



Lekcja z plot twistem

Mrok skrywany pod ziemią



Sirius Game
Studio

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

Gdynia 2023 r.



Spis Treści

Spis Treści	2
Co znajduje się w tym dokumencie?	5
Instrukcja obsługi	5
Treści fabularne	5
Treści dodatkowe	6
Licencja	6
Harmonogram pracy	6
Materiał dodatkowy: ASGO. Katalog zadań „Questy, Misje i Wyzwania”	6
Instrukcja obsługi	7
W jaki sposób opowieść motywuje do działania?	7
Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?	7
Instrukcja krok po kroku	9
Tydzień 1 – Lekcja 1	16
Lekcja 1 – Prolog	16
Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1	18
Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów	19
Tydzień 2 – Lekcja 2	20
Lekcja 2 – Nagrody dodatkowe	20
Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1	21
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]	22
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1A] – Prezentacja wyborów	24
Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]	24
Lekcja 2 – Decyzja 2 [1B] – Prezentacja wyborów	25
Tydzień 3 – Lekcja 3	27
Lekcja 3 – Nagrody dodatkowe	27
Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]	28
Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]	30
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1A]	33

Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1A] – Prezentacja wyborów	34
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1A]	34
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1A] – Prezentacja wyborów	35
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2A – 1B]	36
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2A – 1B] – Prezentacja wyborów	37
Lekcja 3 – Wprowadzenie do Wyzwania 3 [2B – 1B]	37
Lekcja 3 – Decyzja 3 [2B – 1B] – Prezentacja wyborów	38
Tydzień 4 – Lekcja 4	39
Lekcja 4 – Nagrody dodatkowe	39
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]	40
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]	42
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]	45
Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]	49
Lekcja 4 – Epilog Opowieści	52
Materiały dodatkowe	60
Bohaterowie	60
Lokacje	61
Licencja	62
Harmonogram prac	63

Mrok skrywany pod ziemią

Wprowadzenie



Co znajduje się w tym dokumencie?

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

Oto co znajduje się w każdej z nich.

Instrukcja obsługi

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

W jaki sposób opowieść motywuje do działania?

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

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

Jak zbudowana jest każda struktura fabularna?

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

Instrukcja krok po kroku

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

Treści fabularne

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



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. Wydrukuj materiały:
 - a. **Prolog**
 - b. **Wprowadzenie do Wyzwania 1;**
 - c. **Decyzja 1 – Prezentacja wyborów.**
5. Przygotuj treść **zadania domowego 1**.

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. Omawia 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. Przeczytaj tekst **Wprowadzenie do Wyzwania 1**, który mówi o pierwszych trudnościach, jakie pojawiły się na drodze bohatera.
5. 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.
6. Przekaż uczniom treść **zadania domowego 1**, które należy oddać na **Lekcji 2**. To zadanie musi być rozliczane indywidualnie. Wszyscy uczniowie mogą otrzymać takie samo zadanie, ale możesz też każdemu z nich przydzielić inne.

Tydzień 2 – Przygotowanie do Lekcji 2

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

Tydzień 2 – Lekcja 2

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



Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody dodatkowe**.

2. Przyznaj pozostałe dwie informacje jako **Nagrody Dodatkowe**: za aktywność na lekcji, oceny ze sprawdzianu czy zadania domowe. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielią się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
3. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 1**.
4. Przypomnij dylemat bohatera opisanego w tekście **Decyzja 1. Prezentacja wyborów**.
5. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 1**.
6. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 1**.
7. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 2**.

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

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

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

9. 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:
 - a. **Nagrody dodatkowe.**
 - b. **Decyzja 2. 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 dodatkowe.**

2. Przyznaj pozostałe dwie informacje jako **Nagrody Dodatkowe**: za aktywność na lekcji, oceny ze sprawdzianu czy zadania domowe. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzieli się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich.
3. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 2.**
4. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 2. Prezentacja wyborów.**
5. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 2.**
6. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj odpowiedni **Wyniki Decyzji 2.**



7. Przeczytaj **Wprowadzenie do Wyzwania 3**.
 - UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.
8. Przedstaw dwa wybory opisane w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.
 - UWAGA! Upewnij się, że czytasz plik, który jest konsekwencją właśnie podjętej przez uczniów decyzji.
9. Zadaj **zadanie domowe 3**, które należy oddać na **Lekcji 4**.

Tydzień 4 – Przygotowanie do Lekcji 4

1. Wydrukuj materiały:
 - a. **Nagrody dodatkowe.**
 - 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:
 - Zysk wynikający z wyboru 3A;
 - Stratę wynikającą z wyboru 3A;
 - Zysk wynikający z wyboru 3B;
 - Stratę wynikającą z wyboru 3B.

Odczytaj wybrane informacje. Znajdują się w tekście **Nagrody dodatkowe**.

2. Przyznaj pozostałe dwie informacje jako **Nagrody Dodatkowe**: za aktywność na lekcji, oceny ze sprawdzianu czy zadania domowe. Każdy z uczniów może wybrać inną informację. To, czy podzielią się nimi z kimś z klasy, zależy wyłącznie od nich. Zweryfikuj i oceń **zadanie domowe 3**.



3. Przypomnij dylemat bohatera opisany w tekście **Decyzja 3. Prezentacja wyborów**.
4. Przeprowadź głosowanie. Prawo głosu mają wyłącznie ci uczniowie, którzy zaliczyli **zadanie domowe 3**
5. 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...



Mrok skrywany pod ziemią

Treści fabularne



Tydzień 1 – Lekcja 1

Lekcja 1 – Prolog

Wraz z końcem zimy, pod główną bramą miasta zwanego Landale, dostrzeżono trzy jadące postacie. Nowy rekrut straży, pilnujący w tym czasie północnych murów, poderwał się do dzwonu alarmowego. Zanim jednak zdążył pociągnąć za linę, brama zaskrzypiała i zaczęła opuszczać się w dół. Chłopak wychylił się za blanki, aby zrozumieć, co się dzieje. Dostrzegł kręcącego kołowrotkiem sierżanta i zamarł.

– Nie stój jak kołek, tylko leć do króla z wieściami. Księżniczka Lonovra wróciła!

Już kilka minut później trójka przybyszów była gotowa na spotkanie z królem. Sala tronowa była skromna, choć ozdobiono ją wieloma kolorowymi sztandarami, obrazami i tkaninami. Nadawało to jej przytulnej atmosfery. Dobrze oddawała charakter władcy, wywodzącego się z rasy ludzi. Od dwudziestu czterech lat na tronie zasiadał Berton Graybloom. Był to pierwszy człowiek, któremu udało się stworzyć międzyrasowe miasto i połączyć w jedną społeczność ludzi, elfy oraz krasnoludy.

Król siedział zdenerwowany na tronie w swojej ozdobnej szacie. Stukanie palcami o poręcz mebla zdradzało zniecierpliwienie. Kiedy drzwi do sali uchyliły się, Berton poderwał się dynamicznie. Na jego twarzy naraz pojawiła się ulga i radość

Do sali weszli goście. Na przodzie, pewnym krokiem, szła młoda kobieta o piegowatej, okrągłej buzi. Jej rude włosy, podobnie jak czupryna Bertona, były pofalowane niczym ocean. Za nią starała się nadażyć postawna krasnoludzica o przysadzistej posturze. Jej ciężka, płytowa zbroja połyskiwała jak nowa, a dwuręczny topór zawieszony przez plecy zdobiły wryte na rękojeści runy. Ostatni do sali wszedł mężczyzna o bladej skórze i długich, blond włosach. Jego spiczaste uszy zdradzały elfickie pochodzenie. Rytmiczne stuknięcia jego magicznego kostura rozchodziły się po sali tronowej głośnym echem.

Cała trójka pochyliła się przed królem. Berton zbiegł, przeskakując żwawo kilka schodów i uściśnął rudowłosą dziewczynę.

– Lonovra, jak się cieszę, że cię widzę. Martwiłem się, kiedy długo nie wracałaś – król spojrzał na uśmiechniętą twarz swojej córki. – Jak się domyślam, wasza podróż była owocna.

Krasnoludzica podeszła do elfa i szepnęła

– A o nas, to się nikt nie martwił.

Elf uśmiechnął się tylko i wskazał brodą na króla, który właśnie się w nich wpatrywał. Krasnoludzica głośno odkaslnęła, a Lonovra zaśmiała się z tej sytuacji.

– Oczywiście, ojcie. Przywieźliśmy skarby z miejsc, o których nawet nie śniłeś. Mam ci tyle do opowiedzenia. Wiesz, że Feno uratował nas w ostatniej chwili magiczną barierą przed czarnołuskim smokiem?

– Opowiesz mi, jak tylko odpoczniemy. Na pewno Feno i panna Anvilhide również chcą wrócić do swoich domów.

– Królu, tylko bez wymawiania mojego rodu proszę. Wystarczy Koboula – krasnoludzica skrzyżowała ręce na piersi. Chwilę ciszy przerwał odgłos jej pustego żołądka. – Tak po prawdzie to bym nie narzekała na małą ucztę.

– Och, oczywiście! Dzisiaj świętujemy wasz powrót, a wszystko opowiecie mi jutro.



Lekcja 1 – Wprowadzenie do Wyzwania 1

Wiosna w pełni zawładnęła miastem Landale oraz wioskami pod jego władaniem. Było pięknie, ale księżniczka wraz ze swoimi najlepszymi towarzyszami, Feno i Koboulą, zdążyli zatęsknić za kolejną podróżą. Lonovra chciała wykorzystać każdą okazję do podróżowania. Jej ojciec był jeszcze młody, więc pozwalał jej kosztować życia w ten sposób, zanim jego jedyna córka przejmie po nim koronę.

Pewnego dnia, król wezwał jednak trójkę przyjaciół do komnaty obrad, w której zapadały najtrudniejsze decyzje. Miał smętną minę. Na stole rozłożona była mapa Landale i jego okolic. Na niektórych miejscach postawione były figury szachowe przypominające rycerzy bez głowy. Król wskazał na te miejsca palcem.

– *Tu, tu i tu straciliśmy pola uprawne.*

Król wziął dwie inne figurki przedstawiające rycerzy z tarczami i postawił je przy wschodnich murach miasta.

– *Tu i tu moi rycerze walczą jeszcze o odzyskanie kontroli. Jest nas za mało, aby ich odeprzeć.*

Krasnoludzica podrapała się po głowie.

– *Tylko ja nie rozumiem, o co tu chodzi? Kto nas napada?*

Feno Ulahorn przejechał palcem po wschodniej granicy mapy. Zauważył prawidłowość w liniach zgrabionych pól i bronionych terenów. Napastnicy nadchodzili z bardzo konkretnego kierunku.

– *Gobliny* – powiedział bez emocji.

– *Otóż to. Rok temu już mieliśmy z nimi niemałe kłopoty, ale w tym roku zaatakowali z dziesięciokrotną siłą. Mają przewagę liczebną. Zabierają nasze uprawy, niszczą pola, straszą wieśniaków. Ludzie boją się wychodzić poza mury miasta.*

– *Musimy to powstrzymać* – głos księżniczki wyrażał gotowość do ruszenia na pole walki.

– *To nie wystarczy, Lonovra. Pokonamy ich raz, a one i tak wrócą. Musimy znaleźć inne, lepsze rozwiązanie. Dlatego pomyślałem o twoich czarach Feno, jak i o... Twoim rodzice Koboula.*

– *O nie, nie, nie. Nie ma mowy, abym do nich poszła. Możecie o tym zapomnieć!* – krasnoludzica wyszła z pomieszczenia i głośno trzasnęła drzwiami.

– *Myszę, że magia mogłaby pomóc, ale...* – Feno spojrzał na księżniczkę, którą poprzysiągł chronić za wszelką cenę. Złączył swój los z jej losem, aby w przyszłości stać się jej nadwornym czarodziejem. – *To dość ryzykowne zaklęcie.*

Lekcja 1 – Decyzja 1 – Prezentacja wyborów

Wybór [1A] – Zakłęcie będzie chroniło królewskie pola

Feno Ulahorn rzuci dawno zapomniane zakłęcie ochronne. Co prawda nie powstrzyma ono goblinów przed dostaniem się na pola uprawne, jednak kiedy ukradną ludzkie jedzenie, to będzie ono szybkogniło. Nie będą mieć więc z niego żadnego pożytku. Powinno to je w końcu powstrzymać od kradzieży.

Wybór [1B] – Krasnoludy będą chroniły królewskie pola

Koboula pochodzi z bardzo ważnego krasnoludzkiego rodu Anvilhide. Zgodnie z tradycją powinna rządzić swoim rodem, jednak miga się od tego obowiązku. Zamiast tego rodowi Anvilhide tymczasowo przewodzi jej kuzyn. Krasnoludzica mogłaby zwrócić się o pomoc do swojej rodziny. Poprosić, aby wsparła obronę królewskich pól.

Tydzień 2 – Lekcja 2

Lekcja 2 – Nagrody dodatkowe

Nagrody te można przyznać dowolnie: za aktywność na lekcji, oceny ze sprawdzianu czy zadania domowe.

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Zaklęcie rzucone przez Feno Ulahorna będzie niewidzialne, dzięki czemu wieśniacy będą nadal mogli żyć swoim beztróskim życiem. Do obrony pól nie będzie potrzebny też żaden rycerz. Można więc wycofać część wojsk z powrotem do miasta i wykorzystać je do innych zadań.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Feno Ulahorn jest bardzo młodym elfem, a jego magia jest niezwykle silna. Kiedy więc czarodziej wspomina o ryzyku, można mieć pewność, że na pewno nie wszystko pójdzie zgodnie z planem. Rzucając zaklęcie rzucone na tak duży obszar, może mieć problemy z rozróżnianiem wieśniaków i goblinów. Dlatego kiedy rolnicy będą zbierać uprawy, może się okazać, że połowa z nich zgnije w ich rękach tak samo szybko, jakby zbierały je gobliny.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Ród Anvilhide jest znany ze swojego uporu i siły. Kiedy krasnoludy zostaną oddelegowani do chronienia pól, to żaden goblin nie postawi nogi na tych ziemiach. Być może z nudów krasnoludy postawią dodatkowe murowane fortece na zewnętrznych granicach królestwa.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Ród krasnoludów Anvilhide czeka na powrót swojej prawowitej przywódczyni. Na pewno odpowiedzą na jej wezwanie, jednak zrobią to jedynie w zamian za złożenie obietnicy. Do końca roku Koboula przestanie migać się od swojej powinności i wróci w rodzinne strony. Wszyscy wiedzą, że krasnoludzica nie kłamie, więc taka przysięga będzie dla niej wiążąca.



Lekcja 2 – Wyniki Decyzji 1

Wynik decyzji [1A]

Minęły długie tygodnie od kiedy Feno Ulahorn rzucił zaklęcie ochraniające pola otaczające królestwa Landale. Na początku mogłoby się wydawać, że magia nie zadziałała. Gobliny z taką samą częstotliwością kradły plony. Po czasie jednak kradzieży odnotowywano coraz mniej i mniej.

Obecnie strażnicy co prawda mieli niewiele zgłoszeń na temat panoszących się goblinów, jednak przybyło im innej pracy. Plony były znacznie uboższe, niż w ubiegłych latach. Rolnicy zrzucali winę na tajemniczą plagę, na skutek której część upraw dosłownie gniła w ich rękach.

Król Berton Graybloom zabrał głos w tej sprawie, obiecując sprawiedliwe rozdzielnie jedzenia pomiędzy każdego mieszkańca. Samemu obiecał zrezygnować w tym roku ze wszystkich uroczystości i uczt, które mogłyby zmarnować cenne zapasy. Mieszkańcy nie przyjęli tych wieści z radością. Wielu z nich przybyło do Landale tej zimy, słysząc wiele dobrego na temat miasta. A teraz byli zmuszeni racjonować jedzenie, mimo iż każdego dnia ciężko na nie pracowali.

Sala tronowa była przepelniona kolejką oczekujących na audiencje niezadowolonych mieszkańców. Obok niej szybkim krokiem przeszedł strażnik, zdejmując swój hełm i wycierając czoło od potu.

– Przepraszam królu, że przeszkadzam, ale mam bardzo pilną wiadomość.

Berton sprytnie ukrył swoją radość, gdy otrzymał dobry powód do zakończenia dzisiaj audiencji. Przeprosił mieszkańców i udał się ze strażnikiem w zaciszne miejsce.

– Mów, Audricu. O cóż może tak pilnie chodzić. Gobliny znowu atakują pola?

– Nie, panie. Pola są bezpieczne, ale tak, chodzi o gobliny. Rolnicy zaobserwowali, że gobliny wycinają drzewa we wschodnim lesie i zakładają w nim swoje obozowisko. Gobliny nigdy nie osiedlały się tak blisko ludzkich osad. Wielu podejrzewa, że za wszystko odpowiada król Goblinów, Dregz...

Wynik decyzji [1B]

Minęły długie tygodnie, odkąd Koboula Anvilhide złożyła obietnicę swojemu kuzynowi powrotu do domu. W zamian za to trzystu chętnych do pomocy krasnoludów wyruszyło w kierunku Landale. Dzielni wojacy zbudowali umocnienia i bardzo szybko rozprawili się z zagrożeniem. Gobliny nauczyły się, aby nie przekraczać wytyczonych przez krasnoludów granic. Co prawda wieśniacy nie byli do końca zadowoleni z pojawienia się na ich ziemiach krasnoludów, jednak ostatecznie wyszło im to na dobre.

Lonovra próbowała w tym czasie porozmawiać ze swoją krasnoludzką przyjaciółką, jednak bezskutecznie. Koboula odmawiała wychodzenia ze swojej komnaty. Jednak pewnego dnia, odpowiadając na pukanie księżniczki, otworzyła drzwi z niebywałym impetem. Koboula miała założoną płytową zbroję, a na plecach swój ulubiony topór.

– *Nie mogę tracić więcej czasu w tej izbie. Mam jeszcze rok na spędzenie czasu na przygodach. Później czekają mnie obowiązki.* – powiedziała z wymuszonym uśmiechem.

– *Chodźmy zatem na wieczerzę do mojego ojca. Na pewno znajdzie się jakiś dobry powód do podjęcia nowej wyprawy.*

Posiłek dobiegał ku końcowi, gdy u króla Brentona, pojawił się zziębnięty goniec krasnoludów. Skłonił się najpierw swojej przywódczyni rodu, a następnie ludzkiemu królowi. Uśmiechnął się również w kierunku księżniczki, a dopiero później jego twarz przybrała poważny grymas:

– *Królu! Nie przyszedłem wymieniać tu przyjacielskich ukłonów, mam bardzo ważną wiadomość.*

– *Królu, nie zgadzaj się na żadne przyspieszenie mojego powrotu. Mam jeszcze całutki rok dla siebie.* –

Koboula przerwała gońcowi i spojrzała wymownie na ojca Lenovry, który kiwnął w jej kierunku głową. Feno zaśmiał się pod nosem.

– *Nie o to chodzi, pani. Gobliny! Gogliny, które przegoniliśmy, zaczęły wycinać wschodni las. Moje krasnoludy donoszą, że widzieli, jak budują schronienia pośród drzew.*

Król odłożył sztućce.

– *To pierwszy raz, kiedy gobliny ośmieliły się osiedlić tak blisko ludzkiej osady.*

Krasnolud przetarł spocone czoło.

– *To nie wszystko. Podobno za wszystkie działania goblinów odpowiada ich król. Król goblinów, Dregz.*

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA.

Wschodni las był ogromny i jego granice sięgały daleko na wschód, aż do ziem niczych. To na tamtych terenach zamieszkiwały do tej pory gobliny i od lat nikt nie widział ich poza tym obszarem. Lonovra, Feno i Koboula wyruszyli z misją dowiedzenia się, dlaczego tak się stało. Odpowiedzi mogli uzyskać tylko od Króla Goblinów.



Las porastały stare, rozłożyste drzewa, niemal w pełni odcinające dostęp światła do jego wnętrza. Idący przodem Feno nagle się zatrzymał. Zza krzaków i powalonych pni wyłoniły się gobliny, celujące do nich z proc, łuków i włóczni. Było ich kilkanaście. Koboula sięgnęła powoli po swój topór.

– *Stać! Czekać! Chuzz pogada.* – pisknął goblin, który miał przewieszoną przez lewe oko czarną opaskę. Wyglądał na młodego. Jego spojrzenie przyjazne. – *Co tu robią?* – zapytał głośno.

– *Nie twój int...* – rzuciła Koboula, ale Lonovra uniosła rękę, powstrzymując ją przed kontynuowaniem.

– *Szukamy powodu, dla którego się tu osiedlacie. Chcemy porozmawiać z Dregzem.*

Gobliny zasyczały ze złości, słysząc to imię.

– *Jedzenie mają? Chuzz i gobliny głodne. Jedzenie ludzi fe.*

– *Nie mamy, ale możemy wam zdobyć, jeśli nas zaprowadzicie nas do waszego króla.* – podsunął pomysł Feno.

Gobliny spojrzwały po sobie. Jeden z nich odezwał się.

– *Musim jeść. Jedzenie ludzi fe. Psuje się. Niezjadliwe. Wcześniej też fe, ale zjadliwe. Gobliny głodne.*

Chuzz przeszył wzrokiem przybyszy, ale po chwili cmoknął ustami. Reszta jego towarzyszy opuściła broń. Chuzz odwrócił się i machnął ręką, aby za nim podążać.

Minęła długa chwila, zanim lasu zaczął się zmieniać. Mijali coraz więcej wyciętych drzew, a także pierwsze goblinie zabudowania. Wśród nich wałały się pokłady jedzenia zgniętego od magii Feno. Nie widzieli jednak żadnej żywej duszy. Nagle usłyszeli z daleka odgłosy walki. Pobiegli w tamtym kierunku.

Kiedy dotarli do źródła dźwięków, było po wszystkim. Król Goblinów został właśnie zdetronizowany przez silniejszą goblinkę. Teraz duża część zebranego wokół niej tłumu goblinów skandowała jej imię.

– *Stioldyfs! Stioldyfs! Stioldyfs!*

– *Tak właśnie wygląda wybieranie nowego przywódcy u goblinów. Silniejszy wygrywa* – szepnęła do Lenovry Feno.

Rudowłosa kobieta przyjrzała się goblinom. Większość z nich była wychudzona i osłabiona. Tak samo wyglądały gobliny, które zostały pokonane. Kiedy w końcu gobliny dojrzały przybyszów i towarzyszącego im Chuzza, uniosły bronie do góry. Feno jednak nie dając się zaskoczyć. Szybkim czarem rozbroił gobliny. Stały przed nimi bezbronne.

– *To z królem nie powinniśmy mieć już problemu* – rzuciła Koboula, robiąc na pokaz groźną minę i wyciągając topór. – *Możemy jednak wykorzystać tę sytuację, aby ustalić nową hierarchię u tych stworzeń. Są zbyt słabe, by się nam przeciwstawić.*

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

Wybór [2A – 1A] – Stioldyfs zostanie nową królową goblinów

Lonovra decyduje, aby Stioldyfs przejęła dowodzenie goblinami, zgodnie z tradycją obowiązującą w ich rasie.

Wybór [2B – 1A] – Chuzz zostanie nowym królem goblinów

Lonovra decyduje, że zignoruje zasady zdobywania władzy obowiązujące u goblinów i ustanowi na przywódcę Chuzza.

Lekcja 2 – Wprowadzenie do Wyzwania 2 [1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIĆ KRÓLEWSKIE POLA.

Wschodni las był ogromny i jego granice sięgały daleko na wschód, aż do ziem niczych. To na tamtych terenach zamieszkiwały do tej pory gobliny i od lat nikt nie widział ich poza tym obszarem. Lonovra, Feno i Koboula wyruszyli jednak z misją dowiedzenia się, dlaczego tak się stało. Odpowiedzi mogli uzyskać tylko od Króla Goblinów.

Las porastały stare, rozłożyste drzewa, niemal w pełni odcinające dostęp światła do jego wnętrza. Idący przodem Feno nagle się zatrzymał. Zza krzaków i powalonych pni wyłoniły się gobliny, celujące do nich z proc, łuków i włóczni. Było ich kilkanaście. Koboula sięgnęła powoli po swój topór.

– *Stać! Czekać! Chuzz pogada* – pisknął goblin, który miał przewieszoną przez lewe oko czarną opaskę. Wyglądał na młodego. Jego spojrzenie przyjazne. – *Co tu robią? Ugh, krasnolud. Krasnolud zły!* – krzyknął głośno dojrawszy Koboulę.

– *No chodź tu do mnie maluszku, zaraz posmakujesz krasnoludzkiej uprzejmości* – rzuciła Koboula, ale Lonovra uniosła rękę, aby powstrzymać przyjaciółkę.

– *Szukamy powodu, dla którego się tu osiedlacie. Chcemy porozmawiać z Dregzem. Nie szukamy zwady.*

Gobliny zasyczały ze złości, słysząc to imię.

– *Jedzenie mają? Chuzz i gobliny głodne. Jedzenie ludzi fe.*

– *Nie mamy, ale możemy wam zdobyć, jeśli nas zaprowadzicie do waszego króla.* – podsunął pomysł Feno.

Gobliny spojrzały po sobie. Jeden z nich odezwał się.

– *Musim jeść. Jedzenie ludzi fe. Krasnoludy złe. Nie pozwalają jeść. Gobliny głodne.*

Chuzz przeszył wzrokiem przybyszy, ale po chwili cmoknął ustami. Reszta jego towarzyszy opuściła broń. Chuzz odwrócił się i machnął ręką, aby za nim podążyć.

Minęła długa chwila, zanim lasu zaczął się zmieniać. Mijali coraz więcej wyciętych drzew, a także pierwsze goblinie zabudowania. Wśród nich wałały się pokłady jedzenia zgniętego od magii Feno. Nie widzieli jednak żadnej żywej duszy. Nagle usłyszeli z daleka odgłosy walki. Pobiegli w tamtym kierunku.

Kiedy dotarli do źródła dźwięków, było po wszystkim. Król Goblinów został właśnie zdetronizowany przez silniejszą goblinkę. Teraz duża część zebranego wokół niej tłumu goblinów skandowała jej imię.

– *Stioldyfs! Stioldyfs! Stioldyfs!*

– *Tak właśnie wygląda wybieranie nowego przywódcy u goblinów. Silniejszy wygrywa* – szepnął do Lenovry Feno.

Rudowłosa kobieta przyjrzała się goblinom. Większość z nich była wychudzona i osłabiona. Tak samo wyglądały gobliny, które zostały pokonane. Kiedy w końcu gobliny dojrzały przybyszów i towarzyszącego im Chuzza, uniosły bronie do góry. Feno jednak nie dając się zaskoczyć. Szybkim czarem rozbroił gobliny. Stały przed nimi bezbronne.

– *To z królem nie powinniśmy mieć już problemu* – rzuciła Koboula, robiąc na pokaz groźną minę i wyciągając topór. – *Możemy jednak wykorzystać tę sytuację, aby ustalić nową hierarchię u tych stworzeń. Są zbyt słabe, by się nam przeciwstawić.*

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

Wybór [2A – 1B] – Stioldyfs zostanie nową królową goblinów.

Lonovra decyduje, aby Stioldyfs przejęła dowodzenie goblinami, zgodnie z tradycją obowiązującą w ich rasie.

Wybór [2B – 1B] – Chuzz zostanie nowym królem goblinów.

Lonovra decyduje, że zignoruje zasady zdobywania władzy obowiązujące u goblinów i ustanowi na przywódcę Chuzza.



Tydzień 3 – Lekcja 3

Lekcja 3 – Nagrody dodatkowe

Nagrody te można przyznać dowolnie: za aktywność na lekcji, oceny ze sprawdzianu czy zadania domowe.

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Lonovra szanując tradycję wybierania nowego przywódcy goblinów, nie wprowadzi zamętu w ich szeregach. Mimo iż Stioldyfs jest tak samo dzika jak poprzedni król, gobliny będą jej słuchać. Ona z kolei na pewno odwdzięczy się Lonovrze i gobliny opuszczą te tereny. Zapewne też już nigdy tu nie wrócą, a przynajmniej nie za panowania królowej Stioldyfs.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Gobliny za nic mają obietnice i przysługi, szczególnie dla tych, dla których najważniejsza jest siła. Prawdopodobnie opuszczą tereny wschodniego lasu, ale wybiorą się w kierunku innej osady, z której będą mogli wykraść zapasy. Taki jest ich styl życia i podtrzymanie ich tradycji niewiele w tej kwestii zmieni.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

Chuzz jest wyjątkowy jak na goblina i zdaje się doceniać interesy prowadzone z innymi rasami. A to rzadkość. Chuzz nie jest ani silny, ani cwany, ale mógłby być najmądrzejszym z goblinich królów. Zrobienie z niego przywódcy wiązałoby się z ogromną przysługą. A tę Lenovra mogłaby wykorzystać, aby pozbyć się goblinów z tych terenów.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Wpływ innej rasy na tradycję spotka się z ogromną dezaprobatą goblinów. Być może teraz są osłabieni i nie pokażą swojego niezadowolenia, ale gdy tylko odzyskają siły, przestaną się słuchać Chuzza. Jego królowanie może nie potrwać zbyt długo.

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1A]

Wynik decyzji [2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW.

Gobliny zaczęły skandować imię swojej nowej królowej:

– *STIOL-DYFS! STIOL-DYFS! STIOL-DYFS!*

Wysoka i silna goblina ryknęła, demonstrując swoją siłę. Chuzz, wraz z garstką towarzyszących mu goblinów, zniknął pomiędzy drzewami. Wolał uciec, niż służyć Stioldyfs.

– *Stioldyfs wdzięczna ludziowi. Decyzja dobra. My odejść z lasu, gdy się najeść. Dopiero wtedy mówić.*

Dwa dni później Lonovra wróciła do wschodniego lasu, siedząc na wozie wypełnionym jedzeniem. Fenó nie zdecydował się odwołać swojego czaru, przeczuwając podstęp goblinów. Ustalili, że zrobi to, gdy gobliny naprawdę odejdą.

Stioldyfs urządziła dla swoich podopiecznych ucztę. Koboula nie brała udziału w rozdawaniu jedzenia goblinom, bo od początku była temu przeciwna. Mieszkańcy Landale musieli ograniczać swoje racje, a gobliny obżerały się teraz do nieprzytomności. Nie mogła na to patrzeć.

Kiedy gobliny się najadły, Stioldyfs odeszła z kobietą i elfem na bok. Była najedzona, ale na jej twarzy malował się strach. Nie było widać w niej tej samej siły, którą reprezentowała wcześniej.

– *My uciekać. Zabrano nam dom. Duża bestia. Wyszła z podziemi. My kopać zbyt głęboko. Próbowaliśmy walczyć. Bez szans. Zostalim tylko my. Musielim uciekać. Potwór ogromny. Duże macki. Silny. Wściekły.*

– *Kojarzysz takiego potwora Fenó?* – zwróciła się do elfa księżniczka. Czarodziej zastanawiał się przez chwilę.

– *Opis pasowałby do Urgla, ale te żyją raczej na moczarach, niż na jałowych terenach goblinów. Są też zdecydowanie mniejsze, może wielkości naszego konia.*

– *Duży. Dużo większy. Koń mały* – Stifoldis jakby się skurczyła na samą myśl. Wyglądała na jeszcze mniejszą, niż była w rzeczywistości. Musiała naprawdę bać się tego potwora.

Lonovra skinęła głową dziękując Stifoldis. Goblina ryknęła ponownie, dodając sobie pewności siebie i wróciła do swoich rodaków. Lonovra i Fenó dołączyli do Kobouli siedzącej na pustym wozie.

– *Gobliny uciekły przed jakąś bestią* – Koboula podskoczyła słysząc głos Feno zza jej pleców. – *Podobno wyszła z ich podziemi. Wy krasnoludy również lubujecie się w kopaniu sieci tuneli. Znaćcie jakieś mackowate monstrum, które mogłoby żyć na wschodzie?*

Twarz Kobouli zbladła.

– *O żesz. To może być Morukluh. Legendy powiadają, że moi przodkowie stoczyli ogromną bitwę z mackowatym potworem wielkości góry. Nie byli w stanie go pokonać. Zakopano go więc i pozwolono mu spać.*

Lonovra opadła na tyły powozu. Wzięta głęboki oddech.

– *No to mamy problem.*

Wynik decyzji [2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW.

Gobliny ucichły, słysząc decyzję rudowłosej kobiety. Stioldyfs ryknęła ze złości, ukazując swoje ostre zęby. Towarzysze Chuzza otoczyli swojego nowego przywódcę. Stioldyfs odpuściła. Odeszła w kierunku lasu, a jej krzyk nadal dało się słyszeć w powietrzu. Za nią jednak nie podążyły żadne gobliny, akceptując Chuzza jako nowego przywódcę.

Goblin z opaską na jednym oku kiwnął z podziękowania głową do Lonovry, po czym zbliżył się do niej na kilka metrów i uklęknął.

– *Chuzz wdzięczny. Chuzz chce pokój z ludźmi. Gobliny słabe. Goblinów mało. Potrzebujem jeść. Potem się wynieść. Nie będziem walczyć. Chuzz obiecuje.*

Dwa dni później Lonovra wróciła do wschodniego lasu, siedząc na powozie wypełnionym jedzeniem. Feno nie zdecydował się odwołać swojego czaru, przeczuwając podstęp goblinów. Ustalili, że zrobi to, gdy gobliny naprawdę odejdą.

Chuzz nie urządził uczty, a sprawiedliwie rozdał wszystkim goblinom równe racje. Swoją porcję otrzymała również Stioldyfs, która rzuciła pełną miską o ziemię. Reszta jedzenia została zabezpieczona w workach. Zapas miały wystarczyć w trakcie ich podróży w poszukiwaniu nowego miejsca.

Kiedy gobliny się najadły, Chuzz opowiedział Lenovrze o powodzie ich ucieczki. Jego twarz była blada, a zdrowe oko wyrażały smutek i strach.

– *Chuzz pierwszy wiedział. Przeczuwał coś złego. W podziemiach. Mówił goblinom, by nie kopać dalej. Nie posłuchano Chuzza. Kopano. Odkryli jaskinię. Przebudzili go. Duży potwór. Ogromny. Liczne macki, śliskie. Silne! Chuzz i reszta uciekli. Dużo goblinów jednak zostać. I przegrać.*

– *Kojarzysz takiego potwora Feno?* – zwróciła się do elfa księżniczka. Czarodziej zastanawiał się przez chwilę.

– *Opis pasowałby do Urgla, ale te żyją raczej na moczarach, niż na jałowych terenach goblinów. Są też zdecydowanie mniejsze, może wielkości naszego konia.*

– *Duży. Dużo większy. Koń mały* – Chuzz wymachiwał rękami, pokazując w kierunku najwyższego widocznego w tym rejonie drzewa. – *Większy. Większy!*

Twarz Kobouli zbladła.

– *O żesz. To może być Morukluh. Legendy powiadają, że moi przodkowie stoczyli ogromną bitwę z mackowatym potworem wielkości góry. Nie byli w stanie go pokonać. Zakopano go więc i pozwolono mu spać.*

Lonovra opadła bezsilnie na pień ściętego drzewa. Wzięta głęboki oddech.

– *No to mamy problem.*

Lekcja 3 – Wyniki Decyzji 2 [1B]

Wynik decyzji [2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: KRASNOLUD BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW.

Gobliny zaczęły skandować imię swojej nowej królowej:

– *STIOL-DYFS! STIOL-DYFS! STIOL-DYFS!*

Wysoka i silna goblina ryknęła, demonstrując swoją siłę. Chuzz, wraz z garstką towarzyszących mu goblinów, zniknął pomiędzy drzewami. Wolał uciec, niż służyć Stioldyfs.

– *Stioldyfs wdzięczna ludziowi. Decyzja dobra. My odejść z lasu, gdy się najeść. Dopiero wtedy mówić.*

Dwa dni później Lonovra wróciła do wschodniego lasu. Krasnoludy z rodu Anvilhide, widząc samotną księżniczkę zbierającą jedzenie, przyłączyły się do pracy. Szybko udało im się wypchać cały wóz świeżymi plonami. Zdziwiły się jednak, że wóz nie jechał w kierunku zamku, tylko w stronę wschodniego lasu.

Stioldyfs urządziła dla swoich podopiecznych ucztę. Koboula nie brała udziału w rozdawaniu jedzenia goblinom, bo od początku była temu przeciwna. Mieszkańcy Landale musieli ograniczać swoje racje, a gobliny obżerały się teraz do nieprzytomności. Nie mogła na to patrzeć.

Kiedy gobliny się najadły, Stioldyfs odeszła z kobietą i elfem na bok. Była najedzona, ale na jej twarzy malował się strach. Nie było widać w niej tej samej siły, którą reprezentowała wcześniej.

– My uciekać. Zabrano nam dom. Duża bestia. Wyszła z podziemi. My kopać zbyt głęboko. Próbowaliśmy walczyć. Bez szans. Zostaliśmy tylko my. Musielim uciekać. Potwór ogromny. Duże macki. Silny. Wściekły.

– Kojarzysz takiego potwora Feno? – zwróciła się do elfa księżniczka. Czarodziej zastanawiał się przez chwilę.

– Opis pasowałby do Urgla, ale te żyją raczej na moczarach, niż na jałowych terenach goblinów. Są też zdecydowanie mniejsze, może wielkości naszego konia.

– Duży. Dużo większy. Koń mały – Stifoldis jakby się skurczyła na samą myśl. Wyglądała na jeszcze mniejszą, niż była w rzeczywistości. Musiała naprawdę bać się tego potwora.

Lonovra skinęła głową dziękując Stifoldis. Goblinka ryknęła ponownie, dodając sobie pewności siebie i wróciła do swoich rodaków. Lonovra i Feno dołączyli do Kobouli siedzącej na pustym wozie.

– Gobliny uciekły przed jakąś bestią – Koboula podskoczyła słysząc głos Feno zza jej pleców. *– Podobno wyszła z ich podziemi. Wy krasnoludy również lubujecie się w kopaniu sieci tuneli. Znać jakieś mackowate monstrum, które mogłoby żyć na wschodzie?*

Twarz Kobouli zbladła.

– O żesz. To może być Morukluh. Legendy powiadają, że moi przodkowie stoczyli ogromną bitwę z mackowatym potworem wielkości góry. Nie byli w stanie go pokonać. Zakopano go więc i pozwolono mu spać.

Lonovra opadła na tyły powozu. Wzięła głęboki oddech.

– No to mamy problem.

Wynik decyzji [2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: KRASNOLUD BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW.

Gobliny ucichły, słysząc decyzję rudowłosej kobiety. Stioldyfs ryknęła ze złości, ukazując swoje ostre zęby. Towarzysze Chuzza otoczyli swojego nowego przywódcę. Stioldyfs odpuściła. Odeszła w kierunku lasu, a

jej krzyk nadal dało się słyszeć w powietrzu. Za nią jednak nie podążyły żadne gobliny, akceptując Chuzza jako nowego przywódcę.

Goblin z opaską na jednym oku kiwnął z podziękowania głową do Lonovry, po czym zbliżył się do niej na kilka metrów i uklęknął.

– Chuzz wdzięczny. Chuzz chce pokój z ludźmi. Gobliny słabe. Goblinów mało. Potrzebuję jeść. Potem się wynieść. Nie będziemy walczyć. Chuzz obiecuje.

Dwa dni później Lonovra wróciła do wschodniego lasu. Krasnoludy z rodu Anvilhide, widząc samotną księżniczkę zbierającą jedzenie, przyłączyły się do pracy. Szybko udało im się wypchać cały wóz świeżymi plonami. Zdziwiły się jednak, że wóz nie jechał w kierunku zamku, tylko w stronę wschodniego lasu.

Chuzz nie urządził uczyty, a sprawiedliwie rozdał wszystkim goblinom równe racje. Swoją porcję otrzymała również Stioldyfs, która rzuciła pełną miską o ziemię. Reszta jedzenia została zabezpieczona w workach. Zapas miały wystarczyć w trakcie ich podróży w poszukiwaniu nowego miejsca.

Kiedy gobliny się najadły, Chuzz opowiedział Lenovrze o powodzie ich ucieczki. Jego twarz była blada, a zdrowe oko wyrażały smutek i strach.

– Chuzz pierwszy wiedział. Przeczuwał coś złego. W podziemiach. Mówił goblinom, by nie kopać dalej. Nie posłuchano Chuzza. Kopano. Odkryli jaskinię. Przebudzili go. Duży potwór. Ogromny. Liczne macki, śliskie. Silne! Chuzz i reszta uciekli. Dużo goblinów jednak zostać. I przegrać.

– Kojarzysz takiego potwora Feno? – zwróciła się do elfa księżniczka. Czarodziej zastanawiał się przez chwilę.

– Opis pasowałby do Urgla, ale te żyją raczej na moczarach, niż na jałowych terenach goblinów. Są też zdecydowanie mniejsze, może wielkości naszego konia.

– Duży. Dużo większy. Koń mały – Chuzz wymachiwał rękami, pokazując w kierunku najwyższego widocznego w tym rejonie drzewa. – *Większy. Większy!*

Twarz Kobouli zbladła.

– O żesz. To może być Morukluh. Legendy powiadają, że moi przodkowie stoczyli ogromną bitwę z mackowatym potworem wielkości góry. Nie byli w stanie go pokonać. Zakopano go więc i pozwolono mu spać.

Lonovra opadła bezsilnie na pień ściętego drzewa. Wzięła głęboki oddech.

– No to mamy problem.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW.

Lonovra, Feno i Koboula ruszyli w kierunku ziem goblinów, kierując się wskazówkami Stioldyfs. Nowa przywódczyni goblinów nie towarzyszyła im zbyt długo. Na najbliższym rozgałęzieniu, wraz ze swoją gromadą, ruszyła na północ. Koboula nie była zadowolona z obranego przez gobliny kierunku, bo właśnie na północy znajdowały się najważniejsze z krasnoludzkich, podziemnych miast. Stioldyfs obiecała jednak, że nie będzie toczyła wojen z jej ludem.

Podróż trwała kilka długich dni. Wiedzieli, że znajdują się daleko od Landale, kiedy Feno przestał kontrolować rzucone na pole zaklęcie magiczne, ze względu na dzielącą ich odległość. Na szczęście nie było już jednak dłużej potrzebne.

Ziemie goblinów były pozbawione jakiegokolwiek zieleni. Gleba, po której szła trójka towarzyszy, miała dziwny, bladoróżowy kolor. Gobliny nie były znane z dbania o więzi z naturą, jednak zobaczenie ich ziem na własne oczy było przerażające. Niszczyły nie tylko to, co było nad ziemią, ale także i pod nią. Kopały ogromne wijące się dziury i tunele, na które Lonovra, Feno i Koboula musieli uważać.

Najstraszniejszy jednak był dźwięk, który słyszeli od momentu opuszczenia granicy wschodniego lasu. Dźwięk ten nie był niczym, co znali. Był wibrujący, pozbawiony jakiegokolwiek tonu. Dochodził spod największej dziury położonej na ziemiach goblinów. Dziury, z której wyłaniały się długie, czarne macki. Poruszały się delikatnie, jak węże, wijąc się między zabudowaniami goblinów. Feno powstrzymała towarzyszy od pójścia dalej. Każdy kolejny krok mógłby być ich ostatnim. Koboula ruszyła jednak do przodu, wyciągnęła swój topór i uderzyła z całej siły w jedną z najbardziej wysuniętych macek. Topór utknął w grubej skorupie potwora, a macka szarpnęła się w bok. Pozostałe macki zaczęły się żwawo poruszać, wyszukując zagrożenia. Zaczęły uderzać o ziemię, trzęsąc gruntem coraz mocniej z każdym kolejnym uderzeniem. Gdy tylko Koboula wyciągnęła topór z macki, Feno i Lenovra natychmiast odciągnęli ją jak najdalej od potwora.

– *A więc to prawda. Ha!* – Koboula zaśmiała się, mimo widocznego w jej oczach lęku. – *Legendy mówią prawdę! Potężna bestia, z którą walczył mój lud. Odporna na wszelkie ostrza. Spójrzcie!*

Kboula wskazała na ostrze swojego topora. Widniało na w nim się spore pęknięcie.

– *Musimy wrócić do Landale, księżniczko. To potężniejsze od nas. Być może nawet potężniejsze od całego naszego świata.*

Droga powrotna do Landale minęła im znacznie szybciej. Przez całą trasę żadne z trójki towarzyszy nie odezwało się często. Myśleli o tym, co można zrobić dalej. Przed przybyciem do miasta urządzili krótką naradę. Gdy tylko Lenovra spotkała ojca, przedstawiła mu dwie propozycje rozwiązania problemu z Morukluhem.

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

Wybór [3A – 2A – 1A] – Wysłać potwora do innego świata

Już dawno temu odkryto, że magia pozwala przenosić się pomiędzy różnymi światami. W niektórych z nich panują inne prawa natury. Niektóre cywilizacje osiągnęły wyżyny technologii lub magii. W niektórych z nich ludzie nie są nawet dominującą spośród rozumnych ras. Jednak taka magia jest niebezpieczna. Fenó Ulahorn może użyć zakazanego czaru, aby przenieść Morukluha do jednego z takich światów.

Wybór [3B – 2A – 1A] – Uwięzić potwora ponownie pod ziemią

Wszystkie siły królestwa złożone z ludzi, elfów i krasnoludów zostaną wysłane, by ponownie uwięzić potwora pod ziemią. Oprócz tego tym razem na terenie goblinów zostanie założona twierdza, której zadaniem będzie pilnowanie, aby nikt po raz kolejny nie zrobił wykopu, który może przebudzić potwora.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW.

Lonovra, Fenó i Koboula ruszyli w kierunku ziem goblinów. Chuzz i jego gobliny towarzyszyły im w podróży aż do opuszczenia granic wschodniego lasu. Nowy przywódca chciał w ten sposób pokazać, że szanuje nowe więzi. Następnie Chuzz i reszta goblinów ruszyły na południe, w kierunku ziem nieznanych.

Podróż trwała kilka długich dni. Wiedzieli, że znajdują się daleko od Landale, kiedy Fenó przestał kontrolować rzucone na pole zaklęcie magiczne, ze względu na dzielącą ich odległość. Nie było już jednak dłużej potrzebne.

Ziemie goblinów były pozbawione jakiegokolwiek zieleni. Gleba, po której szła trójka towarzyszy, miała dziwny, bladoróżowy kolor. Gobliny nie były znane z dbania o więzi z naturą, jednak zobaczenie ich ziem na własne oczy było przerażające. Niszczyły nie tylko to, co było nad ziemią, ale także i pod nią. Kopały ogromne wijące się dziury i tunele, na które Lonovra, Fenó i Koboula musieli uważać.

Najstraszniejszy jednak był dźwięk, który słyszeli od momentu opuszczenia granicy wschodniego lasu. Dźwięk ten nie był niczym, co znali. Był wibrujący, pozbawiony jakiegokolwiek tonu. Dochodził spod największej dziury położonej na ziemiach goblinów. Dziury, z której wyłaniały się długie, czarne macki. Poruszały się delikatnie, jak węże, wijąc się między zabudowaniami goblinów. Feno powstrzymał towarzyszy od pójścia dalej. Każdy kolejny krok mógłby być ich ostatnim. Koboula ruszyła jednak do przodu, wyciągnęła swój topór i uderzyła z całych sił w jedną z najbardziej wysuniętych macek. Topór utknął w grubej skorupie potwora, a macka szarpnęła się w bok. Pozostałe macki zaczęły się zżawo poruszać, wyszukując zagrożenia. Zaczęły uderzać o ziemię, trzęsąc gruntem coraz mocniej z każdym kolejnym uderzeniem. Gdy tylko Koboula wyciągnęła topór z macki, Feno i Lenovra natychmiast odciągnęli ją jak najdalej od potwora.

– *A więc to prawda. Ha!* – Koboula zaśmiała się, mimo widocznego w jej oczach lęku. – *Legendy mówiły prawdę! Potężna bestia, z którą walczył mój lud. Odporna na wszelkie ostrza. Spójrzcie!*

Kboula wskazała na ostrze swojego topora. Widniało na w nim się spore pęknięcie.

– *Musimy wrócić do Landale, księżniczko. To potężniejsze od nas. Być może nawet potężniejsze od całego naszego świata.*

Droga powrotna do Landale minęła im znacznie szybciej. Przez całą trasę żadne z trójki towarzyszy nie odezwało się często. Myśleli o tym, co można zrobić dalej. Przed przybyciem do miasta urządzili krótką naradę. Gdy tylko Lenovra spotkała ojca, przedstawiła mu dwie propozycje rozwiązania problemu z Morukluhem.

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

Wybór [3A – 2B – 1A] – Wysłać potwora do innego świata

Już dawno temu odkryto, że magia pozwala przenosić się pomiędzy różnymi światami. W niektórych z nich panują inne prawa natury. Niektóre cywilizacje osiągnęły wyżyny technologii lub magii. W niektórych z nich ludzie nie są nawet dominującą spośród rozumnych ras. Jednak taka magia jest niebezpieczna. Feno Ulahorn może użyć zakazanego czaru, aby przenieść Morukluha do jednego z takich światów.

Wybór [3B – 2B – 1A] – Uwięzić potwora ponownie pod ziemią

Wszystkie siły królestwa złożone z ludzi, elfów i krasnoludów zostaną wysłane, by ponownie uwięzić potwora pod ziemią. Oprócz tego tym razem na terenie goblinów zostanie założona twierdza, której zadaniem będzie pilnowanie, aby nikt po raz kolejny nie zrobił wykopu, który może przebudzić potwora.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW.

Lonovra, Feno i Koboula ruszyli w kierunku ziem goblinów, kierując się wskazówkami Stioldyfs. Nowa przywódczyni goblinów nie towarzyszyła im zbyt długo. Na najbliższym rozgałęzieniu, wraz ze swoją gromadą, ruszyła na północ. Koboula nie była zadowolona z obranego przez gobliny kierunku, bo właśnie na północy znajdowały się najważniejsze z krasnoludzkich, podziemnych miast. Stioldyfs obiecała jednak, że nie będzie toczyła wojen z jej ludem.

W pewnym momencie podróży cała trójka straciła rachubę dni. Wydawało im się, że podróżują już od bardzo dawna, mimo iż raptem minęło tylko kilka dni. W końcu jednak dotarli do celu.

Ziemie goblinów były pozbawione jakiegokolwiek zieleni. Gleba, po której szła trójka towarzyszy, miała dziwny, bladoróżowy kolor. Gobliny nie były znane z dbania o więzi z naturą, jednak zobaczenie ich ziem na własne oczy było przerażające. Niszczyły nie tylko to, co było nad ziemią, ale także i pod nią. Kopały ogromne wijące się dziury i tunele, na które Lonovra, Feno i Koboula musieli uważać.

Najstraszniejszy jednak był dźwięk, który słyszeli od momentu opuszczenia granicy wschodniego lasu. Dźwięk ten nie był niczym, co znali. Był wibrujący, pozbawiony jakiegokolwiek tonu. Dochodził spod największej dziury położonej na ziemiach goblinów. Dziury, z której wyłaniały się długie, czarne macki. Poruszały się delikatnie, jak węże, wijąc się między zabudowaniami goblinów. Feno powstrzymała towarzyszy od pójścia dalej. Każdy kolejny krok mógłby być ich ostatnim. Koboula ruszyła jednak do przodu, wyciągnęła swój topór i uderzyła z całych sił w jedną z najbardziej wysuniętych macek. Topór utknął w grubej skorupie potwora, a macka szarpnęła się w bok. Pozostałe macki zaczęły się żwawo poruszać, wyszukując zagrożenia. Zaczęły uderzać o ziemię, trzęsąc gruntem coraz mocniej z każdym kolejnym uderzeniem. Gdy tylko Koboula wyciągnęła topór z macki, Feno i Lenovra natychmiast odciągnęli ją jak najdalej od potwora.

– A więc to prawda. Ha! – Koboula zaśmiała się, mimo widocznego w jej oczach lęku. – Legendy mówiły prawdę! Potężna bestia, z którą walczył mój lud. Odporna na wszelkie ostrza. Spójrzcie!

Koboula wskazała na ostrze swojego topora. Widniało na w nim się spore pęknięcie.

– Musimy wrócić do Landale, księżniczko. To potężniejsze od nas. Być może nawet potężniejsze od całego naszego świata.



Droga powrotna do Landale minęła im znacznie szybciej. Przez całą trasę żadne z trójki towarzyszy nie odezwało się często. Myśleli o tym, co można zrobić dalej. Przed przybyciem do miasta urządzili krótką naradę. Gdy tylko Lenovra spotkała ojca, przedstawiła mu dwie propozycje rozwiązania problemu z Morukluhem.

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

Wybór [3A – 2A – 1B] – Wysłać potwora do innego świata.

Już dawno temu odkryto, że magia pozwala przenosić się pomiędzy różnymi światami. W niektórych z nich panują inne prawa natury. Niektóre cywilizacje osiągnęły wyżyny technologii lub magii. W niektórych z nich ludzie nie są nawet dominującą spośród rozumnych ras. Jednak taka magia jest niebezpieczna. Fenó Ulahorn może użyć zakazanego czaru, aby przenieść Morukluha do jednego z takich światów.

Wybór [3B – 2A – 1B] – Uwięzić potwora ponownie pod ziemią.

Wszystkie siły królestwa złożone z ludzi, elfów i krasnoludów zostaną wysłane, by ponownie uwięzić potwora pod ziemią. Oprócz tego tym razem na terenie goblinów zostanie założona twierdza, której zadaniem będzie pilnowanie, aby nikt po raz kolejny nie zrobił wykopu, który może przebudzić potwora.

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

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA I W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW.

Lonovra, Fenó i Koboula ruszyli w kierunku ziem goblinów. Chuzz i jego gobliny towarzyszyły im w podróży aż do opuszczenia granic wschodniego lasu. Nowy przywódca chciał w ten sposób pokazać, że szanuje nowe więzi. Następnie Chuzz i reszta goblinów ruszyły na południe, w kierunku ziem nieznanych.

W pewnym momencie podróży cała trójka straciła rachubę dni. Wydawało im się, że podróżują już od bardzo dawna, mimo iż raptem minęło tylko kilka dni. W końcu jednak dotarli do celu.

Ziemie goblinów były pozbawione jakiegokolwiek zieleni. Gleba, po której szła trójka towarzyszy, miała dziwny, blad różowy kolor. Gobliny nie były znane z dbania o więzi z naturą, jednak zobaczenie ich ziem na własne oczy było przerażające. Niszczyły nie tylko to, co było nad ziemią, ale także i pod nią. Kopały ogromne wijące się dziury i tunele, na które Lonovra, Fenó i Koboula musieli uważać.

Najstraszniejszy jednak był dźwięk, który słyszeli od momentu opuszczenia granicy wschodniego lasu. Dźwięk ten nie był niczym, co znali. Był wibrujący, pozbawiony jakiegokolwiek tonu. Dochodził spod największej dziury położonej na ziemiach goblinów. Dziury, z której wyłaniały się długie, czarne macki. Poruszały się delikatnie, jak węże, wijąc się między zabudowaniami goblinów. Feno powstrzymał towarzyszy od pójścia dalej. Każdy kolejny krok mógłby być ich ostatnim. Koboula ruszyła jednak do przodu, wyciągnęła swój topór i uderzyła z całych sił w jedną z najbardziej wysuniętych macek. Topór utknął w grubej skorupie potwora, a macka szarpnęła się w bok. Pozostałe macki zaczęły się zżawo poruszać, wyszukując zagrożenia. Zaczęły uderzać o ziemię, trzęsąc gruntem coraz mocniej z każdym kolejnym uderzeniem. Gdy tylko Koboula wyciągnęła topór z macki, Feno i Lenovra natychmiast odciągnęli ją jak najdalej od potwora.

– *A więc to prawda. Ha!* – Koboula zaśmiała się, mimo widocznego w jej oczach lęku – *Legendy mówiły prawdę! Potężna bestia, z którą walczył mój lud. Odporna na wszelkie ostrza. Spójrzcie!*

Koboula wskazała na ostrze swojego topora. Widniało na w nim się spore pęknięcie.

– *Musimy wrócić do Landale, księżniczko. To potężniejsze od nas. Być może nawet potężniejsze od całego naszego świata.*

Droga powrotna do Landale minęła im znacznie szybciej. Przez całą trasę żadne z trójki towarzyszy nie odezwało się często. Myśleli o tym, co można zrobić dalej. Przed przybyciem do miasta urządzili krótką naradę. Gdy tylko Lenovra spotkała ojca, przedstawiła mu dwie propozycje rozwiązania problemu z Morukluhem.

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

Wybór [3A – 2B – 1B] – Wysłać potwora do innego świata

Już dawno temu odkryto, że magia pozwala przenosić się pomiędzy różnymi światami. W niektórych z nich panują inne prawa natury. Niektóre cywilizacje osiągnęły wyżyny technologii lub magii. W niektórych z nich ludzie nie są nawet dominującą spośród rozumnych ras. Jednak taka magia jest niebezpieczna. Feno Ulahorn może użyć zakazanego czaru, aby przenieść Morukluha do jednego z takich światów.

Wybór [3B – 2B – 1B] – Uwięzić potwora ponownie pod ziemią

Wszystkie siły królestwa złożone z ludzi, elfów i krasnoludów zostaną wysłane, by ponownie uwięzić potwora pod ziemią. Oprócz tego tym razem na terenie goblinów zostanie założona twierdza, której zadaniem będzie pilnowanie, aby nikt po raz kolejny nie zrobił wykopu, który może przebudzić potwora.

Tydzień 4 – Lekcja 4

Lekcja 4 – Nagrody dodatkowe

Nagrody te można przyznać dowolnie: za aktywność na lekcji, oceny ze sprawdzianu czy zadania domowe.

Informacja 1 – Zysk Wybór A

Morukluh może zostać przeniesiony przez Bramy Międzywymiarowe jak każda inna istota. Tylko magowie mogą przez nie podróżować w dwie strony, bo wiedzą, jak przez nie wrócić. Wysłanie przez nie potwora oznacza, że królestwo na zawsze pozbędzie się problemu, jakim jest Morukluh.

Informacja 2 – Strata Wybór A

Magia zdolna do przemierzania odmiennych światów została dawno temu zakazana, aby nie zaburzać ich funkcjonowania. W niektórych z nich magia w ogóle nie istnieje! Feno nie jest w stanie kontrolować tego, dokąd trafi Morukluh. Może się więc okazać, że wyląduje on w świecie, który nie będzie w stanie się przeciwstawić zupełnie nieznanemu monstrum.

Informacja 3 – Zysk Wybór B

W takiej walce wezmą udział nie tylko Krasnoludy. Wszystkie królestwa połączy siły, aby powstrzymać Morukluha. Będzie to powodem do zakopania toporów niezgody i zakończenia dawnych waśni pomiędzy królami i przywódcami wielu klanów i rodów. Ludzie, krasnoludy i elfy zaczną ze sobą współpracować nie tylko w Landale, ale w całej okolicy. Wszystko to ze względu na ogromne zagrożenie, które choć uśpione, zawsze będzie czyhać gdzieś na horyzoncie.

Informacja 4 – Strata Wybór B

Raz uwięziona bestia, nie da się ponownie złapać w tę samą pułapkę. Nawet połączone siły Królestwa będą w stanie ledwo powstrzymać potwora i tymczasowo go zniewolić. Nie jest to jednak rozwiązanie, które będzie skuteczne raz na zawsze. Krasnoludy, których przodkowie walczyli z Morukluhem, wiedzą, że bestia z każdym rokiem odrobinę rośnie w siłę. Jeśli uwolni się jeszcze raz, nikt nie będzie w stanie jej ponownie uwięzić. Kiedy jednak to nadejdzie? Nikt tego nie wie. Ten dzień jednak przyjdzie.



Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYSŁAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Na ziemię goblinów przybył orszak niemałej armii, złożonej w większości z czarodziejów. Na jego czele jechał Król Berton Graybloom, a obok niego Lonovra i Koboula. Feno Ulahorn jechał wraz z oddziałem magów, przejmując nad nim pełne dowodzenie. Minęły dwa tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ze czterdzieści! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych, chociaż oprócz króla na przedzie jechali również najznakomitsi rycerze i wojownicy Landale.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Magia! Mamy u swego boku najlepszych z najlepszych, mistrzów i mistrzynię czarodziejstwa. Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać swoim wnukom! Za magię!

– Za magię! – krzyknęli wszyscy jednym głosem, na chwilę zagłuszając odgłosy wydawane przez potwora.

Feno Ulahorn wydał rozkaz i czarodzieje rozjechali się w dwóch różnych kierunkach, okrążając leże potwora. Tuż za nimi podążyli wojownicy. Zeskoczyli z koni, sięgnęli po tarcze i ustawili się tuż przed czarodziejami. Uderzali mieczami o tarczę, by dodać sobie pewności siebie. Potrzebowali jej, gdyż dopiero teraz dostrzegli, jak dokładnie wygląda potwór. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

Czarodzieje, równo rozstawieni wokół dziury, zaczęli inkantować zaklęcie. Nad potworem zaczęła unosić się niebieska łuna magicznej mocy. Z każdą chwilą stawała się coraz bardziej wyraźna. Morukluh zaczął coś przeczuwać. Jego macki zaczęły uderzać na boki, próbując powstrzymać czary. Wojownicy, a wśród nich były też Lenovra i Koboula, byli na to gotowi. Unieśli swoje tarcze i odpychali każdy atak. Nie było to łatwe. Musieli jednak wytrzymać do końca inkantowania zaklęcia. Czarodzieje recytowali magiczne słowa coraz

głośniej. Niektórzy z nich opadali z sił. Niebieska łuna była coraz wyraźniejsza, aż w końcu nad leżem wytworzyło się magiczne rozdarcie rzeczywistości. Międzywymiarowa brama zaczęła wciągać w siebie potwora. Ten atakował mackami na oślep, ale na szczęście bezskutecznie.

W końcu nastąpiła cisza. Brama została zamknięta. Morukluh zniknął na zawsze.

W międzyczasie, kiedy na ziemiach goblinów trwała zacięta walka z bestią, Stioldyfs zmieniła kierunek przemarszu i udała się z goblinami na zachód i tak dotarli na pola otaczające Landale. Feno Ulahorn przed pojedyńkiem z potworem zdjął zaklęcie chroniące pola. Stioldyfs chyba to przeczuwała. Wykorzystała więc okazję i po raz ostatni okradła królestwo z zapasów jedzenia. Po tym zniknęła z Landale na zawsze.

Wynik decyzji [3B – 2A –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKLĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIĘZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Na ziemię goblinów przybyła armia nie tylko Landale, ale i większości północnego królestwa. Wśród licznych ludzi i elfów, mało było jedynie reprezentantów krasnoludów. Koboula nawet w obliczu tak wielkiego niebezpieczeństwa nie ośmieliła się zwrócić do swoich rodaków o pomoc. Na czele armii jechał Król Berton Graybloom, a obok niego jego córka. Koboula i Feno Ulahorn podróżowali nieco z tyłu, również w pełni przygotowani do walki. Minęły trzy tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ponad pięćdziesiąt! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Nadzieja! Każde z was ma nadzieję na lepsze jutro! Nadzieję na spokojny i pozbawiony strachu świat. Dzisiaj możemy przekuć to marzenie w rzeczywistość! Sprawić, by bestia po raz kolejny zasnęła pod naszą ziemią! Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać swoim wnukom! Za nadzieję!

– Za nadzieję! – krzyknęli wszyscy jednym głosem, na chwilę przekrzykując odgłos potwora.

Czarodzieje wysunęli się jako pierwsi do przodu. Część z nich rzucała zaklęcia ochronne przed atakami czarnych jak noc macek, a część spowalniała ruchy potwora. Na przodzie magów stał Feno Ulahorn. Mimo swojego młodego wieku dyrygował przepływem całej magicznej energii.

Następni do ataku ruszyli ludzie. Konie były zbyt przestraszone, aby ruszyć do przodu, dlatego atak przeprowadzano pieszo. Zwartym szykiem odpychali i atakowali śliskie macki potwora, torując sobie przejście w kierunku dziury w ziemi. Za nimi podążali uzbrojeni w topory krasnoludy. To w ich szeregach znajdowała się Koboula i Lonovra. Nawet sam król Berton bronił rzucających zaklęcia magów swoim królewskim ostrzem.

Na chwilę armia wojowników zamarła. W końcu zbliżyli się na tyle blisko do leża potwora, że byli w stanie go zobaczyć. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

– *Za nadzieję!* – krzyknęli wojownicy i zaczęli poruszać się, okrążając wyrwę tuż przy jej granicy.

Każdą napotkaną mackę potwora atakowano skoordynowanymi ciosami. Gdy była mocno zraniona, chowała się do wnętrza dziury. Następnie przytrzymywała ją tam magia czarodziejów. Krok po kroku wojownicy przesuwali się do przodu, pozbywając się macek. Koboula i Lenovra chroniły się przed przypadkowym atakiem monstrum.

Kiedy wszystkie macki znalazły się w wyrwie, Feno Ulahorn skierował całą magię do uniesienia ogromnej skały. Kiedy ta znalazła się tuż nad leżem potwora, magia prysła. Głaz gruchnął z ogromnym impetem i zatkał całą dziurę wykopaną przez gobliny. Potwór zaryczał, ale po chwili nastąpiła głucha cisza. Morukluh został zamknięty pieczęcią pod ziemią.

W międzyczasie, kiedy na ziemiach goblinów trwała zacięta walka z bestią, Stioldyfs zmieniła kierunek przemarszu i udała się z goblinami na zachód i tak dotarli na pola otaczające Landale. Feno Ulahorn przed pojedynkiem z potworem zdjął zaklęcie chroniące pola. Stioldyfs chyba to przeczuwała. Wykorzystała więc okazję i po raz ostatni okradła królestwo z zapasów jedzenia. Po tym zniknęła z Landale na zawsze.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1A]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKLĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYSŁAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Na ziemię goblinów przybył orszak niemałej armii, złożonej w większości z czarodziejów. Na jego czele jechał Król Berton Graybloom, a obok niego jego córka i Koboula. Feno Ulahorn jechał wraz z oddziałem

magów, przejmując nad nim pełne dowodzenie. Minęły dwa tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Dźwięczny głos wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar leża potwora. Było ich z czterdzieści. Orszak zatrzymał się, dojrawszy ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z nich. Z przodu jechali również najznokmitsi rycerze i wojownicy Landale.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce trzymające lejce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Magia! Mamy u swego boku najlepszych z najlepszych, mistrzów i mistrzynię czarodziejstwa. Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać swoim wnukom! Za magię!

– *Za magię!* – krzyknęli wszyscy jednym głosem, na chwilę przekrzykując odgłos potwora.

Feno Ulahorn wydał rozkaz i czarodzieje rozjechali się w dwóch różnych kierunkach, okrążając leże potwora. Tuż za nimi podążyli wojownicy. Zeskoczyli z koni, sięgnęli po tarcze i ustawili się tuż przed czarodziejami. Wojownicy uderzali mieczami o tarczę, by dodać sobie pewności siebie. Potrzebowali jej, gdyż dopiero teraz dostrzegli, jak dokładnie wygląda potwór. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

Czarodzieje, równo rozstawieni wokół dziury, zaczęli inkantować zakęcie. Nad potworem zaczęła unosić się niebieska łuna magicznej mocy. Z każdą chwilą stawała się coraz bardziej wyraźna. Morukluh zaczął coś przeczuwać. Jego macki zaczęły uderzać na boki, próbując powstrzymać czary. Wojownicy, a wśród nich były też Lenovra i Koboula, byli na to gotowi. Unieśli swoje tarcze i odpychali każdy atak. Nie było to łatwe. Nagle z lasów dobiegł okrzyk:

– *Do boju! Ratować! Nasze! Ziemie!*

Spomiędzy drzew wyleciały uzbrojone w proste tarcze i włócznie gobliny. Chuzz biegł na ich czele. Lonovra krzyknęła do rycerzy:

– *To przyjaciele, nie atakujcie! Pomogą nam!*

Gobliny dobiegły do macek. Nauczone doświadczeniem, zdawały się lepiej przewidywać nadchodzące ataki. Czarodzieje recytowali magiczne słowa coraz głośniej. Niektórzy z nich opadali z sił. Niebieska łuna była coraz wyraźniejsza, aż w końcu nad leżem wytworzyło się magiczne rozdarcie rzeczywistości.

Międzywymiarowa brama zaczęła wciągać w siebie potwora. Ten atakował mackami na ośle, ale na szczęście bezskutecznie.

W końcu nastąpiła cisza. Brama została zamknięta. Morukluh zniknął na zawsze.

Wynik decyzji [3B – 2B –1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIĘZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Na ziemię goblinów przybyła armia nie tylko Landale, ale i większości północnego królestwa. Wśród licznych ludzi i elfów, mało było jedynie reprezentantów krasnoludów. Koboula nawet w obliczu tak wielkiego niebezpieczeństwa nie ośmieliła się zwrócić do swoich rodaków o pomoc. Na czele armii jechał Król Berton Graybloom, a obok niego jego córka. Koboula i Feno Ulahorn podróżowali nieco z tyłu, również w pełni przygotowani do walki. Minęły trzy tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ponad pięćdziesiąt! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych.

Co najbardziej zaskakujące, szczególnie dla krasnoludów, armii towarzyszył jeszcze jeden nietypowy sojusznik. Gobliny pod dowództwem Chuzza maszerowały tuż za konnym orszakiem głównych wojsk. Byli uzbrojeni w proste tarcze i długie dzidy. Lonovra musiała co chwilę łagodzić konflikty, wyjaśniając obu stronom, że są teraz sojusznikami.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Nadzieja! Każde z was ma nadzieję na lepsze jutro! Nadzieję na spokojny i pozbawiony strachu świat. Dzisiaj możemy przekuć to marzenie w rzeczywistość! Sprawić, by bestia po raz kolejny zasnęła pod naszą ziemią! Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać swoim wnukom! Za nadzieję!

– Za nadzieję! – krzyknęli wszyscy jednym głosem, na chwilę przekrzykując odgłos potwora.

– Nadzieja! – zawtórowały jako ostatnie gobliny.

Czarodzieje wysunęli się jako pierwsi do przodu. Część z nich rzucała zaklęcia ochronne przed atakami czarnych jak noc macek, a część spowalniała ruchy potwora. Na przodzie magów stał Feno Ulahorn. Mimo swojego młodego wieku dyrygował przepływem całej magicznej energii.

Następni do ataku ruszyli ludzie. Konie były zbyt przestraszone, aby ruszyć do przodu, dlatego atak przeprowadzano pieszo. Zwartym szykiem odpychali i atakowali śliskie macki potwora, torując sobie przejście w kierunku dziury w ziemi. Za nimi podążali uzbrojeni w topory krasnoludy. To w ich szeregach znajdowała się Koboula i Lonovra. Nawet sam król Berton bronił rzucających zaklęcia magów swoim królewskim ostrzem.

Na chwilę armia wojowników zamarła. W końcu zbliżyli się na tyle blisko do leża potwora, że byli w stanie go zobaczyć. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

– *Za nadzieję!* – krzyknęli wojownicy i zaczęli okrążyć wyrwę tuż przy jej granicy.

Każdą napotkaną mackę potwora atakowano skoordynowanymi ciosami. Gdy była mocno zraniona, chowała się do wnętrza dziury. Następnie przytrzymywała ją tam magia czarodziejów. Krok po kroku wojownicy przesuwali się do przodu, pozbywając się macek. Koboula i Lenovra chroniły się przed przypadkowym atakiem monstrem.

Kiedy wszystkie macki znalazły się w wyrwie, Feno Ulahorn skierował całą magię do uniesienia ogromnej skały. Kiedy ta znalazła się tuż nad leżem potwora, magia prysła. Głaz gruchnął z ogromnym impetem i zatkał całą dziurę wykopaną przez gobliny. Potwór zaryczał, ale po chwili nastąpiła głucha cisza. Morukluh został zamknięty pieczęcią pod ziemią.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2A – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYSŁAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Na ziemię goblinów przybył orszak niemałej armii, złożonej w większości z czarodziejów. Na jego czele jechał Król Berton Graybloom, a obok niego Lonovra i Koboula. Feno Ulahorn jechał wraz z oddziałem magów, przejmując nad nim pełne dowodzenie. Koboula w rodowym złoto–czerwonym hełmie i zbroi

dumnie jechała na przodzie kolumny krasnoludów Anvilhide. Minęły dwa tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ze czterdzieści! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych, chociaż oprócz króla na przedzie jechali również najznakomitsi rycerze i wojownicy Landale.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Magia! Mamy u swego boku najlepszych z najlepszych, mistrzów i mistrzynię czarodziejstwa. Mamy również wsparcie najsilniejszego i najstarszego rodu krasnoludzkiego, Anvilhide! Tych, którzy jako pierwsi zmierzili się z bestią i byli w stanie ją poskromić! Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać te wydarzenia swoim wnukom! Za magię!

– *Za magię!* – krzyknęli czarodzieje jednym głosem, na chwilę zagłuszając odgłosy wydawane przez potwora.

– *Za Koboulę!* – krzyknęły krasnoludy.

Feno Ulahorn wydał rozkaz i czarodzieje rozjechali się w dwóch różnych kierunkach, okrążając leże potwora. Tuż za nimi podążyli wojownicy. Zeskoczyli z koni, sięgnęli po tarcze i ustawili się tuż przed czarodziejami. Uderzali mieczami o tarczę, by dodać sobie pewności siebie. Potrzebowali jej, gdyż dopiero teraz dostrzegli, jak dokładnie wygląda potwór. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

Czarodzieje, równo rozstawieni wokół dziury, zaczęli inkantować zaklęcie. Nad potworem zaczęła unosić się niebieska łuna magicznej mocy. Z każdą chwilą stawała się coraz bardziej wyraźna. Morukluh zaczął coś przeczekać. Jego macki zaczęły uderzać na boki, próbując powstrzymać czary. Wojownicy, a wśród nich były też Lenovra i Koboula, byli na to gotowi. Unieśli swoje tarcze i odpychali każdy atak. Nie było to łatwe. Musieli jednak wytrzymać do końca inkantowania zaklęcia. Czarodzieje recytowali magiczne słowa coraz głośniej. Niektórzy z nich opadali z sił. Niebieska łuna była coraz wyraźniejsza, aż w końcu nad leżem wytworzyło się magiczne rozdarcie rzeczywistości. Międzywymiarowa brama zaczęła wciągać w siebie potwora. Ten atakował mackami na oślep, ale na szczęście bezskutecznie.

W końcu nastąpiła cisza. Brama została zamknięta. Morukluh zniknął na zawsze.

W międzyczasie, kiedy na ziemiach goblinów trwała zacięta walka z bestią, Stioldyfs zmieniła kierunek przemarszu i udała się z goblinami na zachód i tak dotarli na pola otaczające Landale. Feno Ulahorn przed pojedynkiem z potworem zdjął zaklęcie chroniące pola. Stioldyfs chyba to przeczuwała. Wykorzystała więc okazję, by raz ostatni okraść ziemie należące do króla Bertona. Nie wiedziała jednak, że kilkoro krasnoludów z Anvilhide nadal broniło tych terenów. Ku swojemu zaskoczeniu, królowa Goblinów została pojmana i uwięziona.

Wynik decyzji [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIEZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Na ziemię goblinów przybyła armia nie tylko Landale, ale i większości północnego królestwa. Wśród licznych ludzi i elfów, najbardziej skorzy do bitki były oddziały krasnoludów z rodu Anvilhide. Na czele armii jechał Król Berton Graybloom, a obok niego jego córka. Koboula w swoim rodowym czerwono–złotym hełmie i zbroi jechała tuż obok Feno Ulahorna. Minęły trzy tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ponad pięćdziesiąt! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Magia! Mamy u swego boku najlepszych z najlepszych, mistrzów i mistrzynię czarodziejstwa. Mamy również wsparcie najsilniejszego i najstarszego rodu krasnoludzkiego, Anvilhide! Tych, którzy jako pierwsi zmierzili się z bestią i byli w stanie ją poskromić! Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać te wydarzenia swoim wnukom! Za nadzieję!

– Za nadzieję! – krzyknęli wszyscy jednym głosem, na chwilę zagłuszając odgłosy wydawane przez potwora.

– Za Koboulę! – krzyknęły krasnoludy.

Czarodzieje wysunęli się jako pierwsi do przodu. Część z nich rzuciła zaklęcia ochronne przed atakami czarnych jak noc macek, a część spowalniała ruchy potwora. Na przodzie magów stał Feno Ulahorn. Mimo swojego młodego wieku dyrygował przepływem całej magicznej energii.

Następni do ataku ruszyli ludzie. Konie były zbyt przestraszone, aby ruszyć do przodu, dlatego atak przeprowadzano pieszo. Zwartym szykiem odpychali i atakowali śliskie macki potwora, torując sobie przejście w kierunku dziury w ziemi. Za nimi podążali uzbrojeni w topory krasnoludy. To w ich szeregach znajdowała się Koboula i Lonovra. Nawet sam król Berton bronił rzucających zaklęcia magów swoim królewskim ostrzem.

Na chwilę armia wojowników zamarła. W końcu zbliżyli się na tyle blisko do leża potwora, że byli w stanie go zobaczyć. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

– *Za nadzieję!* – krzyknęli wojownicy i odsunęli się na boki.

Krasnoludy rozbiegł się wzdłuż granicy jamy, dzieląc się na dwa równie silne oddziały. Każdą napotkaną mackę potwora atakowano skoordynowanymi ciosami. Gdy była zbyt zraniona, chowała się do wnętrza dziury. Następnie przytrzymywała ją tam magia czarodziejów. Wśród okrzyków ekscytacji, krasnoludy krok po kroku przesuwały się do przodu, pozbywając się macek. Koboula i Lenovra chroniły się przed przypadkowym atakiem monstrem.

Kiedy wszystkie macki znalazły się w wyrwie, Feno Ulathorn skierował całą magię do uniesienia ogromnej skały. Kiedy ta znalazła się tuż nad leżem potwora, magia prysła. Głaz gruchnął z ogromnym impetem i zatkał całą dziurę wykopaną przez gobliny. Potwór zaryczał, ale po chwili nastąpiła głucha cisza. Morukluh został zamknięty pieczęcią pod ziemią. Radość krasnoludów nie miała końca.

W międzyczasie, kiedy na ziemiach goblinów trwała zacięta walka z bestią, Stioldyfs zmieniła kierunek przemarszu i udała się z goblinami na zachód i tak dotarli na pola otaczające Landale. Feno Ulathorn przed pojedynkiem z potworem zdjął zaklęcie chroniące pola. Stioldyfs chyba to przeczuwała. Wykorzystała więc okazję by raz ostatni okraść ziemie należące do króla Bertona. Nie wiedziała jednak, że kilkoro krasnoludów z Anvilhide nadal broniło tych terenów. Ku swojemu zaskoczeniu, królowa Goblinów została pojmana i uwięziona.

Lekcja 4 – Wyniki Decyzji 3 [2B – 1B]

Wynik decyzji [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYSŁAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Na ziemię goblinów przybył orszak niemałej armii, złożonej w większości z czarodziejów. Na jego czele jechał Król Berton Graybloom, a obok niego Lonovra i Koboula. Feno Ulahorn jechał wraz z oddziałem magów, przejmując nad nim pełne dowodzenie. Koboula w rodowym złoto–czerwonym hełmie i zbroi dumnie jechała na przodzie kolumny krasnoludów Anvilhide. Minęły dwa tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ze czterdzieści! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych, chociaż oprócz króla na przodzie jechali również najznakomitsi rycerze i wojownicy Landale.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Magia! Mamy u swego boku najlepszych z najlepszych, mistrzów i mistrzynię czarodziejstwa. Mamy również wsparcie najsilniejszego i najstarszego rodu krasnoludzkiego, Anvilhide! Tych, którzy jako pierwsi zmierzili się z bestią i byli w stanie ją poskromić! Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać te wydarzenia swoim wnukom! Za magię!

– Za magię! – krzyknęli czarodzieje jednym głosem, na chwilę zagłuszając odgłosy wydawane przez potwora.

– Za Koboulę! – krzyknęły krasnoludy.

Feno Ulahorn wydał rozkaz i czarodzieje rozjechali się w dwóch różnych kierunkach, okrążając leże potwora. Tuż za nimi podążyły krasnoludy. Zeskoczyli z koni, sięgnęli po tarcze i ustawili się tuż przed czarodziejami. Ciężko uzbrojeni wojownicy uderzali mieczami o tarczę, by dodać sobie pewności siebie. Potrzebowali jej, gdyż dopiero teraz dostrzegli, czym jest potwór w leżu. Jego ciało widniejące w dziurze nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

Czarodzieje, równo rozstawieni wokół dziury, zaczęli inkantować zaklęcie. Nad potworem zaczęła unosić się niebieska łuna magicznej mocy. Z każdą chwilą stawała się coraz bardziej wyraźna. Morukluh zaczął coś przeczuwać. Jego macki zaczęły uderzać na boki, próbując powstrzymać czary. Wojownicy, a wśród nich były też Lenovra i Koboula, byli na to gotowi. Unieśli swoje tarcze i odpychali każdy atak. Nie było to łatwe. Nagle z lasów dobiegł okrzyk:

– Do boju! Ratować! Nasze! Ziemi!

Spomiędzy drzew wyleciały uzbrojone w proste tarcze i włócznie gobliny. Chuzz biegł na ich czele. Lonovra krzyknęła do rycerzy:

– To przyjaciele, nie atakujcie! Pomogą nam!

Gobliny dobiegły do macek. Nauczone doświadczeniem, zdawały się lepiej przewidywać nadchodzące ataki. Czarodzieje recytowali magiczne słowa coraz głośniej. Niektórzy z nich opadali z sił. Niebieska łuna była coraz wyraźniejsza, aż w końcu nad leżem wytworzyło się magiczne rozdarcie rzeczywistości. Międzywymiarowa brama zaczęła wciągać w siebie potwora. Ten atakował mackami na oślepi, ale na szczęście bezskutecznie.

W końcu nastąpiła cisza. Brama została zamknięta. Morukluh zniknął na zawsze.

Wynik decyzji [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIĘZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Na ziemię goblinów przybyła armia nie tylko Landale, ale i większości północnego królestwa. Wśród licznych ludzi i elfów, najbardziej skorzy do bitki były oddziały krasnoludów z rodu Anvilhide. Na czele armii jechał Król Berton Graybloom, a obok niego jego córka. Koboula w swoim rodowym czerwono-złotym hełmie i zbroi jechała tuż obok Feno Ulahorna. Minęły trzy tygodnie, od kiedy byli na tych ziemiach po raz ostatni. Wibrujący rytm wywoływał w nich taki sam niepokój jak ostatnim razem. Teraz jednak czarne macki wysunięte były znacznie poza obszar legowiska potwora. Było ich ponad pięćdziesiąt! Orszak zatrzymał się na ten widok. Strach pojawił się na twarzy każdego z obecnych.

Co najbardziej zadziwiające, szczególnie dla krasnoludów, armii towarzyszył jeszcze jeden nietypowy sojusznik. Gobliny pod dowództwem Chuzza maszerowały tuż za konnym orszakiem głównych wojsk. Byli uzbrojeni w proste tarcze i długie dzidy. Lonovra musiała co chwilę łagodzić konflikty, wyjaśniając obu stronom, że są teraz sojusznikami.

Król zatrzymał konia i odwrócił się do swoich poddanych. Jego ręce nie drżały. W jego donośnym głosie nie było czuć strachu.

– Nie bójcie się! Dzisiaj przybyliśmy na ziemię goblinów, aby zapisać się w historii naszego królestwa, a być może i całego świata! Być może ostrza szczybią się na jego skórze. Być może macki niszczą nasze ziemie. Ale jedno jest silniejsze od niego. Nadzieja! Każde z was ma nadzieję na lepsze jutro! Nadzieję na spokojny i pozbawiony strachu świat. Dzisiaj możemy przekuć to marzenie w rzeczywistość! Sprawić, by bestia po raz kolejny zasnęła pod naszą ziemią! Nie bójcie się więc! Zapamiętajcie ten dzień, abyście mogli go opowiadać swoim wnukom! Za nadzieję!

– Za nadzieję! – krzyknęli wszyscy jednym głosem, na chwilę przekrzykując odgłos potwora.

– Za Koboulę! – krzyknęły krasnoludy.

– Nadzieja! – zawtórowały jako ostatnie gobliny.

Czarodzieje wysunęli się jako pierwsi do przodu. Część z nich rzucała zaklęcia ochronne przed atakami czarnych jak noc macek, a część spowalniała ruchy potwora. Na przodzie magów stał Feno Ulahorn. Mimo swojego młodego wieku dyrygował przepływem całej magicznej energii.

Następni do ataku ruszyli ludzie. Konie były zbyt przestraszone, aby ruszyć do przodu, dlatego atak przeprowadzano pieszo. Zwartym szykiem odpychali i atakowali śliskie macki potwora, torując sobie przejście w kierunku dziury w ziemi. Za nimi podążali uzbrojeni w topory krasnoludy. To w ich szeregach znajdowała się Koboula i Lonovra. Nawet sam król Berton bronił rzucających zaklęcia magów swoim królewskim ostrzem.

Na chwilę armia wojowników zamarła. W końcu zbliżyli się na tyle blisko do leża potwora, że byli w stanie go zobaczyć. Jego ciało nie przypominało żadnej żyjącej istoty. Morukluh składał się z wielkiej jednolitej, czarnej masy pochłaniającej nawet promienie słońca. Nie miał ani oczu, ani otworu gębowego. Wszystko, co wchłaniał, rozpuszczał przez kontakt ze swoim ciałem, zwiększając swoje rozmiary z każdą pożartą rzeczą.

– Za nadzieję! – krzyknęli wojownicy i odsunęli się na boki.

Krasnoludy rozbiegł się wzdłuż granicy jamy, dzieląc się na dwa równie silne oddziały. Każdą napotkaną mackę potwora atakowano skoordynowanymi ciosami. Gdy była zbyt zraniona, chowała się do wnętrza dziury. Następnie przytrzymywała ją tam magia czarodziejów. Wśród okrzyków ekscytacji, krasnoludy krok po kroku przesuwały się do przodu, pozbywając się macek. Koboula i Lenovra chroniły się przed przypadkowym atakiem monstrum.

Kiedy wszystkie macki znalazły się w wyrwie, Feno Ulahorn skierował całą magię do uniesienia ogromnej skały. Kiedy ta znalazła się tuż nad leżem potwora, magia prysła. Głaz gruchnął z ogromnym impetem i

zatkał całą dziurę wykopaną przez gobliny. Potwór zaryczał, ale po chwili nastąpiła głucha cisza. Morukluh został zamknięty pieczęcią pod ziemią. Radość krasnoludów nie miała końca.

Lekcja 4 – Epilog Opowieści

Epilog [3A – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYŚLAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został wygnany. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował odnaleźć świat, do którego trafił potwór. Mimo licznych prób nie udało mu się tego ustalić. Światów było zbyt wiele, aby móc odnaleźć akurat ten konkretny. Kiedy natrafiał na zniszczone światy pozbawione jakiegokolwiek życia, wolał nie myśleć, czy to nie sprawka Morukluha. Po potworze jednak nie było żadnego śladu.

Stioldyfs i goblinów nikt więcej nie widział na tych ziemiach. Nigdy nie zdecydowały się wrócić do swoich ojczystych ziem, bojąc się tego, że pewnego dnia Morukluh powróci. Kradzież jedzenia wpłynęła jednak na stan królestwa, które musiało poradzić sobie z głodem w trakcie ciężkiej zimy.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula nie mogąc usiedzieć w jednym miejscu zbyt długo, wyruszyła samotnie w kierunku południa, Ziem Nieznanych. Była chętna kolejnych przygód, a nowy status Lonovry nie pozwalał już jej narażać swojego życia. Koboula regularnie wracała do Landale z nowymi, ekscytującymi opowieściami.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

Epilog [3B – 2A – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIEZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został ponownie zamknięty pod ziemią. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował znaleźć inny sposób na trwałe powstrzymanie potwora. Elf wyjechał z Landale na długi czas do zachodnich królestw. Mimo licznych prób nie udało mu się niestety znaleźć żadnego nowego rozwiązania. Trzeba było więc być stale przygotowanym na najgorsze. Na ziemię goblinów regularnie wysyłany był patrol zwiadowców, który miał obserwować jakiegokolwiek oznaki przebudzenia Morukluha. Do tej pory niczego takiego nie zauważono.

Stioldyfs i goblinów nikt więcej nie widział na tych ziemiach. Nigdy nie zdecydowały się wrócić do swoich ojczystych ziem, bojąc się tego, że pewnego dnia Morukluh powróci. Kradzież jedzenia wpłynęła jednak na stan królestwa, które musiało poradzić sobie z głodem w trakcie ciężkiej zimy.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Po powrocie z zachodu prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula nie mogąc usiedzieć w jednym miejscu zbyt długo, wyruszyła samotnie w kierunku południa, Ziem Nieznanych. Była chętna kolejnych przygód, a nowy status Lonovry nie pozwalał już jej narażać swojego życia. Koboula regularnie wracała do Landale z nowymi, ekscytującymi opowieściami.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

Epilog [3A – 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYSŁAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został wygnany. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował odnaleźć świat, do którego trafił potwór. Mimo licznych prób nie udało mu się tego ustalić. Światów było

zbyt wiele, aby móc odnaleźć akurat ten konkretny. Kiedy natrafiał na zniszczone świąty pozbawione jakiegokolwiek życia, wolał nie myśleć, czy to nie sprawka Morukluha. Po potworze jednak nie było żadnego śladu.

Na dworze królewskim przyjęto również niezwykle gościa. Po raz pierwszy jakikolwiek goblin został wpuszczony do miasta i to z honorami. Chuzz przyniósł ze sobą dary, na które składało się kilka wyrzeźbionych w drewnie figurek goblinów bogów. Król ludzi Berton nadał królowi goblinów Chuzzowi tytuł Zawsze Mile Widzianego Sojusznika. Gobliny wróciły na swoje rodzime ziemie. Nie minęło jednak kilka miesięcy, a wrócili do swoich dawnych tradycji, dając upust swej dzikiej naturze. Chuzz został zdetronizowany przez silniejszego goblina, zgodnie z tradycyjnym sposobem wybierania nowego przywódcy. Jego tytuły nadane przez ludzi w goblinów kulturze nie miały żadnego znaczenia. Stioldyfs również czekała na swoją okazję, aby przejąć władzę nad goblinami.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula nie mogąc usiedzieć w jednym miejscu zbyt długo, wyruszyła samotnie w kierunku południa, Ziemi Nieznanych. Była chętna kolejnych przygód, a nowy status Lonovry nie pozwalał już jej narażać swojego życia. Koboula regularnie wracała do Landale z nowymi, ekscytującymi opowieściami.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

Epilog [3B– 2B – 1A]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: ZAKŁĘCIE BĘDZIE CHRONIŁO KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIĘZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został ponownie zamknięty pod ziemią. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował znaleźć inny sposób na trwałe powstrzymanie potwora. Elf wyjechał z Landale na długi czas do zachodnich królestw. Mimo licznych prób nie udało mu się niestety znaleźć żadnego nowego rozwiązania. Trzeba było więc być stale przygotowanym na najgorsze. Na ziemię

goblinów regularnie wysyłany był patrol zwiadowców, który miał obserwować jakiegokolwiek oznaki przebudzenia Morukluha. Do tej pory niczego takiego nie zauważono.

Na dworze królewskim przyjęto również niezwykłego gościa. Po raz pierwszy jakiegokolwiek goblin został wpuszczony do miasta i to z honorami. Chuzz przyniósł ze sobą dary, na które składało się kilka wyrzeźbionych w drewnie figurek goblinów bogów. Król ludzi Berton nadał królowi goblinów Chuzzowi tytuł Zawsze Mile Widzianego Sojusznika. Gobliny wróciły na swoje rodzime ziemie. Nie minęło jednak kilka miesięcy, a wrócili do swoich dawnych tradycji, dają upust swej dzikiej naturze. Chuzz został zdetronizowany przez silniejszego goblina, zgodnie z tradycyjnym sposobem wybierania nowego przywódcy. Jego tytuły nadane przez ludzi w goblinów kulturze nie miały żadnego znaczenia. Stioldyfs również czekała na swoją okazję, aby przejąć władzę nad goblinami.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Po powrocie z zachodu prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula nie mogąc usiedzieć w jednym miejscu zbyt długo, wyruszyła samotnie w kierunku południa, Ziemi Nieznanych. Była chętna kolejnych przygód, a nowy status Lonovry nie pozwalał już jej narażać swojego życia. Koboula regularnie wracała do Landale z nowymi, ekscytującymi opowieściami.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

W każdej chwili Morukluh mógł wybudzić po raz kolejny.

Epilog [3A – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYSŁAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został wygnany. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował odnaleźć świat, do którego trafił potwór. Mimo licznych prób nie udało mu się tego ustalić. Światów było zbyt wiele, aby móc odnaleźć akurat ten konkretny. Kiedy natrafiał na zniszczone światy pozbawione jakiegokolwiek życia, wolał nie myśleć, czy to nie sprawka Morukluha. Po potworze jednak nie było żadnego śladu.



Stioldyfs spędziła długi czas w królewskim więzieniu. Gobliny nie czuły się do niej przywiązane, więc odpuścili sobie eskapady na ziemię otaczającą Landale. Podobno ktoś zupełnie nowy przejął nad nimi dowodzenie i skierował je w kierunku ich rodzimych ziem. Początkowo były przestraszone, ale z czasem zaczęły żyć po swojemu i drążyć głębokie i zawiłe tunele pod ziemią. Jakby zapomniały, co udało im się wykopać jeszcze nie tak dawno temu.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula spełniła złożoną obietnicę i wróciła do swoich ojczystych ziem na północy, gdzie mieściło się największe podziemne miasto, stolica i serce rodu Anvilhide. Krasnoludy były szczęśliwe. Na tronie w końcu zasiadła prawowita królowa, Koboula Anvilhide.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

Epilog [3B – 2A – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ B: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ A: STIOLDYFS ZOSTANIE NOWĄ KRÓLOWĄ GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIĘZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został ponownie zamknięty pod ziemią. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował znaleźć inny sposób na trwałe powstrzymanie potwora. Elf wyjechał z Landale na długi czas do zachodnich królestw. Mimo licznych prób nie udało mu się niestety znaleźć żadnego nowego rozwiązania. Trzeba było więc być stale przygotowanym na najgorsze. Na ziemi goblinów krasnoludy z Anvilhide wybudowały Czarną Fortecę, której zadaniem było utrzymywanie leża potwora w spokoju. Do tej pory nie zauważono żadnych oznak Morukluha.

Stioldyfs spędziła długi czas w królewskim więzieniu. Gobliny nie czuły się do niej przywiązane, więc odpuścili sobie eskapady na ziemię otaczającą Landale. Podobno ktoś zupełnie nowy przejął nad nimi dowodzenie i skierował je w kierunku ich rodzimych ziem. Początkowo były przestraszone, widząc krasnoludzką fortecę. Z czasem jednak osiedlili się w jej okolicy, aby znowu drążyć głębokie i zawiłe tunele pod ziemią. Jakby zapomniały, co udało im się wykopać jeszcze nie tak dawno temu. Na szczęście krasnoludy z Anvilhide dobrze pilnowały miejsca, w którym zakopany był Morukluh.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula spełniła złożoną obietnicę i wróciła do swoich ojczystych ziem na północy, gdzie mieściło się największe podziemne miasto, stolica i serce rodu Anvilhide. Krasnoludy były szczęśliwe. Na tronie w końcu zasiadła prawowita królowa, Koboula Anvilhide.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

W każdej chwili Morukluh mógł wybudzić po raz kolejny.

Epilog [3A – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ A: WYŚLAĆ POTWORA DO INNEGO ŚWIATA.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został wygnany. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował odnaleźć świat, do którego trafił potwór. Mimo licznych prób nie udało mu się tego ustalić. Światów było zbyt wiele, aby móc odnaleźć akurat ten konkretny. Kiedy natrafiał na zniszczone światy pozbawione jakiegokolwiek życia, wolał nie myśleć, czy to nie sprawka Morukluha. Po potworze jednak nie było żadnego śladu.

Na dworze królewskim przyjęto również niezwykle gościa. Po raz pierwszy jakikolwiek goblin został wpuszczony do miasta i to z honorami. Chuzz przyniósł ze sobą dary, na które składało się kilka wyrzeźbionych w drewnie figurek goblinów bogów. Król ludzi Berton nadał królowi goblinów Chuzzowi tytuł Zawsze Mile Widzianego Sojusznika. Gobliny wróciły na swoje rodzime ziemie. Nie minęło jednak kilka miesięcy, a wrócili do swoich dawnych tradycji, dając upust swej dzikiej naturze. Chuzz został zdetronizowany przez silniejszego goblina, zgodnie z tradycyjnym sposobem wybierania nowego przywódcy. Jego tytuły nadane przez ludzi w goblinowskiej kulturze nie miały żadnego znaczenia. Stioldyfs również czekała na swoją okazję, aby przejąć władzę nad goblinami.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.



Prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula spełniła złożoną obietnicę i wróciła do swoich ojczystych ziem na północy, gdzie mieściło się największe podziemne miasto, stolica i serce rodu Anvilhide. Krasnoludy były szczęśliwe. Na tronie w końcu zasiadła prawowita królowa, Koboula Anvilhide.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

Epilog [3B – 2B – 1B]

TEKST PREZENTOWANY, JEŚLI GRUPA WYBRAŁA W DECYZJI 1 DROGĘ A: KRASNOLUDY BĘDĄ CHRONIŁY KRÓLEWSKIE POLA, W DECYZJI 2 DROGĘ B: CHUZZ ZOSTANIE NOWYM KRÓLEM GOBLINÓW I W DECYZJI 3 DROGĘ B: UWIĘZIĆ POTWORA PONOWNIE POD ZIEMIĄ.

Minęło kilka lat, od kiedy Morukluh został ponownie zamknięty pod ziemią. Feno Ulahorn za prośbą księżniczki Lonovry, próbował znaleźć inny sposób na trwałe powstrzymanie potwora. Elf wyjechał z Landale na długi czas do zachodnich królestw. Mimo licznych prób nie udało mu się niestety znaleźć żadnego nowego rozwiązania. Trzeba było więc być stale przygotowanym na najgorsze. Na ziemi goblinów krasnoludy z Anvilhide wybudowały Czarną Fortecę, której zadaniem było utrzymywanie leża potwora w spokoju. Do tej pory nie zauważono żadnych oznak Morukluha.

Na dworze królewskim przyjęto również niezwykle gościa. Po raz pierwszy jakikolwiek goblin został wpuszczony do miasta i to z honorami. Chuzz przyniósł ze sobą dary, na które składało się kilka wyrzeźbionych w drewnie figurek goblinów bogów. Król ludzi Berton nadał królowi goblinów Chuzzowi tytuł Zawsze Mile Widzianego Sojusznika. Gobliny wróciły na swoje rodzime ziemie. Początkowo były przestraszone, widząc krasnoludzką fortecę. Z czasem jednak osiedlili się w jej okolicy i przez kilka miesięcy zgodnie współżyli z załogą Czarnej Fortecy, chociaż krasnoludy z Anvilhide stanowczo broniły miejsca, w którym zakopany był Morukluh. Wszystko się jednak zmieniło, kiedy Chuzz został zdetronizowany przez silniejszego goblina, zgodnie z tradycyjnym sposobem wybierania nowego przywódcy. Jego tytuły nadane przez ludzi w goblinowskiej kulturze nie miały żadnego znaczenia. Gobliny zaczęły ponownie wyniszczać odradzającą się przyrodę oraz drążyć głębokie, zawiłe tunele. Stioldyfs czekała tylko na kolejną okazję, aby przejąć rządy nad goblinami.

Król Berton Graybloom zdecydował się trwale odpocząć od panowania. Zorganizował tygodniową uroczystość. Jej zakończeniem była koronacja jego następczyni, królowej Lonovry Graybloom.

Po powrocie z zachodu prawą ręką Lonovry został jej nadworny czarodziej, Feno Ulahorn, znany w całym królestwie jako najznakomitszy spośród magów. Koboula spełniła złożoną obietnicę i wróciła do swoich ojczystych ziem na północy, gdzie mieściło się największe podziemne miasto, stolica i serce rodu Anvilhide. Krasnoludy były szczęśliwe. Na tronie w końcu zasiadła prawowita królowa, Koboula Anvilhide.

Rządy nowej królowej były inne niż panowanie jej ojca. Rudowłosa kobieta miała dużo doświadczenia wyniesionego ze swoich licznych podróży. Rządziła Landale tak, by wprowadzać najlepsze rzeczy podpatrzone gdzie indziej. Dzięki temu o Lonovrze Graybloom śpiewano wiele pieśni i spisywano liczne legendy. Królowa jednak nie wiedziała, że nie był to jeszcze koniec jej przygód.

W każdej chwili Morukluh mógł wybudzić po raz kolejny.



Materiały dodatkowe

Bohaterowie

Bohaterowie występujący w historii

- Lonovra Graybloom – Księżniczka, córka króla Berona Graybloom. Rudowłosa, młoda dziewczyna o walecznym sercu. Uwielbia wyruszać na przygody i podejmować się wyzwaniom, którym nie jest łatwo sprostać. Podróżuje zawsze u boku swojej dwójki przyjaciół, elfa Feno i krasnoludzi Kobouli.
- Feno Ulahorn – Elf, który jest bardzo młodym przedstawicielem swojej rasy. Mimo młodego wieku ma ogromny talent do magii. To najlepszy czarodziej znany na zachodnich, cywilizowanych terenach.
- Koboula Anvilhide – Krasnoludzi. Potomkini królewskiego rodu Anvilhidów, która ucieka przed swoim przeznaczeniem. Pragnie przygód i ekscytacji, a nie królewskiego tronu i tony papierów.
- Berton Graybloom – Król zachodnich terenów, właściciel Landale. Człowiek o rudych, kręconych włosach i ogromnym sercu. Przyjaciół mieszkańców Landale. To pierwszy król, któremu udało stworzyć się miasto, w którym ludzie, elfy i krasnoludy mieszkają bez waśni.

Bohaterowie świata, którzy nie pojawili się w historii

- Hervoet – Królewski skryba i bibliotekarz. Uczył Lonovrę czytać i pisać, a później także wielu innych rzeczy z dziedziny geografii, fizyki, matematyki czy historii. To człowiek o ogromnej wiedzy. Jego największą wadą jest jednak jego wolny tok mówienia. Gdy tylko się rozgada, to może przynudzać godzinami.
- Makaela Herfaren – Elficka wojowniczką, która służy w oddziałach Landale. Przyrodnia siostra Feno. Makaela to głośna i wesoła osoba, która nie poświęca zbyt wiele czasu na sen.
- Dhuzulir Anvilhide – kuzyn Kobouli, tymczasowy władca królestwa krasnoludzkiego. Po śmierci poprzedniego króla przejął rządy nad królestwem w oczekiwaniu na powrót Kobouli. Ta jednak była niechętna do powrotu. Wielu krasnoludów opuściło przez to swoje rodzinne strony, powątpiewając w siłę rodu. Dhuzulir stara się rządzić najlepiej jak może, jednak presja jest zbyt wysoka, aby mógł sobie z nią poradzić. Wyczekuje więc powrotu prawowitej królowej.

Lokacje

Lokacje występujące w historii

- Landale – Duże miasto zamieszkane przez ludzi, elfów i krasnoludów. Na miasto nie składają się tylko chaty wewnątrz murów, ale także ogromne obszary rolne znajdujące się poza murami. Obecny przywódcą Landale jest król Berton Graybloom.

Lokacje świata, które nie pojawiły się w historii

- Stolica Krasnoludów – Ogromne miasto wydrążone w górach, w którym mieszkają wyłącznie krasnoludy. Wśród nich są znakomite i szanowane rody. Władzę od wielu pokoleń sprawuje ród Anvilhide. Na tronie nie zasiada prawowity przywódca, tylko regent – Dhuzulir. Właśnie dlatego stolica ostatnimi laty jest niespokojnym miejscem. Być może to ostatnie pokolenie rodu Anvilhide, które sprawuje władzę nad krasnoludami.
- Karczma „Pod psim pazurem” – Karczma położona na rozdrożu dróg, która zawsze chętnie napoi i nakarmi każdego podróżnika. To najstynniejsza karczma w zachodnim królestwie, o której krąży wiele plotek. Podobno właściciel karczmy, człowiek o imieniu Baynard, jest jedynym właścicielem karczmy od czasu jej zbudowania. A było to jeszcze zanim zbudowano miasto Landale, czyli przeszło kilkaset lat temu...

Licencja

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



Harmonogram prac

	Lekcja 1	Lekcja 2
<p>p r z e d</p> <p>l e k c j ą</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pobierz i wydrukuj strukturę fabularną. 2. Wybierz tematykę zajęć np. dział, który będziesz realizować. 3. Zaplanuj zakres i treść zadań domowych. 4. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Prolog b. Wprowadzenie do Wyzwania 1. c. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 5. Przygotuj się do zadania domowego nr 1. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody dodatkowe. b. Decyzja 1. Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 1. d. Wprowadzenie do Wyzwania 2. e. Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 2.
<p>p o d c z a s</p> <p>l e k c j i</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poinformuj o czasie trwania <i>Lekcji z plot twistem</i>. 2. Omów z uczniami zasady współpracy. 3. Przeczytaj Prolog. 4. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 1. 5. Przedstaw dwa wybory Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 6. Zadaj zadanie domowe nr 1 z terminem oddania na Lekcji 2. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody dodatkowe. 2. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 1. 3. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 1. Prezentacja wyborów. 4. Przeprowadź głosowanie. 5. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 1. 6. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 2. 7. Przedstaw dwa wybory Decyzja 2 Prezentacja wyborów. 8. Zadaj zadanie domowe nr 2 z terminem oddania na Lekcji 3.

	Lekcja 3	Lekcja 4
P r z e d l e k c j ą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody dodatkowe. b. Decyzja 2 Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 2. d. Wprowadzenie do Wyzwania 3. e. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 2. Przygotuj się do zadania domowego nr 3. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotuj wydruki: <ol style="list-style-type: none"> a. Nagrody dodatkowe b. Decyzja 3. Prezentacja wyborów. c. Wyniki Decyzji 3. d. Epilog Opowieści.
p o d c z a s l e k c j i	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody dodatkowe. 2. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 2. 3. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 2. Prezentacja wyborów. 4. Przeprowadź głosowanie. 5. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 2. 6. Przeczytaj Wprowadzenie do Wyzwania 3. 7. Przedstaw dwa wybory Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 8. Zadaj zadanie domowe nr 3. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przekaż dodatkowe informacje dotyczące konsekwencji decyzji Nagrody dodatkowe. 2. Zweryfikuj i oceń zadanie domowe nr 3. 3. Przypomnij dylemat bohatera Decyzja 3. Prezentacja wyborów. 4. Przeprowadź głosowanie. 5. Po podjętej przez uczniów decyzji przeczytaj jej wynik Wyniki Decyzji 3. 6. Przeczytaj Epilog Opowieści.