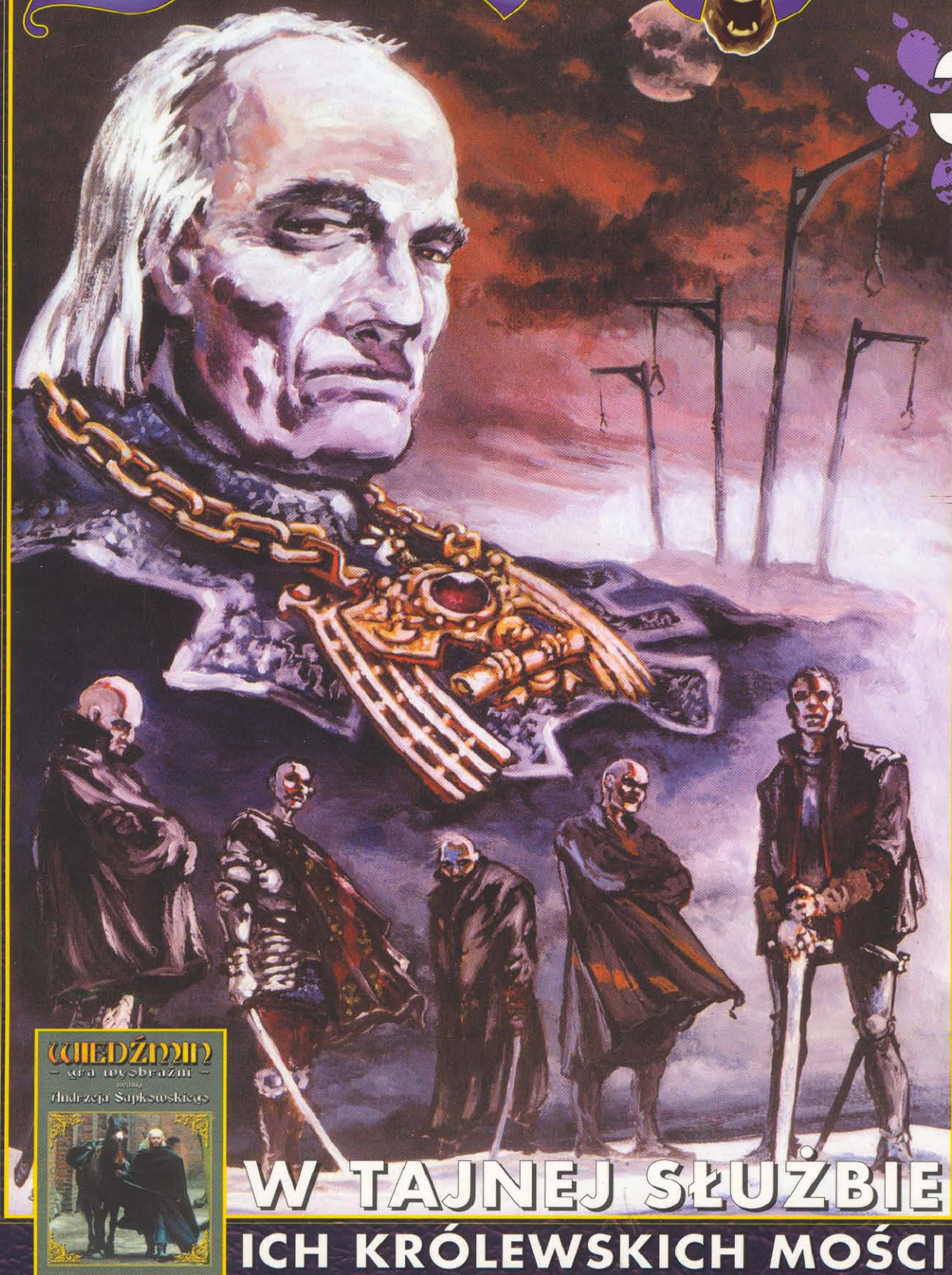


cena 14,90 zł

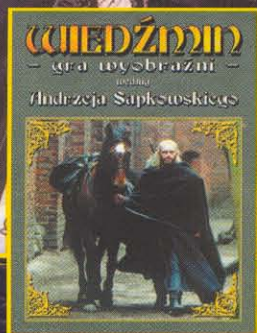
Biały Wilk

3

WIEDŹMIN: gra wyobraźni



W TAJNEJ SŁUŻBIE
ICH KRÓLEWSKICH MOŚCI



W tajnej służbie
Ich Królewskich Mości

(Ścisłe tajne)

Wielka polityka, knowania tajnych służb – to sprawy, częstokroć pojawiające się w dziełach Andrzeja Sapkowskiego. Warto więc, aby pojawiły się też w przygodach hanz, komand i drużyn. Wszak ci, którzy przemierzając Kontynent wzdłuż i wszerz, zwiedzają najrozmaitsze jego zakamarki, siłą rzeczy wzbudzić muszą zainteresowanie wywiadów. Chociażby jako użyteczne źródło informacji. Zdarzyć się więc może, że pewnego pięknego dnia, awanturników zaczepi jakiś niepozorny jegomość, pragnący złożyć im „propozycję nie do odrzucenia”...

Na taką ewentualność przygotowuje niniejszy **Biały Wilk**. Znajdziecie tu większość informacji, które znać powinien solidny nordliński szpieg – łącznie z polityczną historią Kontynentu. Świeżo nabyte umiejętności wypróbujecie zaś w kończącej ten suplement przygodzie. I liczymy na to, że nie dacie się zabić – chociażby dlatego, że jako agenci na pewno będziecie jeszcze użyteczni – w taki czy inny sposób... Pamiętajcie bowiem, iż życie szpiega nie jest łatwe, często bywa krótkie, ale na pewno zawsze jest pełne emocji. I my życzymy Wam niezapomnianych wrażeń. A Waszym Bazarzom tyle niesamowitych pomysłów, aby te zdarzenie spotykały Was niemal co krok...

Zrozumiano? Zatem przystąpić do akcji!

Redakcja

Autorzy gry: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer,
Michał Studniarek oraz Tomek Kreczmar
Zespół redakcyjny: Tomek Kreczmar, Maciej Nowak-Kreyer
Tekst: Łukasz Czyżewski, Piotr R. Kozłowski, Tomasz Z. Majkowski,
Michał Łukasz Mochocki, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek
Redakcja: Maciej Nowak-Kreyer, Tomek Kreczmar
Ilustracje: Tomasz Jędruszek, Jarosław Musiał
Projekt logo gry: Piotr Cieśliński
Projekt logo „Białego Wilka”: Jarosław Musiał
Ilustracja na okładce: Tomasz Jędruszek
Projekt okładki: Jarosław Musiał
Projekt graficzny i typograficzny: Jarosław Musiał, Tomasz Fruń
oraz Tomek Kreczmar
Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Na podstawie dzieł Andrzeja Sapkowskiego

Produkcja:

Patron internetowy



Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85,
fax. 642-80-20,

e-mail: mag@mag.com.pl,

http://www.mag.com.pl

www. **VALKIRIA** .net



ISBN 83-89004-31-3

Copyright © 2002 by Wydawnictwo MAG

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie itp.)
w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.

Biały Wilk

SPIS TREŚCI NUMERU 3

DZIEJE POLITYCZNE PÓLNOCY	2
Ładowanie i walka o prymat	2
Ujarzmianie Kontynentu	2
Rozbicie	2
Rada i Kapituła	3
Temeria: Wojna Sztyletów	3
Cintra: obumieranie potęgi	3
Redania: zjednoczenie	3
Kaedwen: ku niepodległości	3
Powstanie Aelirenn	4
Kovir: wyjście z cienia	4
Novigrad: secesja	5
Temeria i Cintra: powrót na scenę	5
Sodden: gra ambicji	5
Lyria i Rivia: spóźnione królestwo	6
Rebelia Falki	6
Bilans strat	6
Kovir: chrzest ognia	7
Liga z Hengfors: w cieniu wielkiego brata	8
Pontar: rozstrzygnięcia	9
Cintra: zmierzch i upadek	9
Wzgórze Sodden	9

TAJNE SŁUŻBY PÓLNOCY	10
Aedim	10
Kaedwen	11
Kovir	12
Novigrad	12
Redania	13
Temeria	15

MAGIA I KAPŁANI W ŚWIECIE WIELKIEJ POLITYKI	17
Rada i Kapituła	17
Łoża czarodziejek z Montecalvo	17
Czujni	18
Nilfgaardzka specyfika	18
Kapłani	18
Zaklęcia i magiczne przedmioty	19

SZPIEGOWSKIE ARCHETYPY	21
------------------------------	----

EKWIPUNEK SZPIEGA	25
-------------------------	----

SAMOTNOŚĆ SZPIEGA	27
-------------------------	----

SZPIEG, KTÓREGO NIE BYŁO (PRZYGODA)	28
---	----

DZIEJE POLITYCZNE PÓŁNOCY

— Po drugie — podjął — wydaje mi się, że władza polityczna, choć niezdolna do zmieniania historii, może swymi działaniami wytworzyć całkiem niezłe złudzenie i pozór takiej zdolności. Władza ma ku temu metody i instrumenty.

„Pani Jeziora”

Łądowanie i walka o prymat

Pierwsi ludzie, którzy opuścili statki u ujść Pontaru i Jarugi, z całą pewnością nie byli barbarzyńcami, jak to przyjęły twierdzić elfy. Zaledwie w kilka lat po łądowaniu tworzyli na Kontynencie państwa, co świadczy, że musieli w swojej wcześniejszej ojczyźnie posiadać jakąś analogiczną organizację polityczną.

Już na samym początku rozgorzała walka o władzę. Jan Bekker, Giambattista i Geoffrey Monck, ujarzmiwszy Moc, za pomocą jej dobrodziejstw uzyskali posłuch wśród osadników. Wyobrażali sobie ludzkość zjednoczoną, w pokoju koegzystującą z Aen Seidhe, pod orędownictwem czarodziejów poznającą mądrość Starszego Ludu. Największym zwolennikiem tych koncepcji był Geoffrey Monck, który najzdolniejsze ludzkie dzieci powierzył opiece elfich magów z Loc Muinne nad Pontarem.

Jednak kiedy czarodzieje snuli idealistyczne wizje, ambicja kazała najbardziej charyzmatycznym z osadników nazwać się królami i granicami kroić nowy łąd. Ich dążenia prowadziły do otwartej konfrontacji z Aen Seidhe. Zwierzchnictwo czarodziejów pomagali im podważać zawistni kapłani wojowniczego boga Kreve, podsycając wśród przybyszów niechęć do elfów i magii. Autorytet czarodziejów bardzo upadł, co w roku 764 doprowadziło do zawarcia przez nich, w opuszczonym przez Starszy Lud Novigradzie, znamiennej ugody, nazwanej Unią Novigradzką. Na czarodziejach wymuszono zrzeczenie się wszelkich aspiracji do przewodzenia ludziom.

Ujarzmianie Kontynentu

Cztery lata później ekspansywność nieskrępowanych już władców doprowadziła do otwartej wojny z elfami. Rozpoczął ją Radowid, król Novigradu, dając kuzynowi, Milanowi Raupenneckowi, buławę marszałka wojsk i tytuł margrafa ziem nad dolnym Pontarem. Marszałek Raupenneck rozpoczął podbój przyszłej marchii. Bez walki zajął Oxenfurt i Tretogor, gdzie ustanowił siedzibę. Idąc wzdłuż prawego brzegu Pontaru w górę rzeki zamienił w popiół elfie osiedla Est Haemlet i Loc Muinne. Ściągał uchodźców aż do Sherrawedd w dorzeczu Likseli, gdzie dopuścił się masakry Aen Seidhe, idącej w tysiące istnień. Radowid — niepewny tronu w obliczu potęgi kuzyna — otrząsnął Raupennecka, a wierne mu wojska wycofał znad Likseli i rozpuścił. Za przykładem władcy novigradzkiego i jego margrafa poszli inni królowie. Na lewym brzegu Pontaru władzę szeroko roztoczył Abrad zwany Starym Dębem, który wypędził elfy z Wyzimy i Mariboru, a którego zatrzymał dopiero maszyn Mahakamu. Mieszkańcy małej osady nad dolną Jarugą, pod wodzą Dezmoda prędo na południe i wschód, rozlali się po równinie aż do Schoarów Marnadalu i soddenskich grzędzawisk. Dezmod zaś obwieścił

się królem krainy i osiadł w pięknym elfim grodzie Xin'trea. Sambuk z niewielką drużyną wyruszył od ujścia Jarugi prosto na północ, aż dotarł do opuszczonego Cidaris, na wieżach którego rozpiął swoje sztandary. Radowid, Abrad i Dezmod dali początek wielkim królestwom Północy: Redanii, Temerii i Cintrze.

Nie wszyscy ludzie osiedlili się na Kontynencie. Jeden ze statków kolonistów przybił do archipelagu Skellige, gdzie rozwinęła się kultura bardzo różniąca się od kontynentalnej. Tam właśnie w pewnej mierze spełniło się marzenie Geoffreya Moncka — ludzie zasymilowali się z elfami (zresztą na wyspach dość nielicznymi), tworząc jednolitą społeczność. Społeczność dość specyficzną zresztą, bo wyjątkowo mało podatną na wszelkie zmiany. Przez pół tysiąclecia burzliwej historii królestwa Kontynentu uległy gruntownym przeobrażeniom, a Skellige, rządzone przez jarłów i opierające swój byt na łupieżczych wyprawach, pozostało niemal takie samo, jak przed wiekami.

Rozbicie

Exodus Starszego Ludu na wschód trwał nadal, przez co elfy przestały być dla ludzi przeszkodą. Nowym wyzwaniem dla królów stało się sprawowanie stabilnych rządów i zagwarantowanie jedności państwa. Nie udało się im temu wyzwaniu sprostać... Przez następne kilkadziesiąt lat Kontynentem targały wojny domowe, bunt i pałacowe przewroty. Ludzie mozolnie hartowali feudalny porządek we własnej krwi, stając rysowali wciąż nowe granice. Żadne z państw nie uniknęło rozbicia dzielnicowego. Chaos pogłębiały łupieżcze wyprawy piratów ze Skellige. Doprowadziły one do osłabienia, a w konsekwencji do upadku nadmorskiego królestwa Sambuka, które uległo podziałowi pomiędzy jego wyjątkowo liczną progeniturę. Radowid, niewiele się nauczywszy na przykładzie ambitnego kuzyna Raupennecka, wielu członkom swojego rodu nadał marchie, by w jego imieniu prowadzili dalszą ekspansję. Wkrótce w koronie redańskiej znalazły się terytoria dzisiejszego Koviru, Poviss, Caingorn i większość Kaedwen, niemniej to margrafowie sprawowali nad nimi rzeczywistą władzę niczym udzieli książęta. Gdy bogowie wezwali Radowida na swe łono, kraj utonął w bratobójczych walkach o najwyższą władzę w państwie. Każdy z prowincjonalnych władców rościł sobie pretensje do novigradzkiego tronu. Ani prawowici potomkowie Radowida władający w Novigradzie (ówczesnej stolicy Redanii), ani żaden dawnych margrafów, którzy teraz sami nazwali się książętami, nie byli w stanie sięgnąć po pełnię władzy królewskiej. Pat ten, któremu towarzyszył stan permanentnej wojny między pretendentami, trwał aż do połowy X w.

Władcy Temerii i Cintry, zanim jeszcze zdążyli umocnić na dobre władzę we własnych królestwach i zapewnić ciągłość dynastii, wplątali się między sobą w serię wojen o dawne władztwo Sambuka oraz o ziemie nad środkową Jarugą. Ostatnia z nich, zwana Sześcioletnią, była wyjątkowo krwawa. Oba państwa wyszły z niej słabe i wyniszczone. Zmagania zakończył pokój zawarty w 836 roku w Brugge. Zwaśnionym królom narzucił go Raffard Biały, nadworny mag chorego umysłowo króla Temerii, Abdanka. Czarodziej posiadał na dworze wyzimskim niemal nieograniczoną władzę. W wyniku Pokoju Bruggeńskiego wielu nadmorskich książąt, którzy dotąd byli sojusznikami

władcy Temerii, zostało na jego mocy wyzutyk ze swoich dziedzin i zmuszonych udać się na wygnanie. Wśród nich był Venger, książę Attre, w prostej linii potomek Sambuka. Wraz z drużyną zapędził się aż za Mahakam, gdzie pośród elfich terytoriów założył własne księstwo. Księstwo, którego granice jego wojownicza wnuczka rozciągnęła na cały kraj między Mahakamem i Górami Sinymi aż po Liksele i Dolinę Pontaru. Księstwo, które uczyniła królestwem, i nadała mu swe imię – Aedirn.

Rada i Kapituła

Kontynent potrzebował pokoju. Geoffrey Monck, ostatni żyjący czarodziej, który był obecny podczas Ładowania, wciąż wierzył, że wojnę wyeliminować może tylko jedność magii. Dokładniej – jedność władających magią, podporządkowanych jednej instytucji i postępujących według jednego kodeksu. Korzystając z wyczerpania władców licznymi wojnami i wzrostu wśród ludzi autorytetu własnej kasty, postanowił obalić porządek ustanowiony Unią Novigradzką. W tymże celu, w roku Pokoju Bruggeńskiego, zwołał wielki zjazd do Mirthe, najstarszej siedziby magów na Kontynencie. Tam przedstawił swoje zamysły. Ich realizacji zdecydowanie przeciwstawił się Raffard Biały, sprawujący podówczas w Temerii nieomal królewską władzę. Poparła go grupa potężnych magów, którzy, podobnie jak on, samodzielnie zdobyli znaczne wpływy na dworach. Mimo sprzeciwów w Mirthe ustanowiono Prawo i powołano Radę oraz Kapitułę, w której skład weszli Geoffrey Monck, Herbert Stammelford, Aurora Henson, Ivo Richert, Agnes z Glanville i Radmir z Tor Carnedd. Ceną tych zmian była schizma, a w konsekwencji – krwawa wojna między czarodziejami wiernymi Kapitułce a strzegącymi swojej niezależności. Wojna, którą wygrała Kapituła, a w której zginęli zarówno Geoffrey Monck, jak i Raffard Biały. Wojna, która zaprzepaściła i odsunęła na ponad wiek szansę trwałego pokoju na Północy – na długo odebrała czarodziejom wpływ na wielką politykę, tym samym darując królom moc tworzenia historii.

Temeria: Wojna Sztyletów

Po śmierci Raffarda Temeria stała się areną wojny domowej, dzieląc tym samym los północnego sąsiada. Królewska linia Abtradytów wygasła na Abdanku, a dwaj najpoważniejsi pretendenci – książęta Mariboru i Ellander – rozpoczęli okrutną i bezpardonową walkę o tron wyzimski. Podstawowym argumentem obu stron, potwierdzającym ich prawa, było oskarżenie strony przeciwnej o czynny udział w wygaśnięciu królewskiego rodu. Trudno doprawdy orzec, który z książąt skrócił życie biednego Abdanka, szczególnie w świetle późniejszych praktyk obu konkurentów – obie strony z jednaką wprawą i częstotliwością stosowały skrytobójstwo. Ich zmagania przeszły wręcz do historii pod nazwą Wojny Sztyletów. Zakończyła się ona na początku XI stulecia, zwycięstwem księcia mariborskiego, Adalberta, który – zostawszy królem Adalbertem I – okazał się wielce wspaniałomyślny i dalekowszycny, nadając księstwu niedawnego adwersarza szeroką autonomię. Być może właśnie dzięki temu dynastia mariborska do tej pory panuje w Temerii – Foltest jest w prostej linii potomkiem Adalberta.

Cintra: obumieranie potęgi

Królowie Cintry za cenę ustępstw wobec możnych uniknęli dalszego rozbicia kraju. Nie zdołali jednak utrzymać ziem uzyskanych na mocy Pokoju Bruggeńskiego. Całe wybrzeże Cintry oraz jej włości nad dolną i środkową Jarugą regularnie padały ofiarą łupieżczych wypraw wyspiarzy ze Skellige. W ciągu kilkudziesięciu lat po Wojnie Sześciolatej Brugge i Sodden wyludniły się i zdziczały. Ich mieszkańcy wyemigrowali za przełęcz Mahakamu i osiedlili się na terytoriach dzisiejszych Aedirn i Lyrii. Zarzeczce i Angren stały się faktycznie ziemią niczyją – domem wszelkiej maści banitów, przestępców, brygantów, awanturników, politycznych dysydentów oraz czarodziejów przeciwnych władzy Kapituły. Osłabiona Cintra nie mogła również zapobiec usamodzielnianiu się lokalnych dynastii w Verden, Brugge i Attre.

Redania: zjednoczenie

Dopiero w X stuleciu Kontynent zaczął podnosić się z popiołów. Pierwsze odrodziło się państwo Radowida. Novigrad, siedziba jego potomków, rozkwitł gospodarczo i stał się głównym centrum handlu dla całej Północy. Pełny skarbiec umożliwił księciu novigradzkiemu Roedenowi podjęcie dzieła zjednoczenia, a po jego śmierci – jego synowi Radowidowi IV. Gdy w roku 959 w Tretogorze założył on koronę króla Redanii jako Radowid I, jego władztwo sięgało od rzeki Tango na północy aż po Dolinę Pontaru na południu. Po raz pierwszy w historii państwo Radowidów osiągnęło tak ogromny obszar. I po raz ostatni.

Wielka Redania nie przetrwała długo. Rozpad imperium zapoczątkował sam Radowid I, darując w roku 964 rodzonemu bratu Trojdenowi hrabstwo Koviru jako wieczysty apanaż, zwalniając go ze wszelkich powinności lennych wobec redańskiej korony. A także koronę redańską od wszelkich obowiązków wobec Koviru.

Kaedwen: ku niepodległości

Radowidowi Wielkiemu nie udało się podporządkować sobie tylko jednego z potomków dawnych margrafów – Viduki, pana na Ard Carraigh. Na wieść o tretogorskiej koronacji, Viduka ogłosił swoje ziemie królestwem, by przeciąć wszelkie roszczenia Radowidów. Nadał mu nazwę, którą elfy już od wieków określały tę krainę – Caedwen, Biały Las. Redania nie uznała jednak nowego państwa. Radowid I do końca życia nie wyrażał się o Kaedwen inaczej, niż „zbuntowana prowincja”.

Radowid II, koronowany w Tretogorze w roku 977, ustanowionym przez niego nową stolicą, okazał się naśladowcą polityki ojca. Konflikt stał się więc nieunikniony. Viduka znalazł sojusznika w Aedreen, królowej na Vengerbergu, w zamian za pomoc oddając jej w wieczyste władanie ziemie w widłach rzek Dyfne i Likseli. Wojśka Kaedwen i Aedrin przekroczyły wiosną 980 roku redańskie rubieże, rozpoczynając pierwszą z wielu wojen o Dolinę Pontaru.

Sukcesy połączonych armii były zdumiewające – po miesiącu pierwsze zagony jazdy dotarły pod Tretogor. Radowid II zmuszony był

zapoczątkować długą tradycję kompromitujących Redanię traktatów pokojowych. Na mocy układu, który stanął w Hagge, oddawał Aedirn całość ziem na lewym brzegu Likseli, uznał po wsze czasy prawo królów Kaedwen do zajmowanego terytorium, oddawał też Viduce marchię Ban Glean oraz księstwa Caingorn i Malleore jako lenna.

Nowa granica redańsko-kaedweńska okazała się wyjątkowo trwała i stała się podstawą do ustanowienia równie niezmiennego pokoju między władcami obu krajów. W Hagge Viduka z wielką niechęcią zgodził się także dotrzymać obietnic wobec sojusznika i przekazać mu Dolną Marchię aż po Liksele. Ta cesja stała się początkiem długotrwałego konfliktu między obydwojma wschodnimi królestwami. Kolejni Vidukingowie zasiadający na tronie w Ard Carraigh częściej siłą, a rzadziej dyplomacją bezskutecznie próbowali odzyskać oddane przez przodka ziemie. Od początku XI wieku, niemal każdej wiosny kaedweńskie korpusy ekspedycyjne przekraczały Liksele, by najdalej po dwóch tygodniach, mocno przetrzebione, pośpiesznie przeprowadzać się z powrotem na prawy brzeg. Aedirn z równą skutecznością odpierało redańskie próby odzyskania Hagge oraz nieśmiało wyprawy zbrojne Temerii, czynione przez książąt Ellander po zakończeniu Wojny Sztyletów. Żadne z państw ościennych samodzielnie nie było w stanie ugryźć dziedziny vengerberskich monarchów. Władcy Temerii, Redanii i Kaedwen nie dojrżeli jeszcze do wspólnego wystąpienia przeciwko butnemu sąsiadowi.

Powstanie Aelirenn

4

Impuls do osiągnięcia takiego porozumienia dały elfy. Ludzkie osadnictwo na wschodzie nabrało charakteru stałego wysiedlania elfów z ich dziedzin. Władcy Aedirn sterowali lokalizacją nowych osiedli w żyznej Dolinie Kwiatów, wypierając z niej Starszy Lud. W Kaedwen, lasy od wieków zamieszkiwane przez elfy gwałtownie umierały pod ostrzami siekier. Dumni Aen Seidhe nie mieli już dokąd uciekać. Nie godząc się na koegzystencję na warunkach stawianych przez ludzi, dokonali wyboru, który przesądził o ich losie. I tak elfy zbrojnie powstały przeciw ludziom. Ich młodzież ruszyła do rozpaczliwego boju, z góry skazanego na klęskę, beznadziejnej walki o honor i przetrwanie rasy. Prowadziła ich elfka Aelirenn, zwana Białą Różą z Shaerrawedd.

Wybuchły bezpardonowe walki, w których obie strony prześcigały się w okrucieństwie. Powstanie objęło olbrzymie połacie wschodniej części Kontynentu, jednak najzacieklejszy opór Starszy Lud stawiał w Aedirn. Tamże, w roku 1063 rewolta osiągnęła apogeum. Większość aedirńskiego wojska była związana walkami z elfią partyzantką. Trzej ościenni władcy postanowili sytuację wykorzystać do zaspokojenia dawnych roszczeń. W tymże celu Radowid III Redański, Lambert I Temerski i Benda Kaedweński spotkali się w Wyzimie, gdzie uzgodnili plan rozbioru Aedirn.

Z zaplanowanej na rok przyszyły wspólnej ofensywy w Dolinie Pontaru nic jednak nie wyszło, gdyż Radowid i Benda wpłatali się w incydent kovirski. Król Temerii sam więc uderzył na Aedirn, zdobywając Hagge, które przyłączył do swojego państwa. Veygand Aedirski, nie mając większego wyboru, uznał tę aneksję, na tym jednak jego straty terytorialne się skończyły, a on mógł poświęcić się gromieniu elfiej rebelii. Powstanie wygasło wraz ze śmiercią Aelirenn. Niedobitki elfich bojowników uszły w Góry Sine, burząc opuszczane przez siebie osiedla, w tym cudowny pałac w Shaerrawedd. Dumną rasę

rzucano na kolana i zmuszono do podporządkowania się konieczności historycznej. Aen Seidhe stanęli przed tragicznym wyborem – zasymilować się z ludźmi lub umrzeć.

Kovir: wyjście z cienia

Wojny o Dolinę Pontaru zaabsorbowały królów redańskich do tego stopnia, że zupełnie stracili rozeznanie, co się dzieje z ich północnymi włościami – Kovirem i Poviss. Dla Kaedwen, po ułożeniu dobrych stosunków z Redanią, zupełnie straciły znaczenie przekazane jej w 980 roku w Hagge graniczne Caingorn i Malleore. Zresztą daniny z obu lenn były tak mizerne, że w Ard Carraigh nie uważano nawet, kiedy przestały napływać. Radowid II nie zwrócił najmniejszej uwagi na fakt, że od lat dziewięćdziesiątych X wieku hrabiowie Poviss przestali się pojawiać na oficjalnych uroczystościach w Tretogorze. Daleka północ monarchów nie interesowała, więc zaczęła rządzić się sama. Jej samorządność polegała na ciągłych, wewnętrznych walkach, które przyciągały rzesze awanturników chętnych wziąć w nich udział. Wśród nich była i nieślubna córka Viduki, Aideen, która nie tylko imieniem, ale i temperamentem przypominała wojowniczą królową Aedrin.

Z trwających ćwierćwiecze wojen zwycięskie wyszły Kovir i Poviss, które zdołały sobie podporządkować wszystkie drobne państewka między Buiną i Górami Smoczymi. Umacnianiu się ich władzy towarzyszył masowy napływ imigrantów, wśród których było wielu uczonych, rzemieślników i kupców poszukujących lepszych perspektyw życiowych i swobody.

Daleka Północ okazała się regionem o niebo bogatszym niż powszechnie uważano w Redanii. Odkryto tam obfite złoża najróżniejszych kopalin, w tym niezliczone żyły złota. W XI wieku Kovir stał się na Kontynencie monopolistą w produkcji soli i szkła. W kovirskim Lan Exeter i povisskim Pont Vanis powstały wielkie porty dalekomorskie, mogące konkurować z Novigradem. Na Północy nie było już wasalnych państewek korony redańskiej, a dwa silne i nowoczesne królestwa połączone unią personalną za sprawą wspólnej dynastii Trojdenidów. Z żadnego z tych faktów w Tretogorze, ani tym bardziej w Wyzimie czy w Ard Carraigh nie zdawano sobie sprawy, poza tym, że przez Kovir i Poviss płyną ogromne sumy pieniędzy.

W roku 1064 Radowid III, poszukując środków na wspólną ekspedycję trzech królestw przeciwko Aedirn, postanowił upomnieć się w Kovirze i Poviss o należne suzerenowi świadczenia. Gdy jego wysłannicy powrócili z Pont Vanis, otworzyli mu oczy na szokującą prawdę o dawnych redańskich prowincjach. Nie przywieźli przy tym ani grosza, gdyż król Koviru i Poviss Gedovius uznał, że nie ma żadnych powinności wobec władców Redanii. Wściekły Radowid odpowiedział na to retorsjami ekonomicznymi. Redania oraz jej sojusznicy – Kaedwen i Temeria – wprowadziły wysokie cła oraz bezwzględne prawo składu dla wszystkich towarów pochodzących z Koviru. Próby egzekwowania prawa składu od kovirskich statków doprowadziły do incydentu na morzu, który posłużył Radowidowi III Śmiałemu jako pretekst do zbrojnej rozprawy z niepokornym wasalem. Pogwałcił on też postanowienia narady wyzimskiej o wspólnej akcji trzech królestw przeciwko Aedirn, nakłaniając Bendę Kaedweńskiego do wysłania korpusów ekspedycyjnych przeciwko Kovirowi, tym samym wystawiając do wiatru Lamberta Temerskiego.

Liczna i zaprawiona w bojach armia zaciężna Gedoviusa w ciągu tygodnia rozgromiła i zmusiła do szybkiego odwrotu połączone siły interwencyjne. Chcąc zakończyć pasmo upokorzeń, Radowid doprowadził do szybkiego zawarcia pokoju, do którego podpisania doszło w Lan Exeter w „rodzinnej atmosferze” – Gedovius był wszak potomkiem brata Radovida Wielkiego, jego żona, Gemma, wywodziła się zaś od Aideen, córki Viduki, pradziada Bendy. Pierwszy Traktat Exeterski stanowił, że Kovir jest niezawisłym i samorządnym królestwem, ustanawiał jego wieczystą neutralność, oraz – na otarcie łez – dożywotnio dozwalał Radowidowi tytułować się królem Koviru i Poviss, a Bendzie – królem Caingom i Malleore.

Najistotniejsze w całym traktacie były jednak jego pierwsze słowa – *Mare Liberum Apertum*: Morze jest wolne i otwarte, wolność handlu jest prawem wszystkich państw. To znak nowych czasów, w których monarchowie będą musieli słuchać kupców nie mniej pilnie niż do tej pory słuchali arystokratów, czarodziejów i kapłanów. A nawet pilniej. Epoka starych królestw się skończyła. O potęgę państwa stanowią zaczęły przede wszystkim rozmiar jego skarbcza i skuteczność polityki merkantylnej. Standardy, które wyznaczył Kovir, były zapowiedzią pasji dalekich morskich wypraw i wielkich odkryć. Zwiastunem powstania nierozzerwalnego związku między mieczem a sakiewką, wojną i handlem.

Novigrad: secesja

Pierwszym i najwierniejszym uczniem Koviru stał się już w roku 1065 Novigrad (patrz **Biały Wilk** nr 2). Na Radowidzie Śmiałym zemściło się pogwałcenie sojuszu z Temerią. Tego Redanii Lambert nie wybaczył, dlatego poparł secesję Novigradu, gdy tylko o niej usłyszał. Następca Radowida III, Gedowid II, zmuszony był podpisać ostatni z trzech poniżających traktatów, które Redania zawarła w ciągu ostatnich 100 lat. Lambert, jako zaakceptowany przez Novigrad i Redanię mediator i gwarant traktatu, nie pozbawił się satysfakcji wybrania Wyzimy na miejsce jego zawarcia. Traktat wyzimski ustanowił Wolne Miasto Novigrad, formalnie zostawiając je w koronie redańskiej, faktycznie tworząc jednak nowe państwo (patrz również **BW** nr 2).

Wymierny udział Temerii w oderwaniu kolebki redańskiej dynastii i dawnej stolicy państwa był policzkiem tak silnym, że przez długie lata między oboma królestwami panowała mniej lub bardziej tajona wrogość. Zaowocowało to w przyszłości licznymi wojnami celnymi i sprawiło, że najdrobniejszy spór szybko przeistaczał się będzie w otwartą konfrontację. Od Traktatu Wyzimskiego aż do Wojen z Nilfgaardem władcy Redanii patrzyli będą na Temerię jak na groźnego rywala. I *vice versa*.

Temeria i Cintra: powrót na scenę

Redania, zwłaszcza po utracie Novigradu, była już zaledwie cieniem tego państwa, którym władał Radowid Wielki. Również Aedirn i Kaedwen podupadły w wyniku rewolty Aelirenn. Do schyłku potęgi Aedirn przyczyniła się utrata wraz z Hagge dostępu do wodnych szlaków handlowych. Pierwsze skrzypce wśród królestw Północy zaczęła grać Temeria Lamberta I, władcy ze wszech miar wybitnego. Za jego rządów linia mariborska ugruntowała swoje władanie w Temerii,

związała się więziami dynastycznymi z Cintrą, która pod rządami Corama I wychodziła z ponad dwustuletniego zastoju. Opanowawszy Dolinę Pontaru, Lambert powiększył swą dziedzinę o Mahakam, a to za sprawą trwającej 11 lat Wojny Głodowej, zmuszającej krasnoludzkich starostów spod Carbonu do złożenia mu hołdu. Zwasalizował także Dolne Sodden, zyskując granicę na Jarudze.

Od połowy wieku XI zaczęło się przebudzenie Cintry. Król Coram złamał oligarchię możnych i przeistoczył rozpasaną i samowolną Radę Królewską w sprawny organ władzy państwowej, jemu oczywiście podległy. Prowadził szeroko zakrojoną politykę dynastyczną. Jej rezultatem było zakończenie odwiecznej wojny ze Skellige oraz restaurowanie utraconej władzy w Górnym Sodden.

Za panowania spokojnego i pokojowego króla Corama Cintra rozkwitła gospodarczo. Schodami Marnadału przez Riedbrune spływały do niej rzadkie południowe towary, Jaruga i Marnadal zatętniły od wiosł łodzi handlowych, a miasto Cintra dzięki budowie wielkich kanałów wodnych stało się portem, do którego mogły zawiązać statki morskie.

Następcy Corama okazali się o wiele bardziej wojowniczy. Jego syn, Coram II, i kolejni władcy o tym samym imieniu upomnieli się zbrojnie o Attre, Verden i Brugge. Państewka nad Dolną Jarugą i w Dolinie Adalatte, gdzie rządziły dynastie wywodzące się od licznej progenitury legendarnego Sambuka, okazały się całkiem prężne i, występując wspólnie, skutecznie odpierały najazdy wojowniczych Cintryjczyków. Potężne verdeńskie twierdze Nastrog, Rozrog i Bodrog, zbudowane pierwotnie dla ochrony przed łupieżczymi wyprawami wyspiarzy, okazały się skuteczną zaporą przeciwko cintryjskiej ekspansji. Dzięki nim Verden, Bremervoord, Cidaris i Kerack obroniły suwerenność. Nie zdołało jej obronić Attre, choć dopiero w 1184 roku piąty i ostatni z długiej linii Coramów zdołał je ostatecznie sobie podporządkować. Hołd lenny Brugge odebrała dopiero królowa Calanthe w roku 1239, rozgromiwszy wojska władcy buggeńskiego, Venzlava, w walnej bitwie pod Chociebużem.

Sodden: gra ambicji

Cintra kolejnych Coramów zasmakowała w polityce mocarstwowej tak, iż odważyła się upomnieć również o Dolne Sodden. Pierwsze utarczki graniczne na Zarzeczu, toczone między wojskami temerskimi i intryjskimi, zdarzyły się już za panowania Corama II, ale konflikt stopniowo przybierał na sile, by za Corama IV przerodzić się w otwartą wojnę. Powołując się na Traktat Bruggeński kończący Wojnę Sześćioletnią, Coram wyekspediował znaczne siły na temerski brzeg Jarugi.

Król Temerii Gardik pozamykał swoje wojska w twierdzach Razwan i Mayena, oraz w licznych przydiach, które jego ojciec, Geddes, zbudował w dorzeczu Chotli i Iny. To wystarczyło. Po pół roku grzęźnięcia w bagnach Zarzecza i Angrenu, zarazie szalejącej wśród żołnierzy i bezskutecznych próbach wzięcia mayerńskiej twierdzy, Coram sam poprosił o zawieszenie broni. Kłótnie nad treścią traktatu pokojowego strony toczyły długo. Układ podpisany w Mayenie w roku 1148 rozwiązał spór w sposób niecodzienny. Twierdził bowiem, że to Wolne Stany Górne i Dolne Sodden zadecydują, komu oddają koronę. Pomimo nadziei Corama stany poddały się władzy tych monarchów, którzy i tak już ją sprawowali. Granica nadal przebiegała nurtem Jarugii.

Lyria i Rivia: spóźnione królestwo

Gdy królowie Cintry i Temerii zaprowadzili w Sodden porządku, każdy na swoim brzegu, przestało ono być miejscem pewnego schronienia dla wszelkiej maści przestępców i wyrzutków, którzy ścigali tam w czasach, gdy Sodden rządziło się samo – czyli *de facto* się nie rządziło. Wraz z nastaniem silnej, królewskiej władzy wielu pomniejszych władków i mieszkańców tego dzikiego kraju uchodziło dalej na wschód, przez przełęcz Klamat i dolinę Angrenu. Soddeńscy uchodźcy napotkali tam niewielkie elfie społeczności oraz pojedyncze osady kolonistów z Aedirn – kraina była w istocie ziemią niczyją. Pokroili więc ją według własnego uznania, ustanawiając szereg małych księstw.

Ciągłe walki między sobą sprawiały, że księstwa pojawiały się i znikwały. Trwało do początków wieku XII, kiedy na scenie zostały tylko dwa – Lyria i Rivia. W obu panujący zmieniali się niezwykle często, a każda następna dynastia miała coraz bardziej wątpliwy rodowód. Zbójcekie pochodzenie władcy Lyrii i Rivii rekompensowali sobie splendorem własnych siedzib, na których budowę środki zdobywali w zgodzie ze zbójcekim temperamentem. Rivskie wypady łupieżcze do Angrenu i na Zarzecze oraz lyrijski proceder „podskubywania” karawan kupieckich u Schodów Marnadału stały się prawdziwym utrapieniem dla obu soddeńskich suzerenów i przyczyną kilku karnych ekspedycji.

W roku 1133 książę lyrijski Berrik zasiadł także na tronie Rivii, proklamując powstanie konfederacji obu księstw i samemu ogłaszając się jej królem. Zgłosił też roszczenia do Górnego Sodden, które jednak Coram III cintryjski szybko uciszył sporym korpusem ekspedycyjnym. Gdy 30 lat później podobne roszczenia następcy Berrika zgłosił wobec Zarzecza i Angrenu, król Temerii, Goidemar, nie mógł odpowiedzieć równie zdecydowanie, jego kraj zapłonął bowiem ogniem straszliwej wojny domowej.

Rebelia Falki

Falka, odrzucona córka Vridanka, króla Redanii, w 1063 roku domagając się prawa do tronu, wzniciła największą rewoltę, jaką widziała Północ. Buntownicza skończyłaby zapewne szybko w świeżo ukończonym Drakenborgu, gdyby nie znaczna pomoc, jaką dostała z zewnątrz.

Vridank bardzo się naraził części szlachty kovirskiej, ograniczając eksport redańskiego zboża, co znacznie podniosło jego ceny. Jednocześnie uszczelnił granicę na Buinie, uniemożliwiając co bardziej przedsiębiorczym kupcom z obu stron granicy przerzucanie do Koviru zbożowej kontrabandy. Kovirczycy gotowi więc byli zasponsorować zmianę na tronie redańskim.

Ta część szlachty temerskiej, która poparła Falkę, miała bardziej pryncypialne pobudki – szczerą nienawiść do władców Tretogoru. Ochotnicze temerskie komunikacje i kovirskie bizanty były wszystkim, czego potrzebowała Falka, by swym radykalnym hasłem nadać odpowiedniego brzmienia. Z każdą porażką redańskiej armii, spalonym prezydium, splądrowanym magnackim zamkiem i jego mieszkańcami rozwieszonymi na pobliskich drzewach, do jej marszu na Tretogor przyłączały się nowe masy chłopstwa. Rozjuszona czerń spaliła doszczętnie prastarą siedzibę magów w Mirthe,

gdzie męczeńską śmiercią zginął jeden z członków Kapituły – Radmir z Tor Carnedd.

Falka burzyła stary ład, nie dając w zamian nic oprócz krwi i pożogi. Ale tego właśnie chciała czerń – krwi feudalnych ciemniarzy i niszczenia wszystkiego, co daje im możliwość ciemnienia. W opanowanym Tretogorze Falka dopuściła się straszliwej zbrodni, własnoręcznie mordując członków rodziny królewskiej. Ale to nie był koniec.

Ościenna szlachta, która pomogła Falce, dostrzegła swój błąd dopiero wtedy gdy w Temerii i Kovirze wybuchły chłopskie bunt. Wkrótce wielka rebelia rozlała się po wszystkich królestwach na północ od Jarugi. Masy rozjuszonych czerni paliły, mordowały i plądrowały. Na wieść o pojmaniu przez rebeliantów brzemiennej żony, Riannon, król temerski, Goidemar, wpadł we wściekłość i odpowiedział brutalnymi pacyfikacjami. Jego wojska paliły do cna całe wsie, wznosiły tysiące szafotów, okrucieństwem dorównując buntownikom. Metodę temerskiego władcy przejęli inni królowie.

Wreszcie Falkę pojmano i spalono na stosie. Po jej śmierci bunt słabł z dnia na dzień. Trzeba było jednak jeszcze kilku lat, aby wygasł zupełnie. I co najmniej kilku dziesięcioleci, by królestwa odrodziły się po tym kataklizmie.

Bilans strat

Królowi wyzimskiemu rebelia Falki przyniosła stratę Dolnego Sodden. Ironią historii, nie pierwszą i nie ostatnią zresztą, było to, że przerażone perspektywą przeniesienia się rebelii do Dolnego Sodden



jego Wolne Stany postanowiły ustanowić swoim władcą Corama IV. Kilkanaście lat wcześniej wojska cintryjskie forsowały Jarugę jako intruzy, teraz przekraczały ją jako wybawiciele. Gdy po zdobyciu Houtborga – ostatniej twierdzy rebeliantów – i uwolnieniu więzionej w niej wraz z królewskimi infantami żony Goidemar upomniał się o Dolne Sodden pod groźbą wojny, Coram bezczelnie wskazał mu mayerński traktat, wiedząc doskonale, że Temeria jest zbyt słaba na jakikolwiek konflikt zbrojny. Wrogość między oboma królestwami nie trwała zbyt długo.

Coram V po wstąpieniu na tron okazał się bardziej pojednawczy niż jego ojciec i przyznał temerskim kupcom swobodny dostęp do handlu na Jarudze. Gest króla Cintry skłonił Goidemara, pogodzonego już z utratą Sodden, do unormowania stosunków z południowym sąsiadem. Tak jak za Corama I przyjaźń przypieczętowano małżeństwem – Coram V poślubił temerską księżniczkę, Fionę.

Redania straciła króla. Do czasu osiągnięcia wieku dojrzałego przez Roedeberta, wnuka Vridanka i jedyne żyjącego przedstawiciela prastarej redańskiej dynastii, rządy w państwie objęła złożona z magnatów Rada Regencyjna. Regenci okazali się jednak wyjątkowo nieudolni, a kraj pogrążył się w coraz większym chaosie. Katastrofa rebelii Falki przyniosła ogromny wzrost religijności wśród mas, co stała się pożywką dla wszelkiej maści wędrownych wieszczków, głosicieli zagłady i demagogów, którzy podkopali i tak wątpliwy autorytet władzy. Z tego grona wiejskich mistyków najszerzej zasłynął Prorok Lebioda, którego nauki, spisane w Dobrej Księdze, rozprzestrzeniły się po całej Północy, zdobywając wielu zwolenników.

Kres anarchii położył Roedebert, który wstąpił na tron już w wieku lat piętnastu. Siłę swoich rządów oparł na szlachcie, tworząc w Redanii polityczny ład, który trwa do dziś. Za jego panowania, w 1187 roku, zebrał się pierwszy sejm, jemu też należy przypisać stworzenie sprawnej administracji, która stopniowo przywróciła porządek publiczny w królestwie. Wyjątkowe zasługi na tym polu miały powołane przez Roedeberta tajne służby, którym między innymi przypisuje się tajemnicze zniknięcie Proroka Lebiody.

Redania w czasach Roedeberta odrodziła się też gospodarczo. A gdy na tron wstąpił jego syn, Heribert, była bezspornie spichlerzem żywnościowym dla całej Północy – chleb z redańskiej pszenicy jedzono od Gór Smoczyc po Amell.

Erupcja zabobonu i taniej pobożności wśród społecznych nizin dotknęła także Temerię. Silny kult Kreve nie pozwolił tu jednak funkcjonować wiejskim kaznodziejom, samemu dyskontując społeczne poparcie, by uzyskać wpływ na rządy w królestwie. Pod jego egidą tworzyły się zakony rycerskie, które dość szybko zaczęły stanowić poważną siłę zbrojną. Najbardziej znaczący wśród nich był zakon Białej Róży.

Goidemar zjawisko zbagatelizował, co przysporzyło niemałych kłopotów jego następcy, Cedrikowi. Ten bowiem wyjątkowo pogardzał wszelką religijnością, a do kapłaństwa żywił głęboką niechęć. Gdy po śmierci ojca zasiadł na temerskim tronie, krevice zakwestionowali jego prawowitość, mając za sobą poparcie wiernego rycerstwa zakonnego.

W 1192 roku wybuchła krótka, ale krwawa wojna domowa, w której Cedrik powrócił do najlepszych tradycji Wojny Sztyletów. Wzorując się nieco na doświadczeniach Roedeberta, utworzył podległe sobie tajne służby, które zajęły się cichym usuwaniem kapłańskich adwersarzy króla. Pozbawiony przywództwa bunt Cedrik szybko stłumił, po czym zaprowadził w Temerii twarde porządki dla

wszelkich kultów. Zakon Białej Róży, mocno przetrzebiony, znalazł schronienie w autonomicznym Ellander, pozostałe zakony Cedrik rozwiązał, albo przegnał na cztery wiatry.

Dalekosiężnych skutków buntu Falki nie ustrzegł się także Kovir. W ciągu kilku lat od jego zakończenia od osłabionego królestwa zdołały się oderwać państwa wasalne – Caingorn, Malleore, Creyden, Narok, Talgar, Velhad, a przede wszystkim siostrzane Poviss, gdzie panowanie przejęły lokalne dynastie. Kovir nie zdołał oszukać dziejów i podobnie jak pozostałe królestwa przeszedł przez okres rozbicia. Chmury nad integralnością północnego królestwa zawisły od czasu mającej miejsce w 1152 roku zmiany władającej nim dynastii. Na Gerardzie, synu Gedoviusa i Gemmy, po bardzo długim panowaniu wygasł bowiem ród Trojdenidów. Po niemal roku bezkrólewia szlachta kovirska zaakceptowała na tronie exeterskim Esterila Thyssena, dalekiego kuzyna Gerarda, spokrewnionego z monarchami Cidaris i Verden.

Na początku panowania Esteril cały wysiłek gospodarczy państwa skierował na rozbudowę floty handlowej i wojennej. Wprowadzony przez niego „podatek burtowy” wywołał spore niezadowolenia w księstwach lennych na północy i wschodzie, których ludność była bardzo daleka światopoglądowo od idei *Mare Liberum Apertum*.

Różnice między Kovirem a jego państewkami wasalnymi okazały się jednak o wiele większe. Dysproporcje rozwojowe widoczne były w gospodarce, oświacie, kulturze. Ludzie mieszkający nad Zatoką Praksedy myśleli jak kupcy, mentalność ludności prowincjonalnych księstw była zaś zdecydowanie feudalna. Do wszystkich tych sprzeczności należy dodać ambicje lokalnych linii dynastycznych, które siłą podporządkowali sobie pierwsi Trojdenidzi. Ambicje, które kazały im wyczekiwać momentu, gdy exeterski reżim osłabnie. Rebelia Falki była więc tylko impulsem.

7

Kovir: chrzest ognia

Podniósłszy kraj po wojnie domowej, król Esteril w 1173 roku rozpoczął na szeroką skalę działania zbrojne przeciw zbuntowanym prowincjom. Nie odniósł jednak żadnych większych sukcesów, bo niepokorne księstwa otrzymywały znaczną pomoc z Redanii i Kaedwen, usiłujących odbudować dawne wpływy w regionie. Kovir odpowiedział retorsjami gospodarczymi. Rozpętała się Wielka Wojna Celna, w której pomimo konfliktu wewnętrznego, kovirska gospodarka stopniowo miażdżyła oponentów. Królowie Heribert Redański i Benda II Kaedweński czynili więc starania o pozyskanie pozostałych monarchów do blokady ekonomicznej Koviru. Odmówili Cedrik Temerski oraz Vifuril Aedirski, odmówili monarchowie z Dol Adalatte, odmówiła Lyria z Rivią. Nie odmówił Coram V Cintryjski, który chciał tym osłabić swoich północno-zachodnich sąsiadów.

Porozumienie przypieczętowano w roku 1200 ślubem cintryjskiego następcy tronu, Corbeta, i królowej kaedweńskiej, Elen. Coram zablokował dla dóbr kovirskich Jarugę oraz pokusił się o blokadę portów w Bremervoord i Cidaris. Słabnącemu Kovirowi Redania postanowiła zadać ostateczny cios. Gdy w roku 1201 Esteril wojował w Creyden, z redańskiego poduszczenia i przy wydatnej pomocy „kompanii ochotniczych” zza Biuny, król Poviss, Idi, przekroczył Toinę, wkroczył do Lan Exeter i obwołał się nowym monarchą. Rządy uzurpatora Idiego nie potwały długo. Po sromotnej porażce na morzu, jakiej za sprawą floty kovirskiej doznały okręty

redańskie, i po bombardowaniu z morza okupowanej kovirskiej stolicy „ochotnicze kompanie” się wycofały, a Idiego mieszkańcy Lan Exeter utopili w Wielkim Kanale. Esteril zaś z impetem wkroczył do Poviss; zatrzymały go dopiero bagna Łukomorza, za którymi schronił się syn Idiego, Audoen, i gdzie wkrótce proklamował swoje miniaturowe królestwo.

W roku następnym flota Esterila w serii bitew morskich rozerwała na strzepy cintryjską blokadę Cidaris i Bremervoord. Tym samym Corbet Cintryjski stracił ostatnią motywację do wojowania z Kovirem i zaprzestał wojny celnej, co ożywiło zapomniany szlak handlowy przez Schody Marnadału. Redania nie pokusiła się o kolejną większą interwencję z powodu gróźb sankcji gospodarczych ze strony Wolnego Miasta Novigradu, ekonomicznego sojusznika Koviru. Tajne służby redańskie robiły natomiast wszystko, by utrudnić wojskom kovirskim okupację Poviss. Inspirowane przez nie rewolty popleczników Audoena w Gelibolu zmusiły Esterila do przerwania korpusów z zajętych już księstw nad Nimnar.

Zmagania o Poviss trwały jeszcze kilkanaście lat, aż do podpisania w 1219 roku Drugiego Traktatu Exeterskiego, w którym Kovir zobowiązał się całkowicie wycofać z terenów okupowanych i zaakceptować na tronie w Pont Vanis Rhyda, syna Audoena. W zamian za to Poviss przyrzekało przestrzegać na wzór kovirski polityki neutralności. Podobne ugody Esteril zawarł nieco wcześniej z Malleore i Caingorn. Kaedwen i Redania z radością powitały te układy. Porozumienia o definitywnym zakończeniu Wielkiej Wojny Celnej zawarł już następny władca Koviru – Tankeril, bowiem w 1219 roku zmarł – po rekordowo długim panowaniu – Esteril, założyciel dynastii Thyssenidów.

8

Odstąpienie od podbijania niepokornych księstw w końcowym okresie panowania pierwszego Thyssenidy nie było wcale rezygnacją z dawnej wielkości. Esteril po prostu sięgnął po inne metody. Otóż w pierwszym roku XIII stulecia zdarzyło się zaćmienie, które nazwano Przekleństwem Czarnego Słońca, a które miało podobno powodować mutację u urodzonych wtedy następczyni tronu. Mutacje te czyniły z nich jakoby żadne krwi potwory w ludzkiej skórze. Ile w nagonce na infantki północnych księstw było podpuszczenia Esterila, a ile fanatyzmu czarodziejów – trudno orzec. Faktem jest, że w ich wyniku w ciągu dwudziestu lat po zaćmieniu opróżniły się trony Naroku, Talgaru, Velhadu i Creyden, które Kovir włączył do swojej korony. Faktem jest też, że żaden monarcha w czasach Esterila nie współpracował tak ściśle – i tak efektywnie – z czarodziejami. Król Koviru, nie pozwalając im zbyt mieszać się w politykę, zagwarantował dużą swobodę badań, co zjednało mu przychylność wielu parających się magią, zwłaszcza, że w innych królestwach władcy często pozwalali na „polowania na czarownice”. Kovirscy czarodzieje znali swoje miejsce i byli wiernymi poddanymi królewskimi, co jest ewenementem w świetle późniejszych patologii. Właściwie tylko władcom exeterskim udało się ustalić relacje między magią i państwem w duchu Unii Novigradzkiej.

Najważniejszym jednak dokonaniem Esterila Thyssena było zawarcie w 1218 roku umowy z Cesarstwem Nilfgaardu. *Mare Liberum Apertum* zawiodło pod koniec XII wieku kovirskich żeglarzy na dalekie południe, skąd przywieźli szokujące wieści o wielkim państwie, potężniejszym od każdego ze północnych królestw. Nastąpił potem etap dość szarpanej wymiany handlowej z tajemniczym południowym mocarstwem, który zakończył dopiero zawarty traktat. Król Koviru osiągnął w nim bardzo wiele – złamał monopol Cintry na egzotyczne południowe towary, zagwarantował poszano-

wanie przez potężnego sąsiada idei przewodnich kovirskiej polityki umieszczonych w Pierwszym Traktacie Exeterskim oraz dawał Kovirovi sporo przywilejów handlowych, które w krótkim czasie zappełniły nieco opustoszały po wojnach domowych skarbiec królewski. Koncesjami Kovir podzielił się z Novigradem i wkrótce zaczęły powstawać nilfgaardzko-kovirsko-novigradzkie spółki handlowe, które ich udziałowców szybko czyniły bardzo bogatymi. Zdobyte środki pozwoliły dwóm kolejnym Thyssenidom – Tankerilowi i Esteradowi – dokończyć dzieła ponownej unifikacji kraju. Zbudowali oni nowoczesne tajne służby, które sprawdziły swe umiejętności organizując w 1245 roku przewrót w Poviss. W jego wyniku ludność obaliła króla Rhyda i przekazała koronę Thyssenidom.

Liga z Hengfors: w cieniu wielkiego brata

Wydawałoby się, że następne w kolejce do wchłonięcia przez odrodzony Kovir są Caingorn i Malleore. W 1247 roku zmienił się jednak zasiadający na tronie exeterskim monarcha, a wraz z nim polityka państwa. Esterad Thyssen nie miał zamiaru ogniem i mieczem anektować dawnych posiadłości z okolic Gór Pustulskich. Cekał, aż same go o to poproszą, przyniesione presją ekonomiczną. Jednak plany króla popyły ambicje młodego władcy Hengfors. Niedamir z Caingorn sam obwołał się królem i ruszył na podbój zawieszonych w politycznej próżni przypustulskich księstewek. Do roku 1250 włączył on do swojego władztwa Malleore i niewielkie księstwo Hołopole, gdy jednak machając sfingowanymi genealogiami przekroczył w górnym biegu Toinę i naruszył granicę Creyden, kovirskiego lenna, Esterad zainterweniował i w ciągu kilku tygodni boleśnie skarcił zadziornego Niedamira. Przy okazji odebrał mu wszystkie dotychczasowe zdobycze, a pukając wiosną 1251 roku mieczami do hengforskiego kołowrotu zmusił ambitnego władcę do bezwarunkowych negocjacji, które przeprowadzono w Lan Exeter.

Czwarty Traktat Exeterski nie okazał się krzywdzący dla caingormskiego władcy. Esterad uznał w nim bowiem królewski tytuł dla Niedamira oraz Hołopole za wieczyste lenno hengforskiego tronu. Niedamir w zamian miał zaakceptować nadanie Creyden małoletniej królowie kovirskiej, Caudemundzie, gdzie do czasu zamałpójścia panny seniorem protektorem będzie jej ojciec, oraz ślub Podveyki, prawowitej księżnej Malleore, z siostrzeńcem Esterada. Nie był to jednak koniec. Wzorując się nieco na doświadczeniach lyrijskich, Thyssen utworzył konfederację Caingorn, Creyden i Malleore, którą nazwał Ligą.

Ligę łączyć miał wspólny cel – absolutna neutralność; taka sama, jaką Kovir przyjął w Pierwszym Traktacie Exeterskim. Tylko pod warunkiem jej zachowania wyraził on zgodę na to, by zwierzchnikiem Ligi został Niedamir. Król Caingorn przyjął wszystkie warunki silnego sąsiada. Następne lata pokazały, że Liga Niedamira tak naprawdę jest Ligą Esterada. Poprzez związki dynastyczne polityką Ligi sterował Kovir, król Niedamir nie protestował jednak, gdy skonstatował, że złoty bizant z profilem Thyssenidy jest o wiele lepszy od miedziaka z własną podobizną. Oraz że mieć kovirskie bizanty i ich nie mieć to... diametralna różnica. Tym sposobem strefa wpływów Koviru znów, po latach, oparła się o Góry Pustulskie.

Pontar: rozstrzygnięcia

Szok królestw Północy spowodowany pierwszymi wieściami o wielkim południowym cesarstwie był tyleż silny, co krótkotrwały, a królowie szybko przyzwyczaili się do nilfgaardzkich przedstawicieli, które zdawały się mieć wyłącznie handlowy charakter. Wrócili więc do zadawnionych zatargów.

W 1224 roku, po serii incydentów celnych przy imporcie z zaleźnego od Temerii Mahakamu węgla oraz rud dla hut i warsztatów w Gulecie i Aldersbergu, rozwiązanie znalazł spór o Hagge. Vifuril Aedimski był do konfrontacji wymienicie przygotowany. Ciężkiemu rycerstwu temerskiemu pokazał wojnę, jakiej nie znało – opierającą się na dywersji, niezwyklej mobilności i precyzji uderzeń. Wojnę szarpaną, podjazdową, partyzancką. Dokładnie taką, jaką niegdyś rycerstwu aedimskiemu zafundowały elfy Aelirenn. Po klęskach poniesionych przez wojska temerskie w lasach Ellander, pod Burdorffem i nad Ismeną oraz w decydującej bitwie pod Hagge, król Temerii, Medell, poprosił o pokój. Oddał w nim Vifurilowi Doline Pontaru. Nad Hagge jak przed ponad wiekiem zawisły żółto-czerwono-czarne flagi, a szkuty i galery w tych barwach znów wypływały na pontarskie wody.

Do Pontaru szczęścia nie miał także jego syn, Foltest. Po srogiej zimie roku 1242 zmiany w delcie rzeki pociągnęły za sobą modyfikację nurtu, który wyznaczał granicę między Temerią i Redanią. W ich wyniku część temerskich wysp znalazło się po redańskiej stronie, w tym należących do instalacji portowych Grabowej Bucht. Gdy wyspy te zajęła redańska służba celna, okręty temerskie rozpoczęły ostrzał. Seria bitewek morskich w delcie udowodniła przewagę redańskiej floty. Vizimir Redański okazał się nie być rewanżystą i zgodził się za sowite odszkodowanie puścić w niepamięć incydenty i nie rościć więcej pretensji do spornych wysepek. Gest Vizimira zwiastował przełom we wzajemnych relacjach, fatalnych od czasu Radowida III i Lamberta, który dokonał się dopiero w czasie Wojen z Nilfgaardem. Absolutnie nie skłoniło to obu stron do zaprzestania prowadzenia wojen celnych, które silnie wrosły już w tradycję i folklor.

Cintra: zmierzch i upadek

Kovirski układ handlowy z Nilfgaardem był ciosem dla pośrednictwa cintryjskiego w handlu z południem. Bez wpływów z marnadałskiego szlaku, królowie Cintry nie mogli myśleć o odbudowie floty, pogromionej przez Kovir w trakcie Wielkiej Wojny Celnej. Od czasu podbojów nilfgaardzkich dokonanych na południe od Amellu (rozpoczętych w roku 1239 zajęciem Ebbing) Cintra straciła kolejnych partnerów handlowych i popadała w coraz głębszą zapaść gospodarczą. Na kryzys ekonomiczny nałożył się kryzys dynastyczny. W 1233 roku zmarł król Dagorad, nie pozostawiając męskiego potomka. Jego jedyna córka, Calanthe, zgodnie z cintryjskimi prawami dziedziczyć nie mogła, co spowodowało, że władza w czasie bezkrólewia spoczęła w rękach Rady Królewskiej. Ta zaś rządziła nieudolnie.

Obarczona incestem dziedziczka podupadającego królestwa nie była zbyt atrakcyjną partią, męża – księcia Roegnara – znaleziono jej dopiero w owym odległym Ebbing, które pięć lat później wpadło pod nilfgaardzką potęgę. Choć królem Cintry formalnie był Roegnar, faktycznie rządziła Calanthe, nazywana Lwicą z Cintry.

Próbowała odbudować prestiż rodu królewskiego i zawiązać sojusze obronne. Jako jedyna dostrzegała wówczas olbrzymie zagrożenie dla Północy, jakim był Nilfgaard. Lwica z Cintry podporządkowała Brugge, a w 1248 roku – po śmierci pierwszego męża – zawarła sojusz ze Skellige, a to poprzez małżeństwo z tamtejszym jarlem, Eistem Tuirseachem.

To było jednak wciąż za mało, gdyż w roku 1255 granica Nilfgaardu opierała się już o przełęcz Amellu. Ani Calanthe, ani jej córka, Pavetta, nie doczekały się męskiego potomka. Jedyna wnuczka, Ciri, pochodziła zaś z morganatycznego małżeństwa. Podejmowane w 1260 roku rozpaczliwe próby wydania jej za Kistrina, następcę tronu Verden, w celu zawarcia sojuszu, zakończyły się niepowodzeniem. W 1261 roku na Cintrę przez Marnadale runęła nilfgaardzka nawałnica. Bitwa nad Marnadalem (w której poległ król Eist) i rzeź stolicy, gdzie życie oddała Calanthe, zadecydowały o upadku królestwa. Gdy hufce cesarskie stanęły nad Jarugą, lenna cintryjskie na jej prawym brzegu uciekły pod opiekę Temerii. U boku Eista Tuirseacha zginął król Sodden, Ekkehard, a dolnosoddeńskie Wolne Stany ofiarowały koronę Foltestowi. Venzlav z Brugge poprosił zaś króla Temerii o protektorat. Sama Cintra stała się cesarską prowincją, której namiestnikiem został zwycięski nilfgaardzki głównodowodzący – marszałek polny Monno Coehoorn.

Wzgórze Sodden

Pozostałe królestwa Północy zareagowały dopiero, gdy Cintra już zniknęła z mapy. Nilfgaardzka ofensywa nie zatrzymała się na Jarudzie – wojska cesarskie przekroczyły ją na Zarzeczu, gdzie wśród soddeńskich wzgórz zadały klęskę cofającym się korpusom temerskim. Sytuacja zmusiła królestwa do solidarności. Narada wojenna władców Temerii, Redanii, Aedim, Kaedwen i Lyrii w Mariborze w sierpniu, zaowocowała kontrofensywą połączonych sił, która zepchnęła oddziały nilfgaardzkie z powrotem na Zarzecze, gdzie wśród tych samych wzgórz rozegrała się Druga Bitwa o Sodden. Bitwa zwycięska dla Północy, głównie dzięki pomocy Kapituły, która wyasygnowała najlepszych magów do wsparcia połączonym armii nordlińskich królestw. Za pośrednictwem czarodziejów udało się podpisać zawieszenie broni. Linią demarkacyjną między Nilfgaardem a północnymi królestwami stała się rzeka Jaruga.

Był to koniec całej epoki w politycznych dziejach północy. Zjazd władców w Hagge, w 1264, gdzie wspólnie radzono nad planem działań wojennych, to początek już całkiem nowych czasów...



WAŻNIEJSZE TAJNE SŁUŻBY PÓŁNOCY

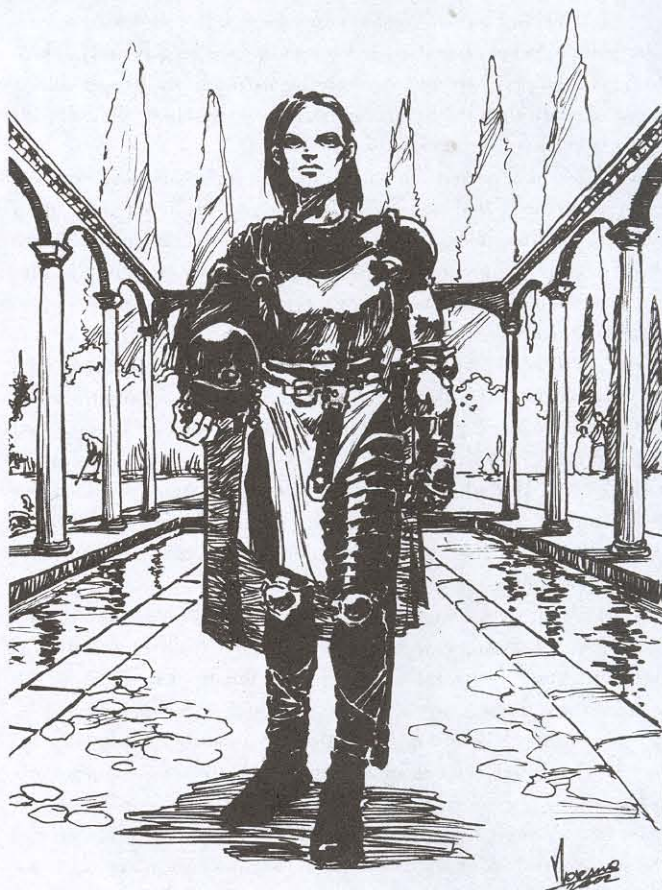
Aedirn

Jestem Czarna Rayla. Tak, dobrze poznajesz moją kokardę. Jestem kapitanem oddziałów specjalnych króla Demawenda. To prawda, że teraz każdy, kto umie robić mieczem i nie boi się świstu wiewiórczych lotek może wstąpić do korpusu królewskich służb specjalnych. Niech nie liczy jednak, że złoto-czerwono-czarna kokarda to gloria zwycięzców. To żmudne i często daremne podchodzenie przeciwnika o głódzie i chłódzie; to wieczny strach o strzałę znikąd, której grot rozpada się w ciele na wiele małych ząbków; to straszliwe tortury i powolna, bolesna śmierć, które spotkają cię z pewnością, jeśli będziesz na tyle głupi, by dać się wziąć Wiewiórkom żywcem; to walka bez pardonu i bez wyrzutów sumienia. I świadomość, że w każdej chwili możesz się stać tylną strażą...

Królestwo Aedirn nie posiada klasycznej służby wywiadowczej. Wszelkie funkcje, które zwykły spełniać cywilne tajne służby, w Aedirn należą do kompetencji struktur wojskowych. Przyczyn tego należałoby szukać w historii królestwa. Powstanie Aen Seidhe pod wodzą Aelirenn właśnie tutaj trwało najdłużej, w latach 1061-67. Tu również toczyły się najzacieklejsze walki. Z elfimi partyzantami nie można było walczyć w sposób konwencjonalny, wojska pacyfikacyjne musiały więc zaadaptować metody, które stosowali buntownicy. Latem 1063 roku król Veygand polecił zatem w Aldersbergu wyćwiczyć do walki w warunkach leśnych specjalny oddział żołnierzy. Dowództwo objął nad nim kapitan Yoel Melchanton, pogranicznik, który na długo przed wojną domową nadzorował kolonizację dzikich terytoriów w widłach Dyfne i Likseli. Przygotowana przez niego jednostka już po roku wzięła udział w akcjach pacyfikacyjnych. I sprawdziła się diabelnie dobrze.

W Aldersbergu przygotowywano więc kolejne oddziały i stopniowo wprowadzano do akcji przeciw zbuntowanym elfom, a kompanie liniowe wycofywano do obrony osiedli i przemydłów. Wykorzystywano je też do cichych pogromów Aen Seidhe mieszkających w ludzkich osiedlach, a podejrzewanych o współpracę z gerylasami. Veygand ustanowił wtedy urząd królewskiego komisarza służb specjalnych, na który mianował odpowiedzialnego tylko przed nim Melchantona. Po jego śmierci w walce z elfami komisarzem został Hugo de Mornay, graf Aldersbergu. Po klęsce rebelii wyborowe oddziały posłużyły do chwywania elfich dowódców odpowiedzialnych za masakry osadników w Dol Blathanna i w Górnym Aedirn, co spowodowało ucieczkę Aen Seidhe głęboko w Góry Sine.

Za panowania kolejnych władców wartość operacyjna specjalnych służb królewskich malała, sam korpus stał się zaś rodzajem elitarnego klubu dla oficerów, uczestnictwo w którym znacznie podnosiło prestiż i ułatwiało karierę. Znakiem rozpoznawczym członków elitarnego korpusu była kokarda w barwach Aedirn na ramieniu. Stała się siedzibą specjalnych jednostek uczyniono Starą Cytadelę w Aldersbergu, służącą równocześnie jako więzienie polityczne. Urząd komisarza stał się w rodzie aldersberskich grafów niemal dziedziczny. Jednak gdy próbowano użyć oddziałów specjalnych do pacyfikacji rebelii Falki, okazały się one nieudolne, wręcz bezużyteczne. Ich reformy podjął się dopiero na początku wieku XIII król Virfuril. To dzięki zapoczątkowanej przez niego



reorganizacji królewskie wojska specjalne odzyskały dawne walory bojowe oraz rozszerzyły swoje kompetencje o działalność wywiadowczą.

Virfuril oczyścił korpus ze wszystkich szlacheckich synów, którzy w oddziałach znajdowali się wyłącznie dla prestiżu. Pozbawił też ród de Mornay stanowiska komisarza królewskich służb i przekazał je zaufanemu człowiekowi, swojemu kuzynowi, Vilmerikowi Moebiusowi. Ten otworzył akces do oddziałów dla każdego, kto odznacza się odpowiednimi cechami, sprawdzanymi w długotrwałym treningu i morderczych testach. Za bardzo przyzwoity żołd, dzięki czemu korpus szybko urósł liczebnie.

Moebius szkolił ludzi nie tylko w sztuce dobrego rozpoznania oraz walki w dzikim terenie. Król postawił jemu i jego podwładnym o wiele wyższe wymagania. Uczono ich dywersji – począwszy od odcinania zaopatrzenia i przeróżnej maści sabotażu, a skończywszy na szerzeniu dezinformacji czy też akcji wymierzonych w morale przeciwnika. Szkolono w skrytobójstwach oraz inwigilacji. Przydatność dla króla takiej bandy najemnych morderców objawiła się w trakcie aedimskiej inkursji na temerską Dolinę Pontaru, co miało miejsce w roku 1224.

Wykorzystanie incydentów celnych na przełęczach Mahakamu do rozpoczęcia otwartej wojny z Temerią wydawało się bardzo ryzykowne, gdyż Medell Wyzimski dysponował dwukrotnie większą liczbą chorągwi pancernych niż Aedirn, a Dolina Pontaru na wysokości Hagge jest idealna do manewrów kawalerii. Okazało się jednak, że Virfuril nie ma zamiaru pozwolić się tej potędze zebrać.

Gdy tuż przed Imbaelk rozpoczął działania wojenne, od kilku tygodni miał już część swoich oddziałów specjalnych ukrytych w lasach Ellander. Zablokowały spore siły temerskiego rycerstwa, spiętrzając wody w Ismenie. Ponadto umiejętnie rozsiewane plotki o natarciu idącym od mahakamskich przełęczy zatrzymały wystarczająco długo część wojsk w okolicach Carreras. Poderwane z hiberny pod Burdorffem chorągwie zostały ciągnięte w zasadzkę i poddały się przed dwukrotnie mniejszymi siłami. Resztę Virfuril pogromił w otwartej bitwie pod Hagge, którego następnie spokojnie zdobył, nie obawiając się odsieczy. Podopieczni Moebiusa w tym czasie spustoszyli potajemnie północno-wschodnią Teme-rię, niszcząc wszystko, co choćby przypominało końską spyzę. Nie mogąc skoncentrować sił i mając utrudnione zaopatrzenie, Medell zdecydował się poprosić o pokój, w którym oddał Virfurilowi Doline Pontaru. Właśnie po to specjalne służby były potrzebne królowi Aedirn!

Medell zemścił się okrutnie. Wykorzystał fakt, że Virfuril zaczął używać specjalnych oddziałów jako straży przybocznej rodziny królewskiej. Aedirski kontrwywiad był jeszcze w powijakach, temerskie tajne służby przemyciły więc w struktury korpusu aldersberskiego swoich agentów, którzy targnęli się na życie małoletniego następcy tronu – Demawenda. Zamach był, oczywiście, nieudany, ale Virfuril, w furii, zrobił gruntowną czystkę w oddziałach specjalnych. Zanim ochłonał i zrozumiał, że to prowokacja, korpus stracił już trzecią część stanu. Pod topór głowę położył sam komisarz, Vilmerik Moebius. Nowym komisarzem został baron Samuel d' Arvegnac, dowodzący korpusem po dziś dzień.

Za d'Arvegnaca, którego Demawend odziedziczył po ojcu, stan jednostek został wydatnie zmniejszony. Służby nabrały bardzo elitarnego charakteru. Przystały one pełnić funkcje *stricte* wojskowe

na rzecz funkcji wywiadowczych, kontrwywiadowczych i misji specjalnych. Ów wywiad dopiero się kształtuje i ma bardzo ograniczoną siatkę konfidentów, informatorów, „uśpionych” agentów czy też aktywnych rezydentów, a jego rozwojowi nie sprzyja wojskowy charakter służb. W korpusie odpowiedzialny zań jest kapitan Thybald Dijvekken. Kontrwywiad jest za to dość szczelny, choć brak dobrych źródeł wywiadowczych bardzo utrudnia mu pracę. W części rekompensuje te braki niesamowity wprost talent do wykrywania wszelkich intryg jego faktycznego szefa, kapitana Gideona Stuyvesanta. Cieszy się on dużą sympatią króla i często jest wskazywany jako następca d'Arvegnaca. Misje specjalne to między innymi porwania, morderstwa, tajne poselstwa, rajdy *incognito* na cele wojskowe w państwach ościennych itp. Tego typu działalnością w korpusie kieruje znany z brawury i analitycznego umysłu Henning de Broine, wicehrabia Caed Fira.

Po Pierwszej Wojnie z Nilfgaardem potrzeba czasów zmusiła jednak Demawenda do reform w korpusie. Z Gór Sinych zeszyły komanda Scoia'tael, które podobnie jak Aelirenn przed 200 laty, nie przebiegały w środkach i brały odwet na ludności cywilnej. Aedirn zaczęło potrzebować więc formacji o profilu podobnym do pierwszych, utworzonych przez Yoela Melchantona jednostek specjalnych. Demawend ogłosił do nich powszechny nabór. Jednak do realizacji zamierzeń, które królowie powzięli w Hagge, potrzeba wielu pewnych i dzielnych ludzi. Henning de Broine już jest w Dol Angra, gdzieś w okolicy nilfgaardzkiego fortu Glevitzingen, a wielu tajnych wysłanników spod znaku trójkolorowej kokardy, sekunduje królewskim gońcom, nieźle odpierając sobie tyłki w siodłach...

Kaedwen

– Chcielibyśmy porozmawiać o współpracy.

Stało przed nim dwóch mężczyzn, którzy najwyraźniej pragnęli uchodzić za cywili, choć maniera każdego gestu – do cna żołnierska – od razu zadawała temu kłam.

– Tak? Więc zamieniam się w słuch. Oferujcie, panowie wojacy. Cisza. Konsternacja. Wymiana spojrzeń.

– Ile lat spędziłeś w Ban Ard?

– Dość, by tymi palcami i magią nauczyć cię, czym jest ból, żołnierzu. Wciąż czekam.

– Słyszałeś o specjalnych służbach króla Henselta?

– Moja wiedza i zainteresowanie są wprost przeliczalne na złoto, knechcie.

– Jestem oficerem, zasnany magiku!

Aha. Są podenerwowani. Czyli zdesperowani... Przyszli mnie prosić. Powinienem sporo wytargować za akces do żałosnego kaedweńskiego wywiadu. Dobrze, zaczynamy targi.

– Oh, wybaczenie, panie oficerze – szyderczy uśmiech. – Może zaczniemy rozmawiać o konkretach?

Ulga na obu twarzach.

Odzyskują rezon, he he.

– Nasza propozycja, panie Rience...

Do końca nie wiadomo, czym jest wywiad kaedweński. Jego struktury są nieporządne, poszarpane i eklektyczne. Brak mu sensownej koordynacji, a luki w elementarnej wiedzy wywiadowczej wśród agentów są szerokie jak cięcia wiedźmińskiego miecza. Kaedweńskie



tajne służby powstawały szybko i byle jak, na bezpośredni rozkaz Henselta wydany w roku 1239. Z jednej strony pan na Ard Carraigh zwyczajnie zazdrościł pozostałym królom – zwłaszcza Demawendowi – ich służb specjalnych, z drugiej – swobodna działalność nilgaardzkich szpiegów w jego kraju stała się uciążliwa. Misję utworzenia specjalnych służb powierzył margradowi Mansfeldowi z Ard Carraigh, głównodowodzącemu sił kaedweńskich. Ten wyszukał najlepszych oficerów i polecił im formować jednostki specjalne na aedirnską modłę. Henselt sprawdził przydatność nowych sił, wysyłając je w tajnej misji zwiadowczej do Górnego Aedirn. Sekretna ekspedycja skończyła się pożarem trzech wiosek i mostu na Likseli, co zniechęciło króla do wojskowego modelu tajnych służb.

Magraf Mansfeld był jednak uparty i po wielu latach starań zdołał przeformować powołane jednostki we w miarę funkcjonujący kontrwywiad wojskowy. Formułę wywiadu podpowiedziała Henseltowi jego doradczyni, czarodziejka Sabrina Glevisig. Miałyby to być służby oparte na umiejętnościach magicznych, rekrutujące się z młodych czarodziejów z akademii w Ban Ard. Gerhard z Aelle, rektor akademii, stanowczo odmówił jednak w imieniu podopiecznych jakiegokolwiek współpracy – w imię apolityczności magii. Jedynymi adeptami magii, którzy zasilają szeregi kaedweńskiego wywiadu, są więc odrzuty z uczelni – początkujący magicy, którzy musieli z tych czy innych względów dyscyplinarnie opuścić szkołę. Ich lojalność wobec Kaedwen jest jednak dość wątpliwa – służbę u Henselta traktują jako przejściowy kontrakt do czasu, gdy jakiś czarodziej nie weźmie ich na swoich pomagierów.

Tajne służby, w których dwie trzecie to wojskowi o zamkniętych umysłach, nie mogą działać dobrze. Nie potrafią znaleźć metody na wiewiórcze komanda ani na panoszących się agentów Vattiera de Rideaux. Henselt jest zdesperowany, zgodził się nawet na werbowanie nie ludzi do służb specjalnych. Ich szefem cały czas z braku lepszego kandydata pozostaje stary margraf Mansfeld. Kaedweński wywiad rozpaczliwie potrzebuje ludzi obeznanych w szpiegowskim rzemiośle. W jego strukturach perspektywy kariery dla osoby o znaczącej ambicji i potencjale są niemal nieograniczone...

Kovir

– Chciałbym poznać pańską odpowiedź, w kwestii proponowanego kontraktu...

– Niestety, muszę powiedzieć, że po dłuższym zastanowieniu nie przypadł mi on do gustu. Zbyt wysokie prowizje dla pośredników, zbyt mały zysk i zbyt wielkie ryzyko. Słowem, wycofuję się ze współpracy.

– Sadzę, że pańscy współpracownicy nie byłiby zadowoleni z takiego obrotu sprawy. Ani z łapówek dla biur, dzięki którym wyprzedził pan ich w kolejce po to zlecenie.

– Bzdura. Zresztą i tak wiemy tylko o tym ja i pan.

– To się może zmienić... A czy pańska małżonka, zdaje sobie sprawę, że ma... konkurentkę?

Wywiad Kovirski obsługuje też sprawy powiązanego z nim unią Poviss. Komórki wywiadu gospodarczego istniały w większych miastach Kontynentu niemal od czasu Pierwszego Traktatu Exeterskiego i zdążyły się stać integralną częścią lokalnych systemów finansowych, wykształcając szereg powiązań z lokalnymi gildiami

kupieckimi i czołowymi rodzinami bankierskimi. Niemniej jednak sam wywiad kovirski jest stosunkowo młody i jego struktury powstały dopiero w pierwszych latach panowania Tankerila Thyssena, jako odpowiedź na doświadczenia wyniesione z Gelibolu. Rozwijał się szybko i prężnie dzięki ogromnym środkom finansowym, jakie otrzymywał z królewskiej kasy. Jego działalność nastawiona jest głównie na ochronę kovirskich interesów ekonomicznych oraz skutecznej działalności kontrwywiadowczej. Jego główny instrument to stosowane na wielką skalę przekupstwo lub wymuszanie współpracy szantażem niewypłacalnych wierzycieli, co w zasadzie wychodzi na to samo. Jedynymi przejawami odmiennej aktywności była przygotowywane przez kilka lat rewolucja w Poviss, która wybuchła w roku 1245 i doprowadziła do obalenia króla Rhyda. I tu jednak główną rolę odegrały łapówki. Na fali sukcesu Kovir podjął wtedy próbę wywiadowczej ekspansji na teren Redanii, jego agentury wytrwały jednak tam tylko 4 lata, zanim zostały rozmontowane przez Sigmunda Dijkstrę.

Obecnym szefem kovirskich tajnych służb jest Aristide Vermuellen, diuk Creyden, zięć króla Esterada. Nie ma on jednak zbyt dużo pracy, gdyż w kwestiach wywiadowczych sam Thyssen lubi trzymać stale rękę na pulsie. W jednej z sal audiencyjnych Ensenady pod szczelną iluzją obrazu ma szczegółową mapę przedstawiającą kwintesencję kovirskiej wiedzy wywiadowczej oraz całą siatkę kovirskich agentur, konfidentów i rezydentów. Siłą kovirskiego wywiadu jest bowiem doskonałe poinformowanie, między innymi dzięki dobrze ukrywanej współpracy z sieciami banków Cianfarellich i Vivaldich oraz dzięki licznym w Kovirze czarodziejom, zwłaszcza Shealli de Tancarville, która za swobodę pracy badawczej zwykła pomagać Vermuellenowi w pozyskiwaniu informacji. Centrala tajnych służb Koviru znajduje się w położonym najbardziej na prawo skrzydle Ensenady.

Vermuellen nie boryka się z takimi problemami, jak jego koledzy po fachu z innych królestw. Kovir oraz Poviss są wiecześnie neutralne, a z Nilfgaardem łączy je zobowiązanie traktatowe i dzięki temu póki co nie stał się polem intensywnej infiltracji przez agentów Vattiera de Rideaux. O pracę w jego strukturach dość trudno, niemniej jest ona bardzo intratna.

Novigrad

– Wcale nie jestem święty. Ani specjalnie pobożny. Święty jest Wieczny Ogień i go szanuję, a resztę mam głęboko w rzyci. W tym i ciebie. Będiesz mówił, czy mam ci ciało kleszczami rwać?

– Nie! Nic nie powiem!!! Jestem niewinny!

– Twoje dzieci, żona i matka donieśli nam coś wręcz zupełnie przeciwnego...

Służby wywiadowcze hierarchy Novigradu zarządzane są przez namiestnika, któremu podlega też straż świątynna. Novigradzkie służby uważa się za prawie tak skuteczne, jak wywiad redański czy temerski. Dokładną liczbę ich stałych współpracowników zna tylko namiestnik i hierarcha; siatka ta jest bardzo rozgałęzioną, zwłaszcza w samym mieście i Redanii, jak również w tych miastach, z którymi Novigrad utrzymuje ożywione kontakty handlowe. Wiadomo też, że pojedynczy szpiedzy pojawiają się od czasu do czasu nawet w bardzo odległych miejscach Kontynentu. Przy werbunku agentów

najczęściej stosuje się obietnicę szybkiego wzbogacenia się lub szantaż. Szpiegów zwykle wybiera się spośród osób sprawdzonych, które już od dłuższego czasu dostarczają informacje służbom patriarchy. Cennych wieści dostarczają też zwykli mieszczanie i kupcy, uprawiający tak zwany biały wywiad. Wielu novigradzkich kupców przed udaniem się w podróż jest proszonych o „dyskretne przypatrywanie się i przysłuchiwanie”, bądź też zwrócenie uwagi na jakąś konkretną rzecz, chociażby ceny niektórych surowców czy produktów na lokalnym rynku. Wiele osób opowiadających w tawernie czy karczmie wrażenia z podróży nie wie nawet, ile z ich gadania jest zapamiętywane przez siedzących wokół szpiegów.

Redania

– Panie Arthuysen, kupcze zamorski, powiada pan, iż przyłynął z dalekiego Nilfgaardu na redańską ziemię, by szpie... o, przepraszam: handlować. I jak, kwitnie panu u nas interes? Obciążenia podatkowe nie są wysokie aby? Novigradzkie prawo składu nie nazbyt uciążliwe? Przykręć mu śrubę, Vascoigne.

– Aaargh!...

– Na czym to ja skończyłem? A tak. Bo widzi pan, panie Arthuysen, słyszałem głosy, że Redania to niewdzięczny kraj dla cudzoziemców. Niegościnnie podobno. A dla kupców zwłaszcza, bo tu szlachta ma rozliczne przywileje, bo myta wewnętrzne płacić trzeba. Powiada, że król Vizimir kraju trzymać dobrze nie umie, że magnaci na prowincji są sobie panami, a ci jakoś chętnie na obcokrajowców nie patrzą, przeto biedni kupcy zagraniczni, w głębi kraju profitów szukać muszą. Że patrole na drogach czepliwe bardzo, co rusz towar na drogę wyrzucają w poszukiwaniu wymaginowanej kontrabandy albo czego innego zakazanego, czego wy, uczciwi nilfgaardzcy kupcy nigdy nie przewozicie. A oprócz tego usłyszeć można, że ten parszywy Dijkstra, który sobie w Redanii poczynił, jak mu się podoba, wystawie to sobie należycie, panie Arthuysen, w każdym Nilfgaardczyku chce widzieć cesarskiego szpiega! Mówią, że w swej obsesji jest bezkrytyczny i każdy nilfgaardzki poczciwiec, który statecznego życia w Redanii szuka, spać spokojnie nie może, bo prędzej czy później w celi i w straszliwych kaźniach dokona żywota. A pan, panie Arthuysen, uważa te nieprzychylnie Redanii opinie za zasadne? Podkręć jeszcze trochę, Vascoigne. Łydka mu obwisła.

– Aaaargh!...

– Widzi pan, panie Arthuysen, nurtuje mnie pewien problem. Skoro Redania to takie podłe miejsce na ziemi dla każdego nilfgaardzkiego kupca, bo prosperować tu trudno i niezbyt tu bezpiecznie, to dlaczego tyłu ich tu przyjeżdża, co? A pan w jakim celu tu do nas przybył, z jakimi planami, bo pańska aktywność handlowa niezbyt jest żywiołowa, przyzna pan? Może turystycznie? No i jak pan znajduje północną architekturę? Podobał się panu kasztel tretogorski? A mury Gors Velen? Nie? To już naprawdę nie wiem. Świadomość własnej niewiedzy bardzo mi doskwiera... No właśnie, Vascoigne. Naciągnij jeszcze troszkę. I przyszykuj obcęgi.

– Neen!... Aaaargh!... Va aen d'yaeb!...

– Hmm? Przepraszam, ale słabo rozumiem Starszą Mowę. Naganne, wiem. Zwłaszcza w dobie tak intensywnych wzajemnych kontaktów, pozyskiwania doświadczeń, szukania wiedzy o sobie nawzajem... Właśnie, może pan, panie Arthuysen, jest z zamiłowania badaczem? Przyjechał pan zgłębiać redańską historię i obyczaje?



Który okres historii naszego kraju uważa pan za najbardziej pasjonujący i godny badań? Rządy Radowida Wielkiego? Secesję Koviru i Novigradu? Wojny o Dolinę Pontaru? A może historię najnowszą? Naprawdę? To się wysmienicie składa, bo ja akurat jestem dziekanem Katedry Historii Najnowszej na Uniwersytecie Oxenfurckim i z miłą chęcią udzielę panu, panie Arthuysen, kilku wskazówek badawczych. Uzupełnię pańską zapewne niemałą już wiedzę, rozwieję wątpliwości... Co więcej, liczę, że uda mi się sprowokować wymianę doświadczeń badawczych... Postaram się nie nudzić, gdyby pan jednak poczuł znudzenie, proszę pamiętać, że prawdziwa wiedza rodzi się w bólach... Vascoigne, podsyć uwagę pana Arthuysena.

– Aaaargh!... Neen caen vort!...

– Za duży płomień, Vascoigne. Przygaś troszkę. Zostaw obcęgi pod ręką, za chwilę się przydadzą. Tak więc, drogi panie Arthuysen...

Raczej bezdyskusyjnym jest fakt, że najlepsze na całej Północy są tajne służby królestwa Redanii. Jest to efektem całego stulecia ich rozbudowy i rozwoju, choć niemałe znaczenie mają umiejętności obecnego szefa, Sigismunda Dijkstry, oraz konieczność polityczna. I to właśnie konieczność polityczna zadecydowała o ich powstaniu. Pierwsze ich zręby uformował diuk Casimir de Lauterpacht, który był członkiem Rady Regencyjnej, władającej Redanią w czasie bezkrólewia po rebelii Falki. Zorganizował on potajemnie w stołecznym Tretogorze siatkę konspiracyjną. Przygotowała ona zamach stanu, który w roku 1173 wydzignął na tron niepełnoletniego Roedeberta.

Młody król obdarzył stronnika godnością kanclerza koronnego, a ów nie rozwiązał struktur, którym zawdzięczał sukces przewrotu. Większość z wiernych mu ludzi nadal pozostawała w ukryciu i tro-

piła wszelkie sekrety dworu, nie wahając się w razie potrzeby użyć sztyletu lub trucizny. Lauterpacht szybko stał się szarą eminencją przy Roedebecie. Jego siatka szpiegów i konfidentów rosła szybko i wkrótce objęła całe królestwo. Nagle po latach znajdowali się jak dotąd dobrze ukryci hetmani Falki, którym urządzano publiczne egzekucje. Dziełem kanclerskich służb było również zduszenie religijnego amoku, który wówczas ogarniał kraj. Dyskretnie i sprawnie znikali wszelcy ludowi wieszczowie, którzy podważali autorytet władzy. Starano się nie tracić ich publicznie – Lauterpacht wiedział, jak nie tworzyć męczenników. Ponurą legendą obrosła ukończona za czasów króla Vridanka twierdza Drakenborg, która w wyniku królewskich nadań znalazła się w prywatnych dobrach kanclerza. Jej lochy zostały przekształcone w wyrafinowane miejsca kaźni. Domniemuje się, że to właśnie w drakenborskich podziemiach życia dokonał w mękach świątobliwy Prorok Lebioda.

Przeciw wszechwładzy diuka wyrosła silna opozycja szlachty, której sprzyjał sam Roedebert. Na pierwszym sejmie, zwołanym z królewskiej inicjatywy w roku 1187, samoczynnie zawiązał się szlachecki sąd, który przedstawił Lauterpachtowi szereg zarzutów, łącznie ze zdradą stanu. Na ich podstawie Czerwony Diuk skończył na szafocie. Jego pojmanie poprzedziła jednak cicha wojna w szeregach tajnych służb między rojalistami a ludźmi Lauterpachta, która znacznie osłabiła ich struktury.

Wraz z Lauterpachtem znikła godność kanclerza, którego większość funkcji objął nowo mianowany sekretarz stanu – hrabia Nicholas de Nitert. Tajne służby zostały zaś oddane pod zarząd podległemu mu podsekretnarzowi do spraw bezpieczeństwa. Został nim Erik Demartin, jeden z dawnych ludzi Lauterpachta, który opowiedział się zdecydowanie po stronie króla. O ile Nitert o kierowaniu służbami nie miał bladego pojęcia, o tyle Demartin był specjalistą i zawodowcem, na dodatek świetnym planistą. Będąc jednocześnie dowódcą Drakenborgu, wypracowanymi wcześniej metodami zdołał utrzymać spokój publiczny w Redanii. Jego projekt roztoczenia działalności podległej mu organizacji poza granice Redanii spotkał się jednak z monarszą dezaprobatą. Król po prostu bał się wzrostu potęgi tajnych służb. Fobii ojca nie przejawiał Heribert i chętnie nadstawił ucha śmiałym pomysłom Demartina, po czym wyłożył niezbędne kwoty. Tak w roku 1199 narodził się osławiony redański wywiad.

Pierwsza siatka powstała w Novigradzie. Z początku spełniała jedynie rolę wywiadu gospodarczego, wkrótce jednak zupełna bezkarność rozzuchwiała redańskich agentów. Handlującym z Kovirem kupcom novigradzkim wyjątkowo często płonęły magazyny, kogi płynące z zaopatrzeniem do Lan Exeter ginęły gdzieś na morzu w nieznanych okolicznościach, tajemniczo znikać zaczęli również co bardziej gorliwi zwolennicy ścisłej współpracy handlowej z Kovirem w warunkach wojny celnej. Jednym słowem – kwitły sabotaż, dywersja i skrytobójstwo.

Działo się tak aż do czasu, gdy hierarcha utworzył novigradzkie służby bezpieczeństwa. Chcąc uniknąć pogromu z rąk bezwzględnych siepaczy spod znaku Wiecznego Ognia, agentura musiała się zredukować i osłabić działalność. W żadnej mierze nie stanowiło to porażki – fachowcy z „desantu novigradzkiego” byli potrzebni gdzie indziej. Po klęsce ryzykownej ekspedycji króla Idiego (opłacanej z tretogorskiej szkatuły), kontruderzenie Esterila w Poviss postawiło hufce kovirskie nad Buiną. Otwarty konflikt wisiał na włosku.

Heribert gotów był już wysupłać ostatni grosz na dodatkowe choraćwie, gdy dał się przekonać Demartinowi, że można granicę bronić inaczej. O ile w Kovirze wyjątkowo trudno było kogokolwiek

przekupić lub skaptować, o tyle w Poviss warunki okupacji przysporzyły Esterilowi wielu przeciwników. „Desant novigradzki” został przerzucony przede wszystkim do granicznego Gelibolu, gdzie pod przykrywką ruchu lojalistycznego na rzecz Audoea inicjował rewolty i zakładał partyzantkę. Doświadczenia, które redańscy agenci zdobyli w Poviss w dziedzinie propagandy, dywersji, organizowania siatek konfidentów, sekretnego kurierstwa, infiltrowania szeregów przeciwnika czy metod likwidowania dobrze chronionych ludzi, słowem – esencji szpiegowskiego rzemiosła – trudno byłoby przecenić. Właśnie w tamtejszych lasach powstawały obozy szkoleniowo-operacyjne, w których mozolnie, przez kilkanaście lat tworzył się rdzeń przyszłej potęgi wywiadowczej Redanii.

Gdy w 1220 roku porozumienie Tankerila Thyssena i Heriberta skończyło Wielką Wojnę Celną, Demartin, który wśród szpiegów znany był pod mianem Staruszek, rozesłał gelibolskich weteranów po całą Północ. W chwili jego śmierci, w 1235 roku, Redania dysponowała sprawną siatką wywiadowczą w każdym z północnych królestw. Sam Staruszek dokonując żywota był z pewnością najlepiej poinformowanym człowiekiem od Amellu po Góry Smoczne.

Gdy zabrakło Demartina, redański wywiad powoli gnuśniał. Hrabia de Noailles, którego król Vizimir w 1237 roku wyznaczył na sekretarza stanu, nie powołał pełnomocnika do spraw bezpieczeństwa. W tym czasie Novigrad, Kovir, Aedirn i Temeria posiadały całkiem sprawnie działające tajne służby, które stopniowo ograniczały możliwości redańskich agentów. Wielu z nich odeszło w stan „uśpienia”, a informacje, które spływały od aktywnych do centrali, coraz częściej były drugiej świeżości. Drakenborg stał się zwykłym fortem więziennym, a z polecenia sekretarza stanu wszelkie instytucje wywiadowcze przeniesiono do Tretogoru. Obce wywiady skutecznie rozpanoszyły się na redańskiej ziemi. Najprężniej rozwijała się w Redanii siatka nilfgaardzka, która opierała się z początku głównie na środowisku cesarskich kupców, licznych w Novigradzie, Oxenfurcie i Gors Velen. Szef nilfgaardzkich tajnych służb, Vattier de Rideaux, wyciągał z cesarskiego skarbcza olbrzymie sumy na działalność wywiadowczą w Redanii, które służyły głównie do przekupywania tamtejszej arystokracji. Wyglądało na to, że królestwo stanie się w niedługim czasie poletkiem rywalizacji ościennych wywiadów. Tak się jednak nie stało.

12 marca 1248 roku na biurko Vizimira trafił dziwny list, przeznaczony „wyłącznie dla oczu Jego Królewskiej Mości”, z pieczęcią komórki wywiadowczej w Novigradzie. W środku był raport, który naświetlał królowi w detalach obecny stan bezpieczeństwa państwa. Skale infiltracji przez obce wywiady, nazwiska zdrajców... Vizimir czytał i czuł rosnącą wściekłość. Tego samego dnia Noailles trafił do lochu, a król wysłał ludzi do Novigradu po autora raportu, który podpisał się jako Sigismund Dijsktra.

Szpieg okazał się być osobnikiem pośledniego pochodzenia, mierzącym siedem stóp, ważącym dwa centnary, o włosach, rysach twarzy i karnacji jak u świeżo wyszorowanego wieprza. Ale przede wszystkim okazał się być człowiekiem, którego królowi brakowało, a z czego długo nie zdawał sobie sprawy. Dijsktra został mianowany królewskim pełnomocnikiem do spraw bezpieczeństwa, odpowiedzialnym tylko przed królem i dostał pieczęć nad wszystkimi tajnymi służbami. W ciągu kilku lat zreorganizował i usprawnił struktury służb. W wyniku tych reform uzyskał pełną kontrolę nad podległym mu aparatem wywiadowczym, wprowadzając na kluczowe funkcje zaufanych ludzi. Wprowadził ich wszędzie i w dużych ilościach: na dwór, do armii, w otoczenie magnatów, do służb celnych, między

kupców i bankierów, między społeczne niziny, a nade wszystko rozbudował i zaktywizował siatki zagraniczne, które robiły dokładnie to samo w państwach ościennych.

Wielka szpiegowska machina sięgnęła swoimi mackami od Koviru po Cintrę i dalej na południe, aż do odległego Cesarstwa. Wielki szpieg przeniósł centralę do Oxenfurtu, do jednego z gmachów miasteczka uniwersyteckiego – który dowcipnie nazwał Katedrą Historii Najnowszej. Szefem oxenfurckiej kancelarii, która koordynowała bieżącą działalność służb, uczynił Oriego Reuvena, przyjaciela z czasów wspólnej pracy w Novigradzie. Zaczął przywracać do ponurej świetności Drakenborg, będący w tych czasach już tylko podupadającym, wojskowym fortem (w pełni funkcjonalny fort stał się dopiero po pierwszej wojnie z Nilfgaardem). Początkowo sam Dijkstra był komendantem twierdzy, wkrótce jednak stanowisko to objął jego zaufany, Istvan Igalffy. Dodał mu jednak zastępcę, Vascoigne'a, kolejnego podwładnego i towarzysza z dawnych lat, specjalistę od zmuszania ludzi do mówienia prawdy niezależnie od tego, jak bardzo tego nie chcą.

Vascoigne przystosował podziemia drakenborskie dla większej liczby więźniów oraz wyposażył sale przesłuchań w bardzo bogaty zestaw narzędzi pracy. W żargonie więźniów złowrogi podziemne królestwo Vascoigne'a otrzymało nazwę Pralni. Osobistym rozkazem Dijkstry ostry reżim drakenborskiego więzienia został lekko złagodzony. Skazańców czekających w celi śmierci na egzekucję nie wolno już było bić ani torturować. Serwowano im również do posiłków wino – kwaśnego jak diabli cienkusza dającego szansę na lekki rausz jedynie przez chęptanie z talerza, prześmiewczo nazywanego „Wytrawnym Dijkstrą” – ale które w warunkach Drakenborga i tak było absolutnym rarytasem.

Od chwili objęcia urzędu Dijkstra podjął również działania operacyjne. Przekupstwem, szantażem i sabotażem ograniczył rosnące kovirskie wpływy w dobrze mu znanym Wolnym Mieście Novigradzie. W ciągu roku zdołał również wyszukać większość kovirskich agentów w Redanii i odesłać ich z powrotem Esteradowi z etykietkami *persona non grata*. I tylko dlatego pozwolił im odjechać, że nie chciał zbyt antagonyzować Koviru.

Z siatką temerską, silnie powiązaną ze środowiskami przestępczymi, nie obszedł się już tak delikatnie. Wypowiedział jej tajną wojnę, która toczyła się przez następny rok w zaułkach większych miast i zakończyła się zupełnym postrzępieniem agentur króla Foltesta. Udało się nawet schwytać kilku ważniejszych temerskich szpiegów. Od tych wiele ciekawych informacji wydobył Vascoigne podczas długich nocnych rozmów w Pralni... Dijkstra wyluskał również skorumpowanych przez stronę temerską celników spośród personelu celnego obsługującego transport ludzi i towarów między oboma brzegami Pontaru, co oprócz zysków gospodarczych ograniczyło możliwości przedostawiania się obcych agentów przez południową granicę. Przy okazji z analogicznych względów skorumpował także część celników temerskich. Za te osiągnięcia król nadał mu tytuł hrabiowski.

Jednak najpoważniejszym wyzwaniem dla Dikstry była siatka nilfgaardzka. Sięgająca głęboko, obejmująca wysokie stanowiska w państwie, mająca zaczepienie w wielu wpływowych rodach szlacheckich, dysponująca wielkimi sumami pieniędzy, szalenie trudna do zinfiltrowania... Niewielkie sukcesy w demontowaniu nilfgaardzkich agentur przesłoniła katastrofa, która spadła na Północ w 1261 roku. Zaczęło się niewinnie, od zaginięcia kilku działających w Cintrze informatorów. Z dnia na dzień okazało się jednak, że

z kraju Calanthe nie przychodzą do Oxenfurtu już żadne raporty. Krótco potem w całej Redanii rozpętało się piekło. Płonęły wojskowe magazyny, kawaleryjskie konie padały od zatrutej wody, wielu dowódców wojskowych znajdowano rano z nożem w gardle.

Równolegle do wieści o kolejnych ciosach zadanych redańskiej armii do Katedry Historii Najnowszej docierały wzbudzające grozę informacje o upadającej Cintrze. Sigismund Dijkstra, szpieg nad szpiegami, musiał odebrać lekcję pokory z rąk przeciwnika, Vattiera de Rideaux. Zaskoczenie nie trwało długo. Całe redańskie tajne służby we wszystkich królestwach bez ceregieli dobierały się do osób z dawna podejrzewanych o współpracę z Cesarstwem. Krew zdrajców popłynęła szeroką rzeką, choć nie obyło się bez pomyłek, zwłaszcza odnośnie nieludzi. Stosowano politykę szafotu i łamania kołem. Vascoigne miał pełne ręce roboty – z Drakenborga do Oxenfurtu i Tretogoru codziennie szło kilka nowych raportów. Nielicznym udało się zbiec do neutralnego Koviru lub do któregoś z państw Ligi, co zwykle tylko odwlekało nieuniknione, gdyż tam dosięgał ich sztylet albo garota.

Zanim jednak Dijkstra zdołał wyśledzić zdrajców wśród rodów szlacheckich przyszło drugie Sodden, a potem zawieszenie broni i rozejm, którego warunkiem było położenie kresu owej krwawej łaźni. Znikła wyższa konieczność wojenna, a wraz z nią możliwość dobrania się do przekupionych przez Nilfgaard posłów i senatorów oraz znaczniejszych królewskich urzędników. Serce nilfgaardzkiej siatki pozostało nienaruszone, a na odbudowanie podrzędnych struktur przy takich środkach finansowych, jakimi dysponował Nilfgaard, nie trzeba było zbyt wiele czasu. Dijkstra wrócił do punktu wyjścia.

Obecnie, gdy wojna znowu wisi na włosku, Dijkstra przygotowuje się o wiele lepiej. Ślepo mu oddana machina wywiadowcza działa na najwyższych obrotach. Krótki, acz burzliwy romans młodego Dijkstry z wiecznie młodą czarodziejką Filippą Eilhart, jaki przydarzył mu się na początku kariery, zaowocował późniejszą współpracą tych dwojga, dzięki której wywiad redański może okazjonalnie liczyć na magiczną pomoc. Oboje darzą się jak dotąd sporym zaufaniem, choć znają się na tyle, by nie mieć do tego podstawy innej niż fakt, że obojgu leży na sercu dobro Redanii. Obydwoje – szpieg i czarodziejka – są najbliższymi doradcami króla. Dijkstra podniesiony został przez Vizimira do godności sekretarza stanu. Po raz pierwszy w historii wywiady północnych królestw nawiązały między sobą ścisłą współpracę, a to właśnie redański arcyszpieg gra pierwsze skrzypce. Czy to wszystko wystarczy, by rozwiązać kwestię komand Scoia'tael? Czy wystarczy, by rozzerwać szpiegowską sieć, którą tka w Redanii cesarski poseł w Tretogorze, Shilard Fitz-Oesterlen? Czy to dość, by ostatecznie poznać nazwiska największych zdrajców stanu? Wszystko wyjaśni się najdalej w lipcu, przed żniwami. Tymczasem redański wywiad jak nigdy potrzebuje nowych agentów, którzy nie zważają podjąc się sekretnej misji na terytorium wroga...

Temeria

– Powtarzam jeszcze raz: nie godzę się na żadnych cholernych szpicli w mojej kompanii!

– Nie ma co się pieklić, panie Etcheverry. Takie są teraz wymagania samego konetabla Jana Natalisa. Może się to panu hrabiemu nie podobać, ale oficer polityczny musi być. Jak pan sobie wyobraża przekazywanie informacji z frontu bez oficerów politycznych?

- Nie wystarczą regularne raporty?
Cisza.
- Mam rozkaz przydziałowy do pańskiej kompanii, hrabio. I radziłbym go posłuchać.
- Grozisz mi, psi synu?
- Nie. Uzmysławiam konieczność.
- Precz mi stąd, nim każe wybatożyć! A swoje glejty wsadź sobie w rzyć! W mojej kompanii nie będzie żadnych cholernych oficerów politycznych, jakem Daniel Etcheverry, hrabia Garramonne!
- Będą, panie hrabio. Zapewniam, że będą... Tylko pan już tą kompanią dowodzić nie będzie.

Dziedzictwem Wojny Sztyletów była w Temerii trwale funkcjonująca spora grupa najemnych morderców, od wolnych strzelców po zakonspirowane organizacje. Królowie na Wyzimie skłonni byli pielęgnować dobre stosunki ze światkiem temerskich skrytobójców i łączy na ten cel spore sumy. Między innymi dlatego, by ktoś inny nie płacił im za groźne dla monarchów zlecenia, ale nie tylko. Linia mariborska miała bowiem upodobanie w korzystaniu z szerokiej gamy usług oferowanych przez środowiska przestępcze w rozwiązywaniu problemów, zwłaszcza gdy chodziło o niewygodnych pretendenta do tronu czy wszelkich innych politycznych oponentów. Konflikt wewnętrzny z kapłanami, który wstrząsnął Temerią w 1192 roku, uświadomił królowi, że jego państwo na gwałt potrzebuje regularnych tajnych służb. Służb będących stale do dyspozycji. Służb, których działania można planować i koordynować. A przede wszystkim służb, których wierności można być pewnym. Polecenie ich sformowania Cedrik wydał swojemu kotetablowi, Skarbimirowi, wyposażając go w rozległe pełnomocnictwa i swobodny dostęp do królewskiego skarbcza. I już po kilku miesiącach dysponował zębami siatki wywiadowczej. Skarbimir rekrutował agentów wprost z półświatka, lojalność zapewniając orenami. Zorganizował ich według wzorców redańskich specjalnych służb, o których strukturach był informowany przez zaufanego konfidenta, będącego bardzo blisko samego Erika Demartina. Sztab tego korpusu specjalistów od mokrej roboty zorganizował w piwnicach pod królewską stajnią wyzimskiego kompleksu zamkowego. Stąd nazwa centrali w żargonie temerskich szpiegów – Stajnie. Nazwa ta utrzymała się nawet po przenosinach siedziby do kwater w Nowym Zamku, po opanowaniu Starego przez stryżę.

Od pierwszy dni roku 1193 rozpoczęło się wielkie polowanie, w którym tajne służby króla Cedrika udowodniły swoją przydatność. W długie, zimowe noce przez świątynne sale i zakonne refektarze przemykały rzędy cieni, które przynosiły śmierć hierarchom i zakonnym mistrzom. Przykład grozy był tak wielki, że już po kilku tygodniach armie królewskich adwersarzy poddawały się bez walki. Tę wojnę Cedrik wygrał sztyletem, trucizną i garotą. Ceną za sukces był oczyszczony skarbiec, który pustoszał coraz bardziej, w miarę jak rosły liczebnie same służby. Oren tracił na wartości w zastraszającym tempie.

Cedrik darzył Stajnie zbyt dużym sentymentem, by dokonać większych cięć ich budżetu. Dokonał tego jego syn, Medell, na początku panowania, co spowodowało masową dezercję agentów. Część zbiegła

nawet do Redanii, pod skrzydła Demartina. Z królewskiego rozkazu nowy konetabl, Piotr Berendsen, miał przeorganizować służby tak, by „choć trochę zarabiała na siebie”. Okazją stała się Wielka Wojna Celna, w której Temeria, choć oficjalnie neutralna, występowała przeciw Redanii. Temerscy tajniacy masowo przenikali do redańskich i cintryjskich służb celnych, gdzie przekupstwami otwierali luki w blokadach. Na Pontarze i w dorzeczu Jarugi rozkwitł przemysł. Dzięki temerskim pośrednikom kowirskie statki nierzadko odwoziły do Lan Exeter kontrabandę wojenną pochodzącą wprost z redańskich transportów wojskowych. W większych miastach Konyntentu Temeria założyła agentury gospodarcze. Stajnie zaczęły bardziej przypominać giełdę niż centralę wywiadowczą.

Przedsiębiorczość króla i jego konetabla zemiczyli się już w roku 1224, wraz z niespodziewaną inkursją Aedrin w Dolinie Pontaru. Okazało się, że Wyzima praktycznie nie posiadała kontrwywiadu, a operacyjny wysiłek tajnych służb rozmył się w działalności gospodarczej. Każda akcja oddziałów specjalnych Virfurila była dla temerskich dowódców zupełnym zaskoczeniem. Przegrana wojna o Hagge stała się motywem gruntownych zmian. Berendsen popadł w niełaskę i stracił urząd; zastąpił go Jan Natalis, który pełnił funkcję do dziś.

Natalis zbudował temerski kontrwywiad wojskowy poprzez włączenie w struktury armii tzw. oficerów politycznych, którzy przechodzili w Stajniach gruntowne przeszkolenie wywiadowcze. Nie zawsze byli to zawodowi żołnierze, co początkowo było przyczyną trudności w ich akceptacji przez jednostki liniowe, zwłaszcza zaś przez przywiązanych do rycerskich tradycji dowódców. Siedziba kontrwywiadu znajduje się w Mariborze. Obecnie kieruje nim z ramienia konetabla kasztelan mariborskiej twierdzy, baron Jaksa de Sauvigny.

Śmierć Staruszka Demartina, która pociągnęła za sobą degenerację tajnych służb redańskich, okazała się okazją do budowy sprawnej siatki wywiadowczej na terenie tego kraju opierającej się na redańskim świątku przestępczym. Ta jednak została doszczętnie rozbita przez Dijkstrę w roku 1250. Gry wywiadów między królestwami Północy straciły na znaczeniu wraz z pojawieniem się wspólnego wroga – Nilfgaardu. Temerskie tajne służby nie radziły sobie z powstającymi w ekspresowym tempie agenturami Vattiera de Rideaux. Temeria, podobnie jak Redania, w pierwszych dniach walk w Cintrze nie uniknęła gehenny dywersji, która niemal zupełnie sparaliżowała wojsko i odsunęła kontrofensywę w Sodden i Angrenie na jesień. Po soddeńskiej bitwie w Radzie króla Foltesta zasiada aż trzech czarodziejów: Keira Metz, Triss Merigold i Fercart z Cidaris. Jan Natalis może z ich strony – zwłaszcza ze strony pani Metz – liczyć na ich okazjonalną magiczną pomoc w pracy wywiadowczej. Stary konetabl zwija się jak w ukropie, jednak brak mu ludzi. Od kiedy Foltest stał się seniorem protektorem Brugge, granica z Nilfgaardem na Jarudze znacznie się wydłużyła. Stajnie są więcej niż chętne wciągać do współpracy doświadczonych pograniczników, którymi choć trochę poprawiliby kontrolę rzeki od Dol Angra po ujście Wstążki. A pracy wywiadowczej nad Jarugą jest mnóstwo: lokalizowanie komand Scoia'tael, łepienie havekaarów, wyłapywanie przeprawiających się na północ nilfgaardzkich agentów...

MAGIA I KAPŁANI W ŚWIECIE WIECKIEJ POLITYKI

— Vilgeförtz, Vilgeförtz — żachnął się Foltest. — Za bardzo on nam urósł, ten magik. Zaczyna mnie drażnić liczenie się z planami Vilgeförtza i Kapituły, planami których zresztą nie znam i nie rozumiem.
„Krew elfów“

Rada i Kapituła

Choć wedle Unii Novigradzkiej, magowie i kapłani nie mieszają się do polityki, prawda jest inna. Ze względu na swoją Moc i pozycję, czarodzieje zasiadający w Radzie i Kapitułe wiedzą o wszystkim, co się dzieje na świecie. Niektórzy magowie piastują również ważne funkcje na dworach (lub, jak Filippa Eilhart po śmierci Vizimira Redańskiego, sprawują *de facto* władzę regencyjną). Czarodzieje tacy stają się dla Kapituły naturalnym źródłem informacji — a że posiadanie maga na dworze to dla każdego władcy również sprawa prestiżu, królowie i książęta, chcąc nie chcąc, znajdują się pod ciągłą obserwacją. Niektórzy zdają sobie z tego sprawę i ważniejsze sprawy omawiają w komnatach zabezpieczonych przed podsłuchem za pomocą specjalnych zaklęć lub wręcz dwimerytu.

Sami magowie w sprawach wymagających wyboru między wiernością Radzie i Kapitułe a królowi, zwykle wybierają pierwszą możliwość. Wiedzą, że Kapituła potrafi uchronić kogoś ze „swoich” przed gniewem władcy, a nie wszystkim władcom udało się ocalić maga-renegata przed zemstą innych czarodziejów. Co mądrzejsi spośród panujących biorą to pod uwagę i zamiast wdawać się w otwarte konflikty z czarodziejami, wolą zawczasu im zapobiegać. Starają się choćby przekupić nadwornego maga bogatymi podarkami lub zastraszyć szantażem (choć czynią tak bardzo rzadko i tylko wtedy, gdy mają niepodważalne dowody). Niektórzy królowie mają w zwyczaju przyjmować na służbę nowych czarodziejów dopiero po złożeniu przez nich specjalnej przysięgi. Zobowiązują się oni do posłuszeństwa wobec panującego, jako swego wasala. Jednak, po prawdzie, chyba jeszcze żaden mag nie dochował takiej przysięgi — a w razie czego przed gniewem panującego chował się pod skrzydła Kapituły.

Niekiedy w sporach i konfliktach z magami władcy odwołują się też do pomocy kapłanów Kreve (patrz dalej). Zdarza się także, iż królowie roztaczają opiekę nad czarodziejami, którzy za jakieś przewinienia zostali wygnani z Kapituły; takie osoby są im najwierniejsze.

Oczywiście, zdarzają się też pełniejsze, choć nietrwałe sojusze władców i magów. Zwłaszcza, gdy są zgodne z interesem Kapituły — lub kiedy mag wspierający króla ma na pieńku z czarodziejem pomagającym innemu monarsze. Mniej doświadczeni magowie zostają czasami (na polecenie Kapituły lub czarodzieja rezydenta) dołączani do komand wypełniających zadania specjalne, wspierając swoją wiedzą i umiejętnościami pozostałych członków grupy. Zwykle pełnią też rolę oka i ucha (a czasem i karzącej ręki) swojego chlebobdawcy, wspomagając go tam, gdzie jest to konieczne.

Inną stroną medalu, której nie wolno lekceważyć, są rody magów, które od pokoleń służą któremuś z domów panujących. Tacy czarodzieje potrafią w imię wieloletniej przyjaźni i zobowiązań przeciwstawić się nawet poleceniom magicznych władz.



17

Łoża czarodziejek z Montecalvo

Łoża powstała dopiero po rebelii na Thanedd, jako nowe, tajne stowarzyszenie magów, które zastąpiłoby skompromitowaną Radę i Kapitułę. Utworzyły ją same czarodziejki, chcące chronić magię przed zakusami osób postronnych i nieodpowiedzialnych. Organizacja stała miała ponad wszelkimi podziałami politycznymi, kulturowymi i rasowymi. Jedynym i nadrzędnym celem było tylko i wyłącznie dobro magii. Z szeregu przyszłych członków Łoży wyłączono mężczyzn, przede wszystkim ze względu na cechujące ich rzekomo niecierpliwość i łatwe uleganie emocjom. Czarodziejki, pomne ostrzeżeń zawartych we wróżbach i przepowiedniach, rozpoczęły poszukiwania zaginionej, cintryjskiej księżniczki Cirilli — wierząc, iż jej dziecko ocali świat przed zbliżającą się lodową zagładą: Białym Zimnem.

Być może bohaterowie zetkną się z działaniami Łoży, wcale o tym nie wiedząc. Możliwe, że zlecona im przez podstawionego człowieka (choć bardziej prawdopodobna jest piękna magiczka, podopieczna którejś z czarodziejek) misja przyczyni się nie tylko do zwycięstwa sił walczących z Nilfgaardem, ale także do wsparcia kogoś zupełnie innego. Niewykluczone, że czarodziejki założyły, iż podejmując się tej roboty zbiry nie mają prawa przeżyć po wykonaniu zlecenia... A wtedy sytuacja hanzy stanie się naprawdę niewesoła.

Aby dopiąć swego, czarodziejki działają dyskretnie, nie cofając się jednak przed użyciem (oczywiście cudzymi rękami) wszelkich dostępnych środków. Wielki wpływ wywarły losy wojny z Nilfgaardem, dyskretnymi intrygami doprowadzając do rozstrzygającej bitwy pod Brenną. Podczas rozmów pokojowych w trakcie Zjazdu Cintryjskiego umiejętnie manipulowały także posłami poszczególnych stron, starając się doprowadzić do jak najszybszego podpisania traktatu.

Czujni

Psionicy są uznawani za bardzo cennych sojuszników i groźnych przeciwników zarówno przez władców, jak i magów. Czujni drugiej klasy trafiają bardzo często na dwory królewskie czy książęce, pełniąc tam służbę podobną do magów. Zdarza im się jednak działać wbrew woli Kapituły, której wielu z nich po prostu nienawidzi... Jeśli więc czujnemu da się okazję do utarcia nosa jakiemuś czarodziejowi – i w majestacie królewskiego prawa! – chętnie z niej skorzysta. Niektórzy podejmują takie działania dopiero wtedy, gdy są pewni, że sprawa nie wyjdzie na jaw. Należy bowiem pamiętać, że magowie doskonale zdają sobie sprawę z umiejętności czujnych i starają się roztoczyć nad nimi dyskretną kontrolę, w razie potrzeby przenosząc taką osobę na „mniej niebezpieczny odcinek” lub po prostu ją likwidując. Szczególnie dużą uwagę poświęcają czujnym trzeciej klasy: praktycznie nie spuszcza się ich z oka, zresztą niewielu z nich dożywa późnego wieku... Niewiele też stoi na przeszkodzie, aby czujni stali się narzędziem w ręku Łoży, która może wykorzystać ich niechęć, by pozbyć się niewygodnych czarodziejów.

18

Któryś z czujnych trzeciej klasy wyrwie się spod „opieki” czarodziejów. Przypadkiem, na swej drodze spotka hanzę. Jak zareagują nasi bohaterowie? Czy zaprzyjaźnią się z nieznajomym i kiedy poznają jego historię pomogą mu, czy też – mając świadomość, że za taką osobą zapewne podąża już pogoń – zdecydują się dać wsparcie magom?

Załóżmy, że istnieje zakonspirowana organizacja czujnych, która chce zrzucić jarzmo magów, być może nawiązując w tym celu współpracę z którymś z wywiadów, np. redańskim albo nilfgaardzkim. Gracze mogą wcielić się w zbuntowanych czujnych, ścigających ich magów lub członków zwykłej hanzy, która przypadkowo znalazła się w oku cyklonu, w samym środku starcia dwóch lub trzech potężnych sił.

Nilfgaardzka specyfika

W przeciwieństwie do magów z krajów północnych, którzy stanowią konfraternię stojącą ponad królestwami, ich koledzy z Imperium nie są tak dobrze traktowani. Akademia w Loc Grim jest finansowana z tej samej szkatuły, co szkoły wojskowe. Od jej wychowanków oczekuje się, że zakłęciami będą wspierać cesarza równie skutecznie, jak wojsko siłą żelaza albo urzędnicy skrupulatnym wypełnianiem

polecenń zwierzchników. Z tejże przyczyny magów nie otacza aura niezwykłości (jak u Nordlingów); dla wielu obywateli są zwykłymi urzędnikami, choć o niezwykłym zakresie obowiązków.

Rektor Akademii bywa często wzywany do Nilfgaardu, aby tam odbierać polecenia władcy i wcielać je w czyn; rzadko jednak gości na posiedzeniach Rady, a jeszcze rzadziej bywa przez nią pytany o zdanie. Wielu nilfgaardzkich czarodziejów, gdy ma możliwość spotkać się ze swoimi kolegami z północy, przygląda im się z wielką ciekawością. Często skrycie zazdrości im swobody i arogancji, z jaką mogą się wypowiadać o panujących.

Zazwyczaj do Akademii przybywają gońcy, przekazując magom polecenia, które trzeba wykonać natychmiast. Zwykle ograniczają się one do sprecyzowania celu, natomiast dokładniejsze wyjaśnienia są zwykle pomijane jako zbędne i niepotrzebne.

Dlaczego magowie, mimo iż dysponują mocą, nie zbuntowali się jeszcze przeciwko takiej tyranii? Przede wszystkim kontrola władców nad magami w Cesarstwie trwa od niepamiętnych czasów i zdążyła stać się świętą tradycją. Magów zawsze uprzejmie wysłuchiwało, choć zarazem dyskretnie (i starannie) pilnowano. Panujący rozbijali też wewnętrzną solidarność czarodziejów poprzez przekupstwa, donosy i szantaż. Do tego dochodziło jeszcze uzależnienie od państwowej szkatuły, z której zaczerpnięto środki na budowę Akademii i szkolenie pierwszego rocznika.

Kapłani

Przedstawiciele większości religii niezbyt interesują się wielką polityką, przede wszystkim skupiając się na polityce lokalnej. I tak na przykład druidzi dbają o to, aby na podległym im obszarze nie niszczonej przyrody, co dość często prowadzi do sporów z królami i książętami. Zwykle spory rozstrzygane są pokojowo, na drodze dyplomatycznej, jednak w przypadku jakichkolwiek problemów druidzi zawsze mogą prosić o pomoc konfratrów z innego kręgu.

Nieco inaczej wygląda sprawa z kapłanami Kreve, którzy jako królewscy kapelani, równie często jak magowie pojawiają się na dworach królów czy książąt. Nieraz ich głos jest wysłuchiwany i brany pod uwagę, choć bywa inny niż zdanie nadwornego czarodzieja. Nierzadko też się zdarza, że krevice stają po stronie króla przeciwko „zdradzieckiemu i bezbożnemu” magowi, który lojalność wobec przełożonych w Radzie bądź Kapitułe ceni wyżej niż wierność królowi. Jednak na dworze, gdzie aż huczy od plotek i intryg, nawet najspokojniejszy boży sługa, długo nie ustoi z boku – i prędzej czy później zadba o przynajmniej kilku mniej lub bardziej utajnionych informatorów wśród służby i pałacowych urzędników. Dzięki nim, na bieżąco orientować będzie się we wszystkich sprawach.

Kapłani dysponują także potężną bronią, czyli kłatwami. O ile w walce z magami na niewiele się one zdają, o tyle gdy przychodzi do starć dworskich koterii, sama groźba jej użycia okazuje się skutecznym narzędziem. Jeszcze lepiej kłatwa sprawdza się w zatargu z książętami bądź królami, zwłaszcza w takich krajach, gdzie większość mieszkańców czci Kreve. Obłożony kłatwą władca całkowicie traci szacunek poddanych i do chwili jej zdjęcia nie może właściwie liczyć na jakiekolwiek poparcie, gdyż wszyscy, którzy to uczynią, również stają się przeklęci. *De facto* traci na ten czas sprawowaną przez siebie godność. Użyta w odpowiednim momencie (na przykład, gdy w kraju panuje niepokój) pozwala wiele osiągnąć.

Wystarczy wspomnieć historię redańskiego króla Radowida III Ryżego, któremu kapłani Kreve zagrozili klątwą w 1065 roku, w odwecie za zabicie ówczesnego hierarchy Wiecznego Ognia. Sama tylko groźba pozwoliła bratu króla, księciu Gedowidowi, bez większych problemów obalić monarchę i przejąć tron.

Trzeba jednak pamiętać, że po ów straszak nie sięga się zbyt często, gdyż szantazowania klątwą żaden władca nie puści płazem. Ten, kto odważy się przekląć monarchę, musi uczynić to szybko i, na wszelki wypadek, równie szybko skryć się w bezpiecznym miejscu.

Obszerne informacje o klątwach znajdziecie w przygotowywanym właśnie dodatku **Miecz Przeznaczenia**.

Zaklęcia i magiczne przedmioty

Podczas pracy w tajnych służbach Ich Królewskich Mości magowie oraz czujni wykorzystują szereg najrozmaitszych czarów oraz magicznych przedmiotów. Najczęściej są to zaklęcia identyfikacyjne, mentalne oraz obronne, zapewniające ochronę przed magicznym atakiem oraz inwigilacją, bądź ułatwiające ich stosowanie. O takie wspomaganie często zabiegają sami władcy, wykorzystując zaklęcia albo modlitwy podległych sobie czarodziejów i kapłanów oraz magiczne przedmioty i minerały, w rodzaju dwimerytu.

Jeśli chodzi o kapłanów, to przede wszystkim zajmują się propagandą, z pomocą magii starając się pokazać, że dane bóstwo błogosławi władcy i wspiera go w trudnych chwilach. Rzadko kiedy przychodzi im działać „na pierwszej linii”, a to dlatego, że czas zmówienia najkrótszej nawet modlitwy jest znacznie dłuższy niż rzucenie zaklęcia. Główne zadanie kapłanów to zabezpieczenie władcy (za pomocą modlitw) od wszelkich nienaturalnych – czyli magicznych – zagrożeń.

Nowe czary

Analiza

Koszt w PM: patrz tabelka

Modyfikator trudności: patrz tabelka

Żywiół: ziemia

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: godzina lub do czasu przeniesienia na pergamin

Sposób rzucania: G, F, K (śląd, specjalny pergamin)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Zaklęcie o bardzo szerokim wachlarzu zastosowań, strzeżone równie pilnie jak *Rekonstrukcja*. Dzięki niemu można sprawdzić i zabezpieczyć całą masę śladów, począwszy od wywabienia i utrwalenia na kawałku pergaminu odcisków palców albo buta, po zbadanie śladów krwi czy włosów (niezależnie od tego, ile czasu minęło od momentu pozostawienia śladu, choć w tym wypadku istnieje warunek, że musi być on choć w minimalnym stopniu widoczny). Wystarczy taki ślad odcisnąć lub zawinąć w pergamin nasączony specjalnymi eliksirami. Gdy znajdzie się on w odległości mniej więcej metra od osoby, która go pozostawiła, rozbłyśnie jasnym światłem. Czar ów stosuje się w bardzo poważnych sprawach i tylko przy zachowaniu maksymalnej dyskrecji. Jeśli zaklęciem posługują się czarodzieje o **świeźnej** (4) lub **legendarnej** (5) *magii*, są w stanie dokonywać naprawdę niezwykłych rzeczy, jak analiza próbek szpiku czy nawet wyciągnięcie oraz identyfikacja konkretnego genu. Ostatnią

z tych rzeczy robi się przy wykorzystaniu wielu skomplikowanych urządzeń optycznych i chirurgicznych. Kosztuje ona wielkie ilości Mocy, wymaga żmudnego porównywania krwi lub szpiku, pobranych od współcześnie żyjącej osoby z próbkami pochodzącymi od któregoś z jej przodków. Operacji tych dokonują zwykle całe zespoły magów. Rzecz jasna, bardzo rzadko do nich w ogóle dochodzi...

Analiza

Czas od chwili pozostawienia śladu	Liczba PM	Modyfikator trudności
Od 1-9 godzin	10	2
Do doby	15	3
Do trzech dób	20	4
Do tygodnia	25	5
Nieskończoność*	30	6

* Dotyczy to np. ekshumowanych zwłok, w dowolnym stanie rozkładu.

Rekonstrukcja

Koszt w PM: 15 (głowa), 40 (całe ciało)

Modyfikator trudności: 2 (głowa), 3 (całe ciało)

Żywiół: powietrze

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: 1 godzina

Sposób rzucania: G, F, K (kompletna czaszka lub szkielet)

Obrona magiczna: nie

Działanie: To zaklęcie opracował mag służący wywiadowi jednego z królestw Północy. Dzięki niemu mógł ostatecznie stwierdzić, które z wydobytych z masowej mogiły ciał należy do poległego w bitwie redańskiego królewicza. Czar pozwala na wierną rekonstrukcję głowy, a nawet całego ciała – niestety, tylko w formie iluzji. Uzyskany obraz można potem przedstawić do konfrontacji świadkom; w taki sposób uzyskuje się niemal stuprocentowe potwierdzenie tożsamości. Zaklęcie jest tajne; znają je tylko czarodzieje pracujący dla wywiadu i raczej nie korzysta się z niego, aby sporządzić portret przodka.

Niezbędnym składnikiem czaru jest oczyszczona czaszka identyfikowanej osoby. Połamane lub niekompletne czerepy trzeba wpierw skleić, a brakujące miejsca zastąpić odpowiednio wyszlifowanymi płytkami z kości bydłych. Jeśli się tego zaniedba, na iluzorycznym obrazie w uszkodzonym miejscu ukaże się bezkształtna plama cielistego koloru.

Po odmówieniu inkantacji wokół czaszki formuje się mglisty obłok, powoli przybierający kształt ludzkiej głowy o rysach denata. Kompletny obraz jest trójwymiarowy i półprzezroczysty. Zwykle widać nawet włosy. Wizerunek można oglądać ze wszystkich stron, a także modyfikować, odpowiednio przesuwając po „warzy” różdżką.

Istnieje również bardziej skomplikowana wersja czaru, pozwalająca odtworzyć wygląd całego ciała. Rzuca się ją w sposób analogiczny do opisanego wcześniej – tyle, że jako składnik wymagany jest kompletny szkielet.

Nowe magiczne przedmioty

Dwimeryt

Cena: 200 denarów za gram

Opis: Dość rzadki minerał, wydobywany głównie w Kovirze. Jest bardzo kosztowny, ale zapewnia całkowitą blokadę aury. Zdolności

magiczne osoby skrepowanej kajdanami z niebieskawego stopu dwimerytu i żelaza zostają zdławione albo – w najlepszym razie – tak osłabione, że nie może ona komukolwiek zaszkodzić. Ponoć jeden z królów dysponuje specjalną komnatą narad o ścianach wyłożonych dwimerytem – w ten sposób zapewniał sobie całkowitą ochronę przed czarodziejskim podsłuchem albo atakiem.

Wiadomo, że na dwimeryt można się uodpornić. Jest to jednak proces długotrwały i męczący. Trzeba przez mniej więcej rok nosić przy sobie bransoletę z czystego stopu i jak gdyby nigdy nie próbować rzucania zaklęć (lub korzystać z mocy czujnych). Warunkiem podstawowym rozpoczęcia procesu uodporniania się jest **dobra** (4) Zręczność (w przypadku czujnych są to Zmysły) i **magia**. Na początku tego okresu mag otrzymuje modyfikator zwiększający poziom trudności zaklęć o 4. Uodpornianie dobiega końca, gdy ten modyfikator spada do zera. Jego redukcja odbywa się w następujący sposób: przy każdej próbie rzucenia czaru, mag dodatkowo wykonuje test *wigoru* o trudności 5. Sukces – niezależnie od tego, jak wielki – oznacza obniżenie modyfikatora o 1. Niepowodzenie z kolei, że nasz dzielny mag traci przytomność na czas k3 lub k6 godzin (decyzja Bazarza). Krytyczna porażka oznacza zaś, że pada martwy (wersja bardziej paskudna) lub uzyskuje trwały modyfikator o jeden zwiększający poziom trudności wszystkich rzucanych od tej pory zaklęć. Z kolei krytyczny sukces oznacza, że nasz dzielny mag obniżył modyfikator od razu o 2 punkty.

W związku z powyższym nie ma zbyt wielu chętnych do uodporniania się na dwimeryt. Ciągłe utraty przytomności (nie wspominając o ryzyku śmierci) na zbyt długi czas zmuszają czarodzieja do zmiany trybu życia. Chętny do podjęcia ryzyka zwykle z wyprzedzeniem załatwia wszystkie sprawy, przygotowuje zapasy żywności, eliksirów leczniczych, zapewnia też sobie asystencję kolegi po fachu, który w razie wypadku pośpieszy mu z pomocą.

Miotła

Cena: nie do kupienia

Opis: Wieść gminna niesie, że czarodziejki przemierzają świat na miotłach. Tak naprawdę do podróży na większe dystanse używają magicznych portali. Miotła sprawdza się na krótsze odległości, a przede wszystkim wtedy, gdy należy udać się w jakieś miejsce szybko i dyskretnie. Podróż na miotle jest bardzo męcząca. Pęd wiatru i chłód panujący grożą przeziębieniem. Utrzymywane w niewygodnej pozycji kończyny szybko drętwieją, nie wspominając już o bolesnych odciskach od kija tam, gdzie plecy kończą swą szlachetną nazwę. Żadna czarodziejka nie lata, jak bajają, nago; każda za to chętnie wdziewa ciepły płaszcz z kapturem, rękawiczki, nie gardzi też miękką poduszką.

Czarodziejki wiedzą, że na dobrą sprawę nie ma znaczenia, czy lata się na miotle, grabiach, łopacie do chleba, w stępie popędzanej tłuczkami czy nawet na zwykłym, długim kiju. Każdy z tych przedmiotów unosi się dzięki zaklęciu czarem *Lewitacja*, którym można potem sterować myślą. Należy jednak pamiętać, aby myśli te były krótkimi i prostymi sformułowaniami typu „wolniej”, „szybciej”, „wyżej” itd. – wiele adeptek doświadczyło na własnej skórze tragicznych skutków roztargnienia podczas kierowania takim pojazdem.

Powszechnie miotłę stosują kobiety. Magowie zwykle nie bawią się takimi rzeczami, a jeśli już muszą, to sięgają po znacznie wygodniejsze i bardziej „ładowne” latające dywany.

Moc zaklęcia wystarcza zwykle na 6 godzin lotu, przy czym każde dodatkowe 10 kilogramów obciążenia skraca ten czas o pół godziny. Z tej przyczyny mag musi bardzo ostrożnie obliczać zabierany ładunek. W przeciwnym razie grozi mu ładowanie przedmiotu kolejnym zaklęciem w trakcie szybkiego, pionowego lotu w dół...

Pergamin na ślady

Cena: jak zwykły pergamin, plus 500 denarów za eliksir do nasączenia

Opis: Specjalny pergamin, służący do zachowywania śladów; stanowi niezbędny rekwizyt przy rzucaniu czaru *Analiza*. Utrwala ślad (odcisk palca lub buta, plamka krwi, włos itp.) na mniej więcej rok; po tym czasie ślad znika, chyba że ponownie zostanie nań rzucone zaklęcie. Sekretem właściwości pergaminu jest specjalny eliksir, którym nasącza się arkusz. Mixture tę dosyć trudno przygotować. Trzeba na to poświęcić cztery dni, a także zdać test średniej wartości umiejętności *magia* i *alchemy* (patrz „Łączenie umiejętności”, W:GW, str. 62) o trudności 4; konieczny jest również wydatek k3 PM. Pergaminy takie są dość rzadkie i przygotowywane przez magów, którzy mają dość ścisłe kontakty ze służbami specjalnymi różnych królestw.

Puzdro pamięci

Cena: jak zwykłe pudełko, plus 400 denarów

Opis: Z wyglądu jest to zwykłe, płaskie puzderko, jakie można kupić na każdym targu, a w jego wnętrzu umieścić portret ukochanej. Umożliwia jednak (zazwyczaj) roczne przechowywanie uzyskanego czarem *Rekonstrukcja* (patrz wcześniej) wizerunku głowy lub ciała zmarłej osoby.

Aby umieścić wizerunek wewnątrz pudełka, należy je otworzyć i umieścić pod czaszką lub szkieletem, a dopiero potem rzucić zaklęcie, wydając dodatkowo 10 PM (w przypadku czaszki) lub 20 PM (w przypadku kompletnego szkieletu). Gotowy wizerunek zostaje utrwalaony, szczątki zaś można już pochować. Przy każdorazowym otwarciu puzdra pojawia się wizerunek głowy lub ciała naturalnej wielkości; dołączana notatka informuje zwykle o tym, kto został w ten sposób uwieczniony.

Jak już wspomniano, obraz można przechować tylko przez rok. Wiadomo jednak, że jeśli jakiejś zamożnej rodzinie zależy bardzo, aby wizerunek utrwalić na dłużej, da się to zrobić, za skromną dopłatą: minimum 500 denarów.

Nowa modlitwa

Dar języków

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2, w przypadku języków innych ras 3

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: godzina 10 PM za każdą następną rozpoczętą godzinę rozmowy

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Opis: Po skutecznym odmówieniu modlitwy, kapłan rozumie obce języki (a nawet Starszą Mowę) na poziomie **dobrym** (4). Mogą to być zarówno narzecza regionalne, co bardziej niezrozumiałe odmiany wspólnego (np. dialekt Skellige), jak i języki innych ras, na przykład gnomi, krasnoludzki czy Starsza Mowa.

SZPIEGOWSKIE ARCHETYPY

Agent specjalny

Człowiek szkolony do wykonywania najbardziej karkołomnych zadań. A także do najmniej przyjemnych, których niektórzy szpiegdy unikają jak ognia... To właśnie on zajmuje się skrytobójstwami, porwaniami, włamaniami do pilnie strzeżonych budynków.

Agenci specjalni muszą być zawsze sprawni, bezwzględni i dyspozycyjni. Nie wspominając o tym, że inteligentni, potrafiący improwizować i radzić sobie w najbardziej nawet dziwacznych sytuacjach. Prawie się nie zdarza, aby któryś z nich miał czas na założenie rodziny albo na jakieś szersze rozumiane życie towarzyskie. Ciągłe nowe misje, ciągle nowe zadania... I spora pensja wypłacana przez mocodawcę, nie licząc już pieniędzy na podróże i dodatkowe wydatki.

Agentów szkółą specjalne, tajne ośrodki sponsorowane ze szkatuły królewskiej i podlegające zarządowi tajnych służb. W pracy posługują się wieloma zmyślnymi wynalazkami oraz znakomitą wiedzą alchemiczną. Do prawdziwych majstersztyków należą choćby wieloskładnikowe trucizny. Jednak najlepsi z nich zawsze osobiście pojawiają się krótko przed śmiercią ofiary, by zamienić z nią kilka słów. Aż trudno uwierzyć, jak gadatliwi robią się wówczas ludzie i nieludzie...

Rasa

Człowiek

Cechy

Ko: 1 Po: 2 Si: 1 Zm: 3 Zr: 4
Zw: 3 In: 3 Og: 1 Wo: 1

Umiejętności (9/32)

Alchemia 3
Charakteryzacja 2
Czytanie i pisanie 1
Czytanie z ruchu warg 1
Fałszowanie 1
Języki: wspólny* 2
Języki: Starsza Mowa 1
Nasłuchiwanie* 1
Rzucanie* 3
Skradanie* 3
Spostrzegawczość* 1
Unieszkodliwianie pułapek 1
Unik* 2
Walka bronią* 3
Walka wręcz* 3
Wiedza* 1
Wigor* 1
Wspinaczka* 2
Zbieranie informacji 1
Zimna krew 1

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Reputacja (4), przygoda (3), honor (2)

Przeznaczenie

Ryzyko

Żywotność i stany zdrowia

23 (6/12/18/23)

Wyposażenie

Ubiór podróżny, obszerny czarny płaszcz, ubiór roboczy (czarny kapтур, czarny kaftan, czarne szarawary i miękkie buty), kilka flakonów różnych trucizn (w tym trupie ziele, patrz str. #), lekki miecz, lina z hakiem, czarne mazidło do barwienia twarzy i ostrza broni, dmuchawka.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/5/5

Zbroja: brak

Broń: dmuchawka k2 (specjalne, patrz str. #), gabriel 2k6 (patrz str. #), lekki miecz k6

Magia

Obrona (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1

Manewry

Kombinacja ciosów

PW: 14

Kto zacz?

– Witaj baronie. Nie spodziewałeś się mnie tutaj? Pewnie, nikt się mnie nie spodziewa. Nie martw się o straż. Uśpiłem ich tylko. Zabijać cię? Teraz? Sam się mordujesz, już od jakiegoś czasu... Zdaje się, że twój konował nie wie, co powoduje te okropne, nocne napady duszności? Widać jesteś dla niego zbyt skąpy. Nawet student medycyny wskazałby źródło zatrucia.

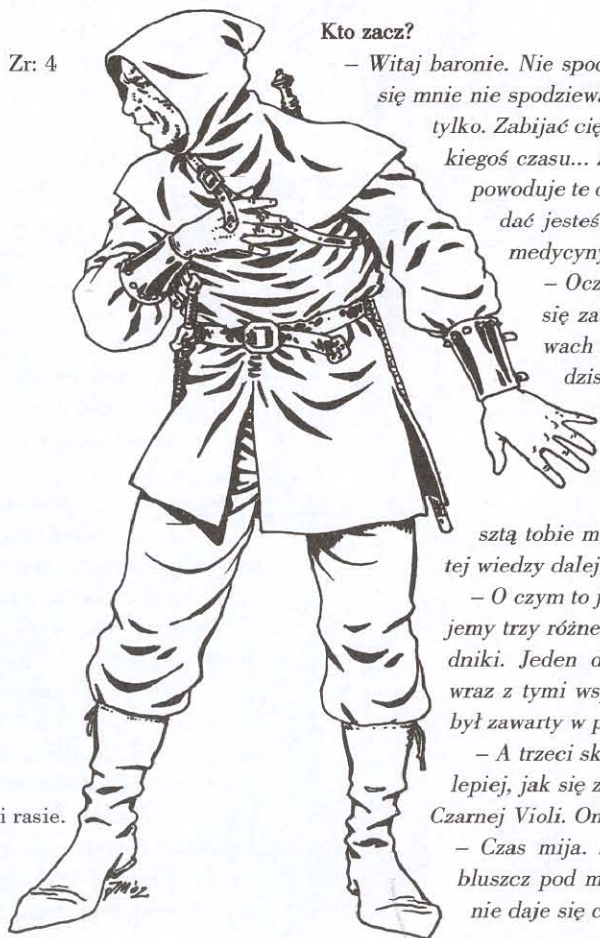
– Oczywiście, nie mógłby powiedzieć, czym się zatrueś. Ale z całą pewnością po objawach rozpoznałby napar trupiego ziele. Wiesz, nie trzeba było tak często bywać w „Czerwonym Młynie”.

– Nie należę do tych ordynarnych morderców, którzy podają truciznę w winie. To takie pretensjonalne. Zresztą tobie mogę powiedzieć: nie zdołasz przekazać tej wiedzy dalej, nie zdążyś.

– O czym to ja... Ach, tak. Z trupiego ziele uzyskujemy trzy różne, osobno zupełnie nieszkodliwe składniki. Jeden dostawałeś codziennie przy obiedzie, wraz z tymi wspaniałymi winami z cesarstwa. Drugi był zawarty w przyprawie.

– A trzeci składnik? No cóż. Chyba sam wiesz najlepiej, jak się zabawiasz we „Młynie”. Był w szmince Czarnej Violi. Ona też nie wiedziała co robi.

– Czas mija. Znikam. No i każ ogrodnikom ścieć bluszcz pod murami. Strasznie kolczasty. Po prostu nie daje się chodzić po ścianach...



Wiedźmin: gra wyobraźni

Dyplomata

Wszyscy dyplomaci to szpiegzy, bowiem ich głównym zadaniem jest zbieranie informacji o tym, co dzieje się tam, gdzie rezydują. Jednak niektórzy są też szpiegami w – jeśli można powiedzieć – pełnym tego słowa znaczeniu.

Taki agent to zwykle człowiek specjalnie wyszkolony, jakie informacje zbierać, w jakich miejscach i w jaki sposób. Umie rekrutować informatorów, przekupywać, zlecać mniej lub bardziej brudną robotę. Poza oficjalnymi misjami, powierza się mu tajne zadania, które ma wykonać na dworach odwiedzanych władców.

Takich szpiegów wybiera się spośród inteligentniejszych dyptomatów, zwykle dając im tak zwaną „propozycję nie do odrzucenia”. Wcześniej, rzecz jasna, dokładnie „prześwietla” ich wywiad.

Zdarza się, iż pozycja jakiegoś dyplomaty „na placówce” niekoniecznie pokrywa się z jego prawdziwą funkcją i znaczeniem. Bywa, iż oficjalnym kierownikiem jest ambasador figurant, za sznurki pociąga zaś jego podwładny – szpieg.

Rasa:

Człowiek (Novigradczyk)

Cechy:

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 2 Zr: 1
Zw: 1 In: 3 Og: 4 Wo: 3

Umiejętności (9/38)

Czytanie i pisanie: wspólny 2
Czytanie i pisanie: nilfgaardzki 1
Dyplomacja 4
Etykieta 3
Języki: nilfgaardzki 2
Języki: wspólny* 2
Nasłuchiwanie* 1
Przekupstwo 2
Rozmawianie 2
Rzucanie* 1
Skradanie* 1
Spostrzegawczość* 1
Unik* 1
Walka bronią* 1
Walka wręcz* 1
Wiedza: heraldyka* 2
Wigor* 1
Wspinaczka* 1
Zastraszanie 1
Zbieranie informacji 3

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Reputacja (4), honor (3), przygoda (2)

Przeznaczenie

Kariera urzędnicza

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wyposażenie

Ambasador: Bogaty ubiór dworski, 6 weksli in blanco (służbowych!) na Bank Vivaldich, około 500 koron w gotowiznie, 2 ochroniarzy, pisarzyczek, świta urzędników, powóz na 4 konie, odpowiednia rezydencja.

Dyplomata ze świty: Ubiór dworski, weksel na 5000 koron (służbowy!) na Bank Vivaldich, około 100 koron w gotowiznie, koń do jazdy i luzak, komplet przyborów piśmienniczych.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/2/2

Zbroja: brak

Broń: sztylet k2+1, kord k3+1 (w podróży)

Magia

Obrona (czary/modlitwy/znaki): 2/2/2

Kto zacząć?

– Dostojny Panie... Dobrze mówię? Wróć! Jaśnie Oświecony. Tak lepiej... Jaśnie Oświecony Książę Wojewodo. Z wielkim smutkiem i niewysłownym żalem pragnę donieść, iż misja nasza spotkała się z nieprzyjawnym przyjęciem tutejszego komesa. Co prawda nie wywiesił nas jeszcze na gałęziach, co był uczynił z poprzednim posłem z Korviru, tym niemniej, uznając ryzyko za nazbyt wielkie, zaniechaliśmy na czas jakiś poważnych negocjacji. Komes wszak głupcem nie jest i wie, że lepszej oferty niżli nasza nie uzyska. Wszelkie jego zabiegi mają na celu tylko ewentualną renegocjacją niektórych punktów umowy. Obstać jednak, zgodnie z wytycznymi Waszej Wysokości, przy naszych decyzjach, co nie jest specjalnie trudne. O wszelakich wynikach będę informował WM. Kreślę się z szacunkiem... Podpis i pieczęć.

– Masz, kochanieńki, glejt; schowaj go dobrze. Czekaj! Jeszcze posłanie ustne. „Falkonerri do Chappelle’a. Ten stary przykry faktycznie próbował nas powieszać. Zagroziłem mu całkowitą blokadą importu. Ma jeszcze dwa dni do namysłu. Potem do akcji wkroczy czyściciel. Młody jest uległy i jeśli jemiolarze go nie zbuntują, to będziemy mieli spokój”. Powtórz. Dobrze! Leć już i pamiętaj, że rozstawne konie są tylko wzdłuż rzeki. Nie rób skrótów, to dojedziesz bezpiecznie.

– Poselstwo jego świątobliwości, hierarchy Novigradu i Najwyższego Strażnika Wiecznego Ognia, protektora wybrzeża, Hilderyka Pobożnego, do komesa Rinde, opiekuna limesu wschodniego, wielkiego łowczego Redanii, etc. etc.

– Darujmy sobie te oficjalne gadki. Wiesz przecież, z czym przychodzę, a ja znam Twoją odpowiedź. W każdym razie chciałem Ci przypomnieć, Wojmirze, że możemy założyć embargo na wszystkie owoce morza, które idą do ciebie, albo je po prostu oclić. Odpowiada ci to? Nie? No to może jednak wydasz zezwolenie na dodatkowe spławę drewna? Wiesz przecież, jak na wybrzeżu ciężko o ten towar. Nasze stocznie już nie mają z czego budować. Nie zapomnij też przedłużyć kontraktu na sosny masztowe dla Redanii. W przeciwnym razie możemy tylko galery wam pobudować! Tak, to już wszystko. Byłbym zapomniiał... Miłego wieczoru... Komesie.



Szpieg

Człowiek o tysiącu twarzy. Mógł być tym żebrakiem pod płótem, którego zignorowałaś, albo przechodzącym obok kupcem. Dla szpiega najważniejsze jest nie wyróżniać się z tłumu. To człowiek zawsze tak przeciętny i nieciekaw... że zwraca uwagę. Najczęściej wykonuje zlecenia śledząc kogoś, usiłując porwać lub też dostać się do ważnych dokumentów. Jeżeli jest ceniony przez szefa, może też dobierać sobie współpracowników w terenie – choć zwykle nie ufa nawet swoim podwładnym.

Rasa:

Człowiek

Cechy:

Ko: 3 Po: 2 Si: 1
Zm: 2 Zr: 2 Zw: 2
In: 3 Og: 2 Wo: 3

Umiejętności (9/38)

Czytanie z ruchu warg 3
Czytanie i pisanie: wspólny 2
Języki: wspólny* 1
Języki: Starsza Mowa 1
Nasłuchiwanie* 2
Pływanie 1
Przeszukiwanie 2
Rzucanie* 2
Skradanie* 2
Spostrzegawczość* 2
Tortury 2
Tropienie 1
Unik* 2
Walka bronią* 2
Walka wręcz* 3
Widzenie w ciemnościach 2
Wiedza wywiad redafski* 1
Wigor* 1
Włamywanie 3
Wspinaczka* 2

* Oznacza umiejętność
otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Przygoda (4), reputacja (3), honor (2)

Przeznaczenie

Życie na krawędzi

Żywotność i stany zdrowia

29 (8/15/22/29)

Wyposażenie

Ubiór dworski, weksel na 5000 koron (służbowy!) na Bank Vivaldich, około 100 koron w gotówce, koń do jazdy i luzak, komplet przyborów pismenniczych.



Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/3/4

Zbroja: brak

Broń: specjalna (patrz ramka, str. #)

Magia

Obrona (czary/modlitwy/znaki): 2/2/2

Kto zaczął?

– Nazywam się Bondersen. Jakoob Bondersen. Nie jestem gnomem, a wyglądam? To znaczy, że chłopcy z laboratorium się postarali i iluzja jest pełna. Pewnie, że to pretensjonalne. Ale równie dobre, jak każde inne przebranie. Choć z drugiej strony, jeśli jest robota u magików, najlepsze przebranie to brak magii. Ci paranoicy będą strzec się najsłabszego amuletu, ale nie wpadną na to, że można po prostu wejść, wynieść coś lub zniszczyć. Jasne, że to nie jest moje prawdziwe imię. Ale przecież jakoś musisz się do mnie zwracać? Sprawy więc wyglądają tak...

– Nie, nie możemy się przenieść w cichsze miejsce. Nie zapominaj, że ściany mają uszy. Tu jest w sam raz. Najchętniej spotykam się z kurierami w knajpach albo tu, na targu. Nigdy nie wiedzą, czy tylko się targuję, czy właśnie sprzedaję ich tajemnice. Uważaj! Cholera, tego nie było w planach! Od kiedy to straż ma łuki? Rozdzielamy się i chodu. Jak dożyjesz, to zobaczymy się u „Flądry” za „Czerwonym Młynem”. Tylko nie zapomnij zgubić ogona!

– Udało ci się? To dobrze. Wiesz, szkoda by mi było takiego dobrego informatora. Chociaż z drugiej strony w moim fachu nie ma specjalnie miejsca na sentymenty. I tak musimy cię stąd usunąć. Jesteś spalony. Przeniesiemy cię pewnie gdzieś w głąb kontynentu, może do Poviss, może do Rivii. Nie wiem. Tak czy owak, pora udzielić ci pierwszej lekcji naszego fachu.

– Zaczynasz zwykle jako zwykła wtyka. Szwendasz się po mieście, obserwujesz, donosisz. Takich ludzi zwiemy informatorami. To zwykle pionki. Nie wiem sam, ilu mam teraz w Novigradzie. Gredo, jaki jest stan informatorów?

– To będzie khem... Razem z nim 100 ludzi i jeszcze 15 nieludziów, khem.

– O, widzisz. Ja ma tylko 100 pionków. Dijkstra ma ich przynajmniej dwa razy tyle w mieście! A w sumie... kot by to policzył!

– To będzie khem... około 20 tysięcy informatorów...

– Tak, dziękuję, Gredo. Możesz się zająć tymi szpargałami. O czym my to? A, tak. Każdy wywiad ma jeszcze swoją elitę. Ludzi na wysokich stanowiskach w obcych państwach, dyplomatów, fałszywych faktorów handlowych, bankierów i legendarnych, nieuchwytnych agentów specjalnych. Dlaczego to tylko ludzie? Powie-rzyłbyś swoje pieniądze elfom? Widzisz, szef też nie powierzy. Poza tym w dzisiejszych czasach każdy nieczłek rzuca się bardziej w oczy, niżli najbardziej charakterystyczny człowiek. Dijkstra temu zaprzecza, jednak w pewnych specjalnych okolicznościach korzysta też z pomocy gnomów i niziołków. A poza tym nieludzie są solidniejsi. Nie przypominam sobie, a pracuję tu już dość długo, by był wśród nich jakiś podwójny agent. A na kilku ludzi już wydałem zaocznie wyroki za nielojalność. Cóż, taki fach. A poza tym dobrze płacą, można napatrzyć się na świat, i nie powalać przy tej okazji rąk krwią.

Szpiedzy — przykładowe postaci tła

Różyczka

Młodziutka, złotowłosa półelfka o karminowych usteczkach i turkusowych oczach, niedawny nabytek „Passiflory”, novigradzkiego domu rozpusty. Świeża, dziewczęca uroda oraz domieszka elfiej krwi uczyniły Różyczkę jedną z najwyżej cenionych panienek w „Passiflorze”. A że jest to najlepszy (i zarazem najdroższy) dom uciech w całym Novigradzie, Różyczka ma zaszczyt świadczyć swe usługi najważniejszym osobom w mieście. Bywają w jej sypialni novigradzcy rajcy, ławnicy, urzędnicy kościelni i oficerowie Straży Wiecznego Ognia. Podobno nawet i sam burmistrz skorzystał z usług rozkosznej półelfki. Niektóre bluźniercze języki przypisują grzech rozpusty z Różyczką nawet kapłanom Wiecznego Ognia, ale powtarzanie (a nawet słuchanie) podobnych plotek nie jest w Novigradzie wskazane.



Z racji na wielkie powodzenie wśród novigradzkich wielmożów, Różyczka jest raczej niedostępna dla zwykłej klienteli. Umawia się przede wszystkim ze stałymi, znanymi jej klientami z wyższych sfer. I o to jej od początku chodziło. Bowiem naiwne, słodkie dziewczę o twarzy i ciele piętnastolatki jest w istocie świetnie wykształconym szpiegiem na usługach Łoży Czarodziejek. Jej zadaniem jest zbieranie informacji o wszystkim, co dzieje się w wyższych sferach Novigradu, a odkąd owinęła sobie wokół zgrabnego paluszka kilkunastu wysoko postawionych i wpływowych przedstawicieli wszystkich liczących się w mieście organizacji, wywiązuje się ze swego zadania znakomicie. Posiada kilka czarodziejskich amuletów, które zapewniają jej sekretną łączność z Łożą, krótkotrwałą niewidzialność na wszelki wypadek, a także parę niespodzianek na obezwładnienie ewentualnych napastników.

Niestety, niektóre z amuletów podczas używania generują dość silne pole magiczne i Różyczka została namierzona przez tajną służbę Wiecznego Ognia. Agenci nie wiedzą jeszcze, dla kogo pracuje, a że wszechwładny Chappelle nie lubi nie wiedzieć takich rzeczy... Można się spodziewać, że wkrótce „Passiflorę” nawiedzi kilku smutnych panów uzbrojonych w kolczaste łamie. Śliczna Różyczka ma dla nich parę niespodzianek (na przykład kilka oślepiająco-ogłuszających ładunków w amulecie), a gdy tyl-

ko uda jej się wydostać na ulicę, w magiczny sposób po prostu rozplynie się w tłumie... Tak uroczą i bezbronną dziewczeczką z pewnością bez trudu znajdzie dzielnych obrońców, którzy pomogą jej bezpiecznie wydostać się z miasta.

Flądra

Chudy, przygarbiony, odziany w łachmany mężczyzna, z pozoru jeden z wielu szwendających się po ulicach nędzarzy, jakich nie brak w portowych miastach. Tępawe oblicze i rozbiegany wzrok sprawiają, że robi wrażenie przygłupa. Mało kto zauważa, że jak na zagłodzonego żebraka Flądra trzyma się całkiem nieźle. Jest zdrowy, krzepki i sprawny, a rozbiegane oczka dostrzegają wszystkie szczegóły otoczenia. Spostrzegawczość i sprawność są bowiem niezwykle cenione u ludzi takich jak tenże Flądra...

A jest on — ni mniej, ni więcej — tylko wytrawnym redańskim szpiegiem, uczniem samego Sigismunda Dijkstry. Pilnym uczniem, dodajmy. Przed kilkoma laty przybył do Novigradu jako przymierający głodem włóczęga i wsiąkł w lokalny półświatek żebraczko-przestępczy. Dzięki biegłości w walce na noże i pięści, zademonstrowanej przy kilku okazjach, szybko nauczył pospolitych rzezimieszków, że lepiej nie wchodzić mu w drogę. Nieraz wykazał się również sprytem i spostrzegawczością, zyskując wielkie poważanie wśród novigradzkiego hultajstwa. Sam Król Złodziei nauczył się cenić rady utalentowanego przybysza.

W krótkim czasie Flądra poznał miasto od podszewki i osiągnął nieformalne stanowisko doradcy Króla Złodziei, czyli niebagatelne wpływy w podziemnym półświatku. Nie to było jednak jego głównym celem. W rzeczywistości został wysłany do Novigradu przez samego Dijkstrę po to, aby zbadać, dlaczego działania tutejszej komórki wywiadowczej przynoszą coraz słabsze efekty. Udało mu się wykryć i udowodnić zdradę dwóch ważnych agentów, których na polecenie Dijkstry osobiście zlikwidował. Na ich miejsce przysłano niedoświadczonych i niezbyt pewnych młodzików — ot, dla odwrócenia uwagi. Najważniejszym redańskim agentem został właśnie Flądra.

Pracuje sam. Nic nie wiedzą o nim nawet inni agenci. Zaszyfrowane raporty wysyła do Redanii, najczęściej za pośrednictwem poczty kupieckiej, w nagłych i ważnych wypadkach korzysta z magicznego źródła łączności (ksenogłoz). Flądra nie potrzebuje wsparcia. Jako doradca Króla Złodziei ma do dyspozycji najlepszą siatkę wywiadowczą w Novigradzie (nie licząc może służby świątynnej). Do brudnej roboty niejednokrotnie wykorzystuje krótko bawiące w mieście bandy awanturników. A najważniejsze zadania wypełnia osobiście. I wypełnia je celująco. Wiedźmin Geralt nawet nie podejrzewał, że obdartus, który „kucnąwszy i wybałuszyszyszy oczy wypróżniał się w bocznym zaułku”, był śledzącym go, redańskim agentem...



EKWIPIUNEK SZPIEGA

— Wszyscy trzej są nieźli na miecze. Lepszy od Micheletów. Sugero-
wałbym więc pewniejszą, dalekosiężną broń. Na przykład te nilfga-
ardzkie gwiazdki. Chcesz, sprzedam ci kilka sztuk. Mam tego dużo.
„Czas pogardy”

Ścisłe tajne — tylko do użytku wewnętrznego

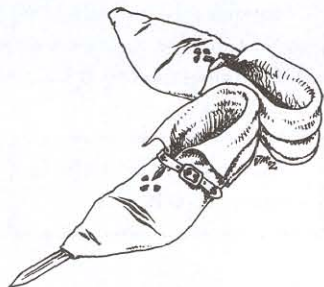
Oto przygotowany specjalnie przez naszą placówkę katalog pod-
stawowego wyposażenia każdego szanującego się szpiega i agenta
specjalnego. Przypominamy szanownym klientom, że zamówienia
należy składać z dwutygodniowym wyprzedzeniem. Ceny jak zwy-
kle umowne. Możliwość negocjacji. Zapraszamy!

Broń

Buty z ostrzami

Z pozoru zwykle obuwie, jednak wewnątrz podeszw ukryte są
dwa ostrza. Wysuwają się je i blokuje za pomocą suwaków umieszczo-
nych zazwyczaj na spodzie buta (czasem wystarcza mocniejsze
szurnięcie nogą). Ostrza wyłaniają się na czubku buta. Nieco prze-
szkadzają w chodzeniu.

Gdy do bójki używane są
buty z ostrzami, obrażenia
zadawane kopniakiem wzra-
stają o k3+1. Jednak wysu-
nięte ostrza zmniejszają o 1
Po właściciela.



Dmuchawka

Niewielka rurka, miotająca ostre igły i małe strzałki. Sama w so-
bie jest raczej niegroźną zabawką, jednak po nasączeniu pocisków
błyskawicznie działającą trucizną, mogą one powalić nawet zaku-
tego w stal rycerza.

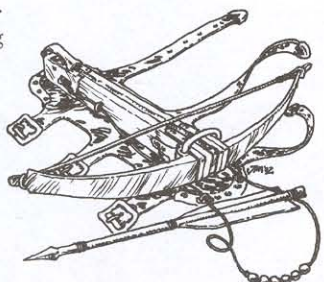
Obrażenia: k2 plus efekt
działania dowolnej trucizny.
Zasięg (bliski/średni/daleki)
0-3/3-5/6-10.



Gabriel

Miniaturowa kusza samostrzał, wynaleziona przez niejakiego Ga-
briela z Verden (stąd nazwa). Łatwa do ukrycia, nawet w szerokim ręk-
awie. Bardzo szybko ją się ładuje.
Wady tej broni to niewielki zasięg
i siła rażenia.

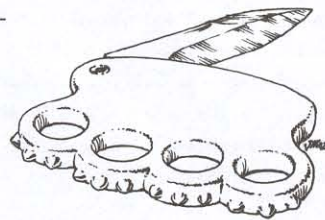
Z gabriela można strzelać
dwa razy w rundzie. Zadaje
tylko 2k6 obrażeń. Zasięg
(bliski/średni/daleki):
0-10/11-20/21-30.



Kastet

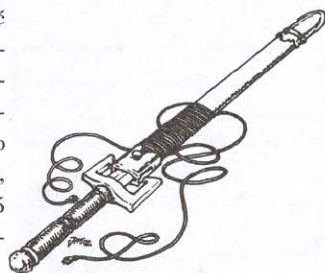
Wzmacniacz siły uderzenia pięścią, zwykle w kształcie rzędu po-
łączonych ze sobą, metalowych pierścieni, wsuwanych na palce.
Nasze kastety zaopatrzone są także w wystające ćwieki i guzy. Nie-
które kastety mocujemy do rękoje-
ści noży.

Kastet zwiększa obrażenia
zadane przez cios pięścią do
k2+1.



Miecz uniwersalny

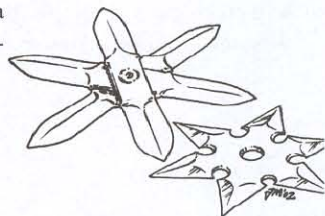
Ta broń agentów specjalnych ze względu na specyficzny wygląd
nie nadaje się do noszenia na widoku. Lekki, bardzo ostry miecz,
cały oksydowany na czarno. W rękojeści jest schowana rurka, którą
wykorzystuje się do oddychania pod wodą (w podobny sposób użyć
można też pochwy). Pozostała część
rękojeści została wydrążona i mie-
ści w sobie: drucianą garotę (mo-
gącą służyć też jako piłka), metalo-
we pudełko z czarną barwiczką do
twarzy, metalową fiolkę z trucizną,
zwoj cienkiej i wytrzymałej linki (5
m), haczyk do łowienia ryb, krzesi-
wo i hubkę.



Orion

Wynalazek nilfgaardzkich służb specjalnych. Niewielki, płaski
nóż do miotania, w kształcie sześcioramiennej gwiazdy. Orion jest
bardzo poręczny i łatwy do ukrycia
— na przykład w cholewie buta, al-
bo w rękawicy.

Obrażenia i zasięg są takie
same, jak w przypadku noża.



Trucizna

Arszenik

Inaczej trójtlenek arsenu. Wygląda jak szarawy proszek, a stanowi
jedną z najsukuteczniejszych i najgroźniejszych trucizn. Szczypota
gwarantuje śmierć. Arszenik można także podawać w mniejszych,
niezabójczych dawkach, aby nie wzbudzić podejrzenia zatrucia.
Wpierw następuje znaczne osłabienie organizmu ofiary, następnie
pojawia się opuchlizna ust i odbarwienia skóry. Potem dochodzi do
uszkodzenia nerwów, a co za tym idzie — paraliżu. W ostatnim sta-
dium degradacji ulega szpik kostny, co otwiera drogę wszelakim za-
razkom; znacznie wzrasta też ryzyko nagłego zatrzymania akcji serca.

Cykuta

Napar z tej podobnej nieco do pietruszki rośliny powoduje para-
liż, w tym mięśni oddechowych. Śmierć następuje zwykle w wyniku
uduszenia. Perfidny sposób podania cykuty to podsunięcie ofierze
mięsa przepiórki karmionej ową trucizną. Paraliż następuje wtedy
w przeciagu około trzech godzin.

Trupie ziele

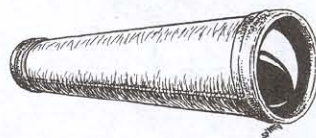
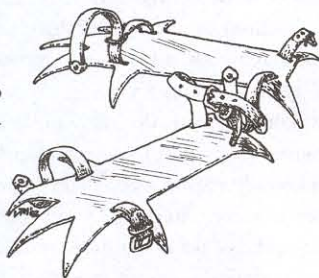
Rośnie głównie na odsłoniętych stokach niewysokich wzniesień wśród innej roślinności stepowej. Nic zatem dziwnego, że upodobała sobie także licznie wznoszone w dawnych czasach kurhany. Nie jest to oczywiście magiczne ziele. W sokach zawiera jednak dość specyficzna i łatwa do ekstrakcji toksynę, którą średnio zdolny alchemik (ST 5) potrafi rozbić na trzy nieszkodliwych składniki. Też zaś – wprowadzane różnymi drogami – kumulując się w organizmie ofiary i wywołują duszności. Po około miesiącu pojawia się ropna wydzielina, a po kolejnych dwóch regularnego aplikowania składników dochodzą inne objawy, do złudzenia przypominające gruźlicę. Najczęściej ofiara umiera we własnym łóżku, nawet nie podejrzewając przyczyn śmierci.

Inny sprzęt

Haki na buty

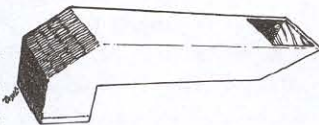
Haki podpinane paskami do podeszew butów, ułatwiają wspinaczkę.

Trudność testów wspinaczkowych spada o 1.



Lornetka

Skórzana tuba, zwężająca się ku jednemu z końców. Do obu otworów tejże tuby wciska się dwie soczewki.



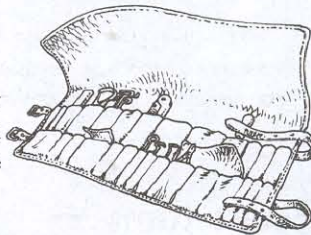
Peryskop

Metalowa rurka o końcach lekko wygiętych na kształt podobny do ogonków litery S. Wewnątrz

umieszczone są soczewki i zwierciadło, umożliwiające na przykład oglądanie tego, co dzieje się za rogiem, bez konieczności zaglądania za ów róg.

Przybornik

Rozwijany, wykonany ze skóry lub płótna. Można wetknąć weń wytrychy, nożyki i inne niezbędne drobiazgi.



Sztuczne brody i wąsy oraz peruki

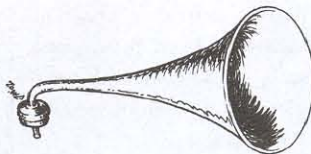
Wykonane z naturalnego owłosienia. Wąsy i brody przyczepiane są misternie do drobnej, delikatnej siateczki, którą przylepia się do twarzy średniej mocy klejem (ważne, aby była ona gładko wygolona, bowiem w przeciwnym razie ściąganie charakteryzacji równać będzie się bolesnej depilacji). Peruki czasem doszywa się do czepca naciąganego na głowę, czasem też używa się tresek, przyczepianych do prawdziwych włosów i zagęszczających lub przedłużających fryzurę.



Tuba do podsłuchiwania

Metalowa tuba, zwężająca się jednemu z końców. Wewnątrz rozpięta jest wrażliwa membrana (zwykle wykonana ze zwierzęcej błony). Przytknięta węższym końcem do ucha znacznie wzmacnia słyszane dźwięki.

Trudność testów nasłuchiwania spada o 1.



SAMOTNOŚĆ SZPIEGA

Zacznijmy od tego, że są dwie różniące się między sobą kategorie szpiegów – określimy je mianami „informator” i „tajny agent”. To, co kojarzy nam się z klasyczną postacią szpiega – gościa ukrytego za czarnym płaszczem, operującego sztyletem i trucizną – to metoda działania tajnego agenta. Zwykły informator zajmuje się tylko zbieraniem wiadomości ze wszystkich możliwych (i raczej legalnych) źródeł, których nie analizuje, a które tylko przekazuje do centrali, gdzie odsiewaniem ziarna od plew zajmują się już specjaliści. Takim szpiegami są na przykład wszelkiej maści dyplomaci, ambasadorowie i ich współpracownicy. Do nich zaliczają się też wędrowcy, szczególnie ci, którym dane jest obracać się wśród wyższych sfer – czyli, na przykład, słynni bardowie. Na uroczystych bankietach, ucztach i przyjęciach, z plotek i rozmów z mieszkańcami kraju, w którym przebywają, starają się wyłuskać wszystkie ciekawsze wiadomości. Donoszą o samopoczuciu władcy, o nowej faworycie króla, o wzroście niezadowolenia wśród grabarzy, a nawet o masowym wykupywaniu grochu przez królewskich intendentów. Takimi informatorami, bywają też osoby parające się zawodami, w których łatwo wyciągnąć lub przypadkiem zasłyszeć jakąś ważną wieść. Sporo karczmarzy, krawców, cyrulików, ładaczników, kramarzy słucha klientów znacznie uważniej, niżli mogłoby się wydawać...

Nierzadko powszechnie wiadomo, że dana osobistość najprawdopodobniej jest szpiegiem – choć, rzecz jasna, nie przystoi mówić o tym głośno lub jej tego wytykać. Tak jak nie uchodzi wytykać urzędnikowi, że od czasu do czasu bierze łapówkę, choć przecież oczywiste, iż to czyni. Ot, tajemnica poliszynela.

Życie szpiega to jeden wielki sekret i zakłamanie. Zapomnijcie więc o przystojnych agentach, ukochanych przez tłumy niewiast. Tacy nie przeżyliby w tym fachu nawet dnia. Dobry szpieg nie może wyróżniać się z tłumu, musi być jak najbardziej bezbarwny, niepozorny i nie zwracający uwagi. Osobę, którą łatwo zapamiętać, łatwo też później skojarzyć z dziwnymi wydarzeniami. Szczególnie, jeśli miały miejsce zawsze, gdy zjawiała się w pobliżu. Nietrudno ją też później odszukać.

Ciężka sprawa, co? Do współpracy z wywiadem często wybiera się osoby o pospolitych twarzach i bezbarwnym głosie. Oczywiście, nie tylko takich, choćby z tego powodu, że drogą do zdobycia tajnych informacji nierzadko bywa łożę... Jednak nawet ci, którzy uchodzą mogą za pięknych, uczą się, jak w mgnieniu oka swój wygląd i zachowanie uczynić bardzo zwyczajnym i nie rzucającym się w oczy. Kto będzie podejrzewał o zabójstwo niskiego ogrodnika o przetłuszczonych włosach? Kto będzie kojarzył z podpaleniem jednego z gapiących się w płomienie, zmęczonych wieśniaków?

Z tajemnicą wiąże się też samotność. Zwykle o tym, że ktoś jest tajnym agentem wiedzą tylko on sam i jego przełożony. Dla całej reszty – dla rodziny czy towarzyszy z hanzy – jest kimś zupełnie innym. Osobą wykonującą pospolity, bezpieczny zawód. Mąż, któremu żona podaje wieczną, wcale nie musi być drwalem wracającym do domu po dniu ciężkiej pracy – jak od przeszło dziesięciu lat sądzą jego połowica i gromadka dzieci. Jeszcze kilka godzin temu walczył na śmierć i życie z nilfgaardzkim agentem, usiłując wyrwać mu tajne informacje. I co pewien czas wyjeżdża na kilka dni – wcale nie po to, aby znaleźć kupców na drewno...

Taka osoba, choć ma bliskich, tak naprawdę ciągle jest samotna. Nie może komuś zwierzyć się ze strachu i żalu, który czuła podczas

ostatniej misji. Musi zagryzać wargi, słysząc narzekania na jej zupełny brak ambicji i zamiłowanie do monotonnego, ubożego życia. Musi też być przygotowana na to, że w każdej chwili może dostać polecenie natychmiastowego porzucenia domu i bliskich – bez gwarancji, że ich jeszcze kiedyś zobaczy.

Wielu szpiegów (głównie agenci specjalni) nie zakłada rodzin, czasem nawet rezygnuje w ogóle z wszelkiego życia prywatnego. Praca staje się hobby, koledzy z wywiadu – braćmi, a przełożeni – ojcem i matką. Na prawdziwą rodzinę brak czasu. Nie bez znaczenia jest też fakt, że bliscy to także łatwy cel dla tych, którzy chcą zranić lub szantażować agenta. Szpiegowie w zupełności wystarczą narażanie własnego życia, nie chce pociągać za sobą jeszcze innych. Poza tym w sytuacjach wymagającej bezwarunkowej lojalności względem zwierzchników nie musi wybierać między nią a miłością do rodziny.

Zresztą ktoś, kto od dawna pracuje dla tajnych służb, nauczył się nieufności i wie, jak bardzo mogą mylić pozory, po prostu trudno jest zaprzyjaźnić się z kimkolwiek, nie mówiąc już o pokochaniu. Pokochaniu prawdziwym, z którym wiąże się połączenie swego losu z losem innej osoby, uwierzenie w jej dobre intencje. Szpieg woli trzymać innych na dystans, szczególnie tych, o których niewiele wie. Każdy może być wszak jego potencjalnym wrogiem.

Czasem jednak się zdarza, że agent musi udawać przyjaźń albo miłość, gdyż potrzebne jest to do wypełnienia misji. Wtyka, zabójca albo nawet zwykły informator w tenże sposób zdobyć może zaufanie osób powiązanych z jego zadaniem. Gdy przychodzi pora dokończenia szpiegowskiego dzieła, częstokroć musi zmienić się w bezwzględного zdrajcę. Zabija tych, którzy go kochali, krzywdzi osoby, uważające go za wiernego przyjaciela. Czyni rzeczy wstrętne, aby osiągnąć wyższy, mniej lub bardziej święty cel.

Konieczność zdrady to nie jedna przykreść. Agent inwigilujący wrogie środowisko, by nie zostać zdemaskowanym, musi postępować zgodnie z jego normami – czyli wbrew temu, w co wierzy i co uważa za stosowne. I postępować przekonywująco. Szpieg będący wtyką w szajce bandytów razem z nimi bije, rabuje i gwałci – choćby wszystko się w nim burzyło. Robi to, bo inaczej zostanie rozpoznany i zabity. Chcąc dowiedzieć się czegoś cennego, musi zdobyć zaufanie przestępców – tak duże, aby nie bali się wyjawić mu sekretów. Być gorliwy i się nie ociągać. Bez drgnienia powieki obciąć palec dziecku porwanemu dla okupu. Bezczylnie przyglądać się katowaniu sklepikarza, który nie opłacił haraczu. I samemu go katować. Pewnemu szpiegowi przytrafiła się kiedyś potworna historia... Kazano mu wykonać egzekucję innej, zdemaskowanej wtyki, szpiega pracującego dla tego samego mocodawcy. Agent nie zdekonspirował się, zabił kolegę – jednak do końca życia prześladowały go nocne koszmary.

Jak widać, życie szpiega to nie tylko romantyczna przygoda. To czasem samotność, ryzyko i walka z samym sobą. Także podczas gry. Pamiętajcie, przyszli agenci – mało prawdopodobne (a na pewno niewskazane), by wasi towarzysze z hanzy wiedzieli, czym naprawdę się zajmujecie. I co naprawdę knujecie za ich plecami. Oni robią swoje, a wy z nimi – ale jednocześnie pleciecie własne nitki. Bazarz winien wręcz obmyślać dla Was osobne przygody, powiązane z gawędą prowadzoną reszcie grupy, abyście uczestnicząc w jej poczynaniach mogli po kryjomu wypełniać własne zadania. Niezależnie od tego, czy mogą one hanzie pomóc, czy zaszkodzić.

SZPIEG, KTÓREGO NIE BYŁO

Założenia wstępne

Typ przygody: akcja z wariacjami szpiegowskimi

Czas i miejsce akcji: WM Novigrad, lato

Główni bohaterowie: Nasza hanza, oczywiście – a w szczególności jeden jej członek, niezwykle podobny do przestępcy zwanego Rzeźnikiem

Inni: Negocjatorzy (każdy ze swą), człowiek Dijkstry, Chapelle, człowiek Nilfgaardezyków, gang Aniołków, człowiek zwany Rzeźnikiem, gnomi wynalazca zwany Q, niezależny szpieg Temerii, piękne kobiety, szybkie powozy, lokalne draby i zawalidrogi.

W założeniach autorów, przygoda ma być pełna akcji, pięknych kobiet, gonitw po dachach, pościgów szybkimi powozami po ulicach Novigradu, a przede wszystkim zabawy. Jeżeli jakiś pomysł wydaje się naciągany, nie do końca logiczny lub nawet lekko głupawy, zastanów się, czy zrealizowanie go pozwoli graczom dobrze się bawić. Ponuracy i nadmierni realiści nie znajdą tu wielu interesujących ich wątków.

Zabaczka

Jeżeli przygoda jest częścią dłuższej kampanii dobrze byłoby, żeby bohater został już kiedyś (kilka przygód wcześniej) pomyłony z człowiekiem zwanym Rzeźnikiem. Może aresztuje go straż jakiegoś miasteczka i wypuści po przedstawieniu alibi, może podejdzie ktoś i wyrecytuje dziwną frazę (a w rzeczywistości tajne hasło).

Wydarzenia, które składają się na przygodę, nie mają układu liniowego i powinieneś je przeplatać. Dla wygody zaprezentowaliśmy je więc w punktach, które możesz dowolnie łączyć i zamieniać miejscami.

Wydarzenia

Pozdrowienia z Novigradu

Hanza przybywa do Wolnego Miasta w niezbyt nagłych sprawach – choć nic nie stoi na przeszkodzie, by przebywała w mieście od dłuższego już czasu. Dzielni awanturnicy nie mają, rzecz jasna, pojęcia, że niezależna metropolia wybrana została na miejsce tajnych negocjacji, bo i skąd prości poszukiwacze przygód mieliby czerpać takie informacje. Nie mają również pojęcia, że przypadkowo zatrzymali się w zajeździe, w którym zamieszkać miał na czas negocjacji słynny w pewnych kręgach wolny strzelec, zwany Rzeźnikiem – sobowtór jednego z bohaterów.

Na razie jednak panuje cisza. Hanza używa sobie, jak ma w zwyczaju, ciesząc się urokami miasta, nieświadoma, że już wkrótce cały świat wywiadowczy zwali im się na głowy...

W tajnej służbie Jego Królewskiej Mości

Wywiadowcy Dijkstry, którzy jako pierwsi docierają do mniemanego Rzeźnika, nie zamierzają marnować czasu w podrzędnym zajeździe. Pierwsza próba kontaktu podjęta zostaje w czasie godzin szczytu, gdy bohaterowie konsumują obiad – do ich stołu bezceremonialnie przysiadają się zwalisty, brodaty najemnik, zwany pieszczotliwie Niedźwiadkiem, wali sobowtóra agenta w plecy i radośnie pyta go, czy pamięta, jak razem bili smoki, co jest umówionym, tajnym hasłem... Nie usłyszawszy odzewu („To był zwykły widołogon”), Niedźwiadek wzrusza ramionami, wstaje od stolika i znika w tłumie.

Potężnie zbudowany szpieg pojawi się jeszcze tego wieczoru w pokoju hanzy – wtargnie do niego, gdy bohaterowie będą bawić na mieście, i grzecznie zaczeka na powrót „Rzeźnika”. Kiedy ten stanie w drzwiach, Redańczyk natychmiast wypali: „Co ty, Rzeźnik, w kulki lecisz?” – poczym, nie zważając na protesty, przypomni „szpiegowi”, że Dijkstra liczy na niego i że podjął się zinfiltrować obrady. Udzieli zdumionemu bohaterowi kilku wskazówek, napomknie, co też szef tajnych służb Redanii zwykł robić z najemnikami, którzy nie wywiązują się z umowy, ciśnie awanturnikowi suto wypchany worek i bez pożegnania wyjdzie z pokoju – rzucając na odchodnym „liczę na dokładny raport”.

Wprawdzie Niedźwiadek twierdzi, że nie zabawi w Novigradzie długo, mija się jednak z prawdą. Choć Dijkstra – w razie wpadki – nie zamierza brudzić sobie rąk, nie ufa Rzeźnikowi i zamierza mieć go na oku. Jego agenci – pod dowództwem Niedźwiadka – pozostają w mieście, podając się za grupę najemników o poetycznej nazwie Darz Bór. W jej skład, poza zwalistym Niedźwiadkiem, wchodzi jeszcze: Lis (znakomity łucznik), Wilk (mistrz miecza), Sowa (alchemiczka, specjalistka od materiałów wybuchowych), Świetlik (trzeciorderny magik) i Turkawka (włamywacz i akrobata).

Diamenty są wieczne

Wkrótce po spotkaniu z Niedźwiadkiem, a jeszcze przed rozpoczęciem obrad, do stolika hanzy przysiadzie się tęgi, niewysoki człowieczek o smutnym wejrzeniu i w ciemnych szatach. Z niewinnym uśmiechem zagadnie bohaterów o wspólne łowy na smoki – niezależnie od odpowiedzi, zacznie robić miny, mrugać okiem i wskazywać na alkierz.

Gdy bohaterowie zejdą się z nim na osobności, ani się spostrzegą, jak z fałd płaszcza przybysza, szybko, niczym węże, wypełzną dwa sztylety, które ten błyskawicznie przytknie „Rzeźnikowi” do gardła.

– Kombinujesz coś, Rzeźnik? Zapominasz, kto cię stworzył i kto może cię zniszczyć? – pyta z uprzejmym, przeprasającym uśmiechem.

Nieznamy nie przedstawia się; informuje tylko domniemanego najemnika, że Cesarz podjął już decyzję, a on ma storpedować negocjacje, uprowadzić reprezentantkę Cintry, hrabinę Cassandrę du Toile, i dostarczyć ją do zajazdu w Anchor, gdzie zajmą się nią odpowiednie służby. Słowa uzupełnia o informację, że jeśli Rzeźnik kombinuje coś na boku, zostanie zlikwidowany, i – na odchodnym – rzuca przez ramię niewielki, aksamitny woreczek, dodając, że

Jeżeli Twoja drużyna tryska pomysłami, pozwól im je realizować. Chodzi wszak o dobrą zabawę. Naciągnij granice realizmu. Jeśli zauważysz, że „gonią w piętke”, podsuń im kilka możliwości. Może dzień wcześniej spotkają kogoś z obsługi i go upiją, może przypadkiem zauważą, dokąd wozi się z gospody brudną bieliznę – i tak dalej.

pozostałe trzy czwarte czekać będą w Anchor. W woreczku znajdują się trzy duże, znakomicie oszlifowane brylanty.

Nilfgaardczy – podobnie jak ludzie Dijkstry – nie ufa „Rzeźnikowi” i pozostanie w Novigradzie, by mieć go na oku. Towarzyszy mu sześciu zbirów, chętnie skrywających twarze w cieniu czarnych kapturów, sprawnie posługujących się egzotycznymi narzędziami mordu, cichych i profesjonalnych w każdym calu.

Operacja Piorun

Żadna z grup nie ufa „Rzeźnikowi”, nic więc dziwnego, że jedna ze stron postara się go sprawdzić. Pierwsze, niewielkie zadanie zlecą hanzie albo Nilfgaardczy, albo Niedźwiadek, zależnie od nastroju i zamierzeń Bajarza. Zlecenie polegać ma na zinfiltrowaniu miejsca obrad jeszcze przed przybyciem negocjatorów i złożeniu dokładnego raportu ze środków bezpieczeństwa, jakie powzięły władze miasta.

Niestety, gospoda, w której odbywać się mają obrady, aż roi się od straży i tajniaków najwyższej klasy, pozornie banalne zadanie urasta więc do rangi niewykonalnego. Wprawdzie do zajazdu łatwo jest wejść, ale – nawet przy zachowaniu maksymalnych środków ostrożności – wpadka jest prawie pewna.

Niepowodzenie hanzы to sprawa dla scenariusza nader istotna – gdy już pomyszkują wśród pięt, czas, by wpadli w poważne kłopoty. Sprawdzający gospodę strażnicy i agenci znakomicie znają teren i świetnie potrafią radzić sobie nawet z profesjonalnymi szpiegami – nie tylko amatorami pokroju bohaterów. Szczęśliwie, nie planują nikogo zabijać – przynajmniej nie bez rozkazu – dołożą więc wszelkich starań, by śmiałkowicie wpadli w ich ręce. Potem zaś, rozbiorwszy ich i skrępowawszy, posła po Chapelle’a.

Żyje się tylko dwa razy

Bezwzględny szef novigradzkiej policji nie jest, bynajmniej, zdziwiony widokiem schwytej hanzы. Uśmiechnawszy się paskudnie, zapewni „Rzeźnika”, że spodziewał się go tutaj i że najwyższy czas położyć kres jego łotrостwom. Zada mu kilka pytań o przeszłe dokonania, uważnie słuchając odpowiedzi. W końcu w zamyśleniu kiwnie głową, rozwinię bicz z lamii i gestem wyprosi strażników z pomieszczenia.

Gdy bohaterowie i kapłan zostaną sami, ten kilkakrotnie strzeli z bata w powietrze, szepcząc do członków hanzы, żeby krzyczeli, potem zaś puści oko do „Rzeźnika” i weźmie się za oswobodzanie go z więzów. Zgani przy tym nieszczęsnego awanturnika za wybranie tak idiotycznych i łatwych do przejrzania kształtów, stwierdzi jednak, że skoro już tak zdecydował, może się przydać całej społeczności.

Chapelle to w rzeczywistości vexling wcielający się w groźnego novigradzkiego (jak opisano to opowiadaniu „Wieczny ogień”). Bez

trudu się zorientował, że nie ma do czynienia z prawdziwym Rzeźnikiem, którego widział w akcji już kilkakrotnie, omylił się jednak co do prawdziwej natury awanturnika, biorąc go za jednego ze swych pobratymców – mimików. Teraz niedwuznacznie daje nieszczęśnikowi do zrozumienia, że pora na spłatę przysługi, jaką jest ocalenie z rąk straży – „Rzeźnik” ma mu donosić o poczynaniach zleceniodawców, potem zaś dostać się na teren rozmów, skopiuawszy jednego z ich uczestników i przypilnować, by nikomu nie stała się krzywda, a Novigrad utrzymał reputację znakomitego miejsca na negocjacje.

Upewniwszy się, że „Rzeźnik” i jego kompani dobrze zrozumie-li, co ich czeka, jeśli nie skorzystają z jego propozycji, Chapelle z półumieszkim wycofuje się z pokoju, pozostawiając hanzie wolną drogę ucieczki. Nie znaczy to oczywiście, że ufa pobratymcowi – w ślad za drużyną ruszy gromadka jego najlepszych i najbardziej zaufanych tajniaków, by upewnić się o lojalności nowego mimika.

Mimo iż mamy quasiśredniowiecze, postaraj się wystylizować zajazd na współczesny, wysokiej klasy hotel, korzystając z poniższych przykładów „bajerów”:

- * W sali konferencyjnej znajduje się machina, która, dzięki systemowi soczewek, pozwala wyświetlać na ścianie obrazy namalowane na cienkim i przezroczystym pergaminie oraz system nagłośnienia za pomocą tub i rur (gdyby hanza chciała podsłuchiwać).
- * W łazni umieszczono wanny z systemem rur produkujących bąbelki.
- * Zamiast schodów korzystać można z windy, która, dzięki systemowi przekładni i kół zębatych, działa na korbę.
- * W każdym pokoju znajduje się dzwoneczek, którym można wezwać obsługę.
- * Na system komunikacji obsługi zajazdowej składają się rury foniczne i poczta pneumatyczna.

Człowiek ze złotym sztyletem

Szpieg i zabójca zwany Rzeźnikiem żyje i ma się świetnie. Przybywa do Novigradu spóźniony (zatrzyma go pilny pościg na granicy z Temerią) i wielce się zdziwi, pojawiając się, że ktoś się pod niego podszedł i sprzed nosa zgarnął mu dwa intratne zlecenia. Zdziwienie ustąpi jednak przed słusznym gniewem, agent jest bowiem przekonany, że ryzykuje nie tylko wypłatę, ale i zawodową reputację. Nie planuje pokazywać się na razie publicznie, wychodząc ze słusznego założenia, iż jeśli ktoś zobaczy na raz dwóch Rzeźników, jego dobre imię ucierpi jeszcze bardziej.

Aby pozbyć się niechcianej konkurencji, zabójca planuje posłużyć się miejscowymi opryszkami, których zna wcale dobrze. Szybko naświetla problem Parszywemu Nicolo, krasnoludzkemu przywódcy bandy rzezimieszków, określających samych siebie mianem „Aniołków”. Gang jest nad podziw tolerancyjny – w jego skład wchodzi wprawdzie przed wszystkim ludzie, uznają jednak krasnoludzkiego lidera i obecność kilku jego pobratymców, grupy niziołków-szpicieli, oraz zamkniętego w sobie półelfa, samozwańczego poety i malarza imieniem Lautraic.

Sam Rzeźnik również nie zasypia gruszek w popiele. Gdy Aniołki dobierają się hanzie do skóry, stara się odzyskać zleceniodawców.

Jako dodatkowy smaczek możesz wprowadzić do gry gнома – naukowca zwanego Q (to inicjał jego niewymawialnego w imieniu), który oferuje hanzie rozmaite gadzety (zatrute gęsie pióro, kałamarz-granat, miecz ukryty w lutni itp.). Może być niezależnym naukowcem, który „będzie zaszczycony jeżeli tak znamienity fachowiec zechce zainteresować się jego wynalazkami”; jeżeli jednak hanza jest w dobrych układach z Chappellem, Q może pracować dla niego.

Jeżeli bohaterowie poradzą sobie z bandziorami, spróbuje wyeliminować niechcianą konkurencję subtelniej i skuteczniej – na razie jednak jego kontakty ze wszystkimi zleceniodawcami, w czasie których nie przyznaje się do posiadania sobowtóra, mogą dodatkowo ubarwić przeżycia hanzy.

Szpieg, który mnie kochał

Rzeźnik i jego sobowtór nie są jedynymi agentami usiłującymi dostać się na obrady. Gdy tylko negocjatorzy zjadą go gospody, pojawi się w nim tajemnicza, egzotyczna tancerka, pochodząca ponoć z dalekiego południa. Posługuje się imieniem Aisha, jej niesamowite, migdałowe oczy, smągła cera i cudzoziemski akcent zdają się wyraźnie wskazywać cudzoziemskie pochodzenie. Ówże urok to jednak efekt mistrzowskiego połączenia sztuki charakteryzacji i świetnego aktorstwa.

Niezwykła, uwodzicielka kobieta to w rzeczywistości agentka króla Foltesta, wysłana przez jego wywiad, aby śledzić przebieg negocjacji i torpedować postanowienia niepomysłne dla mocodawcy. Jest wyjątkowo przebiegła i nie cofa się przed używaniem własnych wdzięków, by wpłynąć na negocjatorów – ma jednak pewną słabość. Przed kilku laty pracowała z Rzeźnikiem i od tego czasu nie może przestać myśleć o tym męskim i przystojnym szpiegu, żałuje też, że nie związała się z nim na dłużej, gdy miała ku temu okazję. Planuje zresztą naprawić ten błąd przy najbliższym spotkaniu...

Tylko dla twoich oczu

Obrady są półjawne, światek wywiadowczo-szpiegowski wie więc o nich doskonale, natomiast maluczkim wydaje się, że do miasta przyjeżdżają równocześnie przedstawicielstwa handlowe z obu krajów i spotykają się w najlepszym zajeździe w mieście. Tam pewnie będą rozmawiać o nudnych rzeczach, jak stopa rentowności, podnoszenie i obniżanie cła, wprowadzanie podatku od wartości dodanej i tak dalej. Faktycznie – tak będzie. Ale oprócz tego zostanie poruszonych kilka spraw sukcesji tronu Cintry, ewentualnych mariaży dynastycznych, współpracy wywiadów, pomocy (lub nawet ścisłej współpracy) militarnej, wymiany technologii...

Najlepszy zajazd w mieście jest doskonale przystosowany do takich rzeczy. Posiada wystarczająco dużo pokoi, ekranowaną przed

Sali konferencyjnej i piętra, gdzie mieszkają delegaci, strzegą ich ochroniarze w parach, po jednym z każdej strony. Przepuszczają tylko tych, którzy podadzą ważny powód wejścia na piętro – rzecz jasna, najpierw ich obszukawszy.

czarami salę konferencyjną, kilka alkierzy, w których można zjeść i porozmawiać w mniejszym gronie, łaźnię i saunę. Kuchnia jest znakomita, a obsługa świetna i dobrze wyszkolona.

Ośmiorniczka

Cintry reprezentuje na obradach hrabina Cassandra du Toile, której towarzyszy trzech męskich rycerzy – panowie Aias Landaneu, Hector Hoyette i Palamedes Drake. Hrabina, piękna i uwodzicielska kobieta o żelaznej woli, słusznie zwana w kręgach wywiadowczych Ośmiorniczką – niewielu jest mężczyzn, których nie udało się jej omotać, jeszcze zaś mniej wymknęło się cało z jej uścisków. Służy Cintrze bez wahania, a jej wierność koronie pozostaje niepodważalna, stanowi więc znakomitą negocjatorkę.

Towarzyszący hrabinie rycerze to mężowie o nieposzlakowanej opinii, słynni zarówno z poziomu opanowania rycerskiego rzemiosła, jak i z dwornych manier. Wszyscy trzej ślubowali słać imię hrabiny du Toile, służyć jej i ochraniać, nikogo więc nie dziwi ich obecność podczas negocjacji handlowych. Wszyscy rycerze są niezwykle oddani swej zwierzchniczce, mają jednak stanowić tylko jej zbrojne ramię, a ich wpływ na negocjacje jest żaden.

Złote Oko

Przedstawiciel Koviru to zwałisty kupiec i bankier nazwiskiem Hans-Georg Curtius, szerzej słynący jednak jako Złotooki. W młodości, gdy był tylko pomocnikiem kantora, stracił w karczemnej burdzie oko – kiedy się wzbogacił, nakazał odlać sobie złotą imitację, którą nader udatnie wetknęto mu w pusty oczodół. Curtius słynie też jako gaduła i sybaryta, zdolny ucztować i bawić się całymi tygodniami.

Pomimo tuszy, Złotooki nie jest ocieślał ani na ciele, ani na umyśle. Posiada siłę oraz upór wołu i nigdy nie ustępuje w czasie negocjacji, nic więc dziwnego, że właśnie od niego zależy stanowisko Koviru w rozmowach z Cintrą. Podczas obrad towarzyszy mu – pominąwszy czeladź – dwóch synów, Ernst i Robert. Choć obydwa są zapalczywi i skorzy do awantur, cechuje ich jednak odziedziczony po ojcu rozsądek, nic więc dziwnego, że Złotooki polega na ich zdaniu i często zasięga ich porady.

Świat to za mało

Jak hanza może się wkręcić na obrady? Jeżeli gracze nie wymyślą nic sami, Bazarz może zasugerować im kilka sposobów.

Mogą dostać się do zajazdu eliminując kogoś z obsługi i podszywając się pod niego. Jeżeli wykombinują listy uwierzytelniające, szefostwo nie będzie robić większych kłopotów – przy tak licznych gościach potrzeba rąk do pracy. Będą wówczas mogli wejść praktycznie wszędzie i w każdej chwili (ale bez przesady, żeby nie wzbudzili podejrzeń). Co jakiś czas będą musieli tylko tłumaczyć, kto zachorował i kogo zastępują.

Jeżeli mają wystarczająco dużo pieniędzy, mogą się zameldować jako goście. Wtedy też mogą wejść praktycznie wszędzie bez wzbudzania podejrzeń. Wyjątkiem jest sala konferencyjna i piętro, na którym mieszkają negocjatorzy.

Chapelle nie będzie miał obiekcji przed poratowaniem ich poczynką, może też szybko załatwić im zatrudnienie i wysłać do zjazdu jako niezależnych ochroniarzy (choć wtedy też nie wszędzie i nie w każdym czasie wejdą).

Jutro nie umiera nigdy

Od chwili rozpoczęcia obrad los scenariusza znajduje się w rękach hanzy. To oni zdecydują o przebiegu wypadków i ewentualnych zakończeniach – oceniając ich poczynania, Bazarz powinien pamiętać jednak, że obserwuje ich jednocześnie kilka niezależnych frakcji. Każda z nich jest dosyć podejrzliwa i jeśli uzna, że „Rzeźnik” coś kombinuje, nie zawaha się – za pomocą odpowiednich środków – przypomnieć mu o zadaniu.

Jeżeli nic nie zakłuci negocjacji, potrwać cztery dni – to dość czasu, by awanturnicy weszli w konflikt z przynajmniej jednym z pracodawców, zwłaszcza, że otrzymują tylko część poleceń – te, które nie trafią do prawdziwego Rzeźnika. Działania tego ostatniego są dyskretne i sporadyczne, prędzej czy później musi jednak dojść do nieuchronnej konfrontacji.

Jeśli bohater podobny do zabójcy zdemaskuje się przed kimkolwiek, sytuacja zmieni się radykalnie – od tej pory hanza będzie mieć na karku nie tylko prawdziwego szpiega, ale i niedawnych zleceniodawców oraz – być może – wściekłą, zakochaną i oszukaną kobietę. Jeżeli Chapelle odkryje, że „Rzeźnik” nie jest dopplerem, również nie przejdzie nad tym do porządku dziennego, obawiając się zdemaskowania.

Novigrad to duże i niebezpieczne miasto, jeśli więc bohaterowie zależą którejś ze stron za skórę, ta będzie miała mnóstwo okazji, by policzyć się z hanzą. Pamiętaj przy tym, że agenci Redanii i Novigradu, podobnie jak Aniołki, nie wejdą przy tym na teren konferencji i postarają się załatwić sprawę w ciemnych zaułkach i w opuszczonych budynkach tudzież magazynach. Z drugiej strony, trzej rycerze i czeladź hrabiny du Toile oraz ochroniarze Złotookiego niechętnie opuszczą gospodę, usiłując policzyć się z drużyną na miejscu. Jedyne osoby, które mają pełną mobilność, to Rzeźnik i Aisha.

Nikom z zaangażowanych w sprawę nie zależy na rozgłosie, w miejscach ludnych i za dnia hanza może się więc czuć w miarę bezpiecznie – chyba że załatwiła za skórę Chapelle'owi, ten bowiem działa w majestacie prawa i cieszy się w mieście stosową pozycją, by załuc awanturników pałką choćby i pośrodku giełdy.

Żyć i pozwolić umrzeć

Scenariusz może skończyć się na wiele sposobów. Nilfgaard, jak wiadomo, jest zły i paskudny, więc już po wykonaniu zadania będzie usiłował zlikwidować hanzę. Nawet jeżeli awanturnicy dokonają porwania, podczas przekazania jeńca Nilfgaardzycy spróbują ich sprzątnąć.

Dijkstra jest znacznie łagodniejszy. Jeżeli negocjacje dobiegną końca i zostanie raport – będzie zadowolony i może nawet zechce współpracować z hanzą w późniejszych przygodach. Natomiast jeżeli negocjacje zostaną zerwane (porwanie dla Nilfgaardu, zabójstwo dla

Chapelle'a), zdenerwuje się i zleci zlikwidowanie niekompetentnych awanturników. A ręce Dijkstry, choć grube, są również długie....

Chapelle chce zakończenia negocjacji, podmiany człowieka i raportu, jego najłatwiej więc zadowolić. Jeśli jednak się dowie, że nasz bohater wcale nie jest dopplerem, starci nerwy i zachowa się jak każdy wkurzony zleceniodawca.

Człowiek zwany Rzeźnikiem ma do hanzy pretensje, której nie da się pokojowo załagodzić. Chce załatwić awanturników – im szybciej tym lepiej.

Jeżeli Aisha poczuje się oszukaną lub – co gorsza – zawiedziona, zapala do niegdyś kochanka nieprzejeźdaną nienawiścią. Wprawdzie przez wzgląd na spędzone razem chwile sama go nie zlikwiduje, postara się jednak upokorzyć niewinnego bohatera i uczynić jego życie nieznosnym.

Charakterystyki

Rzeźnik

Ko: 3 Po: 3 Si: 2 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 3
In: 2 Og: 2 Wo: 2

Wybrane umiejętności: Akrobatyka 3, charakteryzacja 2, cwaniactwo 3, czytanie i pisanie: wspólny 2, czytanie z ruchu warg 2, dociekliwość 2, dyplomacja 2, etykieta 2, gibkość 2, jeździectwo 2, nasłuchiwanie 3, przekupstwo 2, przenikliwość 3, przeszukiwanie 3, rozmawianie 3, rzeźanie mieszkań 2, skradanie 4, spostrzegawczość 3, szelmstwo 4, unieszkodliwianie pułapek 1, uniki 3, walka bronią 4, walka wręcz 2, widzenie w ciemnościach 3, włamywanie 3, wspinaczka 3, zbieranie informacji 4, zimna krew 4.

Żywotność: 29 (7/14/21/29)

Walka:

Obrona: 2/6/5

Zbroja: brak

Broń: złoty sztylet, miecz, lekka kusza



Magia:

Obrona: 1/1/1

Manewry:

Finta, palestra, patinado, riposta, imbrogatto, piruet, tempo, pchnięcie w odkryte

PW: 20

Fisha

Ko: 2 Po: 3 Si: 2 Zm: 4 Zr: 4 Zw: 3

In: 2 Og: 4 Wo: 2

Wybrane umiejętności: Akrobatyka 4, charakteryzacja 4, cwaniactwo 3, czytanie i pisanie: wspólny 2, czytanie z ruchu warg 4, dociekliwość 2, dyplomacja 2, empatia 3, etykieta 3, gibkość 3, jeździectwo 2, nasłuchiwanie 4, przekupstwo 2, przenikliwość 3, przeszukiwanie 3, rozmawianie 4, skradanie 4, spostrzegawczość 3, szelmstwo 2, uniki 2, walka bronią 3, włamywanie 4, wspinaczka 3, zbieranie informacji 4, zimna krew 3.

Żywotność: 26 (6/12/19/26)

Walka:

Obrona 2/5/5

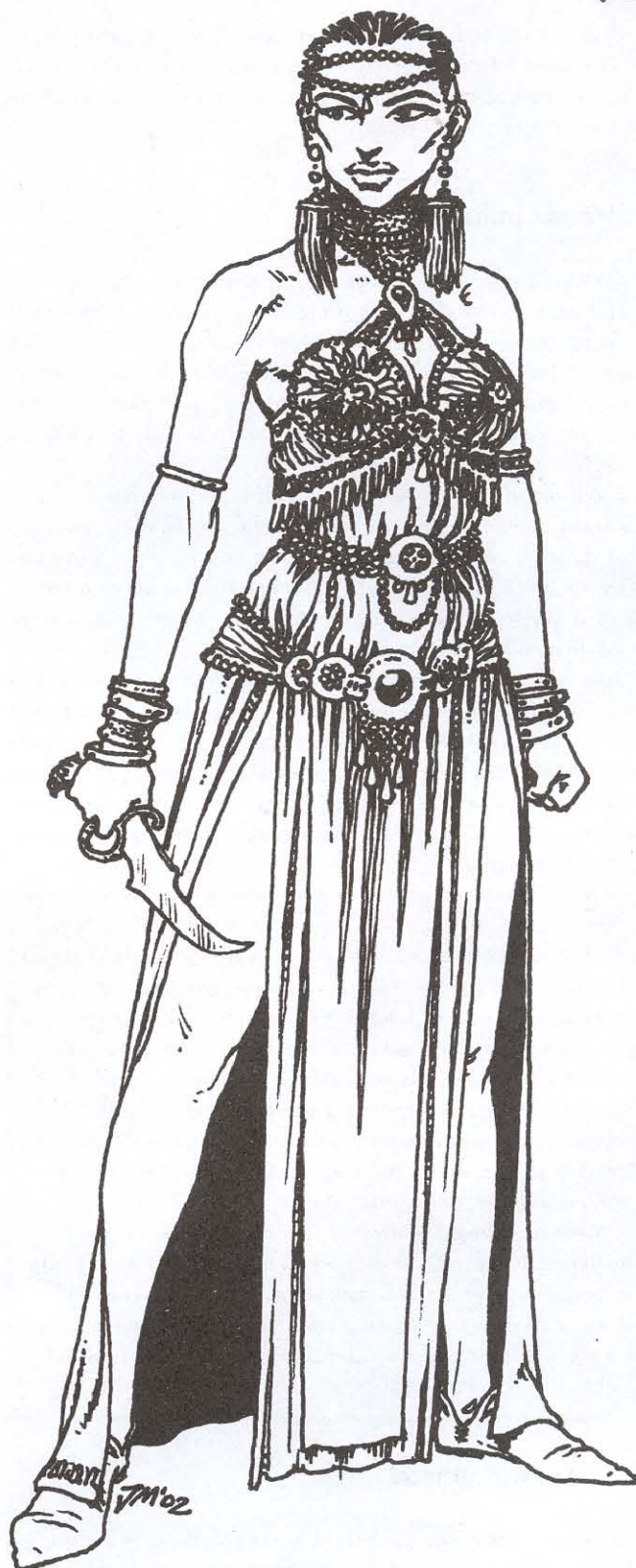
Zbroja: brak

Broń: zakrzywione sztylety, zatrute szpilki do włosów

Magia:

Obrona 2/2/2

PW: 14



32 Draby

Draby to wszyscy nienazwani z imienia bądź epizodyczni bohaterowie tej opowieści – całe stado agentów, ochroniarzy i bandziorów. Jeśli chcesz, możesz, Bazarzu, nadać im bardziej indywidualny charakter, opracowując ich charakterystyki na podstawie wskazówek zawartych w tekście.

Ko: 3 Po: 3 Si: 3 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 3

In: 2 Og: 2 Wo: 2

Wybrane umiejętności: Cwaniactwo 2, rzeźbanie mieszkań 2, skradanie 3, spostrzegawczość 2, szelmstwo 2, uniki 3, walka bronią 3, walka wręcz 3, wspinaczka 3, zastraszanie 3, zimna krew 2.

Żywotność: 29 (7/14/21/29)

Walka:

Obrona: 2/5/5

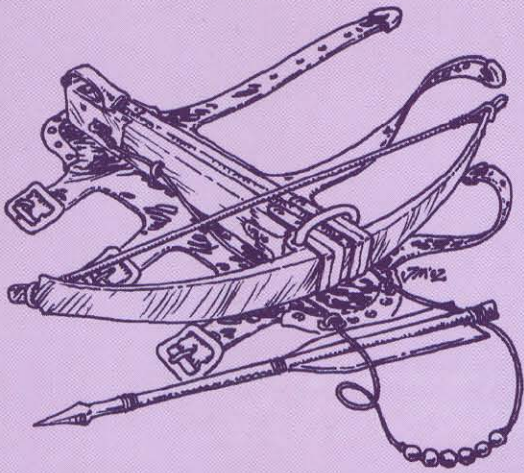
Zbroja: lekka

Broń: miecze, lekkie kusze

Magia:

Obrona: 1/1/1

PW: 18



Witaj, o Tajemniczy. Sza! Nie mów zbyt głośno. Jeszcze nas ktoś usłyszy i dowie się o naszym spisku. Upewniłeś się, że nikt Cię nie śledził? To dobrze. Tak trzymać. Wiesz przecież, że nasze spotkania nie powinny wyjść na jaw. A teraz, mów. Mów, czego się dowiedziałeś. Nie, może najpierw podaj cenę. Nie zwykłeś być bardzo drogi, ale może mimo wszystko nie będzie mnie stać na twoje usługi...

Oto trzeci już numer „Białego Wilka” – nieregularnika poświęconego „Wiedźminowi: grze wyobraźni”. Znajdziesz w nim wiele niezwykłych sekretów. Ten dodatek poświęcony jest bowiem tajnym służbom i wojnie wywiadów państw Kontynentu. Uważaj więc, czy nikt nie zagląda Ci przez ramię, gdy będziesz czytać zapisane na jego kartach informacje...



#WDBW3

© 2002 WYDAWNICTWO MAG.



ISBN 83-89004-31-3

