

Tydzień 4 – Lekcja 4

Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu

Finał projektu to ważne wydarzenie i okazja, by pochwalić się wynikami swojej pracy. Opowieść też zbliża się do kulminacyjnego punktu. Narracja powinna więc zawierać duży ładunek emocjonalny podkreślający wagę obu wydarzeń.

Przykład:

Trent tym razem przybył pod chatę Jetta w zupełnie odnowionym powozie. Tym razem całe jego wyposażenie dotyczyło reklamowania sprzętu technologicznego, które Lily i Jett badali od tygodni. Handlarzowi nie schodził uśmiech z twarzy. Tym razem wóz powoziły dwa młode konie.

– Czołem, przyjaciele! Jak wam się podoba nowy wóz? Piękny, co? Wydałem na niego krocie, ale na pewno wszystko zwróci się w okamgnieniu. To wszystko dzięki wam! Jestem wam ogromnie wdzięczny, dlatego przywożę wam coś ekstra. Dla mnie to tylko technologiczne rupiecie, ale wy na pewno zrobicie z nich jakiś użytek. Wszystko legalnie zdobyte z Wysypiska!

Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Lily wcisnęła w panel informacyjny o procedurze usypiania pacjentów.

NAJNOWSZA WERSJA KOMORY HIBERNACYJNEJ POZWALA UTRZYMAĆ STAN PACJENTA NAWET DO 300 LAT OD ROZPOCZĘCIA PROCEDURY. W RAZIE AWARII KOMORY ZOSTANIE PRZEPROWADZONA PROCEDURA AUTOMATYCZNEGO UWOLNIENIA PACJENTA, IGNORUJĄC WCZEŚNIEJSZE USTAWIENIA. NA CZAS SNU ŚWIADOMOŚĆ KAŻDEGO PACJENTA JEST UCISZANA, CO MOŻE DOPROWADZIĆ DO ZANIKÓW PAMIĘCI, DLATEGO TAK WAŻNE JEST URUCHOMIENIE OPCJI PRZYWRACANIA WSPOMNIENI. JEŚLI PROCEDURA NIE URUCHOMI SIĘ AUTOMATYCZNIE, MOŻNA JĄ AKTYWOWAĆ RĘCZNIE PRZEZ PERSONEL PLACÓWKI. SKUTECZNOŚĆ PRZYWRACANIA WSPOMNIENI – 100%.

Informacja 2 – Strata Wybór A

W panelu nie ma żadnej informacji odnośnie tego, jak długo trwa proces przywracania wspomnień. Może to potrwać minutę, kilka godzin, dni, tygodni lub nawet miesięcy. Wchodząc do komory, dziewczyna może założyć, że nie zobaczy już Jetta.



Informacja 3 – Zysk Wybór B

Lily wcisnęła w panel informacyjny o ręcznym przywracaniu wspomnień.

CZY WYWOŁAĆ PROCEDURĘ RĘCZNIĘ? PACJENT MUSI ZNALEŻĆ SIĘ W KOMORZE. DO OPERACJI WYMAGANY JEST PERSONEL W LICZBIE: 1. ZALECA SIĘ PRZYWRÓCENIE WSPOMNIENIÓW OD RAZU PO PRZEBUDZENIU, W INNYM WYPADKU WSZYSTKIE ZDOBYTE DO TEJ PORY WSPOMNIENIA ZOSTANĄ WYMAZANE. UTRACONYCH W TEN SPOSÓB WSPOMNIENIÓW NIE DA SIĘ ODZYSKAĆ. CZY WYKONAĆ OPERACJĘ?

Lily odsunęła się od panelu i spojrzała na Jetta. Jeśli wyjdą z jaskini, tu i teraz, to będzie już na zawsze Lily. Przyjaciółką tego młodego chłopaka, który ją wprowadził do tego nowego świata.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Lily wcisnęła w panel informacyjny o stanie komory

STAN KOMORY: KRYTYCZNY. SKONTAKTUJ SIĘ Z PERSONELEM TECHNICZNYM, BY PRZYWRÓCIĆ KOMORZE DAWNY BLASK. KOMORA MOŻE BYĆ NAPRAWIANA PODCZAS FUNKCJI HIBERNACJI.

Lily wie, że w takim stanie komora zbyt długo nie wytrzyma. Być może była to ostatnia szansa, aby przywrócić jej wspomnienia. Jeśli stąd odejdą, nie będzie już drugiej szansy.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCIĆ WSPOMNIENIA LILY.

Lily umieściła stopę w zielonej mazi. Spodziewała się, że ta będzie mokra, zimna i obrzydliwa w kontakcie, jednak okazało się, że mazi prawie w ogóle nie czuła. Jakby wchodziła w dym, a jednak substancja była wodnista. Usiadła na poręczy, wkładając do środka drugą nogę. Biorąc głęboki oddech, odepchnęła się od poręczy i usiadła wewnątrz komory. Maż pokrywała dolną połowę jej ciała. Czuła się bardzo dziwnie, a jednocześnie znajomo. Położyła się na plecach i spojrzała na Jetta. Uśmiech nie schodził z jego twarzy. Pokiwał do dziewczyny głową, upewniając ją, że wie, co ma dalej zrobić. Tylko on mógł uruchomić maszynę z zewnątrz.

– *Dzięki, że mnie uwolniłeś z namiotu.* – powiedziała Lily, patrząc w oczy chłopaka.

– *Nie musisz dziękować. Zrobiłbym to jeszcze raz, bez żadnego wahania.* –

Dziewczyna zdjęła z ręki urządzenie i podała je chłopakowi.

– *Niech ci o mnie przypomina. Oddasz mi, jak się ponownie zobaczymy.* –

Chłopak założył urządzenie na nadgarstek. Lily nie powiedziała mu o skutkach ubocznych użycia maszyny. Chyba chciała sama siebie oszukać, że niczego nie zapomni. Jak mogłaby zapomnieć wszystko to, co przeżyła? Zatracić siebie? Zatracić Lily?

Jett popchnął szklane zamknięcie w dół, zatrzasnąjąc komorę. Zielona maż zaczęła napływać do komory z bocznych otworów. Lily wiedziała, że aby proces zadziałał, maż musi pokryć ją całą. Przystawiła dłoń do szklanej pokrywy do miejsca, gdzie stał Jett.

– *Nigdy cię nie zapomnę.* – powiedziała, na co Jett odpowiedział jej tylko uśmiechem.

Najwidoczniej szyba blokowała dźwięk dochodzący ze środka.

– *Nigdy, rozumiesz?! –* krzyknęła, kiedy zielona maż pokrywała jej twarz.

Następnie maż zaczęła wpływać jej do nosa, aby na końcu przykryć ją całą. Jett wcisnął guzik, wskazany mu przez Lily, a po chwili dziewczyna zasnęła.

Wynik decyzji [3B – 2A –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Lily wyłączyła panel sterowania przy komorze i złapała Jetta za rękę, kierując się ku wyjściu z jaskini. Chłopak zaparł się i spojrzał na dziewczynę pytająco.

– *Co jest, Lily? W końcu dotarliśmy do miejsca, które pozwoli wyjaśnić, kim jesteś. Dlaczego chcesz odejść?*

– *Odwidziało mi się.* – rzuciła, odwracając wzrok. Jett zauważył to i puścił jej rękę, robiąc krok w tył.

– *Nigdzie stąd nie pójdę, dopóki nie wyjaśnisz mi, o co chodzi.* –

Dziewczyna zagryzła zęby.

– *To wyczyści mi pamięć. Zapomnę wszystko, co przeżyłam od przebudzenia. Zapomnę tych wszystkich mieszkańców we wiosce. Zapomnę twoją pyszną potrawkę z królika. Zapomnę waszą kulturę, język. Zapomnę też ciebie.* –

Jett uśmiechnął się.

– *To wszystko ci przypomnę. Będę czekał na ciebie tyle, ile będzie trzeba. Zrobię niejedną potrawę z królika. Z mieszkańcami może być większy problem, bo od czasu naszej ucieczki, chyba nie będą za nami przepadać.* – zaśmiał się, a Lily spłynęły łzy z oczu. –

– *Nie. Chcę zostać tym, kim jestem. Tamta osoba żyła w innym świecie. I razem z tamtym światem upadła. Teraz chcę żyć po swojemu. Chcę być Lily.* –

Jett chwycił ją za rękę i poprowadził ku wyjściu.

– *Skoro tak chcesz, to zdecydowane. Zawsze będziemy mogli tu wrócić, jeśli się rozmyślisz.* –

– *Tak, na pewno.* – rzuciła, wiedząc, że nie będzie to możliwe.

Po chwili oślepił ich blask słońca.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCIĆ WSPOMNIENIA LILY.

Lily umieściła stopę w zielonej mazi. Spodziewała się, że ta będzie mokra, zimna i obrzydliwa w kontakcie, jednak okazało się, że mazi prawie w ogóle nie czuła. Jakby wchodziła w dym, a jednak substancja była wodnista. Usiadła na poręczy, wkładając do środka drugą nogę. Biorąc głęboki oddech, odepchnęła się od poręczy i usiadła wewnątrz komory. Maż pokrywała dolną połowę jej ciała. Czuła się bardzo dziwnie, a jednocześnie znajomo. Położyła się na plecach i spojrzała na Jetta. Chłopak nie zatracił uśmiechu na swojej twarzy. Pokiwał do dziewczyny głową, upewniając ją, że wie, co ma dalej zrobić. Tylko on mógł uruchomić maszynę z zewnątrz.

– *Archie ma moje urządzenie do sterowania metalowymi psami. Miej go na oku.* – powiedziała, patrząc na niego wdzięcznym wzrokiem.

– *Będę, ale powinnaś teraz myśleć o sobie. To jest to, czego chciałaś. Zaraz przypomnisz sobie, kim jesteś.*

Lily nie powiedziała mu o skutkach ubocznych użycia maszyny. Chyba chciała sama siebie oszukać, że niczego nie zapomni. Jak mogłaby zapomnieć wszystko to, co przeżyła? Zatracić siebie? Zatracić Lily?

Jett popchnął szklane zamknięcie w dół, zatrzasnąwszy komorę. Zielona maż zaczęła napływać do komory z bocznych otworów. Lily wiedziała, że aby proces zadziałał, maż musi pokryć ją całą. Przystawiła dłoń do szklanej pokrywy do miejsca, gdzie stał Jett.

– *Nigdy cię nie zapomnę.* – powiedziała, na co Jett odpowiedział jej tylko uśmiechem.

Najwidoczniej szyba blokowała dźwięk dochodzący ze środka.

– *Nigdy, rozumiesz?! –* krzyknęła, kiedy zielona maż pokrywała jej twarz.

Następnie maż zaczęła wpływać jej do nosa, aby na końcu przykryć ją całą. Jett wcisnął guzik, wskazany mu przez Lily, a po chwili dziewczyna zasnęła.

Wynik decyzji [3B – 2B –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE BY SIĘ UWOLNIĆ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Lily wyłączyła panel sterowania przy komorze i złapała Jetta za rękę, kierując się ku wyjściu z jaskini. Chłopak zaparł się i spojrzał na dziewczynę pytająco.

– *Co jest, Lily? W końcu dotarliśmy do miejsca, które pozwoli wyjaśnić, kim jesteś. Dlaczego chcesz odejść?*

– *Odwidziało mi się.* – rzuciła, odwracając wzrok. Jett zauważył to i puścił jej rękę, robiąc krok w tył. –

– *Nigdzie stąd nie pójdę, dopóki nie wyjaśnisz mi o co chodzi.* –

Dziewczyna zagryzła zęby.

– *To wyczyści mi pamięć. Zapomnę wszystko, co przeżyłam od przebudzenia. Zapomnę tych wszystkich mieszkańców we wiosce. Zapomnę twoją pyszną potrawkę z królika. Zapomnę waszą kulturę, język. Zapomnę też ciebie.* –

Jett uśmiechnął się.

– *To wszystko ci przypomnę. Będę czekał na ciebie tyle, ile będzie trzeba. Zrobię niejedną potrawę z królika. Archie również niedługo zapomni o twoim wygnaniu, kiedy tylko będzie potrzebował pomocy w obsłudze urzędnika, które mu dałaś. W końcu nie ma ze sobą żadnej instrukcji.* – zaśmiał się, a Lily spłynęły łzy z oczu.

– *Nie. Chcę zostać tym, kim jestem. Tamta osoba żyła w innym świecie. I razem z tamtym światem upadła. Teraz chcę żyć po swojemu. Chcę być Lily.*

Jett chwycił ją za rękę i poprowadził ku wyjściu.

– *Skoro tak chcesz, to zdecydowane. Zawsze będziemy mogli tu wrócić, jeśli się rozmyślisz.* –

– *Tak, na pewno.* – rzuciła, wiedząc, że nie będzie to możliwe.

Po chwili oślepił ich blask słońca.



Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCIĆ WSPOMNIENIA LILY.

Lily umieściła stopę w zielonej mazi. Spodziewała się, że ta będzie mokra, zimna i obrzydliwa w kontakcie, jednak okazało się, że mazi prawie w ogóle nie czuła. Jakby wchodziła w dym, a jednak substancja była wodnista. Usiadła na poręczy, wkładając do środka drugą nogę. Biorąc głęboki oddech, odepchnęła się od poręczy i usiadła wewnątrz komory. Maż pokrywała dolną połowę jej ciała. Czuła się bardzo dziwnie, a jednocześnie znajomo. Położyła się na plecach i spojrzała na Jetta. Uśmiech nie schodził z jego twarzy. Pokiwał do dziewczyny głową, upewniając ją, że wie, co ma dalej zrobić. Tylko on mógł uruchomić maszynę z zewnątrz.

– *Dzięki, że mnie uwolniłeś z namiotu.* – powiedziała Lily, patrząc w oczy chłopaka.

– *Nie musisz dziękować. Zrobiłbym to jeszcze raz, bez żadnego wahania.* –

Dziewczyna spojrzała na swojego q-pada.

– *Daj go Josephine. To ona jest skarbnicą starej technologii i najlepiej będzie wiedziała, do czego go użyć. Mnie się i tak nie przyda przez jakiś czas.* –

Oboje się uśmiechnęli a Jett schował q-pada do swojej torby. Lily nie powiedziała mu o skutkach ubocznych użycia maszyny. Chyba chciała sama siebie oszukać, że niczego nie zapomni. Jak mogłaby zapomnieć wszystko to, co przeżyła? Zatracić siebie? Zatracić Lily?

Jett popchnął szklane zamknięcie w dół, zatrzaszukując komorę. Zielona maż zaczęła napływać do komory z bocznych otworów. Lily wiedziała, że aby proces zadziałał, maż musi pokryć ją całą. Przystawiła dłoń do szklanej pokrywy do miejsca, gdzie stał Jett.

– *Nigdy cię nie zapomnę.* – powiedziała, na co Jett odpowiedział jej tylko uśmiechem.

Najwidoczniej szyba blokowała dźwięk dochodzący ze środka.

– *Nigdy, rozumiesz?!* – krzyknęła, kiedy zielona maż pokrywała jej twarz.

Następnie maż zaczęła wpływać jej do nosa, aby na końcu przykryć ją całą. Jett wcisnął guzik, wskazany mu przez Lily, a po chwili dziewczyna zasnęła.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Lily wyłączyła panel sterowania przy komorze i złapała Jetta za rękę, kierując się ku wyjściu z jaskini. Chłopak zaparł się i spojrzał na dziewczynę pytająco.

– *Co jest, Lily? W końcu dotarliśmy do miejsca, które pozwoli wyjaśnić, kim jesteś. Dlaczego chcesz odejść?*

– *Odwidziało mi się.* – rzuciła, odwracając wzrok. Jett zauważył to i puścił jej rękę, robiąc krok w tył.

– *Nigdzie stąd nie pójdę, dopóki nie wyjaśnisz mi, o co chodzi.* –

Dziewczyna zagryzła zęby.

– *To wyczyści mi pamięć. Zapomnę wszystko, co przeżyłam od przebudzenia. Zapomnę waszą kulturę, język. Zapomnę też ciebie.* –

Jett uśmiechnął się.

– *To wszystko ci przypomnę. Będę czekał na ciebie tyle, ile będzie trzeba. Chyba nie chcesz, aby te krzywe spojrzenia i zamykanie drzwi przed nosem przez mieszkańców wioski, które tak dzielnie ignorowałaś, poszły na marne? Od początku nie chciałaś się ukrywać z tym kim jesteś. Teraz masz szansę na to, aby naprawdę odzyskać siebie.* – uśmiechnął się, a Lily spłynęły łzy z oczu.

– *Nie. Chcę zostać tym, kim jestem. Tamta osoba żyła w innym świecie. I razem z tamtym światem upadła. Teraz chcę żyć po swojemu. Chcę być Lily.*–

Jett chwycił ją za rękę i poprowadził ku wyjściu.

– *Skoro tak chcesz, to zdecydowane. Zawsze będziemy mogli tu wrócić, jeśli się rozmyślisz.* –

– *Tak, na pewno.* – rzuciła, wiedząc, że nie będzie to możliwe.

Po chwili oślepił ich blask słońca.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Lily umieściła stopę w zielonej mazi. Spodziewała się, że ta będzie mokra, zimna i obrzydliwa w kontakcie, jednak okazało się, że mazi prawie w ogóle nie czuła. Jakby wchodziła w dym, a jednak substancja była wodnista. Usiadła na poręczy, wkładając do środka drugą nogę. Biorąc głęboki oddech, odepchnęła się od poręczy i usiadła wewnątrz komory. Maż pokrywała dolną połowę jej ciała. Czuła się bardzo dziwnie, a jednocześnie znajomo. Położyła się na plecach i spojrzała na Jetta. Uśmiech nie schodził z jego twarzy. Pokiwał do dziewczyny głową, upewniając ją, że wie, co ma dalej zrobić. Tylko on mógł uruchomić maszynę z zewnątrz.

– *Archie ma moje urządzenie do sterowania metalowymi psami. Miej go na oku* – powiedziała, patrząc na niego wdzięcznym wzrokiem.

– *Będę, ale powinnaś teraz myśleć o sobie. To jest to, czego chciałaś. Zaraz przypomnisz sobie to, kim jesteś.* –

– *Podziękuj proszę Josephine, za to co dla mnie zrobiła. Miała rację z tym miejscem. Ze wszystkim tak naprawdę miała rację. Jej wiedza nie powinna się marnować, bo inni boją się technologii. Skoro ja się obudziłam, być może ktoś jeszcze potrzebuje jej pomocy.* –

– *Powiem jej o tym* – Jett złapał ją za rękę.

Lily nie powiedziała mu o skutkach ubocznych użycia maszyny. Chyba chciała sama siebie oszukać, że niczego nie zapomni. Jak mogłaby zapomnieć wszystko to, co przeżyła? Zatracić siebie? Zatracić Lily?

Jett popchnął szklane zamknięcie w dół, zatrzaszkując komorę. Zielona maż zaczęła napływać do komory z bocznych otworów. Lily wiedziała, że aby proces zadziałał, maż musi pokryć ją całą. Przystawiła dłoń do szklanej pokrywy do miejsca, gdzie stał Jett.

– *Nigdy cię nie zapomnę.* – powiedziała, na co Jett odpowiedział jej tylko uśmiechem.

Najwidoczniej szyba blokowała dźwięk dochodzący ze środka.

– *Nigdy, rozumiesz?!* – krzyknęła, kiedy zielona maż pokrywała jej twarz.

Następnie maż zaczęła wpływać jej do nosa, aby na końcu przykryć ją całą. Jett wcisnął guzik, wskazany mu przez Lily, a po chwili dziewczyna zasnęła.

Wynik decyzji [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Lily wyłączyła panel sterowania przy komorze i złapała Jetta za rękę, kierując się ku wyjściu z jaskini. Chłopak zaparł się i spojrzał na dziewczynę pytająco.

– *Co jest, Lily? W końcu dotarliśmy do miejsca, które pozwoli wyjaśnić, kim jesteś. Dlaczego chcesz odejść?*

– *Odwidziało mi się.* – rzuciła, odwracając wzrok. Jett zauważył to i puścił jej rękę, robiąc krok w tył.

– *Nigdzie stąd nie pójdę, dopóki nie wyjaśnisz mi, o co chodzi.* –

Dziewczyna zagryzła zęby.

– *To wyczyści mi pamięć. Zapomnę wszystko, co przeżyłam od przebudzenia. Zapomnę waszą kulturę, język. Zapomnę też ciebie.* –

Jett uśmiechnął się.

– *To wszystko ci przypomnę. Będę czekał na ciebie tyle, ile będzie trzeba. Chyba nie chcesz, aby te krzywe spojrzenia i zamykanie drzwi przed nosem przez mieszkańców wioski, które tak dzielnie ignorowałaś, poszły na marne? Od początku nie chciałaś się ukrywać z tym kim jesteś. Teraz masz szansę na to, aby naprawdę odzyskać siebie.* – uśmiechnął się, a Lily spojrzała na swoje odbicie w szklanej powłoce komory.

– *Straciłam q–pada. Moje włosy wyglądają okropnie. A do tego moja suknia nadaje się już jedynie do wyrzucenia. Nie mam już nic, co by mi przypominało o dawnej mnie. Nie oznacza to jednak, że nie lubię tego kim się stałam. Tam kiedyś mogłam być kimś innym. Inną “Lily”. Teraz jednak jestem tym, kim jestem i nie chcę tego zmieniać. Chcę żyć po swojemu. Chcę być Lily.* –

Jett chwycił ją za rękę i poprowadził ku wyjściu.

– *Skoro tak chcesz, to zdecydowane. Zawsze będziemy mogli tu wrócić, jeśli się rozmyślisz.* –

– *Tak, na pewno.* – rzuciła, wiedząc, że nie będzie to możliwe.

Po chwili oślepił ich blask słońca.



Lekcja 4 – Epilog Opowieści

Epilog [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCIĆ WSPOMNIENIA LILY.

Szklana powłoka otworzyła się, a zielona maź zaczęła spływać z ciała dziewczyny. Jej niebieskie oczy otworzyły się szeroko, a ona sama głośno nabrała haust powietrza. Dziewczyna usiadła i powoli wysunęła się z komory, opadając na zimną podłogę jaskini. W ciemnościach świecił tylko jasny panel informujący, że proces przywracania wspomnień się powiódł. Dziewczyna wolnym krokiem skierowała się ku wyjściu z jaskini.

Oślepił ją blask słońca panujący na zewnątrz. Dzika przyroda obrastająca wokół porzuconej technologii była zaskakującym, lecz spodziewanym widokiem.

– *A więc świat upadł.* – powiedziała spokojnie.

Dopiero później dojrzała zbudowaną z drewnianych i metalowych części dużą wioskę mieszczącą się pod wzgórzem. Zbiegła czym prędzej, aby spotkać się z innymi przebudzonymi, jednak ku swojemu zdumieniu, napotkała tam prymitywnych ludzi, wykorzystujących broń i ubiór jak za czasów średniowiecza. Skóra, żelazo, łuki. Zero technologii. To nie mogli być inni przebudzeni. To musiała być ludzkość, która przeżyła katastrofę.

Jedna z kobiet zaczęła ją i zaczęła radośnie mówić do niej w nieznanym języku. Bez swojego q-pada dziewczyna nie była w stanie przetłumaczyć mowy kobiety, ale zrozumiała, że musiała ją z kimś pomylić.

– *Nie jestem Lily.* – odpowiedziała i zostawiła kobietę.

Później zaczęło ją jeszcze kilka osób, również myśląc ją z „Lily”. Kim była ta cała „Lily”? Wynioskowała, że odpowiedzi powinna szukać w lasie. Udała się więc w tamtym kierunku, natrafiając na samotną chatę. Weszła do środka. Nikogo jednak nie zastała. Zanim zdążyła się wycofać, coś ją jednak zatrzymało. Zapach. Zapach pysznego dania, gotującego się w zupie. Podeszła sprawdzić co to, i wtedy ktoś wszedł do środka. Wysoki mężczyzna o ciemnych, zmierzwionych włosach, z łukiem przewieszonym przez plecy i królikiem na ramieniu. Kiedy ją zobaczył, uśmiechnął się szeroko i podbiegł ją przytulić. Kobieta odepchnęła go.

– *Kim ty jesteś? Zostaw mnie w spokoju!* –

Jett cofnął się o dwa kroki. Wskazał na urządzenie, które posiadał na nadgarstku.



– *To mój q–pad! Skąd go masz?!* –

– *Ty mi go dałaś* – odezwał się w tym samym języku co ona – *Czekałem na ciebie prawie cztery lata, Lily. Przypomniałaś sobie, kim jesteś?* –

– *Moje imię to Aurora Hamblin, jestem wiceprezeską Hybernetion Corp. Kim jest ta cała Lily?!* –

– *Aurora... Czyli się udało.* – Jett uśmiechnął się i usiadł na stołku – *Pozwól, że opowiem ci wszystko przy jedzeniu.* –

Epilog [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Jett uważnie rozglądał się po okolicy, wypatrując jakiegokolwiek zagrożenia. Nigdy nie zapuszczał się na tak odległe tereny. W sumie to nie słyszał, aby ktokolwiek kiedykolwiek tutaj podróżował. Mokrądną znacząco utrudniały przemieszczanie się powozami. On jednak dzięki swoim nogom zwinnie poruszał się w głąb moczaru.

– *Hej, Jett, tutaj! Chodź, chyba coś znalazłam!* – usłyszał kobiecy głos dobiegający zza gęstwiny krzaków.

Kiedy dotarł na miejsce, zauważył stojącą na przewróconej kłodzie Lily. Dziewczyna zupełnie nie przypominała tego, kim była trzy lata temu. Ubrana w skózaną tunikę, zdobiony ciemny płaszcz i z przewieszonym przez plecy łukiem z kołczanem, wyglądała, jakby była jedną z nich. Jedynym elementem odróżniającym ją od tego świata było urządzenie na jej nadgarstku, które od dawna już przestało działać. Dziewczyna jednak nie rozstawała się z nim.

– *Nie stój tak, tylko podejdź. Zobacz, co znalazłam.*

Jett uśmiechnął się i przeprosił, po czym podszedł do wskazanego miejsca. Na wystającej z kłody gałęzi zawieszony był kawałek oderwanego ciemnego materiału. Jett złapał materiał pomiędzy palce, próbując go rozpoznać, ale nie udało mu się to.

– *To podobny materiał, z którego wykonana była moja sukienka. Nie do zrobienia bez technologii.*

– *Czyli jesteśmy na dobrym tropie.* –

– *W końcu jakiś ślad.* –



Lily od roku uczyła się od Jetta tropienia, aby odnaleźć kogoś ze swoich czasów. Skoro ona się obudziła, to być może było więcej bunkrów. A wtedy mogłaby się dowiedzieć więcej o starym świecie, ale przede wszystkim mogła się dowiedzieć więcej o sobie. Bez tracenia wspomnień. Uśmiechnęła się do Jetta i ruszyła w głąb mokradeł. Chłopak ruszył za nią bez pytania.

Epilog [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCIĆ WSPOMNIENIA LILY.

Szklana powłoka otworzyła się, a zielona maź zaczęła spływać z ciała dziewczyny. Jej niebieskie oczy otworzyły się szeroko, a ona sama nabrała ogromny haust powietrza. Dziewczyna usiadła i powoli wysunęła się z komory, opadając na zimną podłogę jaskini. W ciemnościach świecił tylko jasny panel informujący, że proces przywracania wspomnień się powiódł. Dziewczyna wolnym krokiem skierowała się ku wyjściu z jaskini.

Oślepił ją blask słońca panujący na zewnątrz. Dzika przyroda obrastająca wokół porzuconej technologii była zaskakującym, lecz spodziewanym widokiem.

– *A więc świat upadł.* – powiedziała spokojnie.

Dopiero później dojrzała zbudowaną z drewnianych i metalowych części dużą wioskę mieszczącą się pod wzgórzem. Jej wzrok jednak zatrzymał się na otaczających wioskę Techadorach, metalowych psach bojowych. Czyli jednak technologia nie do końca została zapomniana. Zbiegła czym prędzej, aby spotkać się z innymi przebudzonymi, jednak ku swojemu zdumieniu, napotkała tam prymitywnych ludzi, wykorzystujących broń i ubiór jak za czasów średniowiecza. Skóra, żelazo, łuki. Zero technologii. To nie mogli być inni przebudzeni. To musiała być ludzkość, która przeżyła katastrofę.

Jedna z kobiet zaczepiła ją i zaczęła radośnie mówić do niej w nieznanym języku. Bez swojego q-pada dziewczyna nie była w stanie przetłumaczyć mowy kobiety, ale zrozumiała, że musiała ją z kimś pomylić.

– *Nie jestem Lily.* – odpowiedziała i zostawiła kobietę.

Później zaczepiło ją jeszcze kilka osób, również myląc ją z “Lily”. Kim była ta cała “Lily”? Wywnioskowała, że odpowiedzi powinna szukać u przywódcy wioski. Odwiedziła więc człowieka, który dumnie na ręce dzierżył jej q-pada. Ten chyba ją rozpoznał, ale nie był zbyt zadowolony. Powiedział coś w niezrozumiałym dla niej języku. Dziewczyna pokazała mu na q-pad, podeszła i włączyła automatyczny tłumacz. Maszyna potrzebowała chwili, aby zrozumieć nietypowy język, ale po chwili przetłumaczyła.



– *Nie powinno cię tu być, Lily. Jesteś wyrzutkiem.* –

– *Moje imię to Aurora Hamblin, jestem wiceprezeską Hybernetion Corp. Kim jest ta cała Lily?! –*

Mężczyzna otworzył oczy ze zdziwienia.

– *Skoro tak, to trafisz do celi jak twój towarzysz. Może tam sobie przypominisz, kim jesteś.* –

Epilog [3B– 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI POD PRZEBRANIEM, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Jett uważnie rozglądał się po okolicy, wypatrując jakiegokolwiek zagrożenia. Nigdy nie zapuszczał się na tak odległe tereny. W sumie to nie słyszał, aby ktokolwiek kiedykolwiek tutaj podróżował. Mokrądną znacząco utrudniały przemieszczanie się powozami. On jednak dzięki swoim nogom zwinnie poruszał się w głąb moczaru.

– *Hej, Jett, tutaj! Chodź, chyba coś znalazłam!* – usłyszał kobiecy głos dobiegający zza gęstwiny krzaków.

Kiedy dotarł na miejsce, zauważył stojącą na przewróconej kłodzie Lily. Dziewczyna zupełnie nie przypominała tego, kim była trzy lata temu. Ubrana w skózaną tunikę, zdobiony ciemny płaszcz i z przewieszonym przez plecy łukiem z kołczanem, wyglądała, jakby była jedną z nich. Gdyby zobaczył ją ktoś stąd, nie miałby żadnego powodu, by uważać, że ponad 150 lat spędziła uszpiąta w jakiejś komorze. Swoją kwiecistą sukienkę zostawiła głęboko schowaną w kufrze, a o urządzeniu podarowanemu Archiemu być może już całkiem zapomniała. Przywódca wioski w końcu nauczył się z niego korzystać i faktycznie wykorzystywał metalowe psy tylko do obrony własnych mieszkańców. Od tamtej pory w wiosce było spokojniej i bezpieczniej.

– *Nie stój tak, tylko podejdź. Zobacz, co znalazłam.* –

Jett uśmiechnął się i przeprosił, po czym podszedł do wskazanego miejsca. Na wystającej z kłody gałęzi zawieszony był kawałek oderwanego ciemnego materiału. Jett złapał materiał pomiędzy palce, próbując go rozpoznać, ale nie udało mu się to.

– *To podobny materiał, z którego wykonana była moja sukienka. Nie do zrobienia bez technologii.* –

– *Czyli jesteśmy na dobrym tropie.* –

– *W końcu jakiś ślad.* –



Lily od roku uczyła się od Jetta tropienia, aby odnaleźć kogoś ze swoich czasów. Skoro ona się obudziła, to być może było więcej bunkrów. A wtedy mogłaby się dowiedzieć więcej o starym świecie, ale przede wszystkim mogła się dowiedzieć więcej o sobie. Bez tracenia wspomnień. Uśmiechnęła się do Jetta i ruszyła w głąb mokradeł. Chłopak wyruszył bez pytania za nią.

Epilog [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ A: PRZYWRÓCIĆ WSPOMNIENIA LILY.

Szklana powłoka otworzyła się, a zielona maź zaczęła spływać z ciała dziewczyny. Jej niebieskie oczy otworzyły się szeroko, a ona sama nabrała ogromny haust powietrza. Dziewczyna usiadła i powoli wysunęła się z komory, opadając na zimną podłogę jaskini. W ciemnościach świecił tylko jasny panel informujący, że proces przywracania wspomnień się powiódł. Dziewczyna wolnym krokiem skierowała się ku wyjściu z jaskini.

Oślepił ją blask słońca panujący na zewnątrz. Dzika przyroda obrastająca wokół porzuconej technologii była zaskakującym, lecz spodziewanym widokiem.

– *A więc świat upadł.* – powiedziała spokojnie.

Dopiero później dojrzała zbudowaną z drewnianych i metalowych części dużą wioskę mieszczącą się pod wzgórzem. Zbiegła czym prędzej, aby spotkać się z innymi przebudzonymi, jednak ku swojemu zdumieniu, napotkała tam prymitywnych ludzi, wykorzystujących broń i ubiór jak za czasów średniowiecza. Skóra, żelazo, łuki. Zero technologii. To nie mogliby być inni przebudzeni, tak jak ona. To musiała być ludzkość, która przeżyła katastrofę.

Jedna z kobiet widząc dziewczynę, zabrała swoje dziecko pod ramię i czym szybciej popędziła w kierunku chaty, zamykając ją na wszystkie spusty. Najwidoczniej nie była tu mile widziana. W końcu podeszło do niej dwóch strażników i siłą zaciągnęli ją do najwyższego budynku położonego we wiosce. Jak się domyśliła, była to chata dowódcy tego miejsca, więc nie stawiała oporu.

Zostawili ją wewnątrz dużego pomieszczenia. Po chwili do środka wszedł postawny mężczyzna.

– *To ty jesteś przywódcą tej placówki?* – zapytała, ale mężczyzna tylko wrzucił ramionami i stanął z boku wejścia.

– *Archie nie jest już przywódcą.* – rozbrzmiał kobiecy, wysoki głos. Co najciekawsze, głos mówił w zrozumiałym dla dziewczyny języku – *To ze mną chcesz rozmawiać.* –



Do środka weszła Josephine, której nie odstępowały o krok dwa Techadory. A więc technologia nie do końca upadła. Kobieta stanęła tuż przed dziewczyną i przyglądała jej się z zaciekawieniem.

– *Nie postarzałaś się nawet o rok, Lily.* –

– *Nie jestem Lily. Moje imię to Aurora Hamblin, jestem wiceprezeską Hybernetion Corp i chcę dowiedzieć się, o co tu chodzi. Co się stało ze światem?* –

– *A więc proces przywracania zadziałał. Długo na Ciebie czekaliśmy, Auroro. Wydaje mi się, że powinnaś poczekać, aż wróci nasz najlepszy łowczy. Wtedy otrzymasz odpowiedzi na nurtujące cię pytania.* –

Josephine przytuliła Aurorę jak dawno niewidzianą przyjaciółkę.

– *Witaj w domu.* –

Epilog [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ A: JETT UŚPI STRAŻNIKÓW I UWOLNI LILY I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

– *Jett jeszcze nie wrócił?* – Lily wysłała zapytanie przez swojego q-pada do Lucasa. Razem z Jettem odnaleźli go na południu kilka miesięcy temu, tuż po jego, jak je nazywali, przebudzeniu. Po chwili q-pad na ręce kobiety zadzwieczał. Podniosła rękę i odczytała wiadomość.

– *Nie widziałem go jeszcze. Pytałaś już reszty?* –

– *Pytałam już Ellie i Josephine, ale żadna go nie widziała. Miał wrócić południem, a nadal go nie ma.* – odpowiedziała i wyszła z biblioteki. Na zewnątrz rozejrzała się po kilku budynkach, które utworzyli razem z Jettem przez ostatnie cztery lata pracy w okolicy chaty Josephine. Było jej lepiej żyć ze świadomością, że może nazywać jakiegokolwiek miejsce swoim domem. W żadnym z tych budynków nie widziała jednak Jetta. Oboje na zmianę patrolowali okolicę w poszukiwaniu kolejnych Przebudzonych. W ten sposób dwa lata temu trafili na Ellie, a kilka miesięcy temu na Lucasa. Oboje mieli q-pady na rękach, ale żadne z nich nie znało tożsamości Lily. Ten nowy dom miał być dla nich schronieniem.

Wtem Lily usłyszała dźwięk dochodzący zza drzew za jej plecami. Odwróciła się w tamtą stronę i dojrzała wychodzącego z lasu Jetta, któremu towarzyszyła kobieta z licznymi zmarszczkami na twarzy i posiwiałymi włosami. Wyglądała na skonfundowaną, musiała więc się przebudzić niedawno. Lily podbiegła i uściśnęła Jetta, po czym spojrzała na kobietę.

– *Ma na imię Bernadetta.* – powiedział łowca.



Posiwiata kobieta spojrzała na twarz Lily i otworzyła szeroko oczy. Uśmiechnęła się i przytuliła ją z całych sił.

– *Aurora! Aurora, jak ja się cieszę, że cię widzę. Myślałam już, że nikomu się nie udało wybudzić.* –

Jett spojrzał na Lily. W końcu udało im się znaleźć kogoś, kto wiedział o niej więcej.

– *Nie jestem Aurora. Jestem Lily. Komora nie przywróciła moich wspomnień sprzed katastrofy, ale z chęcią dowiem się, co o mnie wiesz. Proszę, czuj się jak u siebie w domu.* –

Epilog [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

Szklana powłoka otworzyła się, a zielona maź zaczęła spływać z ciała dziewczyny. Jej niebieskie oczy otworzyły się szeroko, a ona sama nabrała ogromny haust powietrza. Dziewczyna usiadła i powoli wysunęła się z komory, opadając na zimną podłogę jaskini. W ciemnościach świecił tylko jasny panel informujący, że proces przywracania wspomnień się powiódł. Dziewczyna wolnym krokiem skierowała się ku wyjściu z jaskini.

Oślepił ją blask słońca panujący na zewnątrz. Dzika przyroda obrastająca wokół porzuconej technologii była zaskakującym, lecz spodziewanym widokiem.

– *A więc świat upadł.* – powiedziała spokojnie.

Dopiero później dojrzała zbudowaną z drewnianych i metalowych części dużą wioskę mieszczącą się pod wzgórzem. Jej wzrok jednak zatrzymał się na otaczających wioskę Techadorach, metalowych psach bojowych. Czyli jednak technologia nie do końca została zapomniana. Zbiegła czym prędzej, aby spotkać się z innymi przebudzonymi, jednak ku swojemu zdumieniu, napotkała tam prymitywnych ludzi, wykorzystujących broń i ubiór jak za czasów średniowiecza. Skóra, żelazo, łuki. Zero technologii. To nie mogli być inni przebudzeni. To musiała być ludzkość, która przeżyła katastrofę.

Jedna z kobiet widząc dziewczynę, zabrała swoje dziecko pod ramię i czym szybciej popędziła w kierunku chaty, zamykając ją na wszystkie spusty. Najwidoczniej nie była tu mile widziana. W końcu podeszło do niej dwóch strażników i siłą zaciągnęli ją do najwyższego budynku położonego we wiosce. Jak się domyśliła, była to chata dowódcy tego miejsca, więc nie stawiała oporu.



Odwiedziła więc człowieka, który dumnie na ręce dzierżył jej q-pada. Ten chyba ją rozpoznał, ale nie był zbyt zadowolony. Powiedział coś w niezrozumiałym dla niej języku. Dziewczyna pokazała mu na q-pad, podeszła i włączyła automatyczny tłumacz. Maszyna potrzebowała chwili, aby zrozumieć nietypowy język, ale po chwili przetłumaczyła.

– *Nie powinno cię tu być. Jesteś wyrzutkiem. No ale nie podlegasz już pod moją jurysdykcję. Niech ona zdecyduje, co z tobą zrobić. Straż!* – dwójka postawnych gwardzistów podeszła i odprowadziła dziewczynę do powozu na zewnątrz. Wyjechali z wioski i skierowali się do osady położonej w górach. To miejsce było zupełnie inne. Ludzie tutaj gromadzili porzuconą technologię nie po to, aby ją wykorzystać do budowy budynków, ale do przeprowadzania badań. Powóz w końcu się zatrzymał. Dziewczyna wysiadła i zobaczyła przed sobą wysoką, postawną kobietę otoczoną gromadką zainteresowanych, młodych ludzi. Niektórzy z nich również mieli q-pady na rękach.

– *Witaj w domu, Lily.* – kobieta uścisnęła ją jak dawno niewidzianą przyjaciółkę.

– *Moje imię to Aurora Hamblin, jestem wiceprezeską Hybernetion Corp. Kim jest ta cała Lily?!-*

– *A więc przywracanie się powiodło. Myślę, że powinnaś kogoś poznać. Kogoś, kto czekał na ciebie od czterech lat, Auroro.* –

Epilog [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: LILY BĘDZIE SZUKAĆ INFORMACJI W SWOICH WŁASNYCH CIUCHACH, W DECYZJI 2 DROGĘ B: LILY ODDA SWOJE URZĄDZENIE, BY SIĘ UWOLNIĆ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ODEJŚĆ Z JASKINI.

– *Jett jeszcze nie wrócił?* – zapytała Lily mężczyznę czytającego podręcznik na temat wszechświata.

– *Nie widziałem go jeszcze. Pytałaś już reszty?* – Lucas odłożył książkę na bok i spojrzał na stojącą nad nim kobietę z długimi blond włosami, tupiącą z zaniepokojenia nogą.

– *Pytałam już Ellie i Josephine, ale żadna go nie widziała. Miał wrócić południem, a nadal go nie ma.* – odpowiedziała i wyszła z miejsca, które określali biblioteką. Na zewnątrz rozejrzała się po kilku budynkach, które utworzyli razem z Jettem przez ostatnie cztery lata pracy w okolicy chaty Josephine. Było jej lepiej żyć ze świadomością, że może nazywać jakiegokolwiek miejsce swoim domem. W żadnym z tych budynków nie widziała jednak Jetta. Oboje na zmianę patrolowali okolicę w poszukiwaniu kolejnych, jak to ich nazywali, Przebudzonych. W ten sposób dwa lata temu trafili na Ellie, a kilka miesięcy temu na Lucasa. Oboje mieli q-pady na rękach, ale żadne z nich nie znało tożsamości Lily. Ten nowy dom miał być dla nich schronieniem.

Wtem Lily usłyszała dźwięk dochodzący zza drzew za jej plecami. Odwróciła się w tamtą stronę i dojrzała wychodzącego z lasu Jetta, któremu towarzyszyła kobieta z licznymi zmarszczkami na twarzy i posiwiałymi włosami. Wyglądała na skonfundowaną, musiała więc się przebudzić niedawno. Lily podbiegła i uścisnęła Jetta, po czym spojrzała na kobietę.

– *Ma na imię Bernadetta.* – powiedział łowca.

Posiwiała kobieta spojrzała na twarz Lily i otworzyła szeroko oczy. Uśmiechnęła się i przytuliła ją z całych sił.

– *Aurora! Aurora, jak ja się cieszę, że cię widzę. Myślałam już, że nikomu się nie udało wybudzić.* –

Jett spojrzał na Lily. W końcu udało im się znaleźć kogoś, kto wiedział o niej więcej.

– *Nie jestem Aurora. Jestem Lily. Komora nie przywróciła moich wspomnień sprzed katastrofy, ale z chęcią dowiem się, co o mnie wiesz. Proszę, czuj się jak u siebie w domu.*

Materiały dodatkowe

Bohaterowie

Bohaterowie występujący w historii

- Lily – Delikatna i niepamiętająca nic na temat swojej przeszłości dziewczyna, która otrzymała imię „Lily” od pierwszej osoby, którą poznała po przebudzeniu. Należała do świata sprzed katastrofy. Jest niezwykle zdeterminowana, by odzyskać swoją dawną tożsamość.
- Jett – Młody łowca mieszkający z dala od jakiegokolwiek wioski. Został w przeszłości wygnany z osady. Jego nieodłącznym towarzyszem jest jego szeroki uśmiech. Jest ciekawy świata, towarzyski i opiekuńczy.
- Josephine – Starsza kobieta mieszkająca z dala od wioski. Od wielu lat zbierała książki i wiedzę na temat porzuconej przez ludzi technologii. W ostatnim czasie przestała ją zgłębiać, czując, że do niczego nowego nie zmierza. Odkrycie jednak Lily mogło spowodować, że kobieta ponownie poczuła wenę do poszerzania swojej wiedzy.
- Archie – Przywódca małej wioski. Dbą o swoich podopiecznych. Nie przepada za technologią, która mogła doprowadzić do katastrofy 150 lat temu. Sięgnie jednak po wszelkie środki, aby zapewnić sobie i swoim mieszkańcom bezpieczeństwo.

Bohaterowie świata, którzy nie pojawili się w historii

- Trent – Obwoźny handlarz, u którego Jett robi często zapasy. Kupuje produkty za skórę i znaleziska. Trent bywa kanciarzem i oszustem, ale Lily nauczyła się jego „handlowych sztuczek”.
- Paola – Mama Jetta, która mieszka w wiosce Archiego. Pełni w wiosce rolę urzędniczą. Wychowywała Jetta samotnie i bardzo przeżyła jego wygnanie. Jett jednak sam namówił ją, aby została w wiosce dla jej własnego dobra. Kobieta bowiem nie potrafiłaby przeżyć w dziczy tak jak jej syn.
- Android TP930 - Sztuczna inteligencja zaprogramowana w dawnych urządzeniach technologicznych, jak np. urządzenie na nadgarstku Lily. Komunikator nie ma dostępu do dawnej wiedzy, która uległa awarii, ale może komunikować się w miarę „ludzki” sposób.

Lokacje

Lokacje występujące w historii

- Wioska Archiego – Mała wioska złożona z drewnianych chat wspomaganych starymi, zardzewiałymi blachami. Mieszkańcy tej wioski niezbyt chętnie postrzegają dawną technologię. Większość szanuje ich przywódcę, Archiego.
- Chata Jetta – Mała chata położona na wzgórzu tuż przy lesie. Ma dobry widok na wioskę położoną pod wzgórzem. Jest bardzo schludnie urządzona, bez jakichkolwiek dekoracji.

Lokacje świata, które nie pojawiły się w historii

- Wysypisko – Ruiny dawnego miasta sprzed katastrofy. To ogromne wysypisko betonu, metalu i szkła. Większość rzeczy zdalnych w dzisiejszym świecie została już splądrowana, jednak niewielu odważyło się zejść do podziemnych korytarzy starego metra.
- Jadłodajnia u Elmy – Elma prowadzi małą jadłodajnię w wiosce Archiego. Najczęściej zawiatają u niej osoby spoza wioski, które szukają również noclegu. Elma nigdy nie pyta o nic swoich gości, szanując ich prywatność. Jedzenie jednak podaje niezwykle dobre.

Licencja

1. **Automatyczny System Grywalizacji i Narratyacji** „Lekcje z plot twistem” stworzone przez Mateusza Tredera, Paulinę Michałowską, Jagodę Białogrodzką i Piotra Budzisa w ramach **POPOJUTRZE 2.0 – KSZTAŁCENIE** <https://popojutrze2.pl> **CC BY-SA 4.0** zrealizowanych przez Grantobiorcę – **Sirius Games Studio Piotr Budzisz** w ramach projektu realizowanego przez **SENSE Consulting sp. z o. o.**
2. Majątkowe prawa autorskie do udostępnionego utworu należą do Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej (dalej zwany „Licencjodawcą”), który udzielił udostępniającemu niniejszy utwór licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0, tj. nieodpłatnej, nieobejmującej prawa do udzielania sublicencji, niewyłącznej, nieodwołalnej licencji na korzystanie z Utworu na terytorium całego świata, tj. do zwielokrotniania i dzielenia się utworem w całości i części, a także tworzenia i zwielokrotniania i dzielenia się utworami zależnymi do tego utworu (dalej zwana „Licencją”).
3. Treść Licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>.
4. Jeżeli Licencjodawca oddzielnie nie postanowił inaczej, Licencjodawca, w możliwie najszerszym zakresie, oferuje utwór licencjonowany w takiej formie, w jakiej zapoznał się z nim licencjodawca i nie udziela żadnych zapewnień, ani jakiegokolwiek rodzaju gwarancji, dotyczących utworu licencjonowanego, ani wynikających z wyraźnego postanowienia, dorozumianych, ustawowych, ani jakichkolwiek innych. Obejmuje to, bez ograniczeń, rękojmię, zbywalność, przydatność do konkretnego celu, brak naruszeń praw innych osób, brak ukrytych lub innych wad, dokładność, występowanie lub niewystępowanie wad widocznych jak i ukrytych. W przypadku, gdy wyłączenie gwarancji nie jest dozwolone w całości lub w części, niniejsze wyłączenie może nie mieć zastosowania do licencjodawcy.



Harmonogram prac

	Lekcja 1	Lekcja 2
<p>p r z e d l e k c j ą</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pobierz i wydrukuj strukturę fabularną. 2. Wybierz tematykę zajęć np. dział, który będziesz realizować. 3. Zaplanuj zakres i treść zadań domowych. 4. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Prolog b. Wprowadzenie do Wyzwania 1. c. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 5. Przygotuj się do zadania domowego nr 1. 6. Przygotuj tematykę i zakres projektu. 7. Zaplanuj jego kamienie milowe. 8. Zaplanuj warunki zaliczenia. 9. Możesz napisać własny wstęp fabularny do projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. b. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 1. d. Wprowadzenie do Wyzwania 2. e. Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 2. 3. Możesz napisać własny wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu.
<p>P o d c z a s l e k c j i</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poinformuj o czasie trwania <i>Lekcji z plot twistem</i>. 2. Omów z uczniami zasady współpracy. 3. Przeczytaj Prolog. 4. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 1. 5. Przedstaw dwa wybory Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Zadaj zadanie domowe nr 1 z terminem oddania na Lekcji 2. 7. Omów zakres projektu. 8. Podziel uczniów na grupy. 9. Określ warunki zaliczenia. Omów, które elementy projektu mają być oddawane co tydzień, do końca projektu. 10. Przeczytaj własne wprowadzenie fabularne do projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń pierwszą część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj własny wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 1. 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 1. 8. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 2. 9. Przedstaw dwa wybory Decyzja 2 Prezentacja wyborów. 10. Zadaj zadanie domowe nr 2 z terminem oddania na Lekcji 3.

	Lekcja 3	Lekcja 4
P r z e d l e k c j ą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. b. Decyzja 2 Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 2. d. Wprowadzenie do Wyzwania 3. e. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 3. 3. Możesz napisać własny wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie b. Przygotuj wydruki: c. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. d. Wyniki Decyzji 3. e. Epilog Opowieści. 2. Możesz napisać własny wstęp fabularny do finału projektu.
P o d c z a s l e k c j i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń drugą część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 2 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 2. 8. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 3. 9. Przedstaw dwa wybory Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 10. Zadaj zadanie domowe nr 3. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zweryfikuj i oceń trzecią część oddanego projektu grupowego. 2. Przeczytaj wstęp fabularny do finału projektu. 3. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie. 4. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 3. 5. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 6. Przeprowadź głosowanie. 7. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 3. 8. Przeczytaj Epilog Opowieści.