



WIEDŹMIN[®]
STARY ŚWIAT

WILCZE ŚCIEŻKI



Fabularyzowany zapis rozgrywki: Barnaba Drukąta



ROZDZIAŁ 1

KASZA I KŁOPOTY

Karczmarz spojrział ponuro na medalion w kształcie głowy wilka. Westchnął i wyprostował się.

– Spóźniłeś się, wiedźminie – oznajmił, sięgając po kufel. – Harpia, o którą pytasz, była nam utraconiem jeszcze tydzień temu. Ale wtedy do wsi zawitał twój druh po fachu z niedźwiedziem na piersi. Przybył z Haern Caduch. Kawał chłopa. Gdy było po wszystkim, przytargał truchło potwora na plecach, bo podobno bestia ubiła mu konia.

Erim zmełł w zębach przekleństwo. Pierwsze tygodnie na szlaku nie napawały młodego wiedźmina optymizmem. To już drugi raz, kiedy ktoś sprzątnął mu zlecenie sprzed nosa. Gdyby tylko spotkał tego Niedźwiedzia na swojej drodze, z przyjemnością podzieliłby na nim skórę.

Karczmarz nappełnił kufel i postawił przed Erimem. Stukot

kufla o drewno wytrącił wiedźmina z zadumy.

– Weź i nie zdręczaj się. Niedawno przyszedł list od kuzyna mojej żony. Stoi w nim, że stwory załęgły się przy jeziorze jakiś dzień drogi stąd. Rybacy na pewno zapłacą za uwolnienie ich od problemu... Hola, nie zrywaj się tak prędko! Zaraz podamy kolację. Widzę przecież, że od dawna nie zjadłeś nic porządnego. Siądź tam, przy oknie, Brunia przyniesie ci kaszę.

Erim usiadł przy stole. Po chwili dziewczyna o rumianych policzkach postawiła przed nim talerze z kaszą. To właśnie ten niepozorny talerz z kaszą wiedźmin później obarczał odpowiedzialnością za wydarzenia, które omal nie pozbawiły go życia. Istniało w jego mniemaniu spore prawdopodobieństwo, że to kuszący zapach kaszy ze skwarkami zwabił do jego stolika kłopoty w postaci ubranego w pstrokate szaty mężczyzny.

Erim otaksował go ponurym spojrzeniem. Czapka z piórem, ekstrawagancki strój, przystrzyżony wąsik. Ani chybi, bard.

– Jesteś wiedźminem, prawda? Ach, głupio pytam! – Bard teatralnym gestem uderzył się w czoło. – Dwa miecze, medalion... i te oczy! Ależ ty masz ślepie!

Erim zbyt uwagę milczeniem i spojrzał na jego czapkę, która w niczym nie przypominała czapki barda, tylko jakieś złane wodą leniwe zwierzę. Do czapki przytroczone było pawie piórko, co mogło Erimowi dać do myślenia. Ale nie dało.

Bard wyciągnął dłoń ponad stołem.

– Wybacz brak manier. Zwą mnie Martyn. Poeta, śpiewak, artysta i wzór cnót. Z nieba mi spadasz, wiedźminie. Szukam właśnie inspiracji do bohaterskiego eposu, nad którym pracuję.

Choć Erim w pierwszej chwili chciał odprawić barda, stwierdzając stanowczo, że pracuje sam i nie potrzeba mu kompana, zastanowił się chwilę. Wiedźmiński fach to ciężki kawałek chleba, a konkurencja z innych cechów nie spała. Gdyby tak po miastach poniosły się odpowiednio ułożone pieśni, Erim mógłby napętnić sakwy zapałą za większą liczbę zleceń.

– A będzie tam coś o wyższości cechu Wilka nad innymi?

Martyn wyszczerzył zęby w uśmiechu i ochoczo skinął głową.

– Jeśli tak, możesz jechać ze mną. Ale nie chcę słyszeć narzekania. Na nic. Na deszcz, na odciski od siodła, na głód. – Erim wstał. – A teraz się wyśpij. Możliwe, że przez dłuższy czas nie poczujesz ciepła pierzyny.





ROZDZIAŁ 2



SREBRZYSTA NOC I CIENIE UTOPCÓW

Noc w okolicach Gorthur Gvaed była wyjątkowo ciepła. Księżyc rozświetlał taflę jeziora srebrzystą tuną. Erim i Martyn siedzieli przy ognisku. Wiedźmin w milczeniu ostrzył miecz.

– Był raz sobie dzielny chłopiec – bard w zadumie drapał się po brodzie końcówką zawieszono nad pergaminem gęsiego pióra – co miał urok jak...

– Co tam mamrocześ, Martyn? – Wiedźmin uniósł wzrok.

– Balladę układam, Erim, o twoich początkach. Jeśli historia ma cię zapamiętać jako

bohatera, ludzie muszą wiedzieć, skąd się wzięłaś. Chłopiec... – zadumał się znowu. – Co się rymuje z chłopiec?

– Utopiec – syknął Erim, wstając.

– Sam jesteś, psiajucha, utopiec. Gdybyś zarabiał na życie sztuką, umarłbyś z głodu.

– Utopiec. Za tobą, Martyn. Odsuń się.

Bard przetknął ślinę, a po jego nagle kredowobitej twarzy spłynęła kropla potu. Zrobił dwa spokojne kroki w bok, po czym rzucił się w stronę Erima.

Erim sięgnął za plecy i dobył miecza. Było gorzej, niż zakładał. Widział już, że będzie miał do czynienia nie z jednym utopcem, a trzema.

– Trzymaj się blisko ognia, Martyn – rzucił przez ramię.

I ruszył. Odruchy, wyuczone podczas długich treningów w Kaer Morhen, przejęty kontrolę. Cięcie, piruet, odskok, zastawa. Otaksował wzrokiem sytuację. Jednego stwora mniej.

Pozostałe dwa zaszarżowały jednocześnie. Erim zdołał sparować pierwsze uderzenie, przyjmując je na karwasz, ale szpony drugiego utopca rozorały mu bok.

Zareagował błyskawicznie. Wystawił przed siebie dłoń, a palce złożył w charakterystyczny znak. Ognisty strumień wyrwał się z jego ręki, rozświetlając twarze utopców wykrzywione w spazmach bólu.

– Wiesz co, Erim – Martyn odważył się podejść do powalonych potworów. – W utopcach nie ma ani krztyny uroku.

– Nie ma – zgodził się wiedźmin. – Ale jest za nie nagroda. Chodź, załadujemy je na wóz i pokażemy rybakom, że cech Wilka przybył z odsieczą.



The background features a game board with various dice and miniature figures. Two figures in armor are positioned on the board, one on the left and one on the right. The board is decorated with several dice, some showing geometric patterns like stars and triangles. A banner in the background reads "NOUIGRAD".

ROZDZIAŁ 3



PRÓBA SIŁ

Martyn uderzył dłonią w stół i aż krzyknął z radości:

– Tak jest, Erim! Szczęście ci sprzyja!

Wiedźmin spojrzał na kości. Para czwórek i trzy szóstki. Bard miał rację, los był dziś po jego stronie. Erim z uśmiechem zgarnął ze stolika garść monet. Zważył je w dłoni. Powinno wystarczyć na jakiś czas.

Już miał zaproponować następną partię, gdy zdał sobie sprawę, że karczemny gwar ucichł. Podniósł spojrzenie znad stołu i szybko zrozumiał, co było tego powodem. W otwartych drzwiach stał potężny mężczyzna. Wystający spod płaszcza medalion w kształcie głowy niedźwiedzia nie pozostawiał wątpliwości, co do jego profesji.

Wiedźmin patrzył wprost na Erima, gdy sięgał ręką do przytroczonego do paska flakonika. Zębami wyrwał korek i splunął nim na podłogę, a potem jednym haustem opróżnił zawartość. Kolor i delikatna, ledwie wyczuwalna woń substancji pozwoliła Erimowi rozpoznać eliksir – Zamieć.

– Sława cię wyprzedza, Erimie – warknął ironicznie postawny wiedźmin. – Sprawdźmy no, czy te wszystkie przyśpiewki, które układają o tobie pewien wierszokleta, mają się prawdy.

Lokalny głupek, który przed chwilą przegrał z Erimem kilka miedziaków schował kości do sakiewki i pośpiesznie ruszył w stronę wyjścia.

Erim postąpił Martynowi posępne spojrzenie. Będzie musiał rozmówić się z poetą, ale najpierw...



Najpierw nadeszto, zanim zdążył wstać z krzesła. Potężna dłoń przeciwnika zacisnęła się na jego karku. Chwilę potem Erim z hukiem roztrzaskał stolik pod przeciwległą ścianą. Nim zdążył zareagować, pięść w ćwiekowanej rękawicy rozsmarowała mu nos. Kolejny cios trafił go z impetem w szczękę. Chwilę potem nadeszła ciemność.

Postawny wiedźmin spojrział z góry na nieprzytomnego Erima.

– Raczej nie jesteś typem drapieżnika, co, wilczku? – mruknął, pochylając się.

Gdy się wyprostował, w ręce trzymał utamany ząb. – Proszę, proszę. Wilczy kieł. Przyozdobi kolekcję trofeów w naszej szkole.

Wychodząc, postać bardowi przeciągłe spojrzenie.

– Pozbieraj swoją muzę z podłogi, grajku.





ROZDZIAŁ 4



POWRÓT DO KAER MORHEN

Erim sparował cięcie, odruchowo robiąc krok w tył. Zachwiał się, gdy jego noga zamiast na belkę, z których zbudowana była Mordownia, trafiła w prowadzącą kilka metrów w dół pustkę.

Przeciwnik ani myślał odpuścić. Wyprowadził pchnięcie, które niechybnie zakończyłoby to starcie, gdyby tylko doszło do celu!

Erim spadł – choć potem uparcie twierdził, że zeskoczył – z wąskiej belki, zdołał się jej jednak chwycić jednorącz, nie wypuszczając miecza z drugiej dłoni. Tytanicznym wysiłkiem podciągnął się na tyle, by ciąć rywala na wysokości

kostek. Tamten podskoczył w ostatniej chwili, nie zdołał jednak dobrze wylądować, zachwiał się i po chwili dwaj wiedźmini wisieli nad ziemią niby schnące ubrania.

– Dobrze, że mistrz fechtunku tego nie widzi. – Erim wypuścił miecz z ręki. Broń opadła miękko na trawę. – Jak to rozstrzygniemy?

– W tej sytuacji, doprawdy wisi mi to, Erimie.

Wiedźmini zaśmiali się w głoś, po czym jednocześnie puścili się belki i opadli miękko na ziemię. Pojedynek uznali za nierozstrzygnięty.

— TROPHY —

COMBAT 5TH LEVEL

Few on the Continent can compare with your combat prowess. When you fight, it is an art of the most sublime kind, and your weapon becomes a part of you.



Zgodnie stwierdzili, że nikt nie musi wnikać za-
nadto w jego szczegóły.

Mistrz fechtunku faktycznie nie widział tego
pojedyunku. Baczenie przyglądał się za to wie-
lu innym, które Erim stoczył podczas krótkie-
go pobytu w Kaer Morhen. Udzielił młodemu
wiedźminowi wielu cennych rad, rozwijających
jego umiejętności w szermierce.

– Pierwsze wyjście na szlak wiele cię nauczyło,
Erimie – powiedział, gdy wiedźmin szykował się
później do ponownego opuszczenia warowni. –
Nie jesteś już tym gotow asem, którego żegnali-
śmy przed paroma miesiącami.

– Nie dam się więcej upokorzyć. – Erim nieświa-
domie przejechał językiem po miejscu, w którym
zionęła dziura po wybitym zębie.





ROZDZIAŁ 5



NIECH PRZEMÓWIĄ MIECZE

Martyn odważył się wyrzec z za drzewa, za którym chował się od jakiegoś czasu na wyraźne polecenie Erima. Spojrzał na mieniącą się czerwienią maków polanę. Pomyślał, że stojący na niej mężczyzna i kobieta mogliby zostać mylnie wzięci za parę na potajemnej schadzce. Być może staliby się nawet inspiracją dla jednej z jego ballad.

Gdyby tylko nie mieli się zaraz pozabijać.

Erim kilka ostatnich dni spędził w tej okolicy, skupiony na tropieniu potwora. W końcu zdobyte

informacje zaprowadziły go w to miejsce.

Martynowi zdało się, że dostrzegł na odmienionej eliksirami, upiornej twarzy Erima, nieznacznego uśmiech. Bard to rozumiał. Ptactwo poderwało się z drzew, gdy znak Yrden rozdarł powietrze. Kiedy Erim zwał się z bruxą w śmiertelnym tańcu, ta nie miała w sobie już niczego z urodziwej kobiety. Piruet, odskok, cięcie. Martyn widział to wielokrotnie, wciąż jednak nie oswoił się z możliwościami wspomaganego eliksirami wiedźmina. Wampirzyca ryknęła, a siła jej krzyku omal nie zvaliła Erima z nóg.

BRUXA

The birds flew from the trees in a swarm as soon as the power released with Yrden tore the air. When the bruxa and yourself joined in a deadly dance she no longer resembled the fair maiden from a moment ago. A pirouette, a leap back, a slash. The vampire screamed, and her vibrating shriek nearly brought you to your knees. The second scream ended as abruptly as it started, cut short by your blade. You stood over the corpse and caught your breath.

Once per Fight:
you may discard 1 card
from your hand to draw
5 cards from your deck.



Jej kolejny wrzask urwał się w połowie, jak gdyby ścięty ostrzem wiedźmińskiego miecza.

Erim oddychał ciężko nad ciałem poległej bruxy. Martyn odetchnął z ulgą za drzewem. Ku jego zaskoczeniu, w tej samej chwili dobiegł go jeszcze jeden ciężki oddech. Blisko. Zbyt blisko.

Bard odwrócił się i oniemiał. Przed nim stał

potężnie zbudowany wiedźmin z cechu Niedźwiedzia. Na jego twarzy trudno było jednak szukać tej samej pogardy, co wcześniej.

Martyn wypiął dumnie pierś. – Coś się kończy, coś się zaczyna, prawda? – zakpił. – Chyba pora ci zapaść w sen zimowy, niedźwiadku.

Przegrałeś definitywnie. Trofeum jest nasze.



WIEDŹMIN®

STARY ŚWIAT

WILCZE ŚCIEŻKI



„Wilcze Ścieżki” to fabularyzowany zapis rozgrywki gry planszowej *Wiedźmin: Stary Świat*.



Tekst

Barnaba Drukata

Zdjęcia

Zaku Boardgames

Ilustracja na okładce

Valeriy Vegera

Skład

Jolanta Jaworska



W grze *Wiedźmin: Stary Świat* wcielasz się w wiedźmina, aby odkryć historie, które miały miejsce na setki lat przed wydarzeniami z wiedźmińskiej sagi.

Po upadku Zakonu powołano do życia pięć szkół: Wilka, Gryfa, Niedźwiedzia, Kota i Żmii. Każda szkoli adeptów w nieco inny sposób i kieruje się swoimi prawami.

Po szkoleniu w Siedliszczu wyruszasz w świat nie tylko po to, aby zarobić na miskę gorącej kaszy, ale także aby zapewnić cześć i chwałę szkole, której medalion zdobi Twoją pierś.

Wiedźmin® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S.A.

rebel

