



# Lekcja z plot twistem

# 1 rozpułynał się we mgie



Sirius Game  
Studio

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

Gdynia 2023 r.



# Spis Treści

|  |    |
|--|----|
| <a href="#">Spis Treści</a>  | 2  |
| <a href="#">Co znajduje się w tym dokumencie?</a>                                  | 5  |
| <a href="#">Instrukcja obsługi</a>   | 5  |
| <a href="#">Treści fabularne</a>   | 5  |
| <a href="#">Treści dodatkowe</a>   | 6  |
| <a href="#">Licencja</a>   | 6  |
| <a href="#">Harmonogram pracy</a>  | 6  |
| <a href="#">Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”</a> | 6  |
| <a href="#">Instrukcja obsługi</a>   | 7  |
| <a href="#">W jaki sposób opowieść motywuje do działania?</a>                      | 7  |
| <a href="#">Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?</a>                      | 7  |
| <a href="#">Instrukcja krok po kroku</a>   | 9  |
| <a href="#">Tydzień 1 – Lekcja 1</a>   | 17 |
| <a href="#">Lekcja 1 – Prolog</a>  | 17 |
| <a href="#">Lekcja 1 – Wprowadzenie do projektu</a>                                | 18 |
| <a href="#">Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1</a>                              | 20 |
| <a href="#">Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów</a>                         | 21 |
| <a href="#">Tydzień 2 – Lekcja 2</a>   | 22 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Wstęp fabularny do rozliczenia I części projektu</a>        | 22 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie</a>    | 22 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1</a>  | 24 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]</a>                         | 26 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów</a>                    | 27 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]</a>                         | 27 |
| <a href="#">Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów</a>                    | 29 |
| <a href="#">Tydzień 3 – Lekcja 3</a>   | 29 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Wstęp fabularny do rozliczenia II części projektu</a>       | 29 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie</a>    | 30 |

|   |    |
|---|----|
| <a href="#">Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]</a>                                | 31 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]</a>                                | 33 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]</a>                 | 35 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów</a>            | 37 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]</a>                 | 37 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów</a>            | 38 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]</a>                 | 39 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów</a>            | 40 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]</a>                 | 40 |
| <a href="#">Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów</a>            | 42 |
| <a href="#">Tydzień 4 – Lekcja 4</a>  | 43 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Wstęp fabularny do finału projektu</a>                   | 43 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie</a> | 43 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]</a>                           | 45 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]</a>                           | 47 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]</a>                           | 49 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]</a>                           | 51 |
| <a href="#">Lekcja 4 – Epilog Opowieści</a>                                     | 54 |
| <a href="#">Materiały dodatkowe</a>   | 64 |
| <a href="#">Słownik/Legenda stworzona do świata:</a>                            | 64 |
| <a href="#">Bohaterowie</a>   | 65 |
| <a href="#">Lokacje</a>   | 66 |
| <a href="#">Licencja</a>  | 67 |
| <a href="#">Harmonogram prac</a>  | 68 |

1 rozplynął się we mgle

# Wprowadzenie



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



# 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 zależać 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 wariancie „A” bohaterka zdecydowała się sprzedać rodzinny klejnot, nie pojawi się on już na jej szyi do końca opowieści. Jeśli w wariancie „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.



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





# 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;**



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



### 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.

- Przełącz 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

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

## Tydzień 2 – Lekcja 2

- 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**.

- Zweryfikuj i oceń pracę wykonaną przez uczniów w ramach pierwszego kamienia milowego projektu.
- Osobom, które zaliczyły kamień milowy, dyskretnie przełącz 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**.

Konieczne notuj wybory uczniów po każdym głosowaniu!

## Tydzień 3 – Przygotowanie do Lekcji 3

1. Wydrukuj materiały:



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



- 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 podzieli 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...



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



# I rozplynął się we mgle

# Treści fabularne



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





# Tydzień 1 – Lekcja 1

## Lekcja 1 – Prolog

MIST CITY.

ROK 2390.

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION.

BIURO CEO.

Widok z 90 piętra byłby najpiękniejszym doświadczeniem w życiu wszystkich nisko postawionych mieszkańców tego wiecznie zamglonego miasta. Szczególnie w tak przejrzysty dzień jak dzisiaj. Przez ogromne, szklane okna nie można było dostrzec granic miasta, które wypełniały ogromne zabudowania, głównie szklane korporacyjne budynki i ogromne mieszkaniowe molochy. Na siedzącym naprzeciwko biurka mężczyźnie nie robiło to jednak wrażenia. Ubrany był w długi, czarny płaszcz wykonany z bawełny, której już od dawna przestano używać na rynku modowym, zastępując ją syntetycznymi materiałami. Na głowie miał założoną szarą fedorę, a na nosie czarne, okrągłe okulary odbijające świat. Stukał palcem w obity skórą podłokietnik. Ot, kolejne widoki zarezerwowane dla najbogatszych, którzy uciekli jak najwyżej od brudu i trudu świata na najniższym poziomie miasta.

Nagle widok zza okna przysłonił ogromny cień, a mężczyzna usłyszał głośnie stąpienie. Po nim nastąpiły ciężkie kroki zbliżające się w kierunku okna. Szklane płyty zaczęły się rozsuwać na boki, wpuszczając do środka powiew ciepłego wiatru. Po chwili przez tę wyrwę weszła ogromna, cztero kończynowa postać z błyszczącymi zielonymi łuskami i długim na co najmniej osiem metrów ogonem zakończonym żółtym upierzeniem. Drakona. To nie pierwszy raz, gdy mężczyzna miał okazję spotkać przedstawiciela smoczzej rasy, ich nieliczna społeczność zajmowała najważniejsze stanowiska w mieście. Nie bez powodu większością korporacji rządziły Drakiny. Kiedy smoczyca wpełzła do środka, okna za nią ponownie się zamknęły.

*– Przepraszam, że kazałam panu czekać, detektywie Silverface.*

Mężczyzna wstał, pochylił fedorę na gest powitania i usiadł ponownie.

*– Miło mi panią poznać, pani Qarmyn. Może mi pani mówić Arien, nie lubię oficjalnych formułek.*

*– Rozumiem, że wie pan, kim jestem?*

*– Oczywiście. Na tym polega moja praca, aby wiedzieć pewne rzeczy. W Mist City nie ma chyba nikogo, kto by nie słyszał o Xe'os Corporation. A przynajmniej nikogo, kto choć trochę interesuje się wszczepami.*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



Smoczyca uśmiechnęła się z pychy.

– *Otóż to. Nie muszę więc wspominać, że to sprawa nader delikatna. Z tak ogromną popularnością idzie w parze ogromne zainteresowanie mediów, czekających tylko na moje potknięcie.*

Arien przytknął złączone dwa palce do buzi i pokazał znak zamkniętych na zamek ust. Lubił takie starodawne gesty, choć pani Qarmyn zdawała się go nie rozumieć.

– *Chcę, aby odnalazł pan mojego syna, Pozbawionego Głosu.* – Arien domyślił się, że nie jest to „społeczne imię” drakina, a jego smoczy przydomek, którego używają tylko najbliżsi. – *Trzy dni temu doszło do ataku na jego mieszkanie i mój jedyny syn, mój dziedzic, został porwany. Domyślam się, że zrobiono to dla okupu, jednak do tej pory nie dostałam żadnej wiadomości w tej sprawie.*

– *Rozumiem powagę tego zlecenia, pani Qarmyn. Czy mogę wiedzieć, jakim imieniem posługiwał się pański syn na co dzień?*

– *Zyvrut.*

– *Czy mogę otrzymać dostęp do jego mieszkania?*

– *Oczywiście. Cokolwiek będzie potrzebne. Okup też jestem skłonna zapłacić, byleby tylko mój syn odnalazł się cały i zdrowy.*

Detektyw wstał z krzesła i zdjął swoje ciemne okulary. Dopiero teraz można było w pełni zauważyć, że jedno z jego oczu było mechanicznym wszczepem. Posrebrzana, metalowa płytką pokrywała cały prawy oczodół.

– *Rozwiążę tę sprawę. Zgłosiła się pani do najlepszego specjalisty w całym Mist Town.*

## 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:

Arien Silverface rozejrzał się po ciemnej, wąskiej uliczce. Ani żywej duszy. Stał przed stalowymi, pozbawionymi jakichkolwiek szyldów, drzwiami. Wiedział jednak, że tuż za nimi znajdowała się Serwitornia. Najlepsze miejsce do naprawiania i wszczepiania wszczepów. Jednak zdolności nie szły w parze z popularnością. Może właściciel nigdy jej nie pragnął? Arien chwycił za klamkę i wszedł do środka.

– *Cześć, Doc!* – Arien zawiesił fedorę na wieszaku i uśmiechnął się do siedzącego za komputerami metalowego osobnika. Jego całe ciało pokryte było wszczepami i detektyw nie wiedział, czy kiedyś był on

człowiekiem, elfem czy może orkiem. Najlepszym określeniem na niego było teraz społecznie aprobowane „Mutant”. Doc jednak nie znosił tego słowa. – *Przyszedłem na standardowy przegląd prawego oka.*

Metalowa twarz obróciła się nienaturalnie w jego kierunku.

– *A, Arien! Dobrze, że wpadłeś. Planuję w końcu rozkręcić to miejsce. Po raz pierwszy od 10 lat. Potrzebuję klientów. Rozgłosu. A kogo mogę prosić o poradę, jak nie najlepszego detektywa? Pomożesz mi w tym przedsięwzięciu? Nawet nie wiem, od czego zacząć.*

– *Od planu, Doc. Potrzebujesz planu marketingowego, tak jak to robią ci ważniacy na górze. Daj, pomogę ci.*



# Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1

DZIELNICA 4–POZIOMU

POZIOM ZAGROŻENIA: NISKI

MIESZKANIE ZYVRUTA

Arien przyłożył siatkówkę swojego lewego oka do skanera przy drzwiach. Niebieski laser omiótł je od góry do dołu, po czym ekran zaświecił się zielonym światłem i drzwi do mieszkania Zyvruta stanęły otworem. Pani Qarmyn musiała tuż po jego wyjściu z siedziby firmy wprowadzić go do bazy spodziewanych gości.

Mieszkanie drakina było w fatalnym stanie. Od dnia jego porwania, zgodnie ze słowami jego matki, nic w środku nie było ruszane. Kobieta nie chciała powiadamiać żadnych służb, aby nie zwracać na siebie uwagi. Mieszkanie było położone na parterze. Patrząc na rozbite szklane drzwi prowadzące na taras, Arien domyślił się, że to właśnie tędy dostali się sprawcy. Od razu wykluczył teorię jednego napastnika. Nawet młody drakin był sporym smokiem i jego obezwładnienie stanowiłoby problem nawet dla najsilniejszego minotaura. Połamany stolik kawowy, przewrócone meble i rozbite szkło z cennych ozdób wskazywały, że doszło wewnątrz do szamotaniny. Zadrapania na szafkach to ślady po uderzeniu ogonem. Zyvrut musiał się więc bronić.

Detektyw zdjął swoje czarne okulary i zawiesił je na kieszeni. Przytknął palec do skroni przy swoim implancie. Po chwili jego metalowe oko zaczęło skanować całe pomieszczenie, oznaczając wszystkie pozostawione na miejscu zdarzenia ślady biologiczne, takie jak ślina, śluz, włosy, zęby, ale również i ślady kryminalistyczne, jak odciski butów, ślady papilarne czy przedmioty niezwiązane z pomieszczeniem, a które mogły zostać przyniesione przez sprawców. Dzięki takiemu obszernemu skanowi Arien był w stanie z całą pewnością stwierdzić, że do mieszkania wtargnęły cztery osoby. Dwaj z nich to były minotaury, które odbiły swoje kopyta na marmurowej posadzce. Trzeci to dorosły ork. W trakcie szamotaniny musiał stracić jednego zęba, który wpadł pod szafkę z ogromnym akwariem. Czwarty napastnik był najbardziej interesujący. Jego ślady długich, błękitnych włosów zostały znalezione zaraz przy fragmencie ubrania, które ukazywało fragment półksiężyca. Symbol elfickich rewolucjonistów, nienawidzących z całego serca korporacji i bogaczy.

Arien nie poprzestał wyłącznie na swoim implancie. Nie tylko on sprawiał, że był dobrym detektywem. Miał ogromne szczęście urodzić się z czakrą, która pomagała mu w jego pracy. Często zastanawiał się, czy to właśnie nie ona zdecydowała, że będzie detektywem. Nie miało to jednak dla niego większego znaczenia. Był, kim był i tyle. Jego wewnętrzna czakra była niewielka, ale pozwalała mu wsłuchać się w echo przeszłości. Usłyszeć głosy, które jeszcze niedawno rozbrzmiewały w tym pomieszczeniu. Głosy były



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



niewyraźne, rozmyte, ale należały prawdopodobnie do drakina. Pracował nad czymś, chyba przeprowadzał nawet jakieś badania. Był bardzo skupiony na wynikach. Później był krzyk i wściekłość. Wyniki musiały być niezadowolające. Potem pojawił się strach w głosie młodego smoka. Ktoś go odwiedził. Na kilka dni przed porwaniem. Zabrał rzeczy, nad którymi pracował. Arien słyszał już gdzieś ten głos. Próbował się skupić na nim ze wszystkich sił. I wtedy zrozumiał, że słyszał go, kiedy wchodził do siedziby Xe'os. Głos należał do jednego z minotaurów, który tam pracował.

Arien głośno oddychał. Używanie czakry było dla niego ogromnie męczące. Założył ponownie okulary i opuścił mieszkanie Zyvruta. Wiedział, że nie ma czasu zbadać wszystkich tropów. Musiał więc podjąć trudną decyzję.

## Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów

### Wybór [1A] – Ruszyć za tropem elfa rebelianta

Grupa elfickich rebeliantów nazywała siebie samych Wyzwoleńcami, chcieli pozbyć się korporacji rządzących Mist City. Byli to zaprawieni w boju awanturnicy, którzy z całą pewnością mogli chcieć porwać syna dyrektorki największej firmy implantowej w mieście. Na szczęście Arien znał sposób, jak odnaleźć elfa o błękitnych włosach.

### Wybór [1B] – Ruszyć za tropem minotaura z Xe'os

Nie bez powodu pani Qarmyn zatrudniła kogoś z zewnątrz do odnalezienia jej porwanego syna. Gdyby chciała, mogłaby skorzystać z pomocy kogoś wewnątrz swojej firmy. Musiała więc podejrzewać, że ktoś z Xe'os może maczać w tym palce.

# 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:

Alga Food to ulubiona budka z azjatyckim żarciem detektywa. Znał się bardzo dobrze z jej właścicielem, ten zawsze wiedział, co mu podać bez pytania. Kiedy Arien skupiał się na złapaniu makaronu pałeczkami, ktoś się do niego dosiadł. To Doc.

*– Plan gotowy. Wszystko wygląda elegancko. Teraz tylko trzeba go zrealizować. Pomyślałem, że na pierwszym etapie przydałoby się także zaprojektować szyld. Wiesz, wszyscy wiedzą, że miejscówka nazywa się Serwitornia. Jednak kiedy ktoś przychodzi nowy, to zupełnie nie rozumie przestania. Trzeba jakoś wyrazić to w szyldzie. To, czym się zajmuję. Masz jakiś pomysł?*

## Lekcja 2 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

### Informacja 1 – Zysk Wybór A

Elficki rebeliant brał udział bezpośrednio w porwaniu drakina. Spotkanie się z nim na pewno rzuci więcej światła na to, kim byli jego współtowarzysze i jakie są powiązania rebeliantów z synem dyrektorki Xe'os.

### Informacja 2 – Strata Wybór A

Elfi rebelianci potrzebują każdego grosza, aby wesprzeć ich działania. Odnalezienie niebieskowłosego elfa może nie być problemem, ale zrobienie tego w bezpieczny sposób już tak. Arien będzie musiał oddać połowę swojej wypłaty oferowanej przez panią Qarmyn, aby elfi rebelianci nie ingerowali w jego poszukiwania. Jak nie wykona swojej pracy, to będzie musiał wypłacić te pieniądze z własnej kieszeni, a to już go bardzo zaboli. Być może będzie musiał nawet sprzedać własny implant.

### Informacja 3 – Zysk Wybór B

Minotaur z Xe'os prawdopodobnie wie, nad czym ostatnio tak zawzięcie pracował młody drakin. Zapewne rzeczy, które od niego wzięł już dawno przepadły, jednak nawet zwykłe informacje od tej byczej istoty mogą pomóc zrozumieć tę zagadkę. Szczególnie że pracuje on dla Xe'os i wie, jak bardzo przerażająca potrafi być pani Qarmyn.



## Informacja 4 – Strata Wybór B

Arien widział tego minotaura na korytarzu tylko przez krótką chwilę. Na pewno był pracownikiem firmy, ale znalezienie jednego minotaura w tak ogromnej placówce, jaką był Xe'os, na pewno nie przejdzie bez echa. Nieważne czy ów byk maczał palce w zaginięciu Zyvruta, pani Qarmyn dowie się o tym, że był podejrzany i na pewno zwolni go przy pierwszej lepszej okazji, utrudniając mu również zdobycie jakiegokolwiek pracy w Mist City.



## Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1

### Wynik decyzji [1A]

TEREN ELFICKIEJ GRUPY REBELIANCKIEJ “PÓŁKSIĘŻYC”

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

WAŹKA, CIEMNA ULICZKA

*– Dużo mnie kosztowało, aby cię znaleźć, Proxy. Jeśli dalej będziesz tak milczał, okaże się, że to były to moje najgorzej zainwestowane pieniądze.*

Detektyw opierał się o betonową, nierówną ścianę ozdobioną różowym graffiti przedstawiającym półksiężyc. Na metalowym śmietniku siedział wysoki elf ubrany w czarną, pikowaną kurtkę, długie spodnie ozdobione zmieniającymi kolor cekinami. Jego delikatne, niebieskie włosy związane były długi kucyk sięgający mu niemal do bioder. Elf starał się nie utrzymywać kontaktu wzrokowego z detektywem i odstresowywał się energicznie żując już drugą paczkę gum.

*– Wiem, że ty, twoi kumple minotaury oraz jeden ork byliście w mieszkaniu Zyvruta. Nic mi nie wiadomo o tym, aby minotaury czy orkowie dołączyli do waszej rewolucyjnej, ELFICKIEJ organizacji, więc na pewno nie była to sprawa półksiężyc. Robiłeś to na własną rękę, Proxy. Dlaczego?*

Elf wypluł gumę i zaczął przeszukiwać swoje kieszenie. Sprawdzał kurtkę, a potem spodnie. W końcu sapnął z rezygnacji.

*– Skończyły się.* – to pierwsze słowa, które usłyszał od niego Arien.

Detektyw sięgnął do własnej kieszeni i wyciągnął nieotwarte opakowanie po gumach. Podał je elfowi.

*– Nie jestem twoim wrogiem, Proxy. Chcę dotrzeć do prawdy. Jeśli to nie ty porwałś drakina, to powiedz mi, co się tam stało? Jeśli nic mi nie powiesz, na podstawie znalezionych dowodów i tak będę w stanie sprawić, że trafisz za kratki na długie lata. A pomyśl o złości pani Qarmyn. Nie będziesz mógł swobodnie chodzić po mieście jak dotychczas.*

*– Półksiężyc nie ma z tym nic wspólnego.* – Elf w końcu spojrzał na Ariena. Jego zielone oczy odbiły się w okularach detektywa. *– To była robota z zewnątrz. Ktoś anonimowy rzucił na czarny market ofertę porwania drakina. Robota miała być czysta. Smoczyku miał nie spać włos z głowy. Otrzymaliśmy konkretne informacje, które dy wejść, jak obejść alarmy, jak wygląda mieszkanie, gdzie mamy go odwieźć. My byliśmy tylko dostawcami, którzy wykonali przygotowany plan krok po kroku.*

*– Gdzie go odstawiliście?*



Nagle komunikator detektywa zadzwieczał. Arien spojrzął na podświetlony ekran. Dzwoniła pani Qarmyn. Odsunął się kilka kroków od elfa i odebrał połączenie.

*– Arien? Otrzymałam żądania okupu. Chcą miliona w gotówce. Mam je zostawić dzisiaj wieczorem w konkretnym miejscu. Przyjedź tu jak najszybciej.*

Detektyw zakończył rozmowę i odwrócił się w kierunku elfa. Proxy zniknął.

## Wynik decyzji [1B]

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: ZEROWY

POZIOM 4, POKÓJ KONFERENCYJNY

*– Długo tu pracujesz, Fragman?*

Arien otrzymał na czas przesłuchania pusty pokój konferencyjny, położony na czwartym piętrze biurowca. Pokój wydawał się nie mieć kamer, ale detektyw dobrze wiedział, że jego zleceniodawczyni na pewno ich podsłuchuje. Nie pozwoliło mu się to odprężyć, ale w końcu to dzięki jej zaangażowaniu trafił do właściwego minotaura. Nie powiedział jej, co ten minotaur miał wspólnego z zaginięciem jej syna, ale drakona była i tak wściekła.

Siedzący po drugiej stronie stołu minotaur, mimo ogromnej, muskularnej postawy, wydawał się bardzo zestresowany tą sytuacją. Pot spływał mu z czoła.

*– O–osiem lat, proszę pana.*

*– Miałeś okazję poznać syna pani Qarmyn?*

*– T–tak, oczywiście. By–był tutaj wielokrotnie. To w ko–końcu jego przyszła fi–firma.*

Detektyw musiał zobaczyć reakcję minotaura na wiedzę, której nie powinien mieć.

*– Sprawa wygląda następująco – Zyvrut został porwany.*

Oczy minotaura rozszerzyły się i pisnął z przerażenia. Jego ręce zaczęły drżeć. Chyba zaczął rozumieć, dlaczego jest przesłuchiwany. Jego reakcja była naturalna dla kogoś, kto się dopiero dowiedział o porwaniu.

*– J–j–ja n–naprawdę ni–nic o tym nie wi–wiem!*

*– Ale byłeś u niego wcześniej. Wiedziałaś, że nad czymś pracuje. Nad czymś, co zajmowało mu ostatnio sporo czasu. Co to było?*

Minotaur rozejrzał się po pokoju nerwowo, po czym przysunął krzesło bliżej detektywa i ściszył głos.

– Pan Z–Zyvrut poprosił mnie o dostęp do archiwum na temat rytuału przejścia.

– Rytuału przejścia? – zaciekał się detektyw. Nigdy wcześniej nie słyszał o tym terminie.

– K–każdy nowy dyrektor musiał go przejść. Panicz Z–Zyvrut miał go przejść tydzień temu, ale przełożył go na przyszły miesiąc. W tym czasie chciał go dogłębnie przeanalizować, ale nie powiedział o tym pani Qarmyn.

– Ale o co w nim chodzi, Fragman?

– S–sam do końca n–nie jestem pewny. To bardzo chronione informacje dostępne tylko dla samej góry, ale skoro pan Zyvrut p–p–prosił. Jak na moje, to działało to jak t–transfer wspomnień, tylko że zamiast wspomnień, każdy nowy dyrektor miał w trakcie rytuału o–otrzymać całe tożsamości wszystkich byłych dyrektorów Xe'os. Podobno sama pani Q–Qarmyn też to przeszła. Dzięki temu historyczna wiedza nie jest składowana w a–aktach, tylko w umyśle dyrektorki.

Nagle komunikator detektywa zadzwieczał. Arien spojrzał na podświetlony ekran. Dzwoniła pani Qarmyn. Odsunął się kilka kroków od minotaura i odebrał połączenie.

– Arien? Otrzymałam żądania okupu. Chcą miliona w gotówce. Mam je zostawić dzisiaj wieczorem w konkretnym miejscu. Przyjdź tu jak najszybciej.

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

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: ZEROWY

POZIOM 90, BIURO CEO

Okna w biurze dyrektorki generalnej były otwarte, a drakona stała na krawędzi pokoju, machając skrzydłami, jakby próbowała strzepnąć ze swojego ciała ogarniającą ją złość. Detektyw przyglądał się po raz kolejny wiadomości pozostawionej pod drzwiami apartamentu pani Qarmyn. Arien musiał przyznać, że porywacze musieli mieć dużo odwagi, aby zostawiać taką wiadomość pod mieszkaniem tak wpływowej osoby. Albo musieli być bardzo głupi.

– Nie zdają sobie sprawy, z kim zadzierają. – syczała drakona, nie odwracając się nawet w kierunku siedzącego za biurkiem detektywa. Jej potężny głos był i tak bardzo dobrze słyszalny.

– Z całym szacunkiem pani Qarmyn, ale mam wrażenie, że ktokolwiek porwał pani syna, bardzo dobrze zdawał sobie sprawę, z kim zadziera. Pytanie teraz brzmi, co zrobimy z okupem?



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



– Zapłacę. Pieniądze nie mają znaczenia.

– Myślę, że oni również i z tego zdają sobie sprawę. Jeśli raz pani zapłaci, mogą chcieć zażądać kolejnego miliona lub dziesięciu milionów. To nasza szansa, aby ich złapać.

– Rób, co uważasz za słusze, detektywie Silverface. Nie bez powodu cię wynajęłam. Masz sprawić, że mój syn wróci do mnie cały i zdrowy. Udowodnij, że twoja reputacja nie jest tylko wydmuszką.

Arien stukał w poręcz fotela, bijąc się z własnymi myślami. W końcu cmoknął i przerwał stukanie.

– Odnalazłem trop wskazujący, że porwanie pani syna zostało wrzucone jako oferta na czarny rynek. Wykonała ją niezależna grupa, z której jeden członek należał do Półksiężycy.

Drakona odwróciła się, spoglądając swoimi zimnymi, żółtymi ślepiami prosto w postać małego detektywa. Jej ostre zęby wystawały z jej niezadowolonej miny.

– Skoro ma pan trop, detektywie Silverface, to niech pan za nim podąży. Półksiężyc posunie się do wszystkiego, byle zrujnować to, co udało nam się zbudować. Jeśli będę musiała, zniszczę całą tę ich dziecianną organizację.

Arien nie wątpił, że drakona była do tego zdolna, jednak takim ruchem nadałaby jedynie sens istnieniu organizacji takiej jak Półksiężyc. Arien marzył, aby wrócić do swojego łóżka, z dala od tego podzielonego świata. Uniósł fedorę w geście pożegnania i opuścił biuro dyrektorki. Za trzy godziny miało dojść do przekazania pieniędzy w starej dzielnicy dolnego miasta. Detektyw musiał przemyśleć plan działania.

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

### Wybór [2A – 1A] – Śledzić porywaczy w pojedynkę

Detektyw skryje się w dogodnym miejscu i z daleka będzie obserwował miejsce pozostawienia okupu. Kiedy tylko porywacze się pojawią, będzie ich śledził do miejsca ich kryjówki.

### Wybór [2B – 1A] – Przygotować zasadzkę

Złapanie porywaczy tu i teraz może być kluczowe, aby upewnić się, gdzie jest przetrzymywany Zyvrut. Arien wykorzysta swoje niespłacone długi i zbierze ekipę zdolną złapać kogokolwiek, kto się pojawi w umówionym miejscu.

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

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: ZEROWY

POZIOM 90, BIURO CEO

Okna w biurze dyrektorki generalnej były otwarte, a drakona stała na krawędzi pokoju, machając skrzydłami, jakby próbowała strzepnąć ze swojego ciała ogarniającą ją złość. Detektyw przyglądał się po raz kolejny wiadomości pozostawionej pod drzwiami apartamentu pani Qarmyn. Arien musiał przyznać, że porywacze musieli mieć dużo odwagi, aby zostawiać taką wiadomość pod mieszkaniem tak wpływowej osoby. Albo musieli być bardzo głupi.

– *Nie zdają sobie sprawy, z kim zadzierają.* – syczała drakona, nie odwracając się nawet w kierunku siedzącego za biurkiem detektywa. Jej potężny głos był i tak bardzo dobrze słyszalny.

– *Z całym szacunkiem pani Qarmyn, ale mam wrażenie, że ktokolwiek porwał pani syna, bardzo dobrze zdawał sobie sprawę, z kim zadziera. Pytanie teraz brzmi, co zrobimy z okupem?*

– *Zapłacę. Pieniądze nie mają znaczenia.*

– *Myślę, że oni również i z tego zdają sobie sprawę. Jeśli raz pani zapłaci, mogą chcieć zażądać kolejnego miliona lub dziesięciu milionów. To nasza szansa, aby ich złapać.*

– *Rób, co uważasz za słuszne, detektywie Silverface. Nie bez powodu cię wynajęłam. Masz sprawić, że mój syn wróci do mnie cały i zdrowy. Udowodnij, że twoja reputacja nie jest tylko wydmuszką.*

Arien uniósł fedorę i ruszył w kierunku wyjścia z biura. Nagle usłyszał odwracającą się w jego kierunku drakonę, więc zatrzymał się w połowie drogi.

– *Jak powiązany jest z tą sprawą ten minotaur, Fragman?*

Detektyw obrócił się w jej kierunku i dostrzegł, że drakona spogląda wprost w niego swoimi zimnymi, żółtymi ślepiami. Jej ostre zęby wystawały z jej niezadowolonej miny.

– *Obawiam się, że w ogóle nie jest zamieszany w porwanie.*

– *Nie kłam, Silverface.* – drakona zasyczała ze złości, a jej skrzydła ponownie drgnęły. – *Przecież wiem, że z nim rozmawiałeś.*

– *Nie w moim interesie jest panią okłamywać.*

– *I tak nie ma to już znaczenia. Fragman przestał być moim pracownikiem w momencie, kiedy zaczęłeś go szukać. Dopilnuję, aby nie znalazł żadnej pracy w Mist City.*

– *Ale on naprawdę...* – zaczął detektyw, ale drakona spojrzała na niego tak, że głos uwiązł mu w gardle.

– *Możesz odejść, detektywie Silverface. Rób to, za co ci płacę.*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



Detektyw marzył, aby wrócić do swojego łóżka, z dala od tego korporacyjnego świata. Uniósł ponownie fedorę w geście pożegnania i opuścił biuro dyrektorki. Za trzy godziny miało dojść do przekazania pieniędzy w starej dzielnicy dolnego miasta. Detektyw musiał przemyśleć plan działania.

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

### Wybór [2A – 1B] – Śledzić porywaczy w pojedynkę

Detektyw skryje się w dogodnym miejscu i z daleka będzie obserwował miejsce pozostawienia okupu. Kiedy tylko porywacze się pojawią, będzie ich śledził do miejsca ich kryjówki.

### Wybór [2B – 1B] – Przygotować zasadzkę

Złapanie porywaczy tu i teraz może być kluczowe, aby upewnić się, gdzie jest przetrzymywany Zyvrut. Arien wykorzysta swoje niespłacone długi i zbierze ekipę zdolną złapać kogokolwiek, kto się pojawi w umówionym miejscu.

## 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:

Doc i Arien spoglądali na wyładowywany przez dwóch żywiołaków powietrza nowy szyld Serwitorni. Mimo iż twarz Doca nie pozwalała mu na okazywanie emocji, to detektyw wiedział, że jego towarzysza rozpira duma.

– *Piękne! Już widzę te tłumy ludzi stojące pod drzwiami do mojego gabinetu!*

– *No to na mnie już chyba pora.* – Arien uniósł fedorę w geście pożegnania, ale metalowa ręka zatrzymała go przed odejściem.

– *O, nie nie, przyjacielu! Siedzimy w tym razem. Pora ruszyć z kolejnym etapem planu! Tym razem musimy pomyśleć też o gościach i marketingu. Powinniśmy stworzyć coś do reklamy. Wizytówkę? Plakat? Blok reklamowy?*

## Lekcja 3 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

### Informacja 1 – Zysk Wybór A

Pracując samotnie, Arien nie zwróci na siebie niczyjej uwagi, przez co tajemnica na temat jego obecnego zlecenia pozostanie nadal sekretem.

### Informacja 2 – Strata Wybór A

Pieniądze przeznaczone na okup zostaną zabrane przez porywaczy i nie uda się ich odzyskać. Taka utracona suma być może nie zaboli firmy pani Qarmyn, lecz na pewno zszarga reputację najlepszego detektywa w mieście.

### Informacja 3 – Zysk Wybór B

Pieniądze, które pani Qarmyn przeznaczyła na okup, zostaną odzyskane. Podejrzani, którzy pojawią się na miejscu, również zostaną obezwładnieni i doprowadzeni przed oblicze sprawiedliwości.

### Informacja 4 – Strata Wybór B

Taka zasadzka na pewno nie obejdzie się bez echa w mieście, więc informacje o porwaniu Zyvruta z pewnością trafią do mediów. A to sprawi, że pani Qarmyn zostanie przedstawiona w złym świetle, jako drakona, która nie skierowała sprawy do publicznych służb, tylko załatwia to prywatnymi drogami.

## Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]

Wynik decyzji [2A – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

MIEJSCE PRZEKAZANIA OKUPU

Skrzynka z milionem nowych dolarów została pozostawiona w małym kontenerze, zgodnie ze wskazówkami porywaczy. Jeden z pracowników pani Garmyn podjechał swoim służbowym samochodem. Wysiadł, zostawił skrzynkę, nie znając jej zawartości i odjechał. Na pewno porywacze obserwowali to miejsce. Nie wyjdą ze swojej kryjówki, do czasu aż nie poczują się bezpiecznie. Arien ukrył się na dachu starej kamienicy, skąd miał dobry widok na kontener.

Minęła godzina od pozostawienia pieniędzy we wskazanym miejscu, kiedy jeden z przechodzących ludzi stanął przy kontenerze i wyciągnął z niego skrzynkę. Zrobił to tak zwinnie, że Arien niemal go przegapił. Przechodzień ruszył dalej, co jakiś czas spoglądając uważnie za siebie. Detektyw zdjął okulary i pozwolił swojemu wszczepowi działać. Dzięki niemu odnalazł idealną drogę, którą mógł śledzić człowieka ze skrzynką. Zatrzymał się jednak, zanim przeskoczył na sąsiedni dach. Coś było nie tak.

Postanowił sięgnąć do swojej czakry. Użył jej tylko tyle, aby móc świadomie podążać za porywaczem. Usłyszał jednak głosy przecinające powietrze. Głosów było kilka, jak nie kilkanaście. Należały do orków, minotaurów czy nawet żywiołaków. Prawdopodobnie żywiołaków ziemi, bo ich głosy były tak szorstkie i nieprzyjemne. Arien musiał się skupić, aby zrozumieć, o czym głosy rozmawiają przy pomocy głosowych komunikatorów. Z urwanych słów musiał poskładać całość. Wyglądało na to, że Proxy ostrzegł grupę porywaczy o detektywie i ci zajęli bezpieczne miejsca na trasie człowieka ze skrzynką, aby go chronić. Albo, by złapać detektywa i upewnić się, że ten już nikogo nie będzie śledził.

– *Najwidoczniej nie wiedzieli o mnie wszystkiego.* – powiedział pod nosem.

Stłumił swoją czarkę do minimum i, polegając na wszczepie oraz swojej mocy słyszenia głosów, przechodził pomiędzy zagrożeniami, pozostając niewidocznym. Człowiek ze skrzynką czuł się bezpiecznie, więc po kilkunastu minutach przestał się rozglądać, a głosy wyczuwalne czakrą zniknęły. Kolejne

kilkanaście minut potrwało Arienowi śledzenie człowieka, zanim ten wszedł do jednego ze starych magazynów.

– *Bingo.*

Wynik decyzji [2B – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

MIEJSCE PRZEKAZANIA OKUPU

Skrzynka z milionem nowych dolarów została pozostawiona w małym kontenerze, zgodnie ze wskazówkami porywaczy. Jeden z pracowników pani Qarmyn podjechał swoim służbowym samochodem. Wsiadł, zostawił skrzynkę, nie znając jej zawartości i odjechał. Na pewno porywacze obserwowali to miejsce. Nie wyjdą ze swojej kryjówki, do czasu aż nie poczują się bezpiecznie. Arien przyłożył komunikator do ust i dał znać zebranemu zespołowi, aby czekał na jego sygnał. W odpowiedzi usłyszał przytaknięcia.

Minęła godzina od pozostawienia pieniędzy we wskazanym miejscu, kiedy jeden z przechodzących ludzi stanął przy kontenerze i wyciągnął z niego skrzynkę.

– *Szefie, mamy trop. Mutant w niebieskiej kurtce.*

Arien nie lubił określenia „Mutant”, które oznaczało istotę z licznymi wszczepami w swoim ciele. Spojrzał we wskazane miejsce. Faktycznie dojrzał człowieka odchodzącego ze skrzynią w ręce.

– *Teraz – dał sygnał zespołowi.*

Nagle z różnych części zabudowań zeskoczyli sprowadzeni przez Ariena ludzie i minotaury. Wśród nich był nawet jeden z żywiołaków ziemi. Jego kamienna postać mogłaby się bardzo przydać w obezwładnieniu porywaczy. Na szczęście miał on u detektywa dług wdzięczności, który właśnie mógł spłacić.

Mężczyzna ze skrzynką zauważył, co się święci i krzyknął w przestrzeń:

– *Proxy miał rację. Detektyw przyprowadził ze sobą posiłki! Potrzebuję pomocy!*

Z uliczek i odległych dachów wybiegło kilku najemników. Arien unikał przemocy, dlatego trzymał się od zamieszania z daleka. Obserwował uważnie skrzynkę porzuconą obecnie na ziemi.



Sytuacja była napięta, ale zespołowi detektywa udało się ostatecznie obezwładnić wszystkich 6 najemników. Żywiołek ziemi wręczył Arienowi zabezpieczoną skrzynkę.

– *Nióś ją do porzuconego magazynu, położonego niecałe 30 minut drogi stąd.*

Kiedy detektyw ruszył w wyznaczonym kierunku, mijaly go samochody należące do najbardziej wpływowych mediów. Arien poprawił kaptur zakrywający jego twarz. W środku pojazdów siedzieli podekscytowani reporterzy, poprawiając swoje mikrofony. Kilka dronów podążało za samochodami, nagrywając całe zajście z góry.

– *No to byłoby na tyle z trzymania tego w tajemnicy. Pani Qarmyn nie będzie zadowolona.*

## Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]

Wynik decyzji [2A – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS I W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

MIEJSCE PRZEKAZANIA OKUPU

Skrzynka z milionem nowych dolarów została pozostawiona w małym kontenerze, zgodnie ze wskazówkami porywaczy. Jeden z pracowników pani Qarmyn podjechał swoim służbowym samochodem. Wysiadł, zostawił skrzynkę, nie znając jej zawartości i odjechał. Na pewno porywacze obserwowali to miejsce. Nie wyjdą ze swojej kryjówki, do czasu aż nie poczują się bezpiecznie. Arien ukrył się na dachu starej kamienicy, skąd miał dobry widok na kontener.

Minęła godzina od pozostawienia pieniędzy we wskazanym miejscu, kiedy jeden z przechodzących ludzi stanął przy kontenerze i wyciągnął z niego skrzynkę. Zrobił to tak zwinnie, że Arien niemal go przegapił. Przechodzień ruszył dalej, co jakiś czas spoglądając uważnie za siebie. Detektyw zdjął okulary i pozwolił swojemu wszczepowi działać. Dzięki niemu odnalazł idealną drogę, którą mógł śledzić człowieka ze skrzynką. Zatrzymał się jednak, zanim przeskoczył na sąsiedni dach. Coś było nie tak.

Postanowił sięgnąć do swojej czakry. Użył jej na tyle mało, aby móc świadomie podążać za porywaczem. Udało mu się usłyszeć kilka głosów porozumiewających się przez komunikator. Osoby te, musiały podobnie jak on, rozłożyć się na dachach budynków i obserwować porywacza z góry. Najwidoczniej porywacze zabezpieczyli się, aby nikt ich nie śledził. Wśród głosów na pewno detektyw rozpoznał

przedstawiciela orków i minotaura. Przez chwilę Arienowi wydawało się, że głos minotaura należy do Fragmana, ale jednak nie był to on. Ten głos był bardziej ochrypły i bezwzględny.

– *Najwidoczniej nie wiedzieli o mnie wszystkiego.* – powiedział pod nosem.

Stłumił swoją czarkę do minimum i, polegając na wszczepie oraz swojej mocy słyszenia głosów, przechodził pomiędzy zagrożeniami, pozostając niewidocznym. Człowiek ze skrzynką czuł się bezpiecznie, więc po kilkunastu minutach przestał się rozglądać, a głosy wyczuwalne czakrą zniknęły. Kolejne kilkanaście minut potrwało Arienowi śledzenie człowieka, zanim ten wszedł do jednego ze starych magazynów.

– *Bingo.*

Wynik decyzji [2B – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS I W DECYZJI 2 – 1B DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

MIEJSCE PRZEKAZANIA OKUPU

Skrzynka z milionem nowych dolarów została pozostawiona w małym kontenerze, zgodnie ze wskazówkami porywaczy. Jeden z pracowników pani Qarmyn podjechał swoim służbowym samochodem. Wysiadł, zostawił skrzynkę, nie znając jej zawartości i odjechał. Na pewno porywacze obserwowali to miejsce. Nie wyjdą ze swojej kryjówki, do czasu aż nie poczują się bezpiecznie. Arien przyłożył komunikator do ust i dał znać zebranemu zespołowi, aby czekał na jego sygnał. W odpowiedzi usłyszał przytaknięcia.

Minęła godzina od pozostawienia pieniędzy we wskazanym miejscu, kiedy jeden z przechodzących ludzi stanął przy kontenerze i wyciągnął z niego skrzynkę.

– *Szefie, mamy trop. Mutant w niebieskiej kurtce.*

Arien nie lubił określenia „Mutant”, które oznaczało istotę z licznymi wszczepami w swoim ciele. Spojrzał we wskazane miejsce. Faktycznie dojrzał człowieka odchodzącego ze skrzynią w ręce.

– *Teraz.* – dał sygnał zespołowi.

Nagle z różnych części zabudowań zeskoczyli sprowadzeni przez Ariena ludzie i minotaury. Wśród nich był nawet jeden z żywiołaków ziemi. Jego kamienna postać mogłaby się bardzo przydać w obezwładnieniu porywaczy. Na szczęście miał on u detektywa dług wdzięczności, który właśnie mógł spłacić.

Mężczyzna ze skrzynką zauważył, co się święci i gwizdnął w pustą przestrzeń. Z uliczek i odległych dachów wybiegła dwójka najemników. Jeden z nich był minotaurem. W ciemnościach panujących na ulicy detektywowi wydawało się, że to Fragman. Kiedy jednak na minotaura padło mrugające światła neonów zwisających z jednego z pobliskich sklepów, przekonał się, że się mylił. Arien unikał przemocy, dlatego trzymał się od zamieszania z daleka. Obserwował uważnie skrzynkę porzuconą obecnie na ziemi.

Sytuacja wydawała się poważna, ale całkiem szybko zespołowi detektywa udało się obezwładnić całą trójkę podejrzanych. Żywiołak ziemi wręczył Arienowi zabezpieczoną skrzynkę.

– *Nióś ją do porzuconego magazynu, położonego niecałe 30 minut drogi stąd.*

Kiedy detektyw ruszył w wyznaczonym kierunku, mijali go wysiadający z samochodów podekscytowani reporterzy. Arien poprawił kaptur zakrywający jego twarz. Przechodząc obok jednej grupy, podsłuchał wywód młodej dziennikarki:

– *Najpierw dyrektorka zwalnia z dnia na dzień jednego ze swoich pracowników, a teraz dochodzi do ataku w miejscu, w którym widziany był jej firmowy samochód? To na pewno ma coś wspólnego z tym, że od kilku dni nikt nie widział jej syna. To żyła złota George! Upewnij się, że wszystko nagrywamy. W końcu coś na nią mamy!*

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

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: NIEZNANY

PORZUCONY MAGAZYN

Magazyn był w większości zagracony paletami i częściami nieużywanych już w tych czasach maszyn. Najwidoczniej cały świat zapomniał o tym miejscu. Detektyw zakradł się do środka, wykorzystując bałagan i panującą w środku ciemność. Człowiek ze skrzynką zniknął mu co prawda z oczu, jednak odgłosy kroków były nadal dobrze słyszalne. Osobnik schodził metalowymi schodami w dół. Do podziemi. Arien ruszył jego tropem.

Detektyw nie musiał długo czekać, aż człowiek, którego śledził, wrócił tą samą drogą i opuścił wnętrze magazynu. Tym razem nie miał przy sobie skrzynki. Przeliczył natomiast otrzymany mały plik banknotów. Kiedy jego kroki ucichły, Arien podążył w głąb podziemnego korytarza. Zza jednych z drzwi migotało zielone światło. Prawdopodobnie odbicia monitora. Detektyw zakradł się pod nie i zajrzał do środka. Wśród licznych monitorów obserwujących przez kamery monitoringu punkt wymiany, siedzibę firmy Xe'os oraz mieszkanie Zyvruta, siedziała duża postać. Detektyw uchylił drzwi, które skrzypnęły. Nie musiał się dłużej ukrywać. Prawda w końcu wyszła na jaw.

– *Powiedz mi teraz, o co w tym wszystkim chodzi.* – powiedział detektyw, spoglądając w oczy stojącego przed nim młodego drakina o zielonych łuskach, tak bardzo podobnych do jego matki. To bez wątpienia był Zyvrut. Nie był ani związany, ani przetrzymywany. Obok niego leżała skrzynka wypełniona pieniędzmi.

– *Spokojnie, wszystko wyjaśnię. Proxy mi o tobie powiedział. Wiem, że zostałeś wynajęty, aby mnie odnaleźć. Tylko proszę, nie zabieraj mnie do niej.* – głos drakina zadrżał, kiedy powiedział „o niej”. Chyba nie miał najlepszych relacji ze swoją matką.

Detektyw skrzyżował ręce na piersi i oparł się o framugę drzwi.

– *Masz minutę, po czym dzwonię do pani Qarmyn. Ciekawe jak zareaguje, kiedy dowie się, że udało mi się odnaleźć Pozbawionego Głosu, który upozorował własne porwanie i ją okradł.*

Mimo iż Arien użył jego drakińskiego imienia, smok nie zareagował złością. Nie był tradycjonalistą, jak pani Qarmyn.

– *Tak, przyznaję się. To ja to wszystko zaplanowałem. Masz rację, detektywie. Udało ci się rozwiązać zagadkę. Jednak czy choć przez chwilę pomyślałeś, dlaczego to zrobiłem?*

– *Zaskocz mnie.*

– *Bo się bałem. Oczekiwała, że przejmę po niej firmę, tak jak ona to zrobiła po swoim ojcu. Że przejdę ten cały Rytuał Przejścia, który przy pomocy implantu wszczepianego do mózgu, wrzuca ci do głowy wszystkie osobowości byłych dyrektorów firmy. Rozumiesz, jak musi wyglądać życie, kiedy słyszysz głosy 200 lub 300-letnich przodków? Czy nadal byłbym sobą? Czy po prostu zajmowałbym się firmą do końca życia, bo oni by tego ode mnie chcieli? Próbowałem znaleźć sposób, aby to obejść, ale się nie da. Więc posunąłem się do własnego porwania. Chciałem zdobyć pieniądze i wymówkę, aby stąd wyjechać raz na zawsze.*

– *Nie chcę kłamać, że rozumiem twoją sytuację. Dla mnie, dla prostego człowieka, to zupełnie inny świat. Jestem detektywem i obiecałem twojej mamie, że cię do niej sprowadzę. To jest to, czym się zajmuję.*

– *Odejdę. Zabiorę pieniądze i odejdę. Powiesz jej, że mnie nie odnalazłeś. Po raz pierwszy zrezygnuj z doprowadzenia sprawy do końca, Arienie Silverface.*

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

### Wybór [3A – 2A – 1A] – Arien doprowadza sprawę do końca

Arien Silverface to nie tylko osoba, ale to też renoma panująca w Mist City jako najlepszego detektywa w mieście. To jego całe życie. Przyjmując zlecenie od pani Qarmyn podjął się odnalezienia jej syna i doprowadzenia go do niej całego i zdrowego. Taka była umowa.

### Wybór [3B – 2A – 1A] – Arien zgadza się porzucić śledztwo

Pozbawiony Głosu zdecydowanie nie kłamie. Był na tyle zdesperowany, że wynajął zbirów, by go porwali. Być może to pierwsza sprawa w dziejach najsłynniejszego detektywa w Mist City, która nie powinna zostać doprowadzona do końca?

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

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: NIEZNANY

PORZUCONY MAGAZYN

Arien nie mógł już dłużej zwlekać. W mediach na pewno było głośno o zajściu niedaleko miejsca pozostawienia skrzynki. Jeśli porywacze oglądali wiadomości, to na pewno nie będą czekać, aż pojawi się w ich kryjówce. Dlatego musiał postawić wszystko na jedną kartę. Wbiegł do magazynu.

W środku panował mrok i bałagan. Nie było ani jednej żywej duszy. Odnalazł metalowe schody prowadzące do podziemnego korytarza. Ruszył nimi w dół. Zza jednych z drzwi migotało zielone światło. Prawdopodobnie odbicie monitora. Detektyw zakradł się i zajrzał do środka. Wśród licznych monitorów obserwujących przez kamery monitoringu punkt wymiany, siedzibę firmy Xe'os oraz mieszkanie Zyrvuta, siedziała duża postać. Detektyw uchylił drzwi, które skrzypnęły. Nie musiał się dłużej ukrywać. Prawda w końcu wyszła na jaw.

– *Powiedz mi teraz, o co w tym wszystkim chodzi.* – powiedział detektyw, spoglądając w oczy stojącego przed nim młodego drakina o zielonych łuskach, tak bardzo podobnego jego matki. To bez wątpienia był Zyrvut. Nie był ani związany, ani przetrzymywany.

– *Spokojnie, wszystko wyjaśnię. Proxy mi o tobie powiedział. Wiem, że zostałeś wynajęty, aby mnie odnaleźć. Tylko proszę, nie zabieraj mnie do niej.* – głos drakina zadrżał, kiedy powiedział “o niej”. Chyba nie miał najlepszych relacji ze swoją matką.

Detektyw skrzyżował ręce na piersi i oparł się o framugę drzwi.

– *Masz minutę, po czym dzwonię do pani Qarmyn. Ciekawe jak zareaguje, kiedy dowie się, że udało mi się odnaleźć Pozbawionego Głosu, który upozorował własne porwanie i chciał ją okraść.*

Mimo iż Arien użył jego drakińskiego imienia, smok nie zareagował złością. Nie był tradycjonalistą, jak pani Qarmyn.

– *Tak, przyznaję się. To ja to wszystko zaplanowałem. Masz rację, detektywie. Udało ci się rozwiązać zagadkę. Jednak czy choć przez chwilę pomyślałeś, dlaczego to zrobiłem?*

– *Proxy nie był zbyt rozmowny. Zaskocz mnie.*

– *Bo się bałem. Oczekiwała, że przejmę po niej firmę, tak jak ona to zrobiła po swoim ojcu. Że przejdę ten cały Rytuał Przejścia, który przy pomocy implantu wszczepianego do mózgu, wrzuca mi do głowy wszystkie osobowości byłych dyrektorów firmy. Rozumiesz, jak musi wyglądać życie, kiedy słyszysz głosy 200 lub 300-letnich przodków? Czy nadal byłbym sobą? Czy po prostu zajmowałbym się firmą do końca życia, bo oni by tego ode mnie chcieli? Próbowałem znaleźć sposób, aby to obejść, ale się nie da. Więc posunąłem się do własnego porwania. Chciałem zdobyć pieniądze i wymówkę, aby stąd wyjechać raz na zawsze.*

– *Nie chcę kłamać, że rozumiem twoją sytuację. Dla mnie, dla prostego człowieka, to zupełnie inny świat. Jestem detektywem i obiecałem twojej mamie, że cię do niej sprowadzę. To jest to, czym się zajmuję.*

– *Odejdę. Nie wiem, jak stąd wyjadę, ale znajdę sposób. Zanieś pieniądze mojej matce z powrotem i powiedz jej, że mnie nie odnalazłeś. Po raz pierwszy zrezygnuj z doprowadzenia sprawy do końca, Arienie Silverface.*

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

### Wybór [3A – 2B – 1A] – Arien doprowadza sprawę do końca

Arien Silverface to nie tylko osoba, ale to też renoma panująca w Mist City jako najlepszego detektywa w mieście. To jego całe życie. Przyjmując zlecenie od pani Qarmyn podjął się odnalezienia jej syna i doprowadzenia go do niej całego i zdrowego. Taka była umowa.

### Wybór [3B – 2B – 1A] – Arien zgadza się porzucić śledztwo

Pozbawiony Głosu zdecydowanie nie kłamie. Był na tyle zdesperowany, że wynajął zbirów, by go porwali. Być może to pierwsza sprawa w dziejach najsłynniejszego detektywa w Mist City, która nie powinna zostać doprowadzona do końca?

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

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS I W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: NIEZNANY

PORZUCONY MAGAZYN

Magazyn był w większości zagracony paletami i częściami, nieużywanych już w tych czasach, maszyn. Najwidoczniej cały świat zapomniał o tym miejscu. Detektyw zakradł się do środka, wykorzystując bałagan i panującą w środku ciemność. Człowiek ze skrzynką zniknął mu co prawda z oczu, jednak odgłosy kroków były nadal dobrze słyszalne. Osobnik schodził metalowymi schodami w dół. Do podziemi. Arien ruszył jego tropem.

Detektyw nie musiał długo czekać, aż człowiek, którego śledził, wrócił tą samą drogą i opuścił wnętrze magazynu. Tym razem nie miał przy sobie skrzynki. Przeliczył natomiast otrzymany mały plik banknotów. Kiedy jego kroki ucichły, Arien podążył w głąb podziemnego korytarza. Zza jednych z drzwi migotało zielone światło. Prawdopodobnie odbicia monitora. Detektyw zakradł się pod nie i zajrzał do środka. Wśród licznych monitorów obserwujących przez kamery monitoringu punkt wymiany, siedzibę firmy Xe'os, oraz mieszkanie Zyvruta, siedziała duża postać. Detektyw uchylił drzwi, które skrzypnęły. Nie musiał się dłużej ukrywać. Prawda w końcu wyszła na jaw.

– *Powiedz mi teraz, o co w tym wszystkim chodzi.* – powiedział detektyw, spoglądając w oczy stojącego przed nim młodego drakina o zielonych łuskach, tak bardzo podobnych do jego matki. To bez wątpienia był Zyvrut. Nie był ani związany, ani przetrzymywany. Obok niego leżała skrzynka wypełniona pieniędzmi.

– *Spokojnie, wszystko wyjaśnię. Tylko proszę, nie zabieraj mnie do niej.* – głos drakina zadrżał, kiedy powiedział „o niej”. Chyba nie miał najlepszych relacji ze swoją matką.

Detektyw skrzyżował ręce na piersi i oparł się o framugę drzwi.

– *Masz minutę, po czym dzwonię do pani Qarmyn. Ciekawe jak zareaguje, kiedy dowie się, że udało mi się odnaleźć Pozbawionego Głosu, który upozorował własne porwanie i ją okradł.*

Mimo iż Arien użył jego drakińskiego imienia, smok nie zareagował złością. Nie był tradycjonalistą, jak pani Qarmyn.

– Tak, przyznaję się. To ja to wszystko zaplanowałem. Masz rację, detektywie. Udało ci się rozwiązać zagadkę. Jednak czy choć przez chwilę pomyślałeś, dlaczego to zrobiłem?

– Zaskocz mnie.

– Bo się bałem. Oczekiwała, że przejmę po niej firmę, tak jak ona to zrobiła po swoim ojcu. Że przejdę ten cały Rytuał Przejścia, o którym opowiedział mi Fragman. Gdyby nie on, podjąłbym się go bez dowiedzenia się o konsekwencjach. Na szczęście zdobyłem dodatkowy czas, aby zbadać, jak to dokładnie działa. Odkryłem, że to zabieg wszczepu mózgowego, który wrzuca ci do głowy wszystkie osobowości byłych dyrektorów firmy. Rozumiesz, jak musi wyglądać życie, kiedy słyszysz głosy 200 lub 300-letnich przodków? Czy nadal byłbym sobą? Czy po prostu zajmowałbym się firmą do końca życia, bo oni by tego ode mnie chcieli? Próbowałem znaleźć sposób, aby to obejść, ale się nie da. Fragman nie ma nic wspólnego z moim zaginięciem, o niczym nie wiedział, słowo! Sam to wszystko wymyśliłem. Posunąłem się do własnego porwania. Chciałem zdobyć pieniądze i wymówkę, aby stąd wyjechać raz na zawsze.

– Nie chcę kłamać, że rozumiem twoją sytuację. Dla mnie, dla prostego człowieka, to zupełnie inny świat. Jestem detektywem i obiecałem twojej mamie, że cię do niej sprowadzę. To jest to, czym się zajmuję.

– Odejdę. Zabiorę pieniądze i odejdę. Powiesz jej, że mnie nie odnalazłeś. Po raz pierwszy zrezygnuj z doprowadzenia sprawy do końca, Arienie Silverface.

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

### Wybór [3A – 2A – 1B] – Arien doprowadza sprawę do końca

Arien Silverface to nie tylko osoba, ale to też renoma panująca w Mist City jako najlepszego detektywa w mieście. To jego całe życie. Przyjmując zlecenie od pani Qarmyn podjął się odnalezienia jej syna i doprowadzenia go do niej całego i zdrowego. Taka była umowa.

### Wybór [3B – 2A – 1B] – Arien zgadza się porzucić śledztwo

Pozbawiony Głosu zdecydowanie nie kłamie w tym, co mówi. Był na tyle zdesperowany, że wynajął zbirów, by go porwali. Być może to pierwsza sprawa w dziejach najsłynniejszego detektywa w Mist City, która nie powinna zostać doprowadzona do końca?

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

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS I W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ.**

STARA DZIELNICA, DOLNA CZĘŚĆ MIST CITY

POZIOM ZAGROŻENIA: NIEZNANY

PORZUCONY MAGAZYN



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





Arien nie mógł już dłużej zwlekać. W mediach na pewno było głośno o zajściu niedaleko miejsca pozostawienia skrzynki. Jeśli porywacze oglądali wiadomości, to na pewno nie będą czekać, aż się pojawi w ich kryjówce. Dlatego musiał postawić wszystko na jedną kartę. Wbiegł do magazynu.

W środku panował mrok i bałagan. Nie było ani jednej żywej duszy. Odnalazł metalowe schody prowadzące do podziemnego korytarza. Ruszył nimi w dół. Zza jednych z drzwi migotało zielone światło. Prawdopodobnie odbicia monitora. Detektyw zakradł się pod nie i zajrzał do środka. Wśród licznych monitorów obserwujących przez kamery monitoringu punkt wymiany, siedzibę firmy Xe'os oraz mieszkanie Zyvruta, siedziała duża postać. Detektyw uchylił drzwi, które skrzypnęły. Nie musiał się dłużej ukrywać. Prawda w końcu wyszła na jaw.

– *Powiedz mi teraz, o co w tym wszystkim chodzi.* – powiedział detektyw, spoglądając w oczy stojącego przed nim młodego drakina o zielonych łuskach, tak bardzo podobnych do jego matki. To bez wątpienia był Zyvrut. Nie był ani związany, ani przetrzymywany.

– *Spokojnie, wszystko wyjaśnię. Proxy mi o tobie powiedział. Wiem, że zostałeś wynajęty, aby mnie odnaleźć. Tylko proszę, nie zabieraj mnie do niej.* – głos drakina zadrżał, kiedy powiedział „o niej”. Chyba nie miał najlepszych relacji ze swoją matką.

Detektyw skrzyżował ręce na piersi i oparł się o framugę drzwi.

– *Masz minutę, po czym dzwonię do pani Qarmyn. Ciekawe jak zareaguje, kiedy dowie się, że udało mi się odnaleźć Pozbawionego Głosu, który upozorował własne porwanie i chciał ją okraść.*

Mimo iż Arien użył jego drakińskiego imienia, smok nie zareagował złością. Nie był tradycjonalistą, jak pani Qarmyn.

– *Tak, przyznaję się. To ja to wszystko zaplanowałem. Masz rację, detektywie. Udało ci się rozwiązać zagadkę. Jednak czy choć przez chwilę pomyślałeś, dlaczego to zrobiłem?*

– *Uciałem sobie krótką rozmowę z Fragmanem i co nieco powiedział mi o Rytuale Przejścia. Jak się domyślałem, o to w tym wszystkim chodzi.*

Zyvrut nie wydawał się być zaskoczony. Prawdopodobnie usłyszał o zwolnieniu minotaura z firmy Xe'os.

– *Gdyby nie Fragman, podjąłbym się tego Rytuału bez wiedzy o konsekwencjach. Na szczęście zdobyłem dodatkowy czas, aby zbadać, jak to dokładnie działa. Odkryłem, że to zabieg wszczepu mózgowego, który wrzuca ci do głowy wszystkie osobowości byłych dyrektorów firmy. Rozumiesz, jak musi wyglądać życie, kiedy słyszysz głosy 200 lub 300-letnich przodków? Czy nadal byłbym sobą? Czy po prostu zajmowałbym się firmą do końca życia, bo oni by tego ode mnie chcieli? Próbowałem znaleźć sposób, aby to obejść, ale się nie da. Fragman nie ma nic wspólnego z moim zaginięciem, o niczym nie wiedział, słowo! Sam to wszystko wymyśliłem. Posunąłem się do własnego porwania. Chciałem zdobyć pieniądze i wymówkę, aby stąd wyjechać raz na zawsze.*

*– Nie chcę kłamać, że rozumiem twoją sytuację. Dla mnie, dla prostego człowieka, to zupełnie inny świat. Jestem detektywem i obiecałem twojej mamie, że cię do niej sprowadzę. To jest to, czym się zajmuję.*

*– Odejdę. Nie wiem, jak stąd wyjadę, ale znajdę sposób. Zanieś pieniądze mojej matce z powrotem i powiedz jej, że mnie nie odnalazłeś. Po raz pierwszy zrezygnuj z doprowadzenia sprawy do końca, Arienie Silverface.*

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

### Wybór [3A – 2B – 1B] – Arien doprowadza sprawę do końca

Arien Silverface to nie tylko osoba, ale to też renoma panująca w Mist City jako najlepszego detektywa w mieście. To jego całe życie. Przyjmując zlecenie od pani Qarmyn podjął się odnalezienia jej syna i doprowadzenia go do niej całego i zdrowego. Taka była umowa.

### Wybór [3B – 2B – 1B] – Arien zgadza się porzucić śledztwo

Pozbawiony Głosu zdecydowanie nie kłamie w tym, co mówi. Był na tyle zdesperowany w swojej decyzji, że wynajął zbirów, by go porwali. Być może to pierwsza sprawa w dziejach najstynniejszego detektywa w Mist City, która nie powinna zostać doprowadzona do końca?

# 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:

*– Arien, jesteś niemożliwy! Od kiedy zwróciłem się do Ciebie o pomoc, to wszystko idzie jak z płatka. Serwitownia zaczyna ściągać do siebie nowych ludzi. Jeszcze nigdy nie miałem tylu klientów. To wszystko dzięki tobie!* – Doc objął detektywa i uniósł do góry. Jego przytulas był tak silny, że Arien czuł, jak wszystkie jego kości krzyczą z bólu. W końcu jednak Doc postawił go na ziemi. – *To teraz ostatni etap planu. Najważniejszy! Potrzebuję stworzyć cennik swoich usług. Wiesz, wszystko musi być pięknie widoczne i zachęcające dla klienta. Jakieś promocje, gratisy, prywatne sesje z własną muzyką. Czego dusza zapagnie, ale byle klimat pasował do mojego stylu. Pomożesz mi dokończyć to, co zaczęliśmy?*

## Lekcja 4 – Nagrody za osiągnięcie kamienia milowego w projekcie

### Informacja 1 – Zysk Wybór A

Detektyw na pewno utrzyma swój status społeczny i z poleceń pani Qarmyn, może liczyć na dużo nowych i intratnych zleceń. Drakona będzie zadowolona z jego rozwiązania sprawy, mimo możliwych wpadek detektywa, o których zapomni, jeśli tylko uda mu się doprowadzić do niej jej syna całego i zdrowego.

### Informacja 2 – Strata Wybór A

Pozbawiony Głosu przejdzie przez Rytuał Przejścia i stanie się nowym dyrektorem generalnym Xe'os, zastępując na tym stanowisku swoją matkę. Arien Silverface będzie postrzegany w niższych poziomach Mist City jako piesek korporacyjny i niewielu będzie chciało utrzymywać z nim jakąkolwiek znajomość.

### Informacja 3 – Zysk Wybór B

Pozbawiony Głosu opuści miasto i raz na zawsze zniknie z radaru pani Qarmyn. Drakona nie zaufa w temacie Rytuału Przejścia nikomu poza swoim synem, dlatego wszczep ten zostanie na długo zapomniany w podziemnych bazach Xe'os. W oczach mieszkańców niższych pięter Mist City Arien Silverface będzie ich sojusznikiem w walce z korporacjami. Oficjalnie jednak detektyw nigdy nie stanie po żadnej ze stron.



## Informacja 4 – Strata Wybór B

Arien Silverface może zapomnieć o swojej renomie najlepszego detektywa. Pani Garmyn na pewno upewni się, że żadna korporacja nie będzie chciała korzystać z jego usług. Nie będzie łatwo mu znaleźć nowych klientów. Być może będzie musiał wrócić do poszukiwań zaginionych kotów i skradzionych damskich torebek.



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



## Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

*– Pozbawiony Głosu! Jesteś cały. Tak bardzo martwiłam się o ciebie!*

Pani Qarmyn objęła skrzydłami swojego jedyne go potomka, a jej twarz zalała fala ulgi. Zyvrut udawał przestraszonego, jakby naprawdę został porwany. Arien nie zamierzał burzyć wykreowanej przez niego rzeczywistości.

*– Też się bałam, Wieczna.*

Arien po raz pierwszy usłyszał drakińskie imię pani Qarmyn. „Wieczna”. Znając historię dotyczącą Rytułu Przejścia, posiadanie takiego imienia było co najmniej interesujące.

*– Detektywie Silverface. Nie ukrywam, że powątpiewałam w pańską reputację krążącą po Mist City. „Najlepszy detektyw w mieście”. Jednak udowodnił pan swoją wartość. Mój syn jest znowu ze mną. W recepcji będzie mógł odebrać pan swoją wypłatę z odpowiednią nawiązką. Czy trzy miliony nowych dolarów będzie wystarczającą sumą?*

Trzy miliony. TRZY. Wstępnie detektyw miał otrzymać milion nowych dolarów za to zlecenie, a to i tak byłoby najbardziej dochodowym zleceniem w całej jego karierze. Trzy miliony jednak brzmiały jak sen.

*– Tak. W zupełności wystarczy.* – odpowiedział, próbując nie krzyknąć z radości.

Pani Qarmyn spojrzała jeszcze przesywająco na detektywa.

*– Chyba nie muszę wspominać, że media nie powinny się o niczym dowiedzieć, prawda?*

*– Będę milczał jak grób.*

*– A ten Proxy, też będzie milczał jak pan?*

Detektyw przełknął ślinę. Nie ma szans, aby Półksiężyc nie wiedział o zaginięciu Zyvruta. Proxy lubił paplać. Drakona dostrzegła wahanie w oczach detektywa.



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



– Rozumiem. Wszystko rozumiem. – odpowiedziała.

Wynik decyzji [3B – 2A –1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

– *Jak to zniknął!?* – krzyk drakony rozniósł się echem po jej biurze. Również poukładane dokumenty i książki osunęły się z półek, lądując głucho na podłodze. Smoczyca stojąca tuż nad detektywem wyglądała, jakby była gotowa zjeść go jednym, dużym kęsem. Arien natomiast wiedział, że mogłaby to spokojnie zrobić. Dlatego zostawił swoją ulubioną fedorę na wieszaku.

– *Magazyn był pusty. Znalazłem tam liczne monitory, które obserwowały mieszkanie Zyrvuta, siedzibę firmy Xe'os oraz miejsce pozostawienia okupu. Ktoś nas obserwował i kiedy nadarzyła się okazja, uciekł. Razem z pieniędzmi i pani synem.*

– *Aaaaaa!* – zawyła smoczyca, a Arien ochronił twarz przed śliną tryskającą z ust drakony.

Jej ogromna przednia kończyna uniosła się do góry. Arien żegnał się z tym światem. Był jeszcze młody. Nagle – Trzask! Noga drakony głośno stanęła na coś twardego, rozgniatając to ze złości. Detektyw otworzył oczy. Pani Qarmyn właśnie rozwaliła swoje własne biurko, miażdżąc je na drobny mak.

– *Nie dość, że nie znalazłeś mojego syna, to masz jeszcze czelność wracać bez skrzynki z pieniędzmi. I ty nazywasz siebie najlepszym detektywem?*

– *Robiłem co...*

– *ZAMILCZ! Twoja kariera dobiegła końca. Każda korporacja w Mist City dowie się o twojej nieudolności. Nie będziesz miał już żadnych dużych zleceń. Oj, o to ja się już postaram. A teraz zniknij z moich oczu.*

Arien spodziewał się takiej rozmowy i cieszył się, że zachował swoje ciało w całości. Pomyślał, że zagra jeszcze z losem w karty, pytając:

– *A co z moją wypłatą?*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



Drakona wytrzeszczyła oczy. Detektyw mógł zliczyć jej wszystkie widoczne w tej chwili zęby. Ukłonił się i wyszedł. Po drodze zabrał fedorę i wezwał windę. Dopiero mijając 46 piętro przestał słyszeć krzyki drakony.

## Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

– *Pozbawiony Głosu! Jesteś cały. Tak bardzo martwiłam się o ciebie!*

Pani Qarmyn objęła skrzydłami swojego jedyne go potomka, a jej twarz zalała fala ulgi. Zyvrut udawał przestraszonego, jakby naprawdę został porwany. Arien nie zamierzał burzyć wykreowanej przez niego rzeczywistości.

– *Też się bałam, Wieczna.*

Arien po raz pierwszy usłyszał drakińskie imię pani Qarmyn. „Wieczna”. Znając historię dotyczącą Rytułu Przejścia, posiadanie takiego imienia było co najmniej interesujące.

– *Detektywie Silverface. Nie ukrywam, że powątpiewałam w pańską reputację krążącą po ...* –

Tuż przy wejściu pojawił się hologram młodej recepcjonistki.

– *Przepraszam ...* – zaczęła pracownica, ale drakona ryknęła ze złości.

– *Nie teraz Miranda, nie widzisz, że jestem zajęta!?*

– *Tylko to sprawa bardzo pilna. W holu mamy dziesiątkę reporterów, którzy chcą z panią rozmawiać. Wszyscy podnoszą temat zaginięcia pani syna oraz wynajętego przez panią detektywa.*

Drakona zaczęła głośno oddychać, próbując opanować oddech. Po chwili ciszy odezwała się spokojnym tonem.

– *Zaraz do nich zejdę.*

Hologram Mirandy zniknął.

– *A jednak się zawiodłam. Wyraziłam się dość jasno, że sprawa ma zostać załatwiona po cichu. PO CICHU.*  
– *Drakona głośno wypuściła powietrze – No nic. Możesz odebrać swoją zapłatę w recepcji. Milion nowych dolarów, tak jak się umawialiśmy.*

Arien uniósł fedorę i pożegnał się zarówno z Pozbawionym Głosu, jak i Wieczną. Marzył teraz tylko o ciepłej kąpieli. No i o spłaceniu długu zaciągniętego u Półksiężycu.

Wynik decyzji [3B – 2B –1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

– *Jak to znikną!?!?* – krzyk drakony rozniósł się echem po jej biurze. Równo poukładane dokumenty i książki osunęły się z półek, lądując głucho na podłodze. Smoczyca stojąca tuż nad detektywem wyglądała, jakby była gotowa zjeść go jednym, dużym kęsem. Arien natomiast wiedział, że mogłaby to spokojnie zrobić. Dlatego zostawił swoją ulubioną fedorę na wieszaku.

– *Magazyn był pusty. Znalazłem tam liczne monitory, które obserwowały mieszkanie Zyvruta, siedzibę firmy Xe'os oraz miejsce pozostawienia okupu. Ktoś nas obserwował i kiedy nadarzyła się okazja, uciekł. Udało nam się zabezpieczyć pieniądze, ale pani syn...*

– *Aaaaaaa!* – zawyła smoczyca, a Arien ochronił twarz przed śliną tryskającą z ust drakony.

Jej ogromna przednia kończyna uniosła się do góry. Arien żegnał się z tym światem. Był jeszcze młody. Nagle – Trzask! Noga drakony głośno stanęła na coś twardego, rozgniatając to ze złości. Detektyw otworzył oczy. Pani Qarmyn właśnie rozwaliła swoje własne biurko, miażdżąc je na drobny mak.

Tuż przy wejściu pojawił się hologram młodej recepcjonistki.

– *Przepraszam ...* – zaczęła pracownica, ale drakona ryknęła ze złości.

– *Nie teraz Miranda, nie widzisz, że jestem zajęta!?*

– *Tylko to bardzo pilna sprawa. W holu mamy dziesiątkę reporterów, którzy chcą z panią rozmawiać.*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





Drakona zaczęła głośno oddychać, próbując opanować oddech. Po chwili ciszy odezwała się spokojnym tonem.

– *Zaraz do nich zejdę.*

Hologram Mirandy zniknął.

– *Nie dość, że nie znalazłeś mojego syna, to jeszcze wpakowałeś na mnie media. Twoja kariera jest skończona, detektywie.*

Arien domyślał się, jak się potoczy rozmowa z Panią Qarmyn. Wiedząc jednak, że drakona ma teraz media na ogonie, podjął ryzyko i zapytał:

– *A co z moją wypłatą?*

– *Połowę tego, co się umawialiśmy. To i tak o wiele za dużo, za to co zrobisz. I nie chcę cię więcej widzieć na oczy.*

## Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE’OS, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

SIEDZIBA XE’OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

– *Pozbawiony Głosu! Jesteś cały. Tak bardzo martwiłam się o ciebie!*

Pani Qarmyn objęła skrzydłami swojego jedyne go potomka, a jej twarz zalała fala ulgi. Zyrut udawał przestraszonego, jakby naprawdę został porwany. Arien nie zamierzał burzyć wykreowanej przez niego rzeczywistości.

– *Też się bałem, Wieczna. Detektyw zrobił naprawdę dobrą robotę, jednak pomylił się w jednej sprawie. Fragman nie miał nic wspólnego z moim porwaniem. Powinnaś przywrócić go do pracy.*

Arien po raz pierwszy usłyszał drakińskie imię pani Qarmyn. „Wieczna”. Znając historię dotyczącą Rytuału Przejścia, posiadanie takiego imienia było co najmniej interesujące. Dodatkowo wcale nie popełnił błędu

mylnie wskazując Fragmana. Od początku wiedział, że minotaur jest niewinny. Tylko nikt go nie chciał słuchać.

– *Oj, mój ukochany synu. To nie jest takie łatwe. Fragman nie jest już potrzebny Xe'os. Nieważne, czy był winny czy nie.*

*Pani Qarmyn zwróciła swoją głowę w kierunku Ariena.*

– *A co do pana, detektywie Silverface. Nie ukrywam, że powątpiewałam w pańską reputację krążącą po Mist City. „Najlepszy detektyw w mieście”. Jednak udowodnił pan swoją wartość. Mój syn jest znowu ze mną. W recepcji będzie mógł odebrać pan swoją wypłatę z odpowiednią nawiązką. Czy trzy miliony nowych dolarów brzmi wystarczająco?*

Trzy miliony. TRZY. Wstępnie detektyw miał otrzymać milion nowych dolarów za to zlecenie, a to i tak byłoby jego najbardziej dochodowym zleceniem. Trzy miliony jednak brzmiały jak sen.

– *Tak. W zupełności wystarczy.* – odpowiedział, próbując nie krzyknąć z radości.

Pani Qarmyn spojrzała jeszcze przeszywająco na detektywa.

– *Chyba nie muszę wspominać, że media nie powinny się o niczym dowiedzieć, prawda?*

– *Będę milczał jak grób.*

Wynik decyzji [3B – 2A – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

– *Jak to zniknął!?* – krzyk drakony rozniósł się echem po jej biurze. Równo poukładane dokumenty i książki osunęły się z półek, lądując głucho na podłodze. Smoczyca stojąca tuż nad detektywem wyglądała, jakby była gotowa zjeść go jednym, dużym kęsem. Arien natomiast wiedział, że mogłaby to spokojnie zrobić. Dlatego zostawił swoją ulubioną fedorę na wieszaku.

– *Magazyn był pusty. Znalazłem tam liczne monitory, które obserwowały mieszkanie Zyvruta, siedzibę firmy Xe'os oraz miejsce pozostawienia okupu. Ktoś nas obserwował i kiedy nadarzyła się okazja, uciekł. Razem z pieniędzmi i pani synem.*

– *Aaaaaa!* – zawyła smoczyca, a Arien ochronił twarz przed tryskającą śliną z ust drakony.



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



Jej ogromna przednia kończyna uniosła się do góry. Arien żegnał się z tym światem. Był jeszcze młody. Nagle – Trzask! Noga drakony głośno stanęła na coś twardego, rozgniatając to ze złości. Detektyw otworzył oczy. Pani Qarmyn właśnie rozwalila swoje własne biurko, miażdżąc je na drobny mak.

– *To na pewno wszystko wina tego minotaura, Fragmana. Tak myślałam, że ostatnio zbyt często widywałeś się z moim synem. Przejrzałam logowania systemu. Ktoś szperał w naszych ściśle strzeżonych archiwach.*

– *To nie jest jego wi...*

– *ZAMILCZ! Twoja kariera dobiegła końca, tak samo jak kariera Fragmana. Każda korporacja w Mist City dowie się o twojej nieudolności. Nie będziesz miał już żadnych dużych zleceń. Oj, o to ja się już postaram. A teraz zniknij z moich oczu.*

Arien spodziewał się takiej rozmowy i cieszył się, że zachował swoje ciało w całości. Pomyślał, że zagra jeszcze z losem w karty, pytając:

– *A co z moją wypłatą?*

Drakona wytrzeszczyła oczy. Detektyw mógł zliczyć jej wszystkie widoczne w tej chwili zęby. Ukłonił się i wyszedł. Po drodze zabrał fedorę i wezwał windę. Dopiero mijając 46 piętro przestał słyszeć krzyki drakony.

## Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS, W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

– *Pozbawiony Głosu! Jesteś cały. Tak bardzo martwiłam się o ciebie!*

Pani Qarmyn objęła skrzydłami swojego jedyne potomka, a jej twarz załała fala ulgi. Zyrzut udawał przestraszonego, jakby naprawdę został porwany. Arien nie zamierzał burzyć wykreowanej przez niego rzeczywistości.

– *Też się bałem, Wieczna. Detektyw zrobił naprawdę dobrą robotę, jednak pomylił się w jednej sprawie. Fragman nie miał nic wspólnego z moim porwaniem. Powinnaś przywrócić go do pracy.*

Arien po raz pierwszy usłyszał drakińskie imię pani Qarmyn. „Wieczna”. Znając historię dotyczącą Rytułu Przejścia, posiadanie takiego imienia było co najmniej interesujące. Dodatkowo wcale nie popełnił błędu mylnie wskazując Fragmana. Od początku wiedział, że minotaur jest niewinny. Tylko nikt go nie chciał słuchać.

– *Detektywie Silverface. Nie ukrywam, że powątpiewałam w pańską reputację krążącą po ...* –

Tuż przy wejściu pojawił się hologram młodej recepcjonistki.

– *Przepraszam ...* – zaczęła pracownica, ale drakona ryknęła ze złości.

– *Nie teraz Miranda, nie widzisz, że jestem zajęta!?*

– *Tylko to sprawa bardzo pilna. W holu mamy dziesiątkę reporterów, którzy chcą z panią rozmawiać. Wszyscy podnoszą temat zaginięcia pani syna oraz wynajętego przez panią detektywa.*

Drakona zaczęła głośno oddychać, próbując opanować oddech. Po chwili ciszy odezwała się spokojnym tonem.

– *Zaraz do nich zejdę.*

Hologram Mirandy zniknął.

– *A jednak się zawiodłam. Wyraziłam się dość jasno, że sprawa ma zostać załatwiona po cichu. PO CICHU.*

– *Drakona głośno wypuściła powietrze – No nic. Możesz odebrać swoją zapłatę w recepcji. Milion nowych dolarów, tak jak się umawialiśmy.*

Arien uniósł fedorę i pożegnał się zarówno z Pozbawionym Głosem, jak i Wieczną. Marzył teraz tylko o ciepłej kąpieli.

Wynik decyzji [3B – 2B – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS, W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

SIEDZIBA XE'OS CORPORATION

POZIOM ZAGROŻENIA: WYSOKI

POZIOM 90, BIURO CEO

– *Jak to znikną!?!?* – krzyk drakony rozniósł się echem po jej biurze. Równo poukładane dokumenty i książki osunęły się z półek, lądując głucho na podłodze. Smoczyca stojąca tuż nad detektywem wyglądała, jakby była gotowa zjeść go jednym, dużym kęsem. Arien natomiast wiedział, że mogłaby to spokojnie zrobić. Dlatego zostawił swoją ulubioną fedorę na wieszaku.

– *Magazyn był pusty. Znalazłem tam liczne monitory, które obserwowały mieszkanie Zyvruta, siedzibę firmy Xe'os oraz miejsce pozostawienia okupu. Ktoś nas obserwował i kiedy nadarzyła się okazja, uciekł. Udało nam się zabezpieczyć pieniądze, ale pani syn...*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



– Aaaaaa! – zawyła smoczyca, a Arien ochronił twarz przed śliną tryskającą z ust drakony.

Jej ogromna przednia kończyna uniosła się do góry. Arien żegnał się z tym światem. Był jeszcze młody. Nagle – Trzask! Noga drakony głośno stanęła na coś twardego, rozgniatając je ze złości. Detektyw otworzył oczy. Pani Qarmyn właśnie rozwaliła swoje własne biurko, miażdżąc je na drobny mak.

– *To na pewno wszystko wina tego minotaura, Fragmana. Tak myślałam, że ostatnio zbyt często widywałeś się z moim synem. Przejrzałam logowania systemu. Ktoś szperał w naszych ściśle strzeżonych archiwach.*

– *To nie jest jego wi...*

– *ZAMILCZ! Twoja kariera dobiegła końca, tak samo jak kariera Fragmana. Każda...*

Przerywając drakonie wywód, tuż przy wejściu pojawił się hologram młodej recepcjonistki.

– *Przepraszam ...* – zaczęła pracownica, ale dyrektorka ryknęła ze złości.

– *Nie teraz Miranda, nie widzisz, że jestem zajęta!?*

– *Tylko to sprawa bardzo pilna. W holu mamy dziesiątkę reporterów, którzy chcą z panią rozmawiać.*

Drakona zaczęła głośno oddychać, próbując opanować oddech. Po chwili ciszy odezwała się spokojnym tonem.

– *Zaraz do nich zejdę.*

Hologram Mirandy zniknął.

– *Nie dość, że nie znalazłeś mojego syna, to jeszcze wpakowałeś na mnie media. Twoja kariera jest skończona, detektywie.*

Arien spodziewał się takiej rozmowy i cieszył się, że zachował swoje ciało w całości. Pomyślał, że zagra jeszcze z losem w karty, pytając:

– *A co z moją wypłatą?*

Drakona wytrzeszczyła oczy. Detektyw mógł zliczyć jej wszystkie widoczne w tej chwili zęby.

– *Połowę tego co się umawialiśmy. To i tak o wiele za dużo, za to co zrobisz. I nie chcę cię więcej widzieć na oczy. A teraz, wynoś się!*

Uklonił się i wyszedł. Tak, jak prosiła pani Qarmyn. Po drodze zabrał fedorę i wezwał windę. Dopiero mijając 46 piętro przestał słyszeć krzyki drakony.

## Lekcja 4 – Epilog Opowieści

Epilog [3A – 2A – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

MIST CITY.

ROK 2391

Pierwsze co robił Arien po powrocie do domu, to opadał ze zmęczeniem na kanapę. Ostatnie tygodnie spędzał niemal całe dni w swoim biurze, przyjmując ogromne kolejki klientów, którzy chcieli skorzystać z jego usług. Pani Qarmyn musiała zarekomendować jego usługi tu i ówdzie.

Zaraz po opuszczeniu biurowca Xe'os detektyw odwiedził Półksiężyc i spłacić swój zaciągnięty dług. Pieniądzy starczyło również na zakup mieszkania w lepszej, spokojniejszej dzielnicy. No i najęcie żywiołaka powietrza do pomocy z dokumentacją.

Po jakimś czasie Arien usłyszał o aresztowaniu Proxy'ego, dwójki minotaurów i orka. To te same osoby, co podjęły się porwania Zyvruta. Oficjalnie nie trafili do aresztu za to przewinienie, ale wiadomo było, że pani Qarmyn maczała w tym palce.

W mediach zaczęło być głośno o zmianie dyrektora generalnego w firmie Xe'os. Na pierwszym, publicznym wystąpieniu Zyvrut okazał ogromną wiedzę, jak i doświadczenie. Arien szybko przełączył kanał, kiedy zorientował się, że młody drakin przeszedł już Rytuał Przejścia. Faktycznie, w telewizji wyglądał na odmienionego. Nie było już na nim młodzieńczego grymasu twarzy. Wyglądał o wiele starszej, niż gdy widział go ostatnim razem.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience. W środku znajdował się tylko liścik.

*„Dziękuję, że przekonałeś mnie do powrotu. Zostanie nowym dyrektorem, pokazało mi, kim tak naprawdę powinienem być. I jak dużo ode mnie zależy. Jestem teraz kimś innym. Kimś lepszym. Prześcignę Wieczną i stanę się najsłynniejszym dyrektorem Xe'os. Postanowiłem również zmienić swoje imię. Od dzisiaj, moje drakińskie imię to Słyszący Głosy.”*

## Epilog [3B – 2A – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

MIST CITY.

ROK 2391

Arien nie liczył, ile tygodni minęło od jego ostatniego zlecenia. Od jakiegoś czasu przestał nawet zmieniać tabliczkę na drzwiach w swoim biurze z ZAMKNIĘTE na OTWARTE. Pani Qarmyn nie rzucała słów na wiatr.

No, być może brak zleceń to zbyt dużo powiedziane. Brak POWAŻNYCH zleceń. Arien co jakiś czas spotykał starszych ludzi, którzy potrzebowali odnaleźć swojego zaginionego sierściucha czy złapać młodocianego przestępcę, który ukraść grę na nową konsolę. Nie były to jednak zlecenia godne najlepszego detektywa w mieście. W sumie nikt już go tak nie nazywał. Teraz był po prostu zwyczajnym detektywem od prostych spraw.

W ostatnim czasie przeprowadził się do biura na stałe. Musiał sprzedać swoje mieszkanie, aby opłacić koszty, które wydał na dostanie się do Proxy'ego. Planował zrobić to za pomocą pieniędzy ze zlecenia, ale cóż. Wyszło, jak wyszło.

Nikt w mieście nie dowiedział się, co sprawiło, że nazwisko Silverface przestało z dnia na dzień cokolwiek znaczyć. Media nie dokopały się do sprawy zaginionego Zyvruta, a pani Qarmyn w swoich licznych wywiadach przedstawiła jego zaginięcie jako „wyjazd służbowy”. Tylko on wiedział, jaka była prawda.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience, kiedy dojrzał w środku pakunek wypełniony pieniędzmi. Pośród nich był również liścik:

*„To w ramach podziękowań za twój dobry uczynek. Mam nadzieję, że pokryje wyrządzone ci przez moją matkę szkody. Znalazłem swoje miejsce w życiu, dzięki tobie. Może nie wszyscy to dostrzegają, ale jesteś w porządku człowiekiem. A to w dzisiejszym świecie, niesamowicie rzadka cecha.”*

## Epilog [3A – 2B – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



MIST CITY.

ROK 2391

Arien wracając do domu, pierwsze co robił, to opadał ze zmęczeniem na kanapę. W ciągu ostatnich tygodni spędzał niemal całe dnie w swoim biurze, przyjmując ogromne kolejki klientów, którzy chcieli skorzystać z jego usług. Pani Qarmyn musiała zarekomendować jego usługi tu i ówdzie.

Zaraz po opuszczeniu biurowca Xe'os detektyw odwiedził Półksiężyc i spłacić swój zaciągnięty dług bez żadnego problemu. Pieniądzy starczyło również na zakup mieszkania w lepszej, spokojniejszej dzielnicy. No i najęcie żywiołaka powietrza do pomocy z dokumentacją.

Kiedy Arien usłyszał o aresztowaniach osób związanych z porwaniem Zyvruta, postanowił odnaleźć Proxy'ego i ponownie z nim porozmawiać. Niebieskołosy elf wyjeżdżał właśnie z miasta.

– *Przyszedłeś się pożegnać?* – rzucił, widząc detektywa.

– *Nie. I tak cię złapią na granicy, więc nie miałoby to większego sensu. Bardziej mógłbym ci życzyć powodzenia w więziennym życiu.* – Arien uśmiechnął się, jednak wiedział, że nie był to żart.

– *To po co przyszedłeś?* – elf sięgnął po gumę i zaczął ją żuć. Robił tak zawsze, kiedy się stresował.

– *Chcę ci zaoferować pracę. Przestała mi się podobać praca samotnego wilka. Co powiesz na posadę pomocnika detektywa?*

Elf wypluł gumę i od razu sięgnął po następną. Spojrzał na detektywa, upewniając się, czy ten mówi na serio.

– *I nikt nie będzie mnie szukał?*

– *Masz moje słowo, że będziesz poza podejrzeniami.*

Niedługo później Proxy stał się oficjalnym członkiem biura detektywistycznego Silverface'a.

Na najważniejszych kanałach komunikacyjnych pokazano pierwsze, publiczne wystąpienie Zyvruta. Młody drakin pokazał ogromną wiedzę, jak i doświadczenie w wystąpieniach. Arien szybko przełączył kanał, kiedy zorientował się, że młody drakin przeszedł już Rytuał Przejścia. Faktycznie, w telewizji wyglądał na odmienionego. Nie było już na nim młodzieńczego grymasu twarzy. Wyglądał o wiele starzej, niż gdy widział go ostatnim razem. Media natomiast zmiany w jego charakterze dopatrywały się w jego kilkudniowym zaginięciu.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience. W środku znajdował się tylko liścik.



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





*„Dziękuję, że przekonałeś mnie do powrotu. Zostanie nowym dyrektorem, pokazało mi, kim tak naprawdę powinienem być. I jak dużo ode mnie zależy. Jestem teraz kimś innym. Kimś lepszym. Prześcignę Wieczną i stanę się najślynniejszym dyrektorem Xe'os. Postanowiłem również zmienić swoje imię. Od dzisiaj, moje drakińskie imię to Słyszący Głosy.”*

Epilog [3B– 2B – 1A]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: RUSZYĆ ZA TROPEM ELFA REBELIANTA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

MIST CITY.

ROK 2391

Arien nie liczył, ile tygodni minęło od jego ostatniego zlecenia. Od jakiegoś czasu przestał nawet zmieniać tabliczkę na drzwiach w swoim biurze z ZAMKNIĘTE na OTWARTE. Pani Qarmyn nie rzucała swoich słów na wiatr.

No, być może brak zleceń to zbyt dużo powiedziane. Brak POWAŻNYCH zleceń. Arien co jakiś czas spotykał starszych ludzi, którzy potrzebowali odnaleźć swojego zaginionego sierściucha czy złapać młodocianego przestępcę, który ukradł grę na nową konsolę. Nie były to jednak zlecenia godne najlepszego detektywa w mieście. W sumie nikt już go tak nie nazywał. Teraz był po prostu zwyczajnym detektywem od prostych spraw.

Na szczęście pieniądze otrzymane od pani Qarmyn wystarczyły, aby pokryć koszty wydane na odnalezienie Proxy'ego. Dzięki temu Arien nie musiał sprzedawać swojego mieszkania, aby opłacić je z własnej kieszeni.

Media nagłośniły temat tajemniczego zniknięcia Pozbawionego Głosu i dopatrywały się przyczyny w samej dyrektorze firmy Xe'os. Drakona odmawiała udzielania jakichkolwiek wywiadów, od kiedy dziennikarze przestali akceptować jej wymówki i teorie o “wyjeździe służbowym”. Niektórzy z nich odnaleźli również Silverface'a i chcieli uzyskać od niego jakiegokolwiek informacje. Detektyw jednak odmawiał komentarza.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience, kiedy dojrzał w środku pakunek wypełniony pieniędzmi. Pośród nich był również liścik:

*„To w ramach podziękowań za twój dobry uczynek. Mam nadzieję, że pokryje wyrządzone ci przez moją matkę szkody. Znalazłem swoje miejsce w życiu, dzięki tobie. Może nie wszyscy to dostrzegają, ale jesteś w porządku człowiekiem. A to w dzisiejszym świecie niesamowicie rzadka cecha.”*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



## Epilog [3A – 2A – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

Arien wracając do domu, pierwsze co robił, to opadał ze zmęczeniem na kanapę. W ciągu ostatnich tygodni spędzał niemal całe dni w swoim biurze, przyjmując ogromne kolejki klientów, którzy chcieli skorzystać z jego usług. Pani Qarmyn musiała zarekomendować jego usługi tu i ówdzie.

Detektyw nie wiedział, co zrobić z taką górą pieniędzy. Zanim jednak wyda je na swoje własne widzimisię, postanowił, że zrobi z nimi coś dobrego. Być może dlatego, że nadal czuł poczucie winy w związku ze sprawą Żyvruta. Postanowił wykorzystać swoje kontakty i odnaleźć miejsce zamieszkania Fragmana. Pojechał tam pewnego, sobotniego popołudnia. Minotaur otworzył mu drzwi, patrząc na niego ze zdziwieniem. Najpierw chciał zatrzaskać mu drzwi przed nosem, ale detektyw powstrzymał go, wsadzając stopę między drzwi a framugę.

– *Nie chcę się naprzykrzać. Chciałbym ci tylko coś dać.*

– *N-nic od ciebie nie chcę. Straciłem przez ciebie p-pracę!* – rzucił minotaur, próbując zamknąć drzwi. Stopa Silverface'a nieziemsko bolała, ale nie odpuszczał.

– *Wiem, wiem! Nie chciałem, aby tak wyszło. Chcę ci to wynagrodzić! Daj mi minutę, a zniknę z twojego życia i więcej mnie nie zobaczysz!*

Minotaur odpuścił. Uchylił drzwi, a detektyw złapał się za spuchniętą stopę. Po chwili sięgnął do kieszeni płaszcza i wyciągnął wcześniej przygotowaną kopertę.

– *Proszę. Pół miliona powinno wystarczyć, abyś zaczął nowe życie. Załóż własny interes lub wyjedź z miasta.*

– *Cz-czemu mi to dajesz? Myślisz, że to wszystko naprawi?*

– *Nie. Chyba po prostu nie chcę, aby czyjeś życie znowu zostało zmarnowane przez zachciankę kogoś z korporacji.*

Minotaur zaniemówił. Pół miliona to ogromna kwota. Detektyw nie czekając na reakcję Fragmana, włożył mu w rękę kopertę i odszedł. Zza swoich pleców usłyszał tylko ciche:

– *Dziękuję.*

Na najważniejszych kanałach komunikacyjnych pokazano pierwsze, publiczne wystąpienie Żyvruta. Młody drakin pokazał ogromną wiedzę, jak i doświadczenie w wystąpieniach. Arien szybko przełączył kanał, kiedy zorientował się, że młody drakin przeszedł już Rytuał Przejścia. Faktycznie, w telewizji wyglądał na

odmienionego. Nie było już na nim młodzieńczego grymasu twarzy. Wyglądał o wiele starszej, niż gdy widział go ostatnim razem.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience. W środku znajdował się tylko liścik.

*„Dziękuję, że przekonałeś mnie do powrotu. Zostanie nowym dyrektorem, pokazało mi, kim tak naprawdę powinienem być. I jak dużo ode mnie zależy. Jestem teraz kimś innym. Kimś lepszym. Prześcignę Wieczną i stanę się najsłynniejszym dyrektorem Xe'os. Postanowiłem również zmienić swoje imię. Od dzisiaj, moje drakińskie imię to Słyszący Głosy.”*

Epilog [3B – 2A – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS, W DECYZJI 2 DROGĘ A: ŚLEDZIĆ PORYWACZY W POJEDYNKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

MIST CITY.

ROK 2391

Arien nie liczył, ile tygodni minęło od jego ostatniego zlecenia. Od jakiegoś czasu przestał nawet zmieniać tabliczkę na drzwiach w swoim biurze z ZAMKNIĘTE na OTWARTE. Pani Qarmyn nie rzucała swoich słów na wiatr.

No, być może brak zleceń to zbyt dużo powiedziane. Brak POWAŻNYCH zleceń. Arien co jakiś czas spotykał starszych ludzi, którzy potrzebowali odnaleźć swojego zaginionego siersciucha czy złapać młodocianego przestępcę, który ukraść grę na nową konsolę. Nie były to jednak zlecenia godne najlepszego detektywa w mieście. W sumie nikt już go tak nie nazywał. Teraz był po prostu zwyczajnym detektywem od prostych spraw.

Z racji na brak zleceń, Arien postanowił zmienić coś w swoim życiu. Postanowił uruchomić swoje kontakty i odnaleźć miejsce zamieszkania Fragmana. Pojechał tam pewnego, sobotniego popołudnia. Minotaur otworzył mu drzwi, patrząc na niego ze zdziwieniem. Najpierw chciał zatrzaskać mu drzwi przed nosem, ale detektyw powstrzymał go, wsadzając stopę między drzwi a framugę.

– *Przychodzę z ofertą.*

– *N-nic od ciebie nie chcę. Straciłem przez ciebie p-pracę!* – rzucił minotaur, próbując jednak zamknąć drzwi. Stopa Silverface'a nieziemsko bolała, ale nie odpuszczał.

– *Wiem, wiem! Nie chciałem, aby tak wyszło. Chcę jednak dać ci pracę!*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



Minotaur odpuścił. Uchylił drzwi, a detektyw złapał się za spuchniętą stopę.

*– Chcę, byś pracował ze mną. W moim biurze detektywistycznym. Nie mam może ostatnio dużo zleceń, ale przydałby mi się kompan do pracy.*

*Minotaur uścisnął ze szczęścia detektywa i zaprosił go do środka. Niedługo później dołączył do biura detektywistycznego, jako młodszy asystent detektywa. A przynajmniej taki tytuł wymyślił mu Arien.*

Nikt w mieście nie dowiedział się, co sprawiło, że nazwisko Silverface przestało z dnia na dzień cokolwiek znaczyć. Media nie dokopały się do sprawy zaginionego Zyvruta, a pani Qarmyn w swoich licznych wywiadach przedstawiła jego zaginięcie jako „wyjazd służbowy”. Tylko on wiedział, jaka była prawda.

Pewnego dnia Fragman znalazł paczkę pod drzwiami biura detektywa i pokazał go Arienowi. Oboje otworzyli ją bezpiecznie w łazience. W środku był pakunek wypełniony pieniędzmi. Pośród nich był również liścik:

*„To w ramach podziękowań za twój dobry uczynek. Mam nadzieję, że pokryje wyrządzone ci przez moją matkę szkody. Znalazłem swoje miejsce w życiu, dzięki tobie. Może nie wszyscy to dostrzegają, ale jesteś w porządku człowiekiem. A to w dzisiejszym świecie, niesamowicie rzadka cecha.”*

Epilog [3A – 2B – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE’OS, W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ A: ARIEN DOPROWADZA SPRAWĘ DO KOŃCA.**

Arien wracając do domu, pierwsze co robił, to opadał ze zmęczeniem na kanapę. W ciągu ostatnich tygodni spędzał niemal całe dnie w swoim biurze, przyjmując ogromne kolejki klientów, którzy chcieli skorzystać z jego usług. Pani Qarmyn musiała zarekomendować jego usługi tu i ówdzie.

Detektyw nie mógł zrelaksować się w swoim własnym domu. Praca, której się podejmował, nie pomagała mu pozbyć się myśli o sprawie Zyvruta. W końcu podjął decyzję, że musi coś z tym zrobić. Być może dlatego, że nadal czuł poczucie winy w związku ze sprawą Zyvruta. Postanowił uruchomić swoje kontakty i odnaleźć miejsce zamieszkania Fragma. Pojechał tam pewnego, sobotniego popołudnia. Minotaur otworzył mu drzwi, patrząc na niego ze zdziwieniem. Pierw chciał zatrzaskać mu drzwi przed nosem, ale detektyw powstrzymał go, wsadzając stopę między drzwi a framugę.

*– Nie chcę się naprzykrzać. Chciałbym ci tylko coś dać.*

*– N-nic od ciebie nie chcę. Straciłem przez ciebie p-pracę! – rzucił minotaur, próbując jednak zamknąć drzwi. Stopa Silverface’a nieziemsko bolała, ale nie odpuszczał.*

– *Wiem, wiem! Nie chciałem, aby tak wyszło. Chcę jednak ci to wynagrodzić! Daj mi minutę, a zniknę z twojego życia i więcej mnie nie zobaczysz!*

Minotaur odpuścił. Uchylił drzwi, a detektyw złapał się za spuchniętą stopę. Po chwili sięgnął do kieszeni płaszcza i wyciągnął wcześniej przygotowaną kopertę.

– *Proszę. Pół miliona powinno wystarczyć, abyś zaczął nowe życie. To połowa tego, co zarobiłem na tym zleceniu. Najlepiej wyjedź z miasta, bo media nie dadzą ci spokoju, a tym bardziej pani Qarmyn.*

– *Cz-czemu mi to dajesz? Myślisz, że to wszystko naprawi?*

– *Nie. Chyba po prostu nie chcę, aby czyjeś życie znowu zostało zmarnowane przez zachciankę kogoś z korporacji.*

*Minotaur zaniemówił. Pół miliona to ogromna kwota. Detektyw nie czekając na reakcję Fragmana, włożył mu w rękę kopertę i odszedł. Zza swoich pleców usłyszał tylko:*

– *Dziękuję! Wyjadę. Spakuję się i wyjadę!*

Na najważniejszych kanałach komunikacyjnych pokazano pierwsze, publiczne wystąpienie Zyvruta. Młody drakin pokazał ogromną wiedzę jak i doświadczenie w wystąpieniach. Arien szybko przełączył kanał, kiedy zorientował się, że młody drakin przeszedł już Rytuał Przejścia. Faktycznie, w telewizji wyglądał na odmienionego. Nie było już na nim młodzieńczego grymasu twarzy. Wyglądał o wiele starzej, niż widział go ostatnim razem. Media natomiast zmiany w jego charakterze dopatrywały się w jego kilkunastu zaginięciu.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience. W środku znajdował się tylko liścik.

*„Dziękuję, że przekonałeś mnie do powrotu. Zostanie nowym dyrektorem, pokazało mi, kim tak naprawdę powinienem być. I jak dużo ode mnie zależy. Jestem teraz kimś innym. Kimś lepszym. Prześcignę Wieczną i stanę się najstłynniejszym dyrektorem Xe'os. Postanowiłem również zmienić swoje imię. Od dzisiaj, moje drakińskie imię to Słyszący Głosy.”*

Epilog [3B – 2B – 1B]

**TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: RUSZYĆ ZA TROPEM MINOTAURA Z XE'OS, W DECYZJI 2 DROGĘ B: PRZYGOTOWAĆ ZASADZKĘ I W DECYZJI 3 DROGĘ B: ARIEN ZGADZA SIĘ PORZUCIĆ ŚLEDZTWO.**

MIST CITY.

ROK 2391



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



Arien nie liczył, ile tygodni minęło od jego ostatniego zlecenia. Od jakiegoś czasu przestał nawet zmieniać tabliczkę na drzwiach w swoim biurze z ZAMKNIĘTE na OTWARTE. Pani Qarmyn nie rzucała swoich słów na wiatr.

No, być może brak zleceń to zbyt dużo powiedziane. Brak POWAŻNYCH zleceń. Arien co jakiś czas spotykał starszych ludzi, którzy potrzebowali odnaleźć swojego zaginionego sierściucha czy złapać młodocianego przestępcę, który ukraść grę na nową konsolę. Nie były to jednak zlecenia godne najlepszego detektywa w mieście. W sumie nikt już go tak nie nazywał. Teraz był po prostu zwyczajnym detektywem od prostych spraw.

Z racji na brak zleceń, Arien postanowił zmienić coś w swoim życiu. Postanowił uruchomić swoje kontakty i odnaleźć miejsce zamieszkania Fragmana. Pojechał tam pewnego, sobotniego popołudnia. Minotaur otworzył mu drzwi, patrząc na niego ze zdziwieniem. Najpierw chciał zatrzaskać mu drzwi przed nosem, ale detektyw powstrzymał go, wsadzając stopę między drzwi a framugę.

– *Przychodzę z ofertą.*

– *N-nic od ciebie nie chcę. Straciłem przez ciebie po150pracę!* – rzucił minotaur, próbując jednak zamknąć drzwi. Stopa Silverface'a nieziemsko bolała, ale nie odpuszczał.

– *Wiem, wiem! Nie chciałem, aby tak wyszło. Chcę jednak dać ci pracę!*

Minotaur odpuścił. Uchylił drzwi, a detektyw złapał się za spuchniętą stopę.

– *Chcę, byś pracował ze mną. W moim biurze detektywistycznym. Nie mam może ostatnio dużo zleceń, ale przydałby mi się kompan do pracy.*

*Minotaur uścisnął ze szczęścia detektywa i zaprosił go do środka. Niedługo później dołączył do biura detektywistycznego, jako młodszy asystent detektywa. A przynajmniej taki tytuł wymyślił mu Arien.*

Media nagłośniły temat tajemniczego zniknięcia Pozbawionego Głosu i dopatrywały się przyczyny w samej dyrektorze firmy Xe'os. Drakona odmawiała udzielania jakichkolwiek reportaży, od kiedy dziennikarze przestali akceptować jej wymówki i teorie o „wyjeździe służbowym”. Niektórzy z nich odnaleźli również Silverface'a i chcieli uzyskać od niego jakiegokolwiek informacje. Detektyw odmawiał komentarza. Widzieli jednak połączenie w tym, że samotnie pracujący od zawsze detektyw nagle przyjął do swojego biura byłego pracownika Xe'os.

Pewnego dnia Arien znalazł pakunek pod swoimi drzwiami, który nie miał zapisanego nadawcy. Otworzył go bezpiecznie w swojej łazience, kiedy dojrzał w środku pakunek wypełniony pieniędzmi. Pośród nich był również liścik:

*„To w ramach podziękowań za twój dobry uczynek. Mam nadzieję, że pokryje wyrządzone ci przez moją matkę szkody. Znalazłem swoje miejsce w życiu, dzięki tobie. Może nie wszyscy to dostrzegają, ale jesteś w porządku człowiekiem. A to w dzisiejszym świecie, niesamowicie rzadka cecha.”*



Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



# Materiały dodatkowe

## Słownik/Legenda stworzona do świata:

- Akcja dzieje się na terenie dawnych Stanów Zjednoczonych, o których już dawno nikt nie pamięta. Państwa odeszły w niebyt i teraz jedyne znaczenie mają ogromne metropolie rozsiane po świecie. Największą metropolią na tym kontynencie jest **MIST CITY** (Miasto Mgły), w którym dzieje się akcja opowieści.
- Naturalne dla świata jest istnienie różnorodnych ras (w większości humanoidalnych), w których można przede wszystkim wyróżnić najliczniejsze z nich:
  - **Ludzie**
  - **Elfy**
  - **Orkowie**
  - **Minotaury**
  - **Syreny/Trytoni** – istoty żyjące w podwodnej części miasta. Mogą przybierać ludzkie postacie, ale nie mogą zbyt długo przebywać na powierzchni wody, ze względu na ich system oddychania.
  - **Drakony/Drakini** – prawdziwe, nie-humanoidalne smoki, najrzadsza z ras obecnych w MIST CITY, ale również najpotężniejsza.
  - **Żywiolaki** – reprezentanci czterech żywiołów Ognia/Wody/Powietrza/Ziemi, którzy w odróżnieniu od innych ras mogą znacznie różnić się między sobą wyglądem (np. jeden z żywiołaków ziemi może przypominać kamiennego golema, a drugi piaskowego człowieka). Żywiolaki mają ogromne konflikty pomiędzy żywiołami.
- Naturalne dla świata jest również to, że każda istota oprócz świadomości, posiada również niematerialną **CZAKRĘ** (czyli magię). Czakra jest niezmienna i często narzuca tym, którzy potrafią z niej korzystać, karierę oraz charakter. Ci, którzy rodzą się z jej ogromnymi pokładami, rodzą się jako zwycięzcy życia i w zamian za jej oddanie na użytek miasta, mają dożywotnio ustawione życie.
- Od około 200–300 lat rasy humanoidalne (oprócz drakonów/drakiń, syren/trytonów oraz żywiołaków) modyfikują swoje ciała technologią dzięki tzw. **wszczepom**. Osobników z dużą ilością



wszczepów nazywa się **Mutantami**. Robią to z wielu powodów, ale najważniejsze z nich to sprawność fizyczna, długość życia i wymagania pracownicze.

- **Xe'os Corporation** – lider na rynku wszczepów i nowych technologii, który miażdży każdą pojawiającą się konkurencję.
- **Odszczepieńcy** – stworzenia zdziczałe i pozbawione rozumnego instynktu, niezaliczane do „ras cywilizowanych”. Takie zdziczenie nie musi wynikać wyłącznie z niecywilizowanej rasy, w której się urodzono, ale również przez zbyt duży wpływ na umysł/ciało rasy cywilizowanej przez technologię/czakrę.

## Bohaterowie

### Bohaterowie występujący w historii

- **Arien Silverface** – Najlepszy prywatny detektyw w MIST CITY. To człowiek z posrebrzonym wszczepem w oku po wypadku, o którym woli nie wspominać. Uwielbia ubierać się w staro-szkolnym stylu, a jego nieodłącznym przyjacielem jest jego fedora. Pracuje sam i żadną pracą nie wzgardzi, nawet jeśli trzeba odnaleźć zaginionego kota sąsiadki.
- **Pani Qarmyn** – Drakini o pięknych zielonych łuskach, ikonicznych dla jej linii krwi. Właścicielka największej firmy produkującej wszczepy i implanty poprawiające naturalne możliwości ciała – Xe'os Corporation. Jest zimna, dominująca i nie znosi sprzeciwu. Ma syna „Pozbawionego Głosu”, który nosi ludzkie imię Zyvrut.

### Bohaterowie świata, którzy nie pojawili się w historii

- **Conrad Johnson** – Detektyw policyjny, pracujący w najbardziej niebezpiecznej dzielnicy. Z Arienem Silverfacem poznał się podczas jednej ze spraw. Było to bardzo zaskakujące i niecodzienne spotkanie. Od tamtej pory mężczyźni spotykają się na sushi raz w miesiącu, aby ponarzekać na brudy tego miasta.
- **Aquis** – Żywiolak wody o postaci małej, wodnej wróżki. Aquis jest znana ze swojej fascynacji do darów nadprzyrodzonych. Arien nie poznał nikogo, kto posiadałby więcej czakry od tej wodnej panny. Jej moc pozwala jej przewidywać przyszłość i zaglądać do najdalszej przeszłości. Jest bardzo wstydliva i gadatliwa.

- Granzam – Starsza orczyca mieszkająca w tej samej kamienicy do Arien Silverface. Detektyw odwiedza ją codziennie po powrocie do domu z torbą pełną jedzenia. Orczyca jest delikatna i bardzo przyjacielska. Mimo iż w kamienicy jest to nielegalne, to Granzam trzyma w swoim mieszkaniu 12 kotów. Arien wielokrotnie pomagał kobiecie je odnaleźć, kiedy uciekały. Szczególnie kota o imieniu Prince, który uwielbiał wpadać w tarapaty.

## Lokacje

### Lokacje występujące w historii

- Siedziba Xe'Os Corporation – Jeden z najwyższych szklanych biurowców położonych w samym centrum MIST CITY. Wszystkie 90 pięter należy wyłącznie do firmy Xe'Os Corporation, w której wytwarza się implanty przeznaczone na rynek globalny. Obecną właścicielką Xe'Os Corporation jest pani Qarmyn.

### Lokacje świata, które nie pojawiły się w historii

- Kamienica S09 – Ogromny kompleks, który mieści dwa tysiące mieszkań dla niezbyt zamożnych mieszkańców MIST CITY. To tu mieści się skromne mieszkanie detektywa Ariena Silverface. Kamienica to nie tylko mieszkania, to również piętro z prywatnymi sklepami, piętro na siłownię, piętro czarnego rynku, a nawet piętro graficiarzy. Arien nigdy tam nie zaglądał.
- Alga Food – Mała budka z azjatyckim jedzeniem, które obsługuje pulchny właściciel Jeff. Mimo iż budka wygląda niezbyt zachęcająco, to jedzenie, które serwuje Jeff, jest przepyszne. A przynajmniej Arien tak uważa. Detektyw odwiedza tę budkę kilka razy w tygodniu. Prawdopodobnie Jeff jest jedyną osobą, która wie, jaki Arien Silverface jest naprawdę.
- Serwitownia – Miejsce ukryte przed światem zewnętrznym, w którym pracuje mężczyzna o pseudonimie Doc. To mistrz w naprawianiu i wszczepianiu wszczepów. Jego ciało jest na tyle zmodyfikowane, że trudno powiedzieć czy wcześniej był człowiekiem, elfem czy może orkiem. Za swoje usługi liczy niemałe pieniądze, ale Arien nikomu bardziej nie ufa ze swoim okiem jak Docowi.

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

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