

New RPG Order

Prezentuje

Wiedźmin Gra Wyobraźni - Biały Wilk nr 2



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 37
Rozdzielczość.....: 2400x3340
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2009.02.05

Opis:

Novigrad. Miasto uciech. Miasto niebezpieczeństw. Miasto niespodzianek.
Witajcie, wędrowcy. I zagłębcie się w opisie tego niezwykłego miejsca.

Chcecie dowiedzieć się czegoś o kulcie Wiecznego Ognia?

A może interesuje Was novigradzki port? Albo przyziemne rozrywki
oferowane przez domy uciech? Novigrad oferuje Wam to - i jeszcze więcej!

W tym Białym Wilku znajdziesz nie tylko obszerny opis grodu wraz z
pomysłami na przygody, ale również rozszerzenia zasad oraz kolorowy plan
całego miasta ze wszystkimi podgrodziami!

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w
najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić
polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne
podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko
książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne
do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją.
Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

cena 14,90 zł

Biały Wilk

2

WIEDŹMIN: gra wyobraźni

TAJEMNICE
NOVIGRADU

WIEDŹMIN
- gra wyobraźni -
według
Andrzeja Sapkowskiego



Akt założycielski Wolnego Miasta Novigradu

W imię Kreve światłość królestwom niosącego i w imię Wiecznego Ognia,
co ku chwale miasta Novigradu płonie!

My

Jego Wysokość Gedowid II, król redański etc.;

Jego Wysokość Lambert I, król temerski, mahakamski, pontarski, soddeński etc.;

Jego Świątobliwość Hieronimus, hierarcha Novigradu i Najwyższy Strażnik Wiecznego Ognia;

Pragnąc w sprawie miasta Novigradu rozstrzygnięcia poczynić, które z prawami boskimi i królewskimi
w zgodzie by stały i bratobójczym waśniom kres by kładły;

Zgodziwszy się na króla temerskiego pośrednictwo i ustaliwszy, że postanowienia zjazdu tego będą
przez Nas i następców Naszych szanowane po wsze czasy;

Postanawiamy, co następuje:

Z mocy i życzenia Jego Królewskiej Mości króla Redanii ustanowione zostaje z grodu novigradzkiego,
jego portów, podgrodzi i siół służebnych 25 mil od ołtarza w Świątyni Wiecznego Ognia we wszech
kierunkach mierząc Wolne Miasto Novigrad. A gdyby granica ona szła w poprzek sióła którego,
tedy całe sióło z polami jego Wolnemu Miastu Novigradowi się należy.

Wolne Miasto Novigrad w koronie redańskiej zostaje, przeto władca jego wasalem króla Redanii
po wsze czasy będzie i holdy jemu należne składać będzie, jako i trybut należy płacić będzie,
a wojsko wystawiać, o czym insze artykuły stanowić będą. Takż królowie Redanii po wsze czasy
tytułu protektora novigradzkiego używać będą.

Z mocy i życzenia Jego Królewskiej Mości króla Redanii pełne władztwo nad Wolnym Miastem
Novigradem hierarcha Novigradu otrzymuje, od Jego Świątobliwości Hieronimusa poczynając.
hierarcha Novigradu hold złożysz królowi Redanii w Tretogorze namiestnikiem z królewskiej łaski
się staje. Takż każdemu nowo wybranemu hierarsze uczynić należy i w kaźden raz na tron redański
nowego króla wstąpienia. Jako i po kaźdym na tron wstąpieniu Wolne Miasto Novigrad królów
przyjmuje, a Rada i cechy hold mu składają i klucze do miasta wręczają. Namiestnikostwo Wolnego
Miasta Novigradu dożywotnim będzie, a nieodwołalnym. Władztwem mu oddanym hierarcha z Radą
podzielić się podle odwiecznych miasta zwyczajów może, jeno przed swym suzerenem zawsze
samojeden występować będzie.

Wolne Miasto Novigrad kompanię zaciężną nie mniejszą niż 100 zbrojnych wystawiać będzie,
co ją król Redanii pod swój sztandar w kaźden czas wojenny zawezwać może.

Wolne Miasto Novigrad co roku trybut królowi Redanii płacić będzie, kaźdą setną koronę dochodów
swych do królewskiego skarbcza oddając. Insze profity królowi Redanii przynależne za trzy miesiące
najdalej ustalone będą, a co lat 10 za królewską i hierarchy zgodą zmieniane być mogą.

Wolne Miasto Novigrad w stanie wojny się znalazłszy pod protekcją króla Redanii będąc,
przez wojska królewskie wspomóżone będzie i jeno w czas wojenny wojska królewskie
w Wolnym Mieście Novigradzie przebywać mogą. Jednakowoż okręty królewskie w portach
Wolnego Miasta Novigradu stać na redzie mogą.

Jeśliby hierarcha Novigradu umowy i traktaty z inszymi królestwami zawierać miał wolę, nie inaczej
jak za pośrednictwem i zgodą króla Redanii poczynić to może. Król Redanii tedy w tych umowach party-
cypował i gwarancji swych udzielać będzie. Jeno umowy z królestwami inszymi handlu i cel dotyczące
królewskiej zgody wymagać nie będą.

Traktat ten nieważnym będzie, jeśliby Wolne Miasto Novigrad przeciw suzerenowi swemu zbrojnie
wystąpiło, takż jeśliby król Redanii, król Temerii i hierarcha Novigradu jednogłośnie na jego zniesie-
nie zgodę wyrazili.

Co niniejszym wyciśnięciem pieczęci i podpisami własnoręcznymi potwierdzamy.

Działo się to na Zamku w Wyzimie w wigilię Lammas 1065 roku.

Gedowid II

Lambert I

Hieronimus Brunckhorst



Novigrad, powiadam ci, to stolica świata. Prawie trzydzieści tysięcy mieszkańców, Geralt, nie licząc przyjeźdźnych, wyobrażasz sobie? Murowane domy, główne ulice brukowane, morski port, składy, cztery młyny wodne, rzeźnie, tartaki, wielka manufaktura produkująca ciżmy, do tego wszelkie wyobrażalne cechy i rzemiosła. Mennica, osiem banków i dziewiętnaście lombardów. Zamek i kordegarda, że aż dech zapiera. I rozrywki: szafot, szubienica z zapadnią, trzydzieści pięć oberży, teatr, zwierzyniec, bazar i dwanaście zamków. I świątynie, nie pamiętam ile...

„Wieczny ogień”

Witajcie. Oto przed Wami drugi numer „Białego Wilka”. Proponujemy Wam poznanie najwspanialszego miasta północy, największego miasta kontynentu jednym słowem: Novigradu. Staraliśmy się, by każda postać ła czy miejsce w mieście podsuwało Wam jakieś pomysły na przygody. Oczywiście nie pominęliśmy też graczy. Znajdą tu oni nowe archetypy, modlitwy i różne ciekawostki z Bazaru Zachodniego. Czy nam się to udało – oceńcie sami. Witajcie w Stolicy Świata!

Pamiętajcie, że z niecierpliwością czekamy na Wasze opinie i sugestie dotyczące „Białego Wilka”, gry „Wiedźmin” i dodatków do niej. Jeśli macie jakieś wątpliwości – piszcie lub majlujcie bez obaw; wyjaśnienia zamieścimy w „BW” lub „Magii i Mieczu”.

Miłego czytania i do zobaczenia.

Redakcja

Autorzy gry: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek oraz Tomek Kreczmar

Zespół redakcyjny: Tomek Kreczmar, Maciej Nowak-Kreyer

Tekst: Łukasz A. Czyżewski, Tomasz Z. Majkowski, Michał Ł. Mochocki, Maciej Nowak-Kreyer, Piotr R. Kozłowski, Michał M. Rokita, Michał Studniarek, Michał 'Puszon' Stachyra

Redakcja: Tomek Kreczmar

Korekta: Maciej Nowak-Kreyer

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Jarosław Musiał, Paweł Moszczyński

Projekt logo gry: Piotr Cieśliński

Projekt logo „Białego Wilka”: Jarosław Musiał

Ilustracja na okładce: Piotr Cieśliński

Projekt okładki: Jarosław Musiał

Projekt graficzny i typograficzny: Jarosław Musiał, Tomasz Fruń oraz Tomek Kreczmar

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Gracze testujący: Tomasz F. Misiorek, Grzegorz Zieliński

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: krzaku@mag.com.pl,

http://www.mag.com.pl

www. **VALKIRIA** .net



ISBN 83-89004-06-2

Copyright © 2001 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 2

AKT ZAŁOŻYCIELSKI WOLNEGO MIASTA NOVIGRADU.....II

MIASTA OPISANIE.....2

Przedmieścia2

Porty – prawdziwe bramy miasta4

Bazar Zachodni7

Czerwona Dzielnica10

Stare Miasto.....11

Nowe Miasto.....13

Zamek Novigradzki15

WIECZNY OGIEŃ – DZIEJE I OBYCZAJE MIASTA16

Historia Novigradu16

Religia – życie ludu17

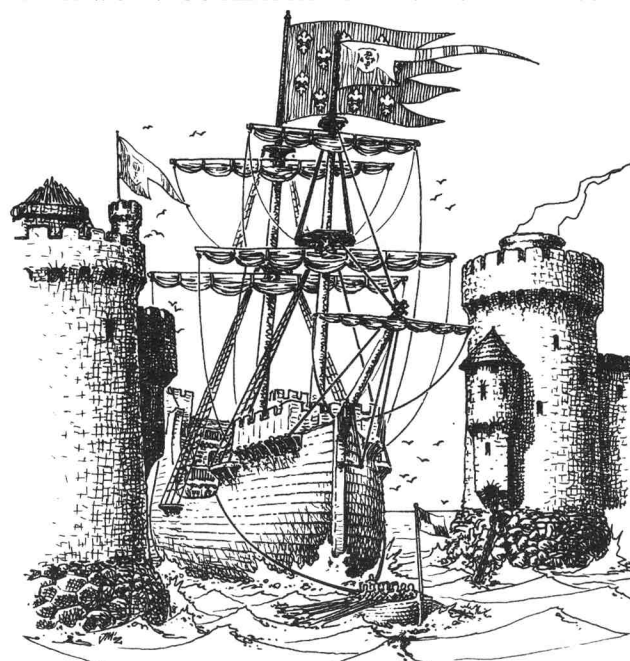
Życie miasta20

Kto jest kim w Wolnym Mieście?24

Kwestia ceny – interesy w Wolnym Mieście24

ARCHETYPY29

MAPA WOLNEGO MIASTA NOVIGRADU III



MIASTA OPISANIE

— Novigrad, powiadam ci, to stolica świata. Prawie trzydzieści tysięcy mieszkańców, Geralt, nie licząc przyjezdnych, wyobrażasz sobie? Murowane domy, główne ulice brukowane, morski port, składy, cztery młyny wodne, rzeźnię, tartaki, wielka manufaktura produkująca cizmy, do tego wszelkie wyobrażalne cechy i rzemiosła. Mennica, osiem banków i dziewiętnaście lombardów. Zamek i kordegarda, że aż dech zapiera. I rozrywki: szafot, szubienica z zapadnią, trzydzieści pięć oberży, teatr, zwierzyńiec, bazar i dwanaście zamtuzów. I świątynie, nie pamiętam ile...

„Wieczny ogień“

Przedmieścia

Nieznamy wjechał pomiędzy pierwsze zabudowania. Gęsty mimo późnej pory tłum przetaczał się pomiędzy kuźniami, garbarniami, odlewniami i setką innych pracowni rzemieślniczych.

— Jezkier? A bywaj tu!
— Yzga? Witaj! Co tu robisz?
— Nic nie wiesz? Do terminu zem poszedł.
— Czyś ty rozum postradał?
— Możliwe. Ale nie u byle kogo terminuje, proszę ja ciebie. W kuźni samych Cohennów!

— „Tych” Cohennów?
— Cóżeś myślał? Przecie u byle kogo za wyrobnika bym nie służył. Żebyś ty widział jakie cudelka robią w tych kuźniach! Cały kwartał ich tu mamy. Dalej odlewnicy, a bliżej ku miastu jeszcze kilku naszych pracuje. Jedni kują, inni różne fidrygałki ze złota i diamentów robią. Inni kamieniarką się zajmują. Uważaj! Zapomniałem ci powiedzieć, że kanalizacji to tu jeszcze nie mamy. A te garbarnie? Jak powieje od morza, to zamiast bryzy, trupie smrody z Nekropolii i Wiesiołków przywiewa. A jak od lądu dmie, to smród z tych zapowietrzonych garbarni z północy albo z jatek na rozstajach!

— W tym wszystkim jest tylko jedno dobre. Jak złodzieja albo i heretyka, jak to ich zwą, za Ostatnią Bramę na Wiesiołki prowadzą, to mamy najlepszy widok tu, z góry. Szubienice, proszę ja ciebie, na podmurówce stawiali, zapadnie

zrobili, ostatnio nawet pięterko dobudowali. Mówi się w mieście, że będzie kogo wieszać, że Chappelle wojnę gildii złodziejskiej wydał. Widok na to „pięterko” z każdej strony miasta jest!

— Żeś od północy jechał, to Ci się chwali. Tu na porządku krasnoludów trafisz. Czasem gnomy czy niziołki. Po zachodniej stronie miasta motłoch się kłębi. Tam tartaki i młyny na rzece umyślili stawiać i targowisko drewnem pod samiuśkim murem zrobili.

— Nawet porządnej knajpy nie mają, samo człeczko chamstwo. I jeszcze elfy. Na szczęście się z ludźmi nie dogadywali i też ich za mury wywalili. Teraz knajpę na trakcie na Tretogor prowadzą. Zresztą wkoło miasta pięć różnych karczm stoi. Nie powiem, podatki płacą, ale tu każdy interes chyba jest złoty. Nam też się wiedzie. Harujemy pod miastem, mieszkamy na Nowym Mieście, handlujemy na Bazarze pod samym ratuszem... dobre życie. Tyle że drogo jak piorun. Chcesz co kupić? Kurtki novigradzkie? Nowe ciżmy? Broń? Nie ma jak przedmieścia. Zresztą tu właśnie się je robi. Wiesz ten kwartał na północ od Bramy Klasztornej?

— To szklane „coś” ponad murem?

— Nie, to część świątyni Melitele. Opoдал są też jatki. Spójrz bardziej na lewo. To właśnie tam są te manufaktury. Pod miastem jeszcze nie tak drogo, wielu partaczy ma warsztaty, ale i jakoś żyć się daje... Jeno hołoty tyle, że nie nastarczysz ochroniarzy brać. A do miasta z kuźniami nie wolno, bo pożar być może i w ogóle wszystko co śmierdzi albo hałasuje ma być poza murami. Jakby, zaraza, w mieście była cisza i spokój!

W świetle dnia mury miasta robiły kolosalne wrażenie. Olbrzymie wieże połączone wysokimi na dziesięć metrów kamiennymi murami musiały zadziwić każdego, kto przybywał z prowincji. Yzga, niezrażony małomównością starego kompana paplał dalej.

— Chodźmy na Wiesiołki, stamtąd najlepiej miasto zobaczysz. Jak przyjeżdżasz do Novigradu, to masz dwie drogi: albo wpłyniesz, albo wjedziesz. Jak wpłyniesz, to też masz dwie drogi. Przez Bramę Portową albo rzeką, przez którą ze zbrojnych kratami i broniami bram. Jak traktem dokoła miasta idziesz, to masz aż cztery drogi. Znaczą się cztery bramy Większe, te z barbakanami, i cztery bramy Mniejsze. Większe to Wielka od północy na trakt do Gors Velen, przed nią stoimy; Klasztor, opoдал świątyni Melitele, od zachodu; Wiecznego Ognia, to ta z tym wielkim barbakanem tuż za Targiem Drzewnym; i od południa Oxenfurcka, także prosto na trakt wychodząca. Małe zaś bramy to Ostania, na północy, kędy skazańców na Wiesiołki wyprowadzają, by się „wielmożnym” po nogami nie kręcili. Dalej Flisacka, na rozstaje na Tretogor wychodząca; Zamkowa, co kiedyś pod samą bramę zamku prowadziła; i Rybacka, wprost z wybrzeża do portu wiodąca.

— Jeszcze o wieżach górujących nad miastem ci opowiem. Jak się zgubisz, wtedy łatwiej drogę znaleźć. Ta masywna bryła w oddali to zamek. Powiadają, że jeszcze na elfich fundamentach. Kto ich tam wie. Te dwie szpice to największa świętość miasta. Dwie świątynie Wiecznego Ognia, zbudowane na planie gwiazdy... wspinała kamieniarka. Tam całkiem pod

Klimat w Novigradzie

Ponieważ delta Pontaru leży dość daleko na północy, żegluga morska jest zimą bardzo niebezpieczna z racji potężnych sztormów. Zimowe chłody dotkliwie dają się też we znaki marynarzom. Zimy bywają tu łagodniejsze niż w głębi kontynentu, choć są i tak siarczyste. Lata zaś są nie tak upalne jak w głębi lądu. Gdy w głębi kontynentu wszystkie rzeki skuwają lody, handel od jesieni do wiosny zamiera w mieście.

Najlepszym odpowiednikiem okolic Novigradu w naszym świecie byłoby wybrzeże Jutlandii, a nawet miasta nadbałtyckie.

murami to świątynia i mały klasztor Melitele. Kapłanki zapłaciły sporo za tą szklaną kopułę, którą widzisz ponad murami, a to prawdziwy kryształ górski, co kryje ich herbarium. Ta zaś wieża na wprost nas, ta kwadratowa, przysadzista z bogatym

malunkiem, to ratusz. Obok zaraz jeszcze trzy wieżyczki świątyni Kreve. Ten kolos po lewej, co nam Melitele zasłania, to największe w tej części Kontynentu teatrum. Pójdziemy tam jeszcze to zobaczysz.

Gospoda „Pod Knurem”

Obszerny, jednopiętrowy zajazd stojący przed Wielką Bramą. Wedle zwyczaju bramy miejskie zamyka się na noc i otwiera dopiero o świcie, kto więc przybywa po zmroku, ten zatrzymać się musi „Pod Knurem”. Karczma, dwie stajnie, obórka, chlew i kurnik z gołębnikiem otoczone są prostym płotkiem – ot, drewniane słupki z dwoma poprzeczkami z gałęzi.

Gospoda to piętrowy budynek z wysuniętym, wspartym na słupach podcieniem. Nad wejściem na zardzewiałych łańcuchach wisi poczerniały, dwustupięćdziesięcioletni szyld z wyrzezaną w drewnie nazwą.

Przez stare, dębowe, kunsztownie rzeźbione drzwi wchodzi się do obszernej izby gościnnej, zwanej „wielką”, w której jedna trzecia stołów i ław przeznaczona jest dla krasnoludów, gnomów i niziołków – meble te są o połowę niższe od „ludzkich”. Szerokie drzwi za kontuarem prowadzą na tyły budynku, gdzie mieści się kuchnia i spiżarnia oraz mieszkanie karczmarza i służby. Tuż obok są schody wiodące na piętro. W lewym rogu wzniesiono scenę dla muzykantów (na skraju stoi wyściełany fotel dla gospodarza), a nad podwyższeniem wisi nieco wytarty łeb dzika. Na obu krańcach głównej sali znajdują się duże paleniska, nad każdym dwa żoły i wielki kocioł na zupe. Obok osłonięte kotarą drzwi prowadzą do „małych” sal gościnnych, gdzie za osobną opłatą zyskuje się spokój i prywatność. W takim alkierzu jest stół i kilka krzeseł oraz elegancki murowany kominek.

Piętro zajmują izdebki z małymi okienkami i skośnym sufitem, zamykane od środka na drewniany skobel. W każdej dwa łóżka, kilka wypchanych sienników i pledów do przykrycia, jeden ceber i jedna świeca. Za drobną opłatą można też przenocować na ławie lub na podłodze w wielkiej sali. W samej kuchni pracują cztery osoby – małżeństwo niziołków (kucharze) i ich dwie latorośle (kuchciki). Cztery dziewczki sprzątają, zmywają i usługują gościom. Pięcioro dziewczek i parobków zajmuje się zwierzętami gospodarskimi, ogrodem warzywnym i sadem. Sześciu stajennych (w tym starszy stajenny) czuwa nad zaprzęgami podróżnych.

Pensje oraz wysokie podatki pochłaniają tyle pieniędzy, że pomimo ogromnych przychodów właściciel nie jest bogaczem.

Cennik:

Izba z łózkami	3 korony
Izba z siennikami	2 korony
Nocleg w wielkiej sali	3 denary
Stajnia dla konia	2 denary
Piwo (kufel)	5 kopperów
Wino (dzban)	4 korony
Posiłek	2 denary

Gunter „Dziadek” Craggs

Wiekowy, siwobrody i tłusty krasnolud, właściciel zajazdu „Pod Knurem”. Jest karczmarzem z dziada pradziada, gdyż gospodę „Pod Knurem” Craggsowie prowadzą od kilku stuleci. Od lat „Knur” nieodmiennie stoi przed główną bramą Novigradu. Gdy miasto rozbudowywano, starą karczmę burzono, a nową znów stawiano przed bramą, wedle specjalnego przywileju przyznanego rodzinie Craggsów przed laty, a potwierdzanego (nie bez sutych łapówek) przez kolejne władze Novigradu. Wprawdzie żonę i potomstwo Guntera wymordowano dwadzieścia lat temu podczas pogromu niełudzi (on sam szczęśliwie był wówczas w podróży handlowej), dla zachowania ciągłości tradycji Craggs wziął jednak na wychowanie i usynowił ocalałą z pogromu sierotę. Czternastoletni urwis biega bo karczmie i psoci ile wlezie, co chwilę wołając „Dziadku! Dziadku!”. Stąd i personel, i stali bywalcy zaczęli nazywać pryncypała nie inaczej, jak dziadkiem.

Dostojny gospodarz większość dnia spędza w wielkiej izbie, pykając fajeczkę i przyglądając się gościom z wyściełanego fotela, ustawionego pod ścianą na podwyższeniu. Sam nigdy nie usługuje – od tego są zatrudnione dziewczki – ale nieraz przysiadła się do podróżników, żeby pogwarzyć. Opowiada rodzinne historie każdemu, kto tylko chce słuchać (warto, bo starszek każe łać piwo słuchaczom za darmo), udziela licznych i przydatnych informacji o Novigradzie, a przy tym zawsze można się odeń dowiedzieć, kto zatrzymywał się ostatnio „Pod Knurem” i kiedy odjechał.



– Swoją drogą, nie życzyłbym nikomu tego miasta zdobywać. Wokoło fosa, przed bramami barbakany, wszędzie zwodzone mosty, w przejściach pod murami kraty i zamontowane przed gnomy z Fabryki Wynałazków służą. Jak tylko coś jest nie tak, daje się znać na Basztę Zbożową przez kurierów i strażnicy opuszczają stawidła. Fosa momentalnie nabiera wody, a bywa, że chałupy pod miastem potopi! Do tego zbrojni w kordegardzie na zamku... I jeszcze baszty: Smoczy Łeb i Ogon u wejścia do portu; Kościej i Gryfia Wieża na brzegu; po prawej Oktagon, Katownia, co w niej miejski oprawca urzęduje; potem Zbożowa, Złodziejska, Poskramiaczy, Więzienna, że mniejszych umocnień nie zliczę. Byłbym się gotów założyć, że i cały mahakamski hufiec z machinami by tego miasta nie zdobył.

– Chodźmy. Mam sprawunki do załatwienia w porcie, to pokażę ci co nieco. A uważaj na złodziei i celników, nie wiadomo którzy gorsi. Jak masz czego za wiele, zaraz się przyczepią. I broń do wszystkich demonów schowaj! Jesteś w mieście!

Port – prawdziwe bramy miasta

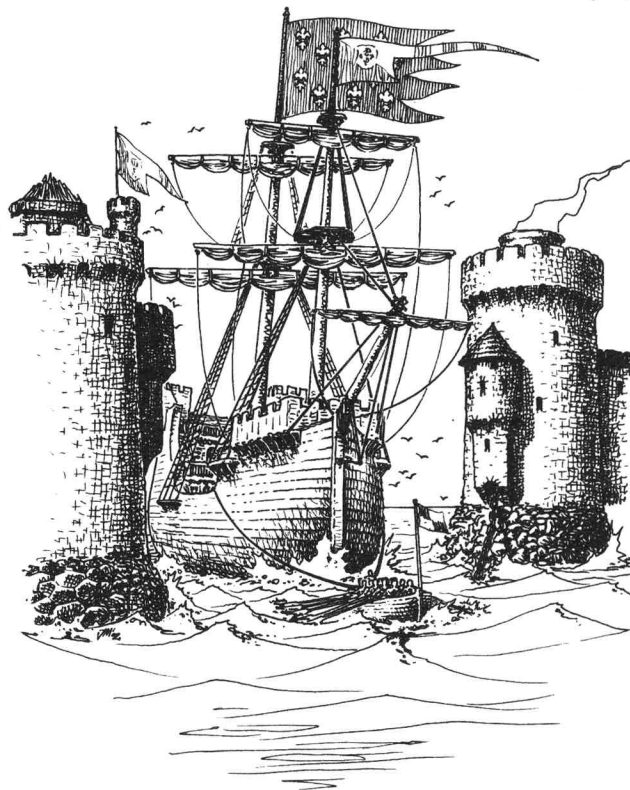
Pognałem konie prosto do portu, panie Dainty, i tam znalazłem zamorskiego handlarza futer. Kuśnierze nie używają wołów, formując karawany, bo woły są za wolne. Futra są lekkie, ale cenne, trzeba więc podróżować szybko. W Novigradzie nie ma zbytu na konie, więc koni też nie ma. Ja miałem jedyne dostępne, więc podyktowałem cenę. To proste...

„Wieczny ogień”

– Widziałeś już Giełdę? Nie? Teraz nie czas po temu. Suniemy do portu, to o rzut kamieniem stąd. Być w Novigradzie i portu nie widzieć to wstyd i sromota! Całe bogactwo nie skądinąd, a właśnie z handlu morskiego się bierze. Wychodzimy już na portowe magazyny. Murowane w kilka pięter, nie jakieś tam drewniane budy. Składy ciągną się w obie strony, ale my prosto do portu. Ach, uważaj na tych małych zasrańców, co biegają między Giełdą i portem. Każdemu się wydaje, że jak leci ze zleceniem, to wolno mu się łokciami przepychać i potrącać kogo popadnie.

Długie pobrzeże

– Oto jesteśmy na Długim Pobrzeżu, w samym Porcie. Po prawej tawerna „Pod Kotwicą”, a po lewej Urząd Portowy. Oddychaj pełną piersią, chłopie! Wdychaj zapach morza, smołowanych lin, wonnych przypraw, smażonych kielbasek i świeżych ryb. Wszędzie tu mrowie ludzi, na nabrzeżu i na zacumowanych statkach. Pilnuj sakiewki, pełno w tej ciżbie złodziei. I uważaj, by nie potrącić któregoś z noszących ciężary tragarzy, bo ci mordę skują, że rodzona matka nie pozna. Nie leż za blisko brzegu, żeby ci tłum nie zepchnął do wody. Wzdłuż całego nabrzeża ciągną się magazyny, więc



spokojnie możemy iść pod ścianami, nikt nam nocnika na łby nie wyleje. Tyle, że co krok trzeba omijać przekupniów. Nie wolno przy magazynach budować kramów, żeby nie kuścić pożarów, ale sam zobacz: pchają się z koszami, rozkładają towar na ziemi, a tam stoi bednarz z dwukołowym wózkiem. Nigdy nie brak mu roboty, w porcie zawsze są jakieś beczki do naprawy. A sprzedają tu smażone kielbaski, pieczywo, owoce, piwo, świeże i wędzone ryby, lniane koszule, amulety, beczki, skrzynie, gwoździe, noże, worki, liny konopne, co tylko potrzeba. Nawet kosze pełne kwiatów, które kupują je młodzieńcy z pannami oraz stateczni mieszcianie przechadzający się z żonami.

– Na lewo idzie się do zwodzonego mostu nad kanałem, a za mostem jest Targ Rybny, dalsze składy kupieckie i domy mieszkalne. Po nocy lepiej tam się nie szwendać, bo pełno rzezimieszków, pijanych marynarzy i fistechowców. Z Długiego Pobrzeża straż takich przepędzają, ale za mostem się kręcą. Pójdziemy w drugą stronę, prawie na sam koniec nabrzeża. Napatrz się, chłopie, nadziwuj wszystkiemu, a będziesz miał w domu co opowiadać.

– Widzisz tą wieżę z żelaznym ramieniem, wyciągniętym aż nad wodę? To dźwиг portowy zwany żurawiem, bardzo zmyślna machina do przeładunku najcięższych towarów. Drugi żuraw stoi przy zwodzonym moście. Przyjdź, gdy będzie trwał rozładunek. Napatrzysz się, jak olbrzymie beczki podniesione z pokładu suną w powietrzu jak piórka i ładują na wozach. I nie ma w tym ani krztyny magii. Tylko technika.

– Dalej już nie pójdziemy. Ostatni skrawek pobrzeża za żurawiem, cały ten cypel z pomostami na lewo, za Bramą Portową, jest zastrzeżony dla floty novigradzkiej, czyli dla statków hierarchy. Widzisz? Wszystkie tamtejsze statki noszą bandery Wiecznego Ognia. A te magazyny też nie są

kupieckie, tylko świątynne. Składy sprzętu okrętowego i magazyny towarowe. I jeszcze stocznie, gdzie się mało co buduje, a głównie naprawia. Składy świątynne zwolnione są od cła, taka ich mać, chociaż sprzedają po normalnych cenach. Właściwie nie ma zakazu wstępu na ten kawałek nabrzeża, ale władze nie lubią, jak im obcy się pałęta, więc pewnie by nas żołnierze przegonili. Chodzą tam tragarze, dostawcy, cieśle okrętowi, żaglownicy, a nawet kurewki, ale jak nie masz interesu, to najlepiej się nie pchać.

Fortyfikacje portowe

– Przyjrzyj się lepiej fortyfikacjom, stąd mamy dobry widok. Od brzegu do brzegu idzie potężny kamienny mur z wieżami i falochronami. A pośrodku słynna novigradzka Brama Portowa, jedyne wejście do portu, strzeżone dwiema wielkimi basztami, które zwą się Łeb Smoka i Ogon Smoka. Na ich szczytach nieustannie płonie Wieczny Ogień, którego blask wskazuje nocą drogę do portu. Między Łbem i Ogonem most zwodzony, a głęboko pod wodą przeciągnięty jest gruby łańcuch, który można wywindować w górę i zamknąć przejście na dobre. Wielką górę złota to wszystko kosztowało. Nie powiem, żeby się nie opłaciło, bo żaden wróg nie wdrze się teraz od morza. Nawet magicy nic nie poradzą, bo tutaj najwięksi czarownicy zaklęcia czynili nad murem, żeby się kruszącym czarom oparł. Nie ma mocnych. A mur jest tak cholernie wysoki, że zabiera żaglowcom wiatr. Do nabrzeża trzeba podejść na wiosłach, inaczej się nie da. Dlatego za Bramą Portową cumują dwie łodzie holownicze, każda na dwudziestu wiosłarzy. Koszt holowania wliczony w opłaty portowe. Więc nawet jak wrogi okręt jakimś cudem przedrze się przez Bramę, to żagle na masztach zwisną mu jak gacie u dziada i stanie bezradnie na środku portu. A u nas zawsze stoją dwie wojenne galery, co nie potrzebują żagli, he, he, he.

Procedura wejścia/wyjścia z portu

– A jak statek przy pływa, stawać musi na kotwicy jeszcze przed falochronami. Kapitan albo oficer każe spuszczać szalupę i płynie do Łba Smoka. Tam wpisuje się do rejestru przyplływających jednostek: bandera, nazwa i typ statku, nazwisko kapitana i poprzednio odwiedzony port. Co wieczór rejestry przepisywane są do ksiąg Urzędu Portowego, bo zawilgocona morska baszta to nie miejsce na archiwum. Urzędnik z Łba Smoka wyznacza miejsce cumowania, po czym oficer udaje się na nabrzeże do Komory Celnej. Szalupą, nie po szczycie muru, przez baszty strażnicze, bo tam kilka razy o hasło pytają. No więc, oficer płynie na brzeg, a z Łba machają w stronę statku czerwoną chorągwią, co znaczy, że można wchodzić do portu. Za Bramą Portową czeka łódź holownicza z portowym pilotem, który prowadzi statek tam, gdzie kazano.

– Tymczasem oficer składa w Komorze Celnej rejestr wiozionych towarów i informuje o przydzielonym miejscu rozładunkowym. Gdy okręt rzuca cumy na nabrzeżu, na pokład wchodzi celnicy, którzy po sprawdzeniu, czy wręczony im rejestr towarów jest zgodny ze stanem faktycznym, naliczają opłatę celną, zwykle pięć procent wartości. Trochę to wszystko trwa. Jak jest duży ruch w porcie, czasem trzeba poczekać na celników, a przed odprawą nie wolno dokonywać przeładunku ani zawierać transakcji. Jeszcze dłużej czeka się na łódź holowniczą, bo są tylko dwie, a w miesiącach natężonego ruchu trzy. Ta trzecia należy do hierarchii.

– Procedura wyjścia z portu jest podobna. Jeśli wszystkie opłaty celne i portowe są uregulowane, oficer okazuje w Łbie Smoka stosowne kwity i wpisuje się do rejestru statków wychodzących w morze. I od razu przysyłają łódź holowniczą, jeśli tylko jest wolna. Chyba że akurat jest zakaz wywozu jakiegoś towaru albo władze szukają zbiegłego heretyka; wtedy celnicy dokładnie przeszukują wypływające jednostki. Ale rzadko się to zdarza.

Handel

– Od późnej jesieni do wczesnej wiosny ruch w porcie zmiera zupełnie. Nadchodzi czas sztormów, i to takich, że tylko ostatni głupiec wypływa o tej porze roku. Z wiosną, jak puszczają lody na rzekach, do Novigradu spływa tratwami masa redańskiego zboża. I dopiero wiosną pojawiają się w porcie pierwsze statki. Największy ruch, tzw. „wielki handel”, przypada na późną wiosnę i wczesne lato. Późnym latem handel słabszy i ceny idą w dół, bo najwięcej się kupuje i sprzedaje na początku sezonu. Ożywienie przychodzi jeszcze wczesną jesienią, gdy świeżo po żniwach przyplływa pierwsza partia zboża. „Mały” handel zbożem trwa do pierwszych sztormów.

– A najważniejsze miejsce w porcie to Urząd Portowy, w którego trzypiętrowym gmachu mieści się sam Urząd oraz Komora Celna i Komora Handlowa. Wszystkie umowy handlowe są nieważne, o ile nie zostały tutaj urzędowo potwierdzone. W Komorze Handlowej wszystkie transakcje muszą być zgłoszone, zaprzysiężone przez obie strony, opodatkowane (sprzedający płaci dziesięcinę, czyli 10% od zysku) i zaksięgowane. Wtedy Komora wydaje odpowiednie kwity, że transakcję zawarto zgodnie z prawem. Kwity trzeba mieć przy sobie, bo celnicy mają prawo skontrolować każdy przeładunek. Jeśli wykryją, że transakcji nie zgłoszono w Komorze Handlowej, cały towar jest konfiskowany jako nielegalny, a obaj kontrahenci ukarani wysoką grzywną, i to pod groźbą uwięzienia. Więc Komory Handlowej nie omija nikt. Jeżeli już oszukują, to zaniżając ilość i wartość towaru.

Port rzeczny

– Nie powiedziałem jeszcze o drugim porcie. Bo są dwa. Nie wiedziałeś? W porcie morskim handluje się wszystkim,

co tylko możliwe, lecz nie zbożem i drewnem. Wpuszczając tu tratwy, barki i łodzie z redańskim żytem i pszenicą, cały ruch w porcie by się zablokowało na wiosnę, tyle tego spływa po ruszeniu lodów. Cała ta rzeczna flotylla zatrzymuje się przy na rzece przy Wyspie Zbożowej. To osobny port: są tu murowane nabrzeże rozładunkowe ze spichlerzami, dziesiątki pchających się tragarzy, miernicy zbożowi z korcami przepisowych wymiarów i niecierpliwi kupcy czekający na towar.

– Trzeba ci jeszcze wiedzieć, że większość zboża jest wcześniej zakontraktowana i wędruje nie na sprzedaż, tylko prosto do kupieckich spichrzów. Stąd na wolnym rynku wielka konkurencja, bo na każdą łódź z nie sprzedanym zbożem przypada kilku nabywców. Dodajmy, że są to wyłącznie miejscowi kupcy i ich pełnomocnicy, bo cudzoziemcom nie wolno omijać novigradzkich pośredników. Młodzi i zwinni skaczą na łodzie z nabrzeża i potrafią dobić targu na pokładzie, zanim jeszcze łódź przybije do brzegu.

– Jak statek przycumuje i targ zostanie ubity, przychodzą miernicy i tragarze. Pierwsi odmierzają zboże korcami, a drudzy wsypują je do worków i dźwigają do spichrzów. Tam towar czeka sobie spokojnie, aż kupiec zbożowy znajdzie na niego nabywcę z zagranicy. Tymczasem Urząd Mierniczy notuje w księgach, ile zboża i komu przeładowano.

– Okręty handlowe mają prawo przepłynąć w górę rzeki, stanąć przy Wyspie Zbożowej i tam załadować towar. Tragarze znów mają zajęcie, he, he. I miernicy też, bo cudzoziemski szyper chce wiedzieć, czy w ładowni na pewno ma tyle towaru, za ile zapłacił. Księgi miernicze są regularnie sprawdzane pod kątem zgodności z księgami Komory Handlowej. Jak się okaże, że na statek załadowano więcej zboża, niż stało w umowie zaprzysiężonej przed Komorą... oj, będzie źle, będzie źle!

– Prócz spichrzów na Wyspie Zbożowej mieszczą się jeszcze składy drzewne, gdzie składa się właśnie głównie drzewo, ale i inne leśne towary: popiół, potaż, smołę, klepkę. Zaraz przy składach jest Targ Drzewny, gdzie sprzedają wysokie drzewa masztowe, drewno budulcowe, belki, deski i takie tam. Wszystkie tratwy po rozładunku kończą jako drewno opałowe.

Oferty pracy

– Jeżeli myślisz, że w morskim porcie przybyszowi łatwo o zarobek, to się grubo mylisz. To Novigrad, chłopie, najbogatsze miasto znanego świata. Głodomorów z prowincji, szukających łatwego zarobku, rachowałbym na kilka tysięcy. A jaką robotę możesz znaleźć w novigradzkim porcie?

– **Marynarzem** zostać najłatwiej, bo to fach niebezpieczny, więc chętnych niewielu. Wiesz, jak jest: sztormy, choroby, piraci i potwory morskie. Z różnych tragicznych przyczyn marynarzy po trochu ubywa, więc trzeba brać nowych. Ale co to za robota? Ciężki wysiłek od rana do nocy, żarcie podłe i zarobaczone, nie ma kiedy się wypaść i wysuszyć, a bosman wiecznie drze mordę i za byle co wali po łbie. No i jeszcze te sztormy, choroby, piraci i potwory morskie!

Umiejętności morskie

Rzemiosło: szkutnictwo (In) pozwala naprawiać statki, łodzie itd.. Jeżeli są po temu warunki i narzędzia, wówczas umiejętności te pozwalają na zbudowanie dowolnej jednostki pływającej. Naturalnie szkutnika ogranicza czas, liczba pomocników, fundusze i surowiec.

Nawigacja (In) pozwala na sprawne i, co najważniejsze, bezpieczne pilotowanie dowolnych jednostek pływających po określonym akwenie. Nawigator rozpoznaje wiry i mielizny. Potrafi bezpiecznie wprowadzić statek na właściwy kurs. Umie także przewidzieć gdzie i kiedy mogą pojawić się złe warunki żeglugowe (wędrujące mielizny, rafy, porywiste wiatry itp.). Z uwagi na rozległą wiedzę, jaką trzeba posiadać na temat danej okolicy, sugerujemy, by *nawigacja* dotyczyła danego regionu lub szlaku (np. delta Pontaru, okolice Skellige, szlak do Nilfgaardu).

Przykładowe trudności *nawigacji*

Działanie	ST
Przeprowadzenie statku stałym szlakiem przy dobrej pogodzie	2
Bezpieczna żegluga w zmiennych warunkach pogodowych	3
Znalezienie najpewniejszego przejścia w delcie Pontaru	4
Pilotowanie statku w delcie Pontaru w gęstej mgle w trakcie przypływu	6
Wyprowadzenie okrętu z oka cyklonu	7

Puszkarstwo (In) jest BARDZO rzadką umiejętnością. Praktycznie zapoznać się z nią można tylko w trakcie służby na okrętach novigradzkich. To wiedza jak uzyskiwać z prostych składników bardzo łatwopalne mieszaniny (jednak nie bojowy Wieczny Ogień) i jak stosować je na polu bitwy. W praktyce przydaje się tylko do obsługi dział Wiecznego Ognia, jednak podobno któryś pomysłowy gnom z Wielkiej Fabryki Wynałazków znalazł i inne zastosowanie owych substancji.

Przykładowe trudności *puszkarstwa*

Działanie	ST
Oddanie salwy z dział Wiecznego Ognia przy znakomitej pogodzie	2
Precyzyjne wycelowanie i oddanie strzału	3
Prowadzenie ciągłego ognia z dział w czasie bitwy	4
Spreparowanie łatwopalnej mieszaniny	5
Sprawną obsługą dział Wiecznego Ognia w trakcie sztormu, bezpieczne zastosowanie materiałów wybuchowych	6

– **Żołnierz piechoty morskiej** stoi szczebel wyżej od marynarza. Co prawda na wodzie ryzykują podobnie, a podczas bitwy nawet bardziej, lecz na co dzień się nie przemęczają. Nie ciągnął lin, nie szorują pokładu, nie wspinają się na maszty. Biją się tylko, kiedy potrzeba. A jak bić nie ma kogo, cały dzień śpią, a całą noc grają w kości. Żołnierzy okrętowych zawsze potrzebują, ale nie wezmą byle przybłądy. Trzeba mieć broń i umieć się nią posługiwać.

– **Tragarzy** w novigradzkim porcie jest o więcej niż potrzeba. Mnóstwo wśród nich zbiegłych redańskich chłopów, wprawionych do ciężkiej pracy. Codziennie setki tragarzy przenoszą ładunki ze statków do składów i ze składów na statki albo na wozy. Robota ciężka, ale prosta. Ile tragarz nosi, tyle zarabia. Policzą każdy worek i każdą skrzynię, a jak dźwiga na wyższe piętra, za każde piętro wyżej pierwszego dopłacą. Jest tylko problem z konkurencją. Trzy silne bandy podzieliły nabrzeże między siebie i choć walczą przede wszystkim o największe zlecenia, to solidarnie tępią niezrzeszonych. W porcie rzecznym jest podobnie. Jedyne w miastach letnich pracy starcza dla wszystkich.

– **Śmieciarze** poruszają się małymi łódkami po basenie portowym i wyławiają pływające śmieci. Wiele odpadów przynosi ze sobą rzeka, jeszcze więcej wytwarza sam Novigrad, a i odwiedzające statki pozostawiają w basenie różne różności. Kilkunastu śmieciarzy pracuje tu na stałe, ale przed ważnymi świętami i ceremoniami władze portu zatrudniają więcej, by

oczyścili port dokumentnie. Wszystko, co wypłukiwane jest z kanałów w trakcie przyływu, trzeba bowiem i tak wyprowadzić poza basen portowy.

– Rzecz jasna co dzień przychodzą tu zarabiać dziesiątki rzemieślników i przekupniów, ale każdy z nich ma swoje stałe miejsce i pilnuje go zajądło. A wolnych miejsc nie ma, obcy jest bez szans. Chyba, że złodziej, bo ten w przewalającym się przez port tłumie znajdziesz niejedną okazję. Jak go jednak gildia przydybie, to żegnaj życie. Wszyscy tu umieją dbać o swoje interesy. Wszyscy. O, właśnie, jak my już przy interesach... Gadałem, gadałem, aż w gardle mi zaschło. Za to moje gadanie, panie przyjezdny, należy się półtorej korony. W dobrej monecie.

Bazar Zachodni

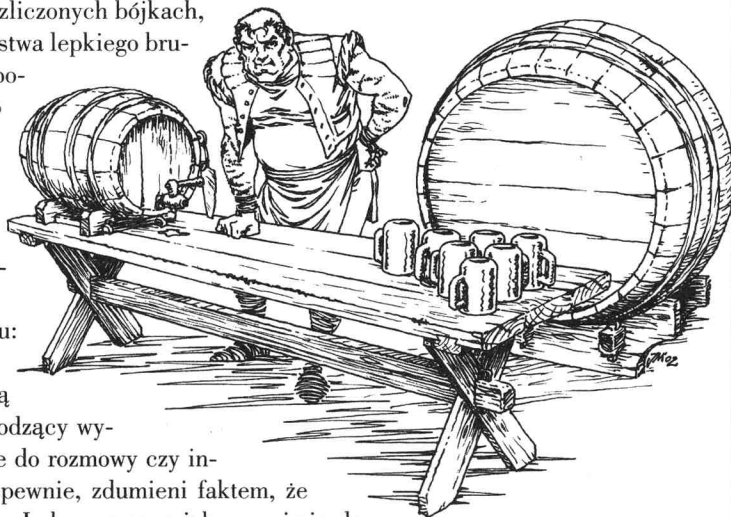
Zachodni Bazar tętnił życiem, droga przez zbiegowisko przypominała przeprawę przez krzaki glogu. Co i rusz coś czeptało się rękawów i nogawek – już to dzieci, które zgubiły się mamom, gdy te odcigały ojców od namiotu z wyszynkiem, już to szpicle z kordegardy, już to pokatni oferenci czapek niewidek, afrodyzjaków i świńskich scen rzeźbionych w cedrowym drewnie. Geralt przestał się uśmiechać i zaczął kłąć, robiąc stosowny użytek z łokci.

„Wieczny Ogień”

„Albatros”

Najgorszej kategorii knajpa z burdelem dla marynarzy, zajmująca dwupiętrowy, podniszczony dom. Obszerna sala na parterze wieczorami pełna jest wytatuowanych, muskularnych, pokrytych bliznami zakapiorów o zakazanych gębach i sękatych pięściach. Po sali włączą się podstarzałe i brudne dziwki odziane w łachmany, naciągające marynarzy chociaż na parę łyków wódki. Bez skrępowania dają się obłapiać we wspólnej izbie, przy wtórce śmiechów i okłasków gawiedzi. Pije się tu cienkie, kwaśne piwo i śmierdzącą wódkę, a do żarcia podają jedynie podłe zakąski: czerstwy chleb, kiszone ogórki i solone śledzie. Poryte nożami stoły i ławy, łamane w niezliczonych bójkach, kolebią się na boki. Deski podłogi pokrywa gruba warstwa lepkiego brudu. Mimo otwartych okien wewnątrz cuchnie ludzkim potem, wódką i wymiocinami. Nie ma kontuaru, tylko zwykły długi stół na krzyżakach, za którym stoi (albo zatacza się, a czasem leży jak nieżywy) Łysy Luka – olbrzymiej postury jednouchy mężczyzna o byczym karku, umięśniony i poznaczony bliznami. Mówią, że Luka udusił kiedyś dwóch ludzi naraz, łapiąc każdego za gardło jedną ręką.

Najważniejsze, co trzeba wiedzieć o tym miejscu: w „Albatrosie” nie lubią obcych. To jedna z tych knajp, gdzie na dźwięk otwieranych drzwi przycichają rozmowy i wszyscy spoglądają ku wejściu. Jeśli wchodzący wyglądają na „swoich”, stali bywalcy wracają spokojnie do rozmowy czy innych czynności. A nowo przybyli rozglądają się niepewnie, zdumieni faktem, że skupia się na nich uwaga całej sali... no, wtedy Łysy Luka zaprasza ich uprzejmie do środka („No czego tak stoją, kurwa ich mać? Czego gały wytrzeszczają? Piwo czy wódkę lać?”), a milczące spojrzenia zabiaków taksują przybyszów. Gdy dostrzegą u któregoś bogate odzienie lub pękata sakiewkę, koniec może być tylko jeden – obcy dostaną solidny łomot, po którym obdarci do ostatniej koszuli wylecą na ulicę. Jeśli spróbują walczyć, zostaną zmasakrowani ciężkimi ławami i porznięci nożami. Jeśli wśród „gości” znajduje się młoda kobieta, oszczędzą jej zimnego noża, za to sprawią sobie inne przyjemności. Podobno jednym z bardziej złośliwych żartów, jakie novigradczy płać przyjezdnym, jest umówienie się z nimi wieczorem w piwiarni „Albatros”...



Zabaczka

Być może Hanza popadnie w konflikt z prawem? Wówczas za mniejsze przewinienia może wylądować w dybach albo pod pręgierzem na placu przed ratuszem. Może będą musieli kogoś odbić z więzienia miejskiego, a potem uciec? Gdzież łatwiej tego dokonać, niżli w ciżbie opodal bazaru?

– Mam nadzieję, że Mochenstein nie wynudził Cię za nadto. Jak zacznie coś gadać, to mu się gęba nie zamyka. Załatwiłem co miałem. Jeszcze tylko Bazar. Pokażę Ci przy okazji kram w ratuszu i kilka innych osobliwości. Polecimy Długim Pobrzeżem prosto na plac.

– Widzisz, te kominy obok składów? To duma i chluba miasta. Wielka Fabryka Wynałazków. Największe centrum myśli technicznej na północy Kontynentu. Tu właśnie powstają systemy śluz i kanałów miasta, czasomierze, mosty zwodzone czy wymyślne konstrukcje machin portowych. A jakie golemi parowe robią, mówię Ci, cuda, i to bez magii. Gnomy są wspaniałe w swoim fachu!

– Oto wchodzimy na główny plac. Uważaj tu na sakiewkę, bo łatwo stracić dorobek całego życia... No i samo życie. Patrz i podziwiał tysiące kramów! A w nich co dusza zapragnie! Tu po prawej masz największy urząd miasta. Ratusz znaczy się. Wspaniałe dzieło krasnoludzkich budowniczych i gnomich architektów! Wielki, dwukondygnacyjny budynek na planie prostokąta, wykonany z jasnego kamienia i bogato zdobiony malowidłami. Tu jest jego północna pierzeja, główne zaś wejście prowadzi na Długi Targ, zaledwie kwartał od Wielkiej Świątyni Wiecznego Ognia. W południowo-zachodnim narożu stoi wysoka na 40 metrów, przysadzista wieża, której największą chlubą jest gnomi czasomierz. W zachodniej pierzei, na paterze mieszczą się sukienice, w których handluje się chyba wszystkimi tkaninami Kontynentu. Wschodnia pierzeja mieści natomiast Ławy Chlebowe. Piętra tej wspaniałej budowli zarezerwowane są na biura urzędników miejskich, sale rady miasta oraz mennice, gdzie pod nadzorem najlepszych specjalistów bije się novigradzkie korony. Piwnice zaś to osławiona męczennica, gdzie mistrz katowski Jakoob Kranmer wydobywa jedynie słuszne zeznania. Wiedziałem go raz w akcji i największemu wrogowi nie życzę z nim spotkania!

– Także na parterze od strony Długoego Targu jest się sala sądowa, gdzie w imieniu hierarchy i rady miejskiej zapadają wyroki. Zresztą zaraz przed głównym wejściem znajduje

Zabaczka

Może któreś z dzieł jest na ukończeniu i kapłani Krewe będą poszukiwali ludzi gotowych się podjąć (oczywiście za godziwą, choć nie oszałamiającą opłatą) eskorty dzieła. Oczywiście nikt ani słowem nie zająknie o dziwnych wypadkach w trakcie ostatnich wypraw ani o tym, że wraz z księgami wędrują też różne „dyplomatyczne papiery”. Cóż, Hanza dowie się o tym już w trakcie gawędy...

się wcale pokazywać plac zaopatrzony we wszelkie dostępne narzędzia kaźni. Uwagę przykuwa trzymetrowy pręgierz kamienny w kształcie ośmiokątnego słupa. Całość tej konstrukcji wieńczy brązowa figurka kata wyposażonego w wielki miecz i bicz katowski o siedmiu rzemieniach, zwany „Hydrą”.

– Spójrz jeszcze tam, na Wiesiołek. To jest świątynia Krewe, którą ci wczoraj pokazywałem. Nie znam się na tych wszystkich ludzkich zabobonach, ale hierarcha chyba tylko z uwagi na przywiązanie do tradycji i układy z Redanią nie zlikwidował jej jeszcze całkowicie. Dawniej stanowiła centrum religijne miasta. Dziś skupia zaledwie setną część dawnych wiernych. Ale i tak to jedna z najsłynniejszych świątyń Gromowładnego. Mieści się w niej słynny Klasztor Obrazów.

– Na ścianach wirydarza w krużgankach umieszczono cykl fresków przedstawiających historię kultu od chwili lądowania ludzi na Kontynencie, po dzień dzisiejszy. Na pierwszej kondygnacji pozostała jeszcze jedna ściana pusta, która zapewne czeka na nowego męczennika. W skryptoriach świątyni można natomiast znaleźć wiele starych ksiąg, choć tutejsi kapłani zajęci są raczej kopiowaniem fresków do bogato iluminowanych ksiąg i rozsyłaniu ich po Kontynencie.

– A... Zapomniałem ci pokazać dwóch ważnych miejsc, bez których Novigrad nie byłby Novigradem. To banki: Cezarski oraz Gibellinich. Ci ostatni to zresztą moi dalecy kuzyni ze strony ojca, a niedobrze im się tutaj żyje. Chodźmy jeszcze do mojego pryncypała, pokaże ci miecze, o jakich nawet nie śniłeś. Tylko uważaj, nie potrąć żadnej z tych stert przypraw. Każda uncja czarnego pieprzu czy innego cynamonu warta jest majątek, że o tak egzotycznych towarach jak żywe krążele nie wspomnę. Nie wiesz co to są krążele? Ja też nie. I nie zmierzam się dowiadywać, ale są ludzie, którzy zapłacą za takie dziwactwa każdą cenę.

Ceny w Novigradzie

– W Novigradzie można kupić wszystko, wszelkie cenne i pożyteczne rzeczy, a ten tu kretyn wydaje moje pieniądze na jakieś gówno.
„Wieczny Ogień”

Bazar zachodni

Nie ma co ukrywać. Novigrad to stolica świata, a zatem towary do najtańszych nie należą. Zwykle na bazarze zachodnim ceny wynoszą około 150% tych podanych w podręczniku podstawowym. Jeżeli bohaterowie skuszą się na zakupy w którymś ze sklepów, to ceny mogą osiągnąć nawet 300% wartości podstawowej. Niestety, ceny nie idą w parze z jakością. Do rzadkości należą wyroby takie jak wspaniała broń z kuźni Cohennów, z którą mogą równać się jedynie starożytne brzeszczoty gnomów. Niemniej w Novigradzie

Wszystkie osoby umiejące się posługiwać liczydłami krasnoludzkimi wykonują związane z obliczeniami testy ekonomii z ST zmniejszonym o 2.

*Vivaldi sięgnął pod zwoje pergaminu i wydo-
był krasnoludzkie liczydłko, istne cacko. W odróżnieniu od
liczydł stosowanych przez ludzi, krasnoludzkie liczydłko miały
kształt ażurowej piramidki. Liczydłko Vivaldiego wykonane by-
ło jednak ze złotych drutów, po których przesuwali się graniasto
oszlifowane, pasujące do siebie bryłki rubinów, szmaragdów, ony-
ksów i czarnych agatów. Krasnolud szybkimi, zwinnymi ruchami
grubego palucha przesunął przez chwilę klejnoty, w górę, w dół,
na boki.*

„Wieczny ogień”

można kupić WSZYSTKO i jeszcze trochę... Do prawdzi-
wych cacek jubilerskich w należą też obok wystawnej biżu-
terii (zamawianej nader chętnie przez czarodziejki) są... li-
czydła krasnoludzkie.

Towary zamorskie

Wielu kupców przybywa na Bazar Zachodni tylko raz do
roku. Po całorocznej podróży oferują wówczas najbardziej
egzotyczne towary, jakie zgromadzili. Wśród tych kupców
jest też handlarz bronią, który przywozi wielce oryginalne łuki,
brzeszczoty i drzewce. Broń ta, wykonana wedle dziwnych
dla Nordlingów wzorów, jest jednak znakomita. Łuki
kosztują fortunę, lecz ich precyzja i zasięg strzału przewyż-
sza o nawet łuki brokilońskich driad. Podobnie ma się rzecz
z krzywymi nożami, saberrami i mieczami. Mimo niezwyklej,

Zamorski oręż

Nazwa	Obrażenia	Cena
Łuk zza morza*	2k6+5**	2000 koron
Miecze, saberry i długie noże o krzywej główki	k6**	100 koron

* Zasięg (metry): bliski 2-60, średni 61-150, daleki 151-360.

** Jeśli trafiony zostanie przeciwnik chroniony słabej
jakości zbroją lekką lub kolczugą, wyparowań takiego
pancerza nie należy brać pod uwagę.

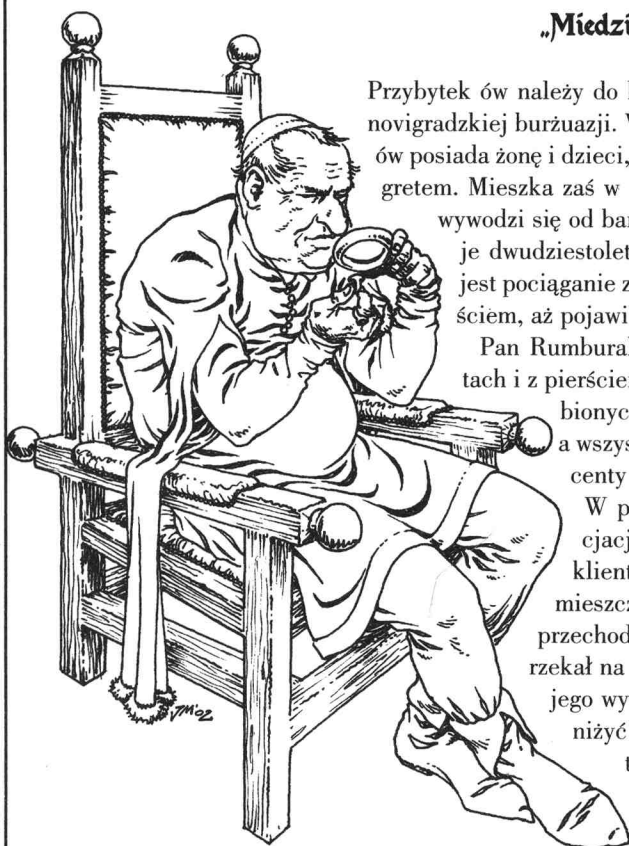
giętkości są bardzo ostre i bez trudu przecinają skórnię a by-
wa, że i słabsze kolczugi!

Równie często można nabyć rozmaite przyprawy, zioła,
barwniki czy rzadkie składniki magiczne. Na Bazarze może
znaleźć praktycznie wszystko. Inna sprawa, czy hanżę stać na

Zabaczka

W dniach, kiedy na spuchniętej twarzy pani Lu-
cindy kwitną świeże sińce, z nadzieją spogląda ona w co
bardziej brutalne i zakazane oblicza niektórych klientów,
ale ciągle jeszcze nie ma śmiałości, by przystąpić do rze-
czy. Może któregoś dnia zdobędzie się na odwagę? Ale kto
z novigradzkich rzezimieszków odważy się podnieść rękę
na dziesiętnika straży miejskiej?

„Miedziany Lombard”



Przybytek ów należy do bogatego lichwiarza, Miłosza Rumburaka, nuworysza wśród
novigradzkiej burżuazji. Wzorem wszystkich porządných i zamożnych mieszczan, człek
ów posiada żonę i dzieci, chadza do świątyni Wiecznego Ognia, utrzymuje powóz ze stan-
gretem. Mieszka zaś w kamienicy, na parterze której mieści się lombard, a jego nazwa
wywodzi się od barwionej na miedzianorudo cegły budynku. W kantorku przyjmu-
je dwudziestoletni tępawy siostrzeniec Rumburaka, którego jedynym zadaniem
jest pociąganie za sznurek (piętro wyżej dzwoni dzwoneczek) i zajmowanie się go-
ściem, aż pojawi się wuj.

Pan Rumburak, tysięcący czterdziestoparoletni tłuścioch w kosztownych sza-
tach i z pierścieniami na palcach, zasiada w miękko wyściełanym krześle o rzeź-
bionych poręczach. Uważnie ogląda i wycenia oferowane przedmioty,
a wszystkich potencjalnych klientów traktuje niezwykle uprzejmie. Pro-
centy i terminy bywają różne, zależne od reputacji zastawiającego.
W przypadku zaufanych klientów Rumburak jest otwarty dla nego-
cjacji. Przyjmuje pod zastaw jedynie wartościowe przedmioty, więc
klientela „Miedzianego Lombardu” rekrutuje się głównie z bogatego
mieszczaństwa i arystokracji. Niejednokrotnie przez ręce Rumburaka
przechodziły nawet kosztowne magiczne przedmioty. Nikt nigdy nie na-
rzekał na rzetelność właściciela „Miedzianego Lombardu”, a wielu chwali
jego wyrozumiałość, gdyż nieraz potrafi on sprolongować spłatę czy ob-
niżyć procent. Ale Rumburak nie czyni tego z dobroci serca, lecz po-
to, aby wkuć się w łaski novigradzkich mieszczan. Zawziął się,
aby się dostać do miejskiej elity, a w wyższych sferach nie lubią
go podwójnie – nie dość, że nowobogacki, to jeszcze dorobił się
na lichwie.

Lucinda Kreft



Na oko czterdziestoletnia, zabiedzona, siwiejąca kobiecina jest właścicielką zakładu krawieckiego i kramu z odzieżą na Zachodnim Bazarze. Z zawodu krawcowa, od lat szyje na zamówienie średnio zamożnych kupców i rzemieślników. Zatrudnia cztery młodsze szwaczki, którym przeznacza prostsze i tańsze zlecenia uboższych klientów. Zakład przejęła po pierwszym mężu, mistrzu krawieckim, zmarłym podczas epidemii ospy. Trzy lata temu pani Lucinda ponownie wyszła za mąż za wesołego starego kawalera, który co prawda często zaglądał do kielicha, ale samotna, bezdzietna (czyli w powszechnym rozumieniu – bezpłodna) i niemłoda już wdowa nie mogła sobie pozwolić na przebieranie w konkurentach. Niestety, wkrótce po ślubie rubaszny zalotnik zmienił się w domowego tyrana, który pod wpływem trunku z byle powodu (a czasem i bez powodu) łał oblubienicę rzemieniem i trzonkiem topora po grzbiecie, włóczył za włosy po podłodze i walił w głowę.

Pani Lucinda większość dnia spędza w kramie na Bazarze, sprzedając gotowe ubrania (w zakładzie zawsze siedzi jedna ze szwaczek, która przyjmuje zamówienia i zdejmuje miarę), plotkując z przekupkami, zagadując klientów. Nieraz zamyka kram dopiero po zmierzchu, by jak najdłużej odwlec powrót do domu. Połowę zarobionego grosza skrzętnie odkłada w tajemnicy przed mężem. Zebrała już sporą sumkę i w myślach wielokrotnie już płaciła nimi jakiemuś zbirowi za pozbycie się swego kata. Jest jednak porządną kobietą i nie ma pojęcia, jak się łątawia takie sprawy.

10 takie zakupy i czy handlarz nie jest zwykłym oszustem. W tym wielkim mieście naciągaczy nie brakuje!

Jest jeszcze Szary Bazar, czyli centrum nielegalnego handlu. Upłynnia się tu towar z kradzieży, rabunków i szmuglu. No i są lombardy, w których można trafić na naprawdę niezły towar. Niestety, w ofercie są przede wszystkim kosztowne i niepraktyczne bibeloty oraz bogato zdobiona broń, która w walce raczej się nie sprawdza. Można też robić zakupy na przedmieściach, gdzie częstokroć lepszy gatunkowo towar jest sprzedawany w rozsądnych cenach (czyli normalnych, „podręcznikowych”).

Czerwona dzielnica

– Panie! Panie trubadurze!

– Co? Czego chcesz, mały?

– Jak pan chce, panie trubadurze, to panu pokażę rzeczy, jakich pan nigdzie indziej nie zobaczy. – Mały niziołek z łobuzerską miną mrugnął znacząco do Jezkra. – Jak pan da mi denara, to zobaczy pan takie cuda że, że... aż mi się gadać nie chce. Czerwoną dzielnicę caluteńką pan zobaczy i może nawet coś jeszcze. To co, panie trubadurze, idzie pan ze mną?

– Raz kozie śmierć. Prowadź. Tylko uważaj, mały. Jak będzie coś nie tak, to ci skórę złoję, że cię nawet rodzona matka nie pozna. Ale, ale... mały, jak masz na imię?

– Hamfast, ale wołają mnie Ham. Jak dorosnę, zostanę złodziejem, jak mój brat! – mały wypiął dumnie pierś.

– A na razie skubiesz przyjezdnych? Powiedz może czemu ta dzielnica zwie się czerwona.

– Jak pan nie chce, to możemy nigdzie nie chodzić – naburmuszył się niziołek.

– Już dobrze, dobrze. Prowadź.

Wydostali się z ciżby tłoczącej się na Bazarze i przecięli Trakt Wiecznego Ognia. Weszli w cień wysokich na połę murowanych, na połę drewnianych kamienic czynszowych. Tu także panował gwar, jednak ludzie wyglądali jakoś mniej ciekawie. W rynsztokach wały się śmieci. Było nieciekawie i Jezkier zastanawiał się, czy aby dobrze zrobił.

– ...Czerwona Dzielnica, bo tu hierarcha kazał wszystkie domy nieludziów i burdele, i lombardy, i inne bezceństwa czerwonymi latarniami oznaczać, co by widno było, gdzie plugastwo siedzi. No to się nagle okazało, że tu to wszędzie cosik jest... Całe miasto nocą jasnym ogniem oświetlone, a tu nynie czerwone lampki nad drzwiami. A niezyczliwi mówią, że to od krwi. Że tu wszędzie bruk w jusze takich frajerów, co to weszli, a już nie wyszli ...

– No, bruku to ja tu, Ham, nie widzę!

Wyszli na spory plac, gdzie stał największy budynek miasta – Teatrum. Pięć potężnych kondygnacji arkad wznoszących się jedna na drugiej w owal rzucało cień na północną część dzielnicy.

– Ooo... Widzi pan, panie trubadurze? To najwspanialsze miejsce w całej okolicy. Zawsze pełno tu przyjezdnych, a jakie cuda można w środku zobaczyć! I walki z bestiami, i gladiatorów z Nilfgaardu, i bitwy morskie, i legendę o Humie Barbarzyńcy. I pojedynki. I wszystko za 5 kopperów od głowy. A dziś będzie walka z kuroliszkiem! Wejdziemy? Tylko z połowa miasta się tam zmieści, więc trzeba się spieszyć.

– Ty mnie nie podpuszczaj, mały. Tylko tyle chcesz mi pokazać?

– A gdzie tam, panie trubadurze. Chce pan może cyrulika odwiedzić, albo na targ pójść, albo zabawić się nieco? Po-

wiem tak: do cyrulika nie warto, bo jak co komu dolega, to się nie płaci tym konowalóm, tylko do mistrza Jakooba, co on tu zaraz mieszka, o dwa korki stąd, w Katowni. Rada mu płaci, co by nas leczył. I nawet czasami te jego driakwie pomagają. Jak mojego dziadunia raz korzonki chwyciły...

– Zapić się jest gdzie?

– A gdzie by pan chciał iść? Bo mamy tu tak: na prawo, pod samym murem, jest knajpa Ślepego Ozga, „Czarne oko”, zaraz koło Katowni. Tu na placu mamy wyszynk „Pod Lipą”, a po drodze mijaliśmy „Szczurołapa”. Coś wiedzę, że pan niezadowolony. O co innego się rozchodzi? No, mamy wcale ładne przybytki. Zaraz w podwórzu jest mały bordel, „Jeszcze raz” się zowie. Za Szarym Bazarem jest jeszcze „Pałac Cudów”, gdzie największy wybór w całym mieście. Jeszcze „Muślinowy Woal” i „Czerwony Młyn”. Brat mi mówił, że tam to szczególnie warto pójść, bo zawsze jakiś dzianet się trafi.

– Kto?

– No taki bogaty i nadziany koronami jegomość, jak kaczka truflami. To gdzie pana poprowadzić?

– Stój! Ludzie trzymać go, nieludzia parszywego! A to łobuz, sakiewkę mi ukradł! Straż! Straż!

– Nie warto, psze pana. Tych zbójów nigdy nie ma, jak są potrzebni. Zresztą tu, pod Teatrum, to tylko raz do roku ich widzujemy, jak hierarcha Wielkie Igrzyska otwiera. A tak, to boją się tu nawet wejść, bośmy im kilka razy wklepali w zaułku.

– My?

– No... Mój brat i jeszcze kilku jego kumpli. Ale nie martwi się pan o sakiewkę. Pójdę do brata albo nawet na sam Plac Cudów, to się nieco odzyska. A jakby co, to może pan zastawić ten sygnet. Lombardów u nas to jak w żadnej innej okolicy... I nawet całkiem nieźle płacą.

– Czekaj, Ham. Mówiłeś coś o Placu Cudów. Przecie to zwykła bujda.

– A gdzie tam, psze pana. Jak mój brat chciał zostać złodziejem, jak go do cechu mieli przypuścić, to latał tam codziennie. Uczyć się mu kazali i te, eksempla składać czy jakoś tak... ale ja tam pana nie zaprowadzę. Bo tam i król żebraków, i szefowie innych gildii bywają. Nie wolno mi o tym za wiele gadać. Ale polecę i sprawdzę, czy może już tam jest pana zguba. A pan trubadur niech zaczeka tu, „Pod Lipą”, i nigdzie się nie rusza, bo tu łatwo stracić życie i w dzień!

Stare Miasto

Co drugi dom ma magiczny zamek przy drzwiach, a trzy czwarte ludzi nosi amulety, najrozmaitsze, przeciw złodziejom, pchłom, zatruciom pokarmowym, zliczyć nie sposób.

„Wieczny ogień”

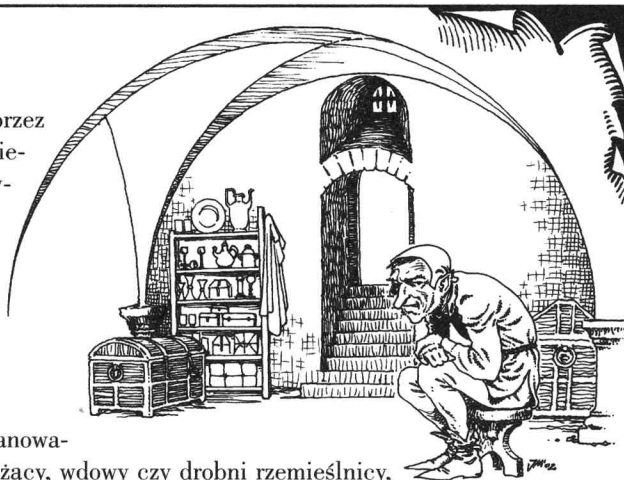
Lombard „U Roderyka”

Obskurna piwnica w czynszowej kamienicy, wynajmowana przez chudego, brodatego gнома Roderyka o trudnym do określenia wieku. Lombardzista sprawia odpychające wrażenie, ma małe, chytre oczka, długaśny nochal, rzadką kozią bródkę, a jego ubranie wiecznie jest zakurzone i poplamione. Osobnik ten to wredny, drobny, tchórzliwy oszust. Uwielbia napawać się odrobiną władzy, jaką ma nad ubogimi i potrzebującymi pieniędzy, więc wszystkich traktuje z wyniosłą pogardą. Nabywców z kolei przyjmuje ze skrajną służalczością, gnąc się w ukłonach i zacierając lepkie ręce.

Nienajlepsza reputacja lombardu zniechęca zamożnych i szanownych obywateli, więc zaglądają tu tylko ubodzy czeladnicy, służący, wdowy czy drobni rzemieślnicy, pożyczający niewielkie sumy pod zastaw kożucha lub cynowej misy. Roderyk pożycza na bardzo wysoki procent (30% wartości) i krótki termin (zazwyczaj dwa tygodnie), więc większość jego klientów nigdy nie wykupuje zastawu. Często zresztą się zdarza, że lombardzista sprzedaje zastawione przedmioty jeszcze przed upływem terminu spłaty długu. Wystarczy, że znajdzie się kupiec, który zapłaci odpowiednio wyższą cenę.

Roderyk od świtu do zmierzchu sterczy w uliczce przed lombardem i czeka na klientów. Gdy tylko jakiś przechodzień skwrci w uliczkę, Roderyk natychmiast go zaczepia. „Dostojny panie, szlachetna pani, zechciejcie odwiedzić mój skromny sklepik. Mam wspaniałe, jedwabne wamsy, będzie na panu doskonale leżał. A dla pani srebrne kolczyki. Ach! jakie piękne! Jakże będą piękne na tak pięknych uszkach! A może sztylicik z rogową oprawą? Może zwierzciadełko, magiczne zwierzciadełko, co dodaje młodości i urody? Zechciejcie wstąpić choć na chwileczkę, na pewno znajdziecie coś dla siebie”.

Uniżony ton i chwytnie przechodzących za poły niekiedy przynoszą upragniony skutek i potencjalny klient schodzi wąskimi, stromymi schodkami do woniejącej stęchłą piwnicy. Okienko pod sufitem daje jeszcze mniej światła niż tanie, kopcące świece, ale właściciel zapala magiczną lampkę i zaraz robi się jaśniej. Piwnicę o niskim stropie zapełniają gęsto ustawione regały, skrzynie i meble. Wszędzie piętrzą się stosy rozmaitych drobiazgów: używana odzież, naczynia, broń, narzędzia, meble, tania biżuteria, zabawki, mierne dzieła sztuki i podejrzane amulety. Mówi się, że „U Roderyka” można kupić wszystko. A właściciel nigdy nie pyta o pochodzenie towaru i nie obchodzi go, czy to kradzione, czy nie. Dlatego też wielu drobnych złodziejasków właśnie tu pozbywa się łupów.



Redański Bank Pocztowy

Filia redańskiego banku z główną siedzibą w Tretogorze. Redania posiada świetnie zorganizowaną królewską pocztę kurierską, przy której stworzono państwową Pocztę Konną, za opłatą przewożącą listy i przesyłki między większymi miastami Redanii, a także do kilku najważniejszych miast za granicą. Odkąd Poczta Konna na większą skalę przewozi pieniądze, Redania wprowadziła weksle pocztowe (wygodniej i bezpieczniej wieść świstek papieru niż sakwy ze złotem), powołując domy bankowe przy większych placówkach pocztowych. Na początku wymieniano tam tylko weksle na gotówkę i gotówkę na weksle, ale z inicjatywy Sigismunda Dijkstry przekształcono je w sieć nowoczesnych banków. Ich wypłacalność gwarantuje skarbiec Redanii.

Novigradzka filia mieści się w reprezentacyjnej, ozdobionej płaskorzeźbami i posągami kamienicy przy słynnej miejskiej giełdzie. Nad wejściem dumnie powiewa chorągiew ze srebrnym orłem na czerwonym tle, a i na płaskorzeźbach pokrywających fasadę kamienicy często przewija się godło Redanii (co niezbyt raduje władze Wolnego Miasta). Na parterze mieści się placówka redańskiej Poczty Konnej, gdzie przyjmuje się i wydaje przesyłki. Szerokie schody z białego marmuru prowadzą na piętro. Tu, za biurkiem imponujących rozmiarów, pod olbrzymim redańskim orłem, siedzi sztywny jak kołek urzędnik i kilku młodych pisarzy. Urzędnik udziela klientom banku wszelkich informacji, a któryś z pisarzy prowadzi do właściwych drzwi (ze złotą klamką i taką tabliczką).

Wszystkie sprawy w banku załatwia się w zacisznych gabinetach, przy eleganckich biurkach ze złotymi okuciami, siedząc na wyściełanych krzesłach rzeźbionych w orły. Dyskrecja jest niezbędna, gdyż obraca się tu wielkimi sumami, a klientami bywają wysoko postawione osoby: arystokraci, znani czarodzieje i przedstawiciele bogatych kompanii kupieckich. Tu i tam czuwają krępcy strażnicy uzbrojeni w miecze i noże, noszący – jak cały personel – redańskie barwy.

Na każdym kroku widać, że jest to bank państwowy, więc atak na niego mógłby być poczytany za akt wrogości wobec królestwa Redanii.

– I gdzieżeś ty się podziewał Jezkier! Jak ty wyglądasz? Pewnie dałeś się naciągnąć jednemu z tych małych obdartusów z Czerwonej Dzielnicy? Wiedziałem! No mniejsza z tym, na przyszłość wystrzegaj się ich jak ognia. To najgorszy sort ludzi i nieludzi w Novigradzie.

– Muszę jeszcze skoczyć na Stare Miasto. Pokażę ci prawdziwy Novigrad. Tu jest oczywiście to Wielka Świątynia Wiecznego Ognia, zwana przez mieszczan Szpicą. Wspaniały budynek, choć znać w nim rękę elfów. Początkowo miała to być baszta na murach, ale zanim jeszcze stanął pierwszy mur, już budowano kolejne dzielnice. Tak więc Elfią Basztę

rozbudowano. Dodano Sale Medytacji czy wieżyczki i nie powiem, wyszło znośnie.

– Ten kwartał budynków to zaplecze Szpicy. Mieszczą się tu biura kultu, kamienice hierarchy, no i wszystko, co może obchodzić pobożnych obywateli. Na widok tej dzielnicy raduje się serce każdego długobrodego. Proste uliczki. Wszędzie tylko kamień i metal, żadnego drewna. Domy solidne trwałe, choć kilkupiętrowe.

– Tu pracuje elita miasta. Tutaj mają siedziby bankierzy, maklerzy i spółki kupieckie. Ktoś, kto nie ma tu choćby kantoru, nie istnieje dla świata. Kamienice kosztują fortunę!

12

Doktor Bertrand Wirtz



Starszy, szpakowaty mężczyzna, wysoki i chudy jak tyka, starannie uczesany i wyperfumowany, z małym posiwiałym wąsikiem. Ubiera się w ciemne, eleganckie szaty, na głowie nosi czarny kapełusik, a na prawej dłoni złoty pierścień. Jest uznanym lekarzem z dyplomem Akademii Oxenfurckiej. Wraz z żoną, dziećmi i kilkoma osobami służby zajmuje piętrowy dom z ogrodem, tam też ma swój gabinet. Jego pacjentami są zamożni mieszczanie, urzędnicy, kapłani – znani i szanowani obywatele. Zyski musi mieć doktor wyjątkowo wysokie, bowiem przed dwoma laty zakupił wiejską posiadłość pod Novigradem, obiekt zazdrości wszystkich jego kolegów po fachu. Jeździ tam kilka razy w tygodniu, nieraz zostaje na noc, ale nadzwyczaj rzadko zabiera ze sobą rodzinę. Krążą więc pogłoski, że doktor utrzymuje za miastem kochankę, inni zaś szepczą, że prowadzi tam jakąś nielegalną działalność.

Wirtz nie ma w Novigradzie bliskich znajomych ani krewnych, a jedynym jego przyjacielem jest mag-uzdrowiciel Eberhardt, z którym pan doktor spędza mnóstwo czasu i w Novigradzie, i w wiejskiej posiadłości. Dyskutują z zapałem wyłącznie na tematy medyczne i wspólnie pracują nad jakimś przełomowym (podobno) traktatem. Ale to tylko część prawdy. W istocie letnia rezydencja doktora kryje ośrodek badań nad istotami nadnaturalnymi i magicznymi. W sadzie za wiejskim dworkiem stoi murowany budynek o grubych ścianach, a w środku więziony jest prawdziwy wilkołak, na którym testowane są „lekarstwa” na lkanthropię. To już trzeci z kolei wilkołak doświadczalny – poprzednie nie przeżyły testów. W posiadłości zawsze przebywa kilku silnych, dzielnych, ciężko uzbrojonych i sowiec opłacanych rębaczy, przeważnie krasnoludów.

Nawet jeśli przypadkiem odziedziczysz coś na Starym Mieście, to lepiej puścić w dzierżawę kilku firmom, niż samemu prowadzić interes. Czynsz z jednego kantoru rozwieje problemy finansowe. A nadwyżki można zainwestować w Giełdę. O, na przykład ta kamienica do własność rodziny Zammorto. Na wylocie tej ulicy, przy samym Trakcie Wiecznego Ognia, już na Nowym Mieście, postawili swój bank Vivaldi. Z kolei Redańczycy mają bank nieopodal lombardu Kwintensena. Spój raz jeszcze na te wspaniałe kamienice. Uważaj! Kurierzy! Cholera by ich wzięła! Te młode gnomy to wariaci!

– Minęliśmy właśnie „Passiflorę”, legendarny burdel, co ma ceny iście fantastyczne. Co więcej, nieludzi tu nie wpuszczają. Powiadają też, że to sól w oku hierarchy. Jak tylko powstawał Novigrad, pojawiła się też „Passiflora” i panienki. Hierarcha grzmiał, groził i wyklinał, ale panie mają znacznie mocniejsze argumenty na rajców niżli on.

– Wejźmy jeszcze na Giełdę i skoczmy do Vivaldich. To jest Stary Rynek. Dawniej, jak miasto było jeszcze małe, to tu był targ, a w centrum mały ratusz i drewniana wieża... Teraz pozostały tylko te wielkie tablice na tamtej kamienicy, wrzeszczące gnomy i setki kupców...

– Mówiłeś coś Yzga? Nic nie słyszę?

– No wyszliśmy cało. Nie myślałem, że dziś na Giełdzie taki tłok. Prujemy do Vivaldich.

Yzga ruszył, przecinając po raz nie wiadomo który tego dnia Szlak Wiecznego Ognia. Kamienica, ku której się kierował, różniła się od tych ze Starego Miasta. Szeroka na pięć okien, strzelista, z wypalanej cegły, bogato zdobiona czerwono-czarnym freskiem. Wystawne przedproża z piaskowca ze Skellige były typowe dla miasta portowego.

– Podziwiał poeto: oto nasze Nowe Miasto. Po prawdzie to zaczęli je budować w dwadzieścia lat po pierwszych chałupach na Starym Mieście, ale to bez znaczenia. Dziś to podstawa ekonomii Novigradu. Mieszkają tu wszyscy: ludzie, krasnoludy, gnomy, elfy... Wszyscy, dzięki którym Novigrad słynie w świecie z rzemiosł i rozlicznych cechów. Znajdziesz tu kowali i ślusarzy, odlewników i złotników, bednarzy i cieśli. Spotkasz tu też i magika.

– Spójrz na tę kryształową kopułę. To Świątynia Melitele, może nie tak sławna, jak ta w Ellander, ale z całą pewnością nie gorsza! Tylko nie myśl sobie, że tu sama biedota. Jak zajdziemy do Zwierzyńca, to sam zobaczysz.

Rażno ruszyli, mijając kolejne szyldy. Gospody, warsztaty, zamtuzy...

– Tu mamy kanał i wyspę zbożową z machinami, co to je Thommas Kretshmar z Wielkiej Fabryki Wynalazków specjalnie sprokurował, a na wprost masz zamek. Dookoła Małej Szpicy to nie ogród, tylko rezydencje panów rajców i kupców. Powiadają nawet, że ostatnio skarbnik cechu kupieckiego starą rezydencję po jakimś magiku tu nabył.

– Ten mur po lewej odgradza Zwierzyniec. Cholera wie po co. Panom rajcom się ubzdurzało, że muszą wszelkie diwa na własne oczy zobaczyć. Paskudy tu mają rozliczne: widłogona, dwa kurołiszki i baktriany, i wielkie koty... Słowem: wszystko co tylko gryzie, żądli i może zaszkodzić. Póki klatki zamknięte, to jeszcze jakoś ujdzie, ale jak która potwora się wyrwie na miasto, to potem larum grają, strażnicy latają po mieście jak kot z pęcherzem, a rajcy na wiedźminów skąpią. Ile przy tym szkód! Wściec się można. Gadać się nie chce. Wstąpmy jeszcze tu... „Małe co nieco”

Nowe Miasto

Za rogiem uliczki, pod wąskim, pomalowanym na różowo domkiem zebrali się spora grupka gapiów. Na małym, ukwieconym balkonie, tuż pod spadzistym okapem dachu, stała młoda, jasnowłosa kobieta w nocnej koszuli. (...) Siedzieli wszyscy trzej na marmurowej cembrowni nie basenu nieczynnej fontanny, zajmującego środek niedużego placu ku wśród okazałych, ale wyjątkowo niegustownych kupieckich kamieniczek. Woda w basenie była zielona i potwornie brudna, pływające wśród odpadków złote orfy ciężko pracowały skrzelami i otwartymi pyszczkami łapały powietrze z powierzchni.

„Wieczny ogień”

„Różowy Domek”

Pomalowana na różowo kamieniczka to najpopularniejszy dom uciech w Novigradzie. Może nie tak wykwintny jak „Passiflora”, ale za to dwa razy tańszy, a przy tym dużo weselszy. W „Różowym Domku” spotkasz kupca, żołnierza i szlachcica, urzędnika i majstra, bywa tu nawet pewien lubujący się w ziemskich uciechach kapłan. Dziewczyny są młode, miłe, niebrzydkie, umyte i noszą ładne ciuszki. Widać je często w oknach, skąd się wychylają, eksponując swe wdzięki.

Na parterze, w izbie karczemnej, napić się można kilku gatunków piwa, wina i gorzałki. Jadła na co dzień tam nie sprzedają, lecz szeroko znane są huczne biesiady wyprawiane nie rzadziej niż co dwa tygodnie. Wówczas stoły są suto zastawione pieczonym mięsiwem, bochnami chleba, kaszą ze skwarkami, polewką winną, gotowaną rzepą i kapustą, jajecznicą na boczku i innymi wiktuałami. Goście, zapłaciwszy z góry, jedzą i piją ile sił, obcałowywani przez dziewczęta. Przygrywa skoczna kapela, a chichoczące panienki aż palą się do tańca. W dwie godziny po rozpoczęciu podają na stół słodkości: ciasta, słodkie bułeczki, orzechy w miodzie, pieczone jabłka i słodkie owoce. Piwo i wino leją się strumieniami.

Przez całą noc z otwartych okien „Różowego Domku” niosą się dźwięki muzyki, perliste kobiece śmiechy i zuchwałe okrzyki. Z początku sąsiedzi ślali do magistratu skargi na nocne hałasy, ale nic to nie dało, więc albo się wyprowadzili, albo przywykli. Czasami w przybytku rozkoszy zdarzają się pospolite pijackie bijatyki, a bywało nawet i tak, że po całonocnej hulance obudził się niektóry bez butów, czapki, sakiewki i szedł boso i głodno do domu. Ale ogólnie klienci są wielce zadowoleni i dla wielu obywateli Novigrad bez „Różowego Domku” nie byłby tym samym miastem.

Cukiernicza Kasa Pożyczkowa zwana „Torcikiem”

Mały, prężny bank założony przez spółkę mistrzów cukierników: czterech niziołków i jednego człowieka. Jego znakiem firmowym jest trzypiętrowy tort, prezesem – niziołek Rulf Schoffeltom, zarazem przewodniczący cechu cukierników. Udziałowcami są głównie piekarze i cukiernicy; w tych branżach ulokowana jest większość kapitału.

Sam bank to niezbyt okazały, drewniany budynek z piętrem i poddaszem, pomalowany na złocistobrazowy kolor. Drewniane stopnie wiodą na ganek, wsparty na rzeźbionych kolumnkach. Na ganku siedzi dwóch krasnoludów zbrojnych w miecze i tęgie pałki. Strażnicy przepędzają sprzed banku żebraków i włóczęgów, a przy tym pilnie obserwują interesantów wchodzących przez wielkie, dwuskrzydłowe drzwi. Za drzwiami rozciąga się oświetlony magicznymi lampami hol. Za mahoniowym kontuarem zasiada ospały, siwobrody, łysy niziołek, u którego trzeba zostawić broń.

Na parterze znajduje się bankowy lombard. Wyłożone czerwonym dywanem schody prowadzą na piętro. Tam, w olbrzymiej sali z drewnianymi przepierzeniami, załatwia się wszelkie sprawy. Krążą tu miłe, uśmiechnięte niziołki płci żeńskiej w złocistobrazowych sukienkach, trzymając tacki z cukierniczymi smakołykami i z kubeczkami słodkiego soku. Grzecznie pytają interesantów o cel wizyty, częstują słodkościami i prowadzą do właściwego urzędnika.

Co ciekawe, bank prowadzony jest wyłącznie przez niziołków, jedynie ochrona składa się z krasnoludów i ludzi. Liczna klientela „Torcika” to przeważnie drobni kupcy i rzemieślnicy, gdyż w przeciwieństwie do innych banków nie gardzi się tutaj żadnym pieniądzem. W „Torciku” mają konta zwykli szewcy, rzeźnicy i bazarnicy, a najubożsi przychodzą po kredyt jak do lombardu (niższy procent i długie terminy spłaty!), dając w zastaw drobne ruchomości. Wśród interesantów nie brak i średniozamożnych obywateli, ale bank zyskuje najwięcej właśnie na operacjach drobnych, których ma tak wiele, że klienci co dzień ustawiają się w kolejkach.

W ciągu czterech lat „Torcik” zarobił już na okazałą, murowaną siedzibę przy Zachodnim Bazarze, w której trwają prace wykończeniowe.

14

Eberhartt z Rivii



Trzydziestoletni, ponury, zamknięty w sobie adept nauk tajemnych. Zwykle odziany w wymięte i niezbyt świeże odzienie, zawsze ostrzyżony i gładko ogolony. Specjalizuje się w magii uzdrawiającej. Istnieje jednak na tym polu spora konkurencja, a Eberhartt żąda wygórowanych opłat, a dodatkowo odstrasza klientów niechętnym spojrzeniem i mrukiwością. Wynajmuje poddasze na Nowym Mieście. Nie utrzymuje kontaktów towarzyskich z nikim oprócz doktora Bertranda Wirtza, z którym połączyła go wspólna pasja naukowa – nieortodoksyjnie traktowana medycyna. Trawią długie godziny na badaniach i dysputach naukowych, konsultują ze sobą trudniejsze przypadki wśród pacjentów, często też wyjeżdżają do zakupionej ze wspólnych środków wiejskiej posiadłości Wirtza, aby – jak mówią – w spokoju i ciszy pracować nad epokowym traktatem medycznym. (Co się tam dzieje naprawdę, patrz „Doktor Bertrand Wirtz”, str. #).

Eberhartt szczególnie interesuje się lykantropią, nieustannie poszukując lekarstwa na tę przypadłość. Przyczyna jego chorobliwego zainteresowania jest niebagatelna: sam jest wilkołakiem. Wilk zbudził się w nim późno, w wieku dwudziestu kilku lat, po czterech latach studiów magicznych. Mistrzowie natychmiast zapragnęli zamienić go w królika doświadczalnego, ale udało mu się uciec. Ostatecznie osiadł w Novigradzie, gdzie nawet praktykującemu magikowi łatwo zniknąć w ciżbie. We współpracy z doktorem Wirtzem udało mu się uzyskać lekarstwo powstrzymujące przemianę fizyczną. Choć zachowuje ludzką postać, i tak podczas pełni ogarniają go ataki szału i chęć do przegryzania gardeł. Dlatego czas ten zawsze spędza w posiadłości, zamroczony środkami nasennymi, przywiązany do łóżka i strzeżony przez krzepkich krasnoludów.

Zabaczka

Szybko bogacący się „Torcik” jest solą w oku Vimme Vivaldiego, który podobno się odgrażał, że jak tak dalej pójdzie, to każe puścić budę cukierników z dymem. Może to tylko plotki, bo już minęło parę miesięcy, a podpalaczy jak nie było, tak nie ma. Jednakże któregoś dnia pewna hanza otrzyma zlecenie dodatkowej ochrony „Torcika”? Albo jego podpalenia?

Zabaczka

Wyszukiwaniem twardych i odważnych zabijaków zajmuje się właśnie Eberhartt. Lekarz musi dbać o reputację, zresztą czarodziej lepiej sobie radzi z awanturnikami. Mężni ludzie (i nieludzie) są potrzebni do wytropienia, chwytania i dostarczenia (najlepiej żywcem) potworów do eksperymentów, a gdy już takowy znajdzie się na miejscu, potrzebnych jest więcej uzbrojonych strażników. Eberhartt najchętniej zatrudnia hanzę spoza Novigradu – kto nie zna tożsamości pracodawców, ten niewiele może im zaszkodzić, choćby nawet miał za długi język.

Fritz „Fryc” Kreft

Dziesiątnik Straży Wiecznego Ognia, dowódca wart przy Bramie Klasztornej. Szczyci się pokątnym brzuchem i grubymi wąsiskami. U pasa nosi ciężki miecz o szerokiej głowni. Rumiana twarz z czerwonym nochem zdradza tęgiego pijaka, bo takim Fryc jest w istocie. Na służbie, co prawda, nie pije (parę kufla piwa to jeszcze nie picie), ale po skończeniu warty pierwsze kroki kieruje nieodmiennie „Pod Baryłkę”, gdzie zjada tłusty obiad suto zakrapiany piwem, a potem małymi świńskimi oczkami rozgląda się za kimś, kto postawiłby mocną gorzałkę. Z podwładnymi z zasady nie pije. Z byle kim nie będzie się spoufalał! Jeśli przychylnego sponsora nie znajdzie, sam płaci za pierwszy dzban i zaprasza do stołu kogo popadnie – a gdy dzban już osuszą, nachalnie domaga się, by teraz po sprawiedliwości postawił kolejną każdy z kompanów.

Gdy jest co pić, dziesiątnik tryska humorem, opowiada rubaszne historyjki, wali współbiesiadników po plecach (a rękę ma ciężką, oj, ciężką!), co i rusz wybucha głębokim, basowym śmiechem na całą izbę. Przy dzbanie wódki łatwo się z dziesiątnikiem zaprzyjaźnić – a nie trzeba mówić, że taka znajomość może się bardzo przydać, gdy trzeba będzie chyłkiem wydostać się z miasta albo uniknąć kontroli celnej. Gorzej, jeśli przypadkowa kompania wypije z ochotą frycowy dzban, ale nikt nie chce stawiać drugiego. Bo wówczas Kreft staje się napaśtliwy. Wyzywa darmozjadów (czy raczej darmopijów) od ostatnich, tego trąci w ramię, owego targnie za wąsy, aż dojdzie do szamotaniny. W zapasach Fryc radzi sobie całkiem nieźle, a tymczasem znajomy karczmarz śle po najbliższy patrol straży, która nadbiega z pomocą dziesiątnikowi i zabiera biesiadników na noc do aresztu. Wobec takiego obrotu spraw niektórzy goście znajdują jednak pieniądze i próbują udobruchać Fryca kolejnym dzbanem, ale już na to za późno. Dziesiątnik swój honor ma i darmopijom nie odpuści.



to dobra knajpa. Majster i tak mnie zrugą za spóźnienie, te dy piwko więcej czy mniej różnicy nie czyni.

– Zdaje się, że zapomniałem, ci opowiedzieć o Starej Nekropolii. No, to te kamienice za niewysokim murem pod Bramą Wiecznego Ognia. W sumie łebscy ci pierwsi Novigradczycy byli. Cmentarz blisko wody okrutnie, ale religia załatwiła problem zarazy. Otóż tu nie ma grobów. Znaczą się, ale inne. Jak człek umiera, to ciało wystawiane jest przez dni trzy w jednej ze świątyń, a potem uroczyste palone na stosie. Prochy zaś zbierają do urn, co je specjalnie na modłę twarzy zmarłego robią, nierzadko i biżuterią prawdziwą przyozdabiając. Pokrywka zaś naczyń nakryciem głowy jest osobliwym. Tak spreparowane ciało biedniejszy do kolumbarium noszą, a bogatsze, rody w willi wstawiają. I tak cmentarz jest odbiciem miasta. Obok rezydencji wysokie na kilka pięter czynszowe kamienice, gdzie tylko urna w „oknie” się mieści. Jak w gołębniku. My, znaczy krasnoludy, z dawna zabezpieczyliśmy nasz obyczaj i do dziś, jak obyczaj przykazał, chowamy zmarłych w kucharach na wydzielonej parceli Nekropolii.

Zamek Novigradzki

Laurentiusa Vavy „Bedeker przydatny, dla ludzi prostych, acz litery znających poczyniony”

Warownia sroga, w dawnych czasach postawiona, kiedy miasto na atak w każdej chwili narażone być mogło. Mury ma kamienne, mocne, basztami zbrojne, dwoma pasmami otaczające centralny donżon i przylegające doń budynki mieszkalne – wypisz wymaluj jak kamieniczki wyglądające,

a także zamkowe kaplice Wiecznego Ognia. Tamże jedna z rezydencji hierarchy się mieści, jednak – prawdę powiedziawszy – rzadko jest przezeń używana, bo ciasna, chłodna i niewygodna. Zewnętrzne pasmo murów otacza jeszcze fosa głęboka, w której ponoć potwory straszne mieszkają, a która cuchnie straszliwie. Między pasmami murów znajdują się budynki, gdzie kwatera główna straży się znajduje, w tym i Chappelle’a, także niezbyt przezeń lubiana. Ze strażą na zamku garnizon bitnego najemnego wojska stacjonuje, co ze strażą koty drze, ale nie otwarcie, bo za bójki w takiej bliskości hierarchy srogo się każe.

Jedna z baszt zewnętrznych zamku, złodziejską zwana, to także główne novigradzkie więzienie. Znaczniejszych złoczyńców zamyka się w wieży, a tych podłej kondycji – do lochu strąca ciemnego. W wieży sala tortur się mieści i nocą krzyki stamtąd słyszeć można. Powiadają także, że gdy księżyc pełny, na blankach widma dwojga kochanków, ongiś tam szczęśliwych, krążą i tańce upiorne odprawiają.

W czasach złych zamek schronieniem ma być dla mieszczan – i choć widać, że wszyscy się weń nie pomieszczą, na wypadek oblężenia stale spichrze pełne trzyma, bydło rzeźne, cekhauz pełen katapult, trebuszy, balist oraz inszej strzelby, zbrojownie oręzą przedniego pełne.

Wokół zamku zawsze wielu strażników i wojaków się kręci, baczenie na wszystko i wszystkich mających. Lepiej tam za dnia uważać na to, co czyni się i mówi, a nocą miejsca tego unikać, bowiem łąco o szpiegostwo posądzonym być można. A za szpiegostwo, jak wiadomo, stryk grozi.



Wieczny Ogień: Dzieje i obyczaje miasta

Historia Novigradu

764

Ładowanie ludzi, Unia Novigradzka.

768

Elfy opuszczają Novigrad. Zajęcie miasta przez ludzi, ustanowienie Strażników Wiecznego Ognia. Miasto rozwija się jako najsilniejszy ośrodek handlowy w rejonie. Stąd wyruszają ekspedycje w głąb ładu. Sprzyja temu fakt, że w mieście panuje wieczny mir, za którego złamanie grozi śmierć na stosie.

ok. 770

Założenie królestwa Redanii ze stolicą w Novigradzie

ok. 772

Przybywają kapłani Kreve. Kult organizuje się, powołani są kapłani, ustanowiona zostaje instytucja pierwszego hierarchy. Kapłani nie ingerują w handel, ograniczają się do strzeżenia Wiecznego Ognia, którego popularność wśród mieszczan wzrasta, gdyż jest on uznawany za opiekuna i gwaranta powodzenia miasta.

Ok. 800

Ze względu na przesunięcie granicy kraju na wschód następują przenosiny stolicy do Tretogoru za Radowida II.

800-1064

Novigrad rozwija się dalej, mieszkańcy czczą Wieczny Ogień, którego potęgę dowodzi cudowne ocalenie miasta przed kilkoma ogromnymi sztormami jesiennymi (zabrały one ogromne połacie ładu) oraz fakt, że nie było żadnego wielkiego pożaru. Wzrasta też znaczenie hierarchy, którego ze względu na powszechny szacunek zaczyna wysuwać się do reprezentacji miasta wobec króla Redanii i zagranicznych posłów, przybywających w sprawach handlowych (udział we władzach miasta i decydowanie o najważniejszych jego sprawach – podatki, budowie, przywileje, budżet – jest rzeczą „odwieczną”). Z tego też powodu m.in. hierarcha organizuje „służbę bezpieczeństwa”, czyli sieć szpiegów i donosicieli w mieście i poza nim, choćby w Redanii oraz miastach zagranicznych, dzięki czemu zdobywa w mieście niezachwianą pozycję. Nie trzyma jednak Novigradu twardą ręką, aby nie spowodowało to zmniejszenia dopływu kapitału oraz towarów i, w konsekwencji, obniżenia znaczenia miasta. Miasto

dysponuje szerokimi kontaktami ze wszystkimi znaczącymi ośrodkami, obraca też olbrzymimi jak na owe czasy sumami, a silna pozycja gospodarcza sprawia, że wzrasta jego niezależność od siedzącego daleko króla, który z bogactw miasta pokrywa koszty rozwoju kraju.

Ok. 1065

Chcąc powetować sobie straty wywołane utratą Koviru, Radowid III Ryży postanawia podporządkować sobie świątynię Wiecznego Ognia i zdobyć pełniejszą kontrolę nad miastem. Ponieważ hierarcha odmawia, Radowid morduje go. Oburzeni mieszczenie ruszają na zamek, król każe strzelać z łuków do ludzi, a sam ucieka do Tretogoru. Stamtąd nakazuje przekazać zarząd nad Novigradem bezpośrednio w ręce swojego namiestnika. Grozi, że w przypadku niepodporządkowania nakarmi Wieczny Ogień jego kapłanami. Następuje przewrót pałacowy: Radowid zostaje obalony na rzecz swojego brata, a sam umiera wkrótce w tajemniczych okolicznościach. Przerażeni i niepewni przyszłości mieszczenie novigradzcy werbują najemników m.in. z Cidaris i Lan Exeter, przy cichym poparciu Temerii. Jednocześnie w obronie swoich braci stają kapłani Kreve, grożąc klątwą, jeśli tylko znów zostanie pogwałcony status hierarchy Wiecznego Ognia. Nowy władca Redanii staje przed alternatywą: otwarta wojna z bogatym miastem, która pociągnęłaby za sobą klątwę krevitów, konflikt z Temerią oraz zamknięcie drogi dla redańskiego zboża i koniec wysokich podatków oraz drogich „podarków” albo zaakceptowanie stanu faktycznego, przy próbie wyciągnięcia z tego jak największej korzyści dla siebie. Wybiera to drugie: przy pośrednictwie temerskim następuje podpisanie traktatu, na mocy którego Novigrad staje się oficjalnie wolnym miastem, formalnie podlegającym Redanii (król otrzymuje tytuł protektora). Władza nad miastem należy do hierarchy oraz rady. Król zastrzega sobie przysięgę wierności, pomoc zbrojną na każde zawołanie, niewiązanie się z wrogami Redanii, wreszcie wysokie podatki z miasta i niskie cła na redańskie zboże oraz inne towary. Na koronację nowego redańskiego króla hierarcha jedzie do Tretogoru złożyć hołd oficjalny, a potem król zjeżdża do miasta, gdzie przyjmuje drugi hołd i miejskie klucze od rady i cechów. Hierarcha reprezentuje miasto wobec króla Redanii oraz posłów zagranicznych królestw, przybywających w sprawach handlowych. W sprawach politycznych powinien zwracać się do Tretogoru, a za jego wsparciem dalej, do konkretnego władcy.

Novigradzcy – w końcu mieszkańcy „pierwszego miasta na północy” – uważają się za lepszych od innych. Twierdzą, że posiadających misję kulturalno-cywilizacyjną. Stykanie się kultur sprawia, że Novigrad to stolica kultury i mody. Jeśli zaś chodzi o możliwość zetknięcia się z nowinkami z całego świata, to pod tym względem miasto konkuruje z Gors Velen, Lan Exeter i Pont Vanis. Jego neutralność zaś sprawia, że często krzyżują się tu też drogi rozmaitych tajnych służb, nad czym usiłują zapanować redański wywiad oraz specjalna straż hierarchy.

Od 1166 do dziś

Sytuacja określona przez układ trwa w zasadniczo niezmienionej formie. Oficjalnie Novigrad prowadzi twardą politykę neutralności, do czego wszyscy się przyzwyczaili, więc i redańska pomoc wojskowa stała się martwym zapisem. Pozostały tylko bardzo głębokie związki gospodarcze. W miarę upływu czasu hierarchowie zaczęli jednak prowadzić politykę „zbierania przysług” (głównie ulgi celne, handlowe, przywileje dla tej czy innej grupy, pożyczki) od miast, księstw oraz królestw i wykorzystują je w stosownym czasie do swoich celów (głównie gospodarczych, bardzo rzadko politycznych, np. nie maczają palców w przewrotach). Niekiedy się zdarza, że prowadzi w tym celu (przez tajnych wysłanników) rokowania z innymi władcami, pomijając oficjalną drogę przez kancelarię redańską. Nastąpiło pewne zbliżenie z Kovirem i jego miastami (dodatkowo wspólnota historyczna – oba należały kiedyś do Redanii) oraz Ligą Hengfors na gruncie ścisłej neutralności. Gospodarczy rozwój Nilfgaardu spowodował ożywienie stosunków z cesarstwem. Obecnie hierarchę niepokoi nieco fakt, że zaraz po wstąpieniu na tron Vizimir przesunął w swej królewskiej tytulaturze słowo „Protektor Novigradzki” zaraz za „redański”: znaczyć to może, że chce roztoczyć większą władzę nad miastem.

Religia — życiem ludu

*Tak być musi, bo ciągle tli się w nas ten ogień,
Wieczny ogień, który jest nadzieją.*

„Wieczny ogień”

– Widzisz tych w czerni, w okrągłych czapkach i z batogami? To straż świątynna, pilnująca porządku wokół świątyni i kaplic Wiecznego Ognia. Nie przyglądaj się im tak, bo jeszcze nas zamkną w Baszcie Złodziejskiej, a potem postawią zarzuty... Mniejsza o to, czy prawdziwe. W najlepszym razie skończy się sutą łapówką, w najgorszym stosem... Te biczce to lamie, mayheńskie batogi, w wielu miejscach zakazana broń, ale oni chętnie robią z niej użytek.

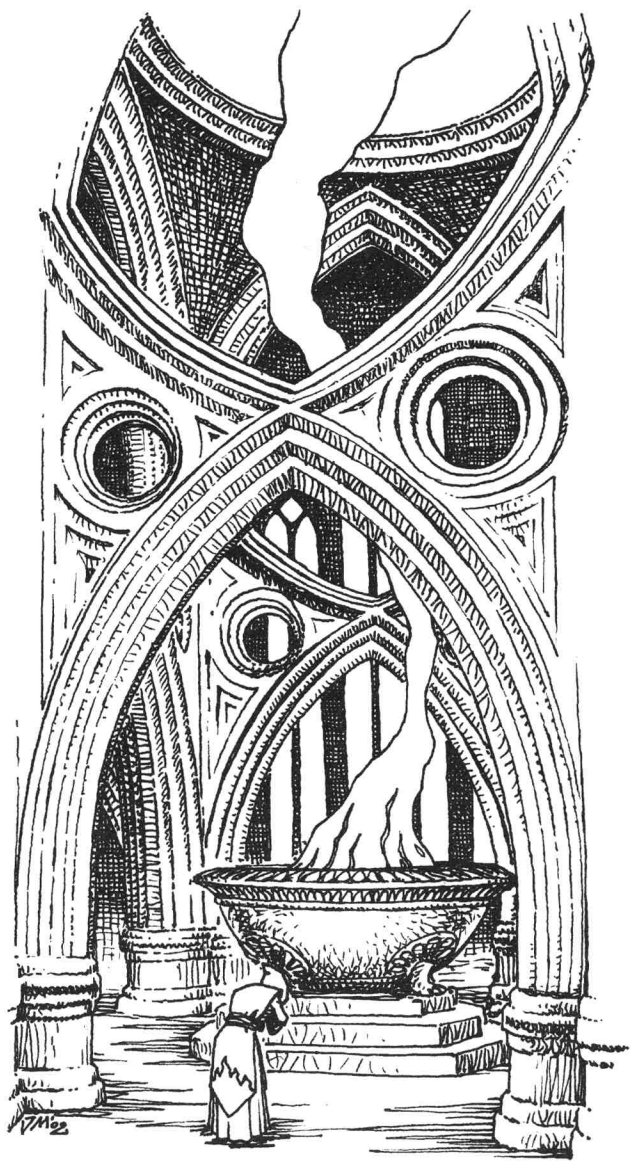
– Podlegają namiestnikowi do spraw bezpieczeństwa, on zaś tajnym służbom Novigradu przewodzi i kłania się hierarsze Wiecznego Ognia. Zorganizowano je, aby hierarcha wiedział o wszystkim, co dzieje się w mieście i poza nim, w Redanii i dalej... Namiestnik wielką ma władzę i zda się, że łatwo hierarchę obalić może. Bywa tak, zwłaszcza gdy ten jest stary i umysł mu szwankuje. Ale każdy mądry hierarcha wiele papierów ma na namiestnika i może go nie tylko urzędu, ale i głowy pozbawić. Cechy i rada miejska trzęsą przed namiestnikiem portkami, bo łatwo może on wyszukać każdemu plamę na życiorysie. Mniejsza o to, czy jest ona prawdziwa, czy też sam ją wywołał, bo w składzie sądowym zasiada przynajmniej jeden kapłan Wiecznego Ognia. Jak sądzisz, komu uwierzy, gdy dostanie zeznania kupca i namiestnika?

– Teraz funkcję tę pełni Chappelle, człek świecki. Mówią, że został namiestnikiem przekupując i przelewając krew.

Łatwo w to uwierzyć, bo był łajdakiem pierwszej wody. Był, bo się ostatnio zmienił: grzeczny, uczciwy, jak nie ten sam. Mówią, że go apopleksja chwyciła i śmierć do rzyci zajrzała, ale ja tam nie wierzę. Może tylko czeka, aż ludzie zaufania nabiorą, a wtedy znów sobie kieszenie złotem napełni?

– Oto jedna ze świątyni Wiecznego Ognia. Okazała, bo w tej dzielnicy sami mistrzowie rzemiosła mieszkają, o świątynię swoją dbają, w nabożeństwach uczestniczą. A jeśli kapłan widzi, że rodzina pobożna, to i za nimi słowo w Wielkiej Świątyni szepnie... Dlatego w najbiedniejszej nawet dzielnicy świątynia to najokazalszy budynek, a wokół niego czysto i bezpiecznie. Wstęp dozwolony wszystkim, niezależnie od wiary. Każdemu wolno znicz na chwałę Wiecznego Ognia zapalić. Tak samo w kapliczkach, na rozkaz hierarchy postawionych. Tyle ich, że wprost zliczyć nie sposób. Niekiedy na wyścigi je wznosili, bo mówiono, że za erygowanie odpisywać od podatku będą.

– A oto Wielka Świątynia, cała z marmuru. Jeden ze starych elfich pałaców, rozbudowany na ludzką modłę. Kiedyś słyszałem uczzonego, co twierdził, że kult nasz to zmieniona religia elfów, przez ludzi przyjęta. Radzono mu, by zamilkł, ale jął basować o swobodzie wypowiedzi. Następnego ranka



Kult Wiecznego Ognia

Kapłani Wiecznego Ognia podlegają tym samym zasadom, co kapłani Kreve. Religia jest jednak silnie związana z ogniem, więc jeśli któryś z kapłanów zamierza wymodlić u Wiecznego Ognia cud związany z tym żywiołem, trudność testu spada o 1.

Nowe modlitwy

Wykrycie magii

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 1 + modyfikator trudności rzuconego czaru

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: tura

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Opis: Dzięki tej modlitwie kapłan może stwierdzić, czy gdzieś w okolicy nie jest uprawiana magia (innymi słowy, czy ktoś nie rzuca czaru). Jeśli tak jest, wychwytuje towarzyszące czarowaniu zmiany w rzeczywistości i może bezbłędnie skierować się w daną stronę, aby przyłapać ofiarę na gorącym uczynku. Modlitwa ta działa nawet wtedy, gdy zaklęcie zostało rzucone jakiś czas temu, jednak modyfikator trudności wzrasta o 1 za każde pół godziny, które minęły od chwili czarowania.

Modlitwę tę znają kapłani Wiecznego Ognia oraz kapłani Kreve, choć wśród nich nie jest zbyt rozpowszechniona.

Wykrycie magii pozwala również stwierdzić, czy dany przedmiot lub eliksir jest magiczny. Trudność testu wynosi wtedy 4. Kapłan wie, że rzecz emanuje magią, lecz nie jest w stanie określić jej mocy.

Odporność na ogień

Koszt w PM: różny

Modyfikator trudności: różny

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 10 minut (plus 10 za każde 5 PM)

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Opis: Dzięki tej modlitwie kapłan może swobodnie bronić się przed niszczycielskim działaniem ognia. Magia chroni nie tylko jego samego, ale też cały jego ubiór i wszystko, co niesie ze sobą.

Modyfikator trudności i liczba niezbędnych do wydania PM określa tabela.

Wielkość płomienia	Modyfikator trudności PM	
Mały (płomyk)	2	5
Średni (pochodnia, małe ognisko)	3	10
Duży (duże ognisko)	4	15
Ogromny (pożar)	5	20

oddział czarnych przyniósł mu inwitycję. Sądzę, że sam hierarcha chciał omówić z nim te sprawy. I omawia je pewnie aż do dziś, bo go już nie widziałem.

– Wejdzmy do środka... bacz jeno na sakiewkę. Wielu tych handlarzy konterfektami i zniczami sprawnie potrafi urzezać mieszek.

– Widzisz? Dużo tu zniczy. Wielu kupców, którzy stąd za interesem wyjechali, przynajmniej raz w roku, w końcu maja, na uroczystość Wiecznego Ognia samemu albo przez zaufanego zapala znicze w podzięcie za błogosławieństwo. Ludzie przychodzą tu też co siódmy dzień, ustanowiony świątecznym na odpoczynek i oddawanie czci Ogniovi.

– Nie zdziw się, gdy tu niebudzisz zobaczysz. To ktoś od dawna w mieście zasiedziały, dziękuje za błogosławieństwo i opiekę nad warsztatem czy kramem. Wielu z tych, co i niedawno w mieście się osiedliło, widząc jego ogrom i chwałę, rychło zaczyna Wieczny Ogień jeśli nie czcić, to przynajmniej szacunkiem darzyć.

– W tej ogromnej misie na ołtarzu płonie Święty Ogień, symbol nadziei i przetrwania, droga wskazana w mroku, zapowiedź postępu i lepszego jutra. Znasz już jego dzieje?

Kult Wiecznego Ognia

Anonimowa o kulcie opowieść

Gdy nasi przodkowie wysiedli z łodzi w delcie Pontaru, Novigrad był miastem elfów. Kiedy przenieśliśmy się bliżej, elfy po prostu opuściły miasto, zostawiając puste budynki. Ludzie, idąc opuszczonymi ulicami, zauważyli, że z jednego z pałaców bije dziwny blask. Wewnątrz zastali człowieka, siedzącego przy płonącym w wielkiej misie ogniu. Począstował on naszych przodków jadłem i napojem. Spytany, kim jest, odparł: „Strzeż Wiecznego Ognia, a póki będzie on gorzał w tym miejscu, póty będzie trwać to miasto i wasz ród” – po czym zniknął.

Zdziwieni ludzie dopatrzili się w tym zdarzeniu boskiego znaku i wyznaczyli kilku mężczyzn do pilnowania ognia. Później z południa przybyli misjonarze Kreve, niosący wiarę w swoje bóstwo. Gdy usłyszeli o całym zdarzeniu i ujrzeli Wieczny Ogień, uznali, że miasto zostało pobłogosławione obecnością Kreve, który jednak nie wyjawiał swego imienia. Misjonarze ci osiedli i organizowali kult Wiecznego Ognia na swój wzór. Im to kapłani zawdzięczają szaty czerwonej barwy, a hierarcha – purpurowej.

Był to jedyny murowany gród w okolicy, więc ściągało tu mnóstwo luda. Jedni handlowali, inni parali się rzemiosłem, a wszystko za błogosławieństwem kapłanów Wiecznego Ognia, dzięki którym w mieście do dziś panuje mir targowy. Nikt pod groźbą śmierci na stosie nie ośmielił się go złamać. To właśnie stąd wyruszały wojska w głąb łądu, sioła zakładać, tu pierwszą stolicę mieli królowie redańscy. Z czasem w Novigradzie pojawili się niebudzisz. Nie wadzili kapłanom, bo złotem płacili, Wiecznemu Ogniovi się kłaniali i w mieście szkód nie czynili. Kapłani Kreve nic na to rzec nie mogli, bo ogromnym mirem się strażnicy Wiecznego Ognia cieszyli, którzy mieszkańcy jeli czcią otaczać jako grodu opiekuna. I tak już zostało: krevice siedzą w swoich świątyniach, czasem schodzą się z kapłanami Wiecznego Ognia, modlą się razem, ale do rządów w mieście się nie pchają. Dobrze też żyją nasi kapłani z kapłankami Melitele, które mają w mieście swą świątynią. Jeno z jemiolarzami się nie lubią,

bo ci krzyczą, iż ścieki ryby trują i w delcie Pontaru niewiele ich zostało.

Bardzo nasi kapłani nie lubią magii. Wiadomo, miejsca, gdzie płonie Wieczny Ogień, kalać ona nie powinna. Zastwierdzonym przez Kapitułę zapisem uprawianie tu czarów uznawane jest za bluźnierstwo. Wyjątkiem jest handel sprowadzonymi z miasta przedmiotami magicznymi. Żaden mag, nawet po kryjomu, nie ośmieli się praktykować swej sztuki wśród miejskich murów. Tych, co ryzykują, wyłapują kapłani obdarzeni łaskami Wiecznego Ognia. A dlaczego owi dumni czarodzieje zakaz ten respektują? Bo tu składniki do czarów i eliksirów są najtańsze.

Mir, jakim się kapłani i hierarcha cieszyli, sprawił, że to jego właśnie, a nie rajców do rozmów z posłami królów wysuwało. Dumano, że gdy się Wieczny Ogień, opiekuna miasta, reprezentuje, to nie może nic miastu złego uczynić. Skoro tak wielki obowiązek na hierarchę spadł, ten jął organizować miastu służbę tajną, aby mu donosiła o wszystkim, co się w Redanii i innych królestwach dzieje. Nim się rajcy obejrzel, już ich w ręku miał; zostawił tylko prawo decydowania o sprawach pomniejszych. Nie mógł jednak zbyt krępować handlu i rzemiosła, bo tym Novigrad od niepamiętnych czasów stoi, i gdyby za mocno mieszczań ścisnął, rychło by go prześcignęły inne miasta. Dlatego wystarczyło mu, aby wszyscy podatki równo płacili i przeciw Wiecznemu Ogniovi nie bluźnili. A na tych, co by bluźnili albo miastu szkodę czynili, miał już gotowe donosy, za które konfiskata majątku i stos grozą.

Na zapleczu świątyni mieszkają kapłani, szkoleni w dawnym zamku królewskim, gdzie hierarcha ma siedzibę. Chętni licznie się tłoczą, bo to honor wielki. Tam się uczą wszystkiego, co potrzebne, a potem w święto Wiecznego Ognia zostają wyświęceni. Odpaść też nie wstyd, bo przez te pięć

Relikwia

Święty znicz

Moc: Słaba

Opis: Znicz można kupić na dowolnym targowisku lub przed świątynią, a jego wielkość zależy tylko i wyłącznie od zasobności kieszeni nabywcy. Moc relikwia nabywa w momencie, gdy zostanie zapalona przez kapłana bezpośrednio od Świętego Ognia. Jeśli płonący znicz uda się donieść do domu, to pomieszczenie, w którym się znajduje, należy traktować jak pozostające pod wpływem *Modlitwy ochronnej* (patrz **W:GW**, str. 112). Jej wpływ rozciąga się na samo pomieszczenie i znajdujące się w nim sprzęty oraz osoby.

lat na pewno się każdy czegoś nauczy. Można więc do kupca, do banku czy śpiewem iść zarabiać, bo głos ułożony.

Hierarcha decyduje gdzie nowego kapłana posłać. Zwykle akolita służy w jednej ze świątyni, ale co bardziej obrotnych przy sobie zostawia. Ponoć czasem wysyła ich do innych królestw, choć winien pchnąć posła do Tretogoru, króla o pośrednictwo prosić.

Obecnie hierarchą jest Cyrrus Engelkind Hemmelfart. Jemu kapłani podlegają, on najważniejsze sprawy z radą miasta ustala, posłów ościennych przyjmuje, jeśli chcą o ulgi dla kupców prosić, albo o kredyt ze świątynnego skarbcza. Odpowiada też za miasto przed królem Redanii, ale po prawdzie to żaden król nie podniesie na niego ręki.

Żył w Redanii król Radowid III Ryży, który z Kovirem wojnę przegraną toczył. Od dawna mieszczań novigradzkich podatkami gnębił, ową wojnę finansując. Umyślił hierarchę ówczesnego, Waltera Bedę, zmusić do poddania się swej władzy, dzięki czemu łapę na mieście by położył, wpływy do skarbcza mnożąc, bo Novigrad nie ma równych sobie portów na północy. Zjechał nawet do miasta, omówić sprawę z hierarchą, bo słusznie uznał, że to on jest miasta głową. Bada nie zgodził się, więc go król zasieć kazał. Rozsierdził się lud novigradzki, że Radowid na hierarchę rękę podniósł, i na zamek uderzył. Król straży w ciżbę szyc kazał, a sam uciekł sromotnie, miasto przeklinając. Przestraszyli się mieszczań, i dalej najemnych z Cidarisi czy Povissi ściągać. Rozzłoszcili się też kapłani Kreve, zagrozili władcy klątwą, gdyby chciał gwałtem na ich braciach praw dochodzić.

Wieczny Ogień nie pozwolił, by krzywda miastu się stała, bo zaraz potem króla z tronu zrzucił brat jego, książę Gedowid. Wygnany Radowid w niesławie skończył – z boskiego dopustu czy trucizny, nie wiadomo. Siepaczy, co na hierarchę ręce podnieśli, pioruny wybiły, a ciało Bedy cudownie objęte Wiecznym Ogniem zrosło się na powrót. Do dziś na wieczną pamiątkę leży w katakumbach pod świątynią.

Następca Radowida, ledwo koronę włożył, układać się z miastem począł, bo wiedział, że bez towarów novigradzkich i jego podatków rychło skarbiec opustoszeje. Rozmawiano pod patronatem Lamberta Pięknego Temerskiego, który oferował się jako pośrednik. Liczył on po cichu na to, że jak spór rozstrzygnie, to i inni poproszą go o pomoc, a na tym potęgę temerską zbuduje. Nie doczekał jednak, gdyż padł na suchoty trzy miesiące później. Jesienią roku 1065 stanął traktat, zwany

Ważniejsze święta Novigradu

Przejęte z elfiego kalendarza Imbaelk i Lammas, Saovine i Belleteyn, oba Przesilenia i obie Równonoc również wśród ludzi stały się ważnymi świętami, dniami uroczystymi.

„Wieża Jaskółki”

Także w Novigradzie świętuje się wszystkie święta z elfiego kalendarza. Dni świąteczne to kolejno Imbaelk (7 lutego), Birke (23 marca), Belleteyn (1 maja), Midaëte (19 czerwca), Lammas (3 sierpnia), Velen (23 września), Saovine (1 listopada), Midinvaerne (24 grudnia). Ponadto obchodzony jest Tydzień Kreve (16-23 czerwca), kiedy to urządzi się wielkie spektakle w Teatrum. Jednak największe uroczystości połączone z procesjami przez ulice miasta przypadają w Dzień Lądowania (25 lutego) oraz Dzień Wielkiej Świątyni, czyli ukończenie budowy Wielkiej Szpiczy. Wówczas wszelkie kramy i przybytki zostają zamknięte, a prawi mieszczenie gromadzą się na Długim Targu i Trakcie Wiecznego Ognia – trasie procesji hierarchy. Z tej też okazji ogłaszana jest dwa razy do roku amnestia dla drobnych złoczyńców, z których lud zebrany przed ratuszem może wybrać jednego, a tego hierarcha ma obowiązek ułaskawić.

wyzimskim. Gedowid zostawił radzie i hierarsze władzę nad miastem, ale zastrzegł sobie zwierzchność, wierność i takie tam. A ostatnio Vizimir wymógł na mieście prawo składu, bo wiedział, że dzięki temu więcej złota i towaru tu zostanie. Cechom nie w smak było, bo się bały, że ich z interesu wykukają. Ale i one ucichły, gdy się Chappelle pokazał i dał do zrozumienia, że hierarcha nie lubi tych, co miastu szkodzą.

Życie miasta

O cechach słów więcej niż kółka

Jezkiera notatka z wizyty w Novigradzie, ze słów miejscowego spisana

Czymże są cechy i gildia, tego już chyba nie muszę tłumaczyć. Chyba nawet u was, w tym dzikim Talgarze czy Velhadzie, wiecie takie rzeczy. Dobrze, dla porządku rzeknę, że cech to organizacja zrzeszająca grupy rzemieślników i robotników danego miasta (na przykład bednarzy, złotników, grabarzy), a mająca na celu między innymi samopomoc, ochronę interesów danej grupy, a także regulowanie podaży i popytu na jej usługi. Powiem jeszcze, że dba o jakość usług albo wyrobów. Podobna organizacja, zrzeszająca kupców, nosi miasto gildii.

Sądziś, że łatwo zostać uczniem albo czeladnikiem? Że wystarczy tylko dobrze uczyć się wykonywać swoją pracę i zdać egzaminy? W naszym kochanym Novigradzie w większości cechów liczba mistrzów jest odgórnie wyznaczana. Chodzi ponoć o to, aby zapobiec niepotrzebnej rywalizacji wewnątrz jednolitego wszak bractwa. Przyjaźń ma być i solidarność! Dlatego nierzadko mistrzem zostać możesz dopiero wtedy, gdy zemrze jakiś inny majster. A i najlepiej, abyś wcześniej wzenił się w jego rodzinę – to i warsztat odziedziczysz, i narzędzia, a możliwe, że całą czeladź też. Bo wdowę poślubisz musowo.

To nie jedyna przeszkoda. Aby i czeladników nie było zbyt wielu, w naszym kochanym Novigradzie utrudnia się także awans terminatorów. Zazwyczaj uczniowi wolno pracować nad majstersztykiem tylko w czasie wolnym od posług względem swego mistrza. A mistrz każe pracować od rana do wieczora. Czasu trochę znaleźć może tylko w jeden dzień na siedem, wtedy gdy inni cieszyć mogą się odpoczynkiem. Co gorsza, pracować trzeba własnymi narzędziami i surowcami, za które – rzecz jasna – słono trzeba płacić. A czeladnik groszem nie śmierdzi, wyłącznie onucami.

W bogatszych i zazdrośnie strzegących swej elitarności cechach, awansujący terminator lub czeladnik musi jeszcze wystawić dla całego cechu wielką ucztę, rzecz jasna ze swoich funduszy.

Cech ma, oczywiście, swoje dobre strony – szczególnie takie, co skupia rzemieślników. Zrzeszenia wytwórców rzeczy ważnych i potrzebnych, choćby złotnicy, mają obowiązek oddania każdego nowego wyrobu do oceny starszym bractwa – i jeśli ocena ta wypadnie pozytywnie, dopiero wtedy mogą go sprzedawać.

Troską o jakość wyrobów dyktowany jest jeszcze jeden nakaz, pochodzący z czasów, gdy na ulicach i domach naszego

pięknego miasta nie było tylu znacznych latarni ani pięknych lamp. Otóż wedle tegoż nakazu nie wolno pracować po zmroku. W świetle świecy albo pochodni świat wygląda inaczej, niż w słonecznych promieniach. Ponoć łatwo przeoczyć wiele drobiazgów, inaczej widzi się kolory czy fakturę materiału. Słowem, to co nocą piękne, rankiem piękne być nie musi. Zupełnie jak z niewiastami...

A wiesz, że poszczególnym członkom cechów nie wolno reklamować swoich wyrobów? Dlaczego? Ej, to przecież jasne – w bractwie musi być solidarność: jak już zachwalać, to solidarnie, wyroby całego bractwa.

Ceny ustala się podobnie, a czyni to zarząd cechu. Bez jego zgody nikomu z bractwa nie wolno sprzedawać ani taniej, ani drożej. Nie wolno nawet produkować nadmiernej ilości towaru, która zachwiałaby rynkiem i zmusiłaby do obniżenia cen. Winny podobnej zbrodni nie ma co liczyć na łagodne traktowanie, a skonfiskowane wyroby pali się zwykle w Wiecznym Ogniu. Kto mimo wszystko poważy się obniżyć ceny wyrobów bez wiedzy, a co gorsza zgody cechu, ten nawet może pożegnać się z życiem – bractwo ma długie ręce i sporo pieniędzy na wynajęcie rozmaitych bandziorów. Dzięki temu stoją bracia cechowi murem nieprzerwanym, spójni wewnątrz, odporni na ataki swą jednością. Obcym są zaś wielce niechętni. W naszym kochanym Novigradzie obcy rzemieślnicy nie mogą na przykład sprzedawać swoich wyrobów, chyba że w określonych miejscach albo za specjalnym za przyzwoleniem.

Novigradzcy towarzysze cechowi bardzo zazdrośnie strzegą sekretów swojej pracy. Człęk znający jej tajniki, który ucieknie do innego miasta – to zdrajca. Ściga się go w majestacie prawa i kara śmiercią. Siłą Novigradu jest wszak pieniądź, a ten, kto utrudnia jego zarabianie, godzi w samo serce miasta.

Dobry cech opłaci pogrzeb twoich bliskich i wspomóż cię oraz twoją rodzinę stosowną rentą. Małą, ale wyżyć się da. Jeśliś chory, to novigradzcy bogacze wypłacą ci też skromną zapomogę (niewielka, ale w Gors Velen czegoś takiego nie znają!), dzięki której nie zginiesz z głodu.

Novigradzkie cechy starają się odwzajemnić miastu za opiekę i szerokie możliwości zarobku, jakie im ono oferuje. A miasto każe sobie płacić. Ech, to nieistotne. Ważne tylko, że nasz kochany, wielki Novigrad liczyć zawsze może na dzielnych rzemieślników w razie bezpośredniego zagrożenia. Każdy cech ma przydzielony odcinek muru i baszty, których ma bronić. Utrzymuje też własny arsenał. Szczęśliwie dawno już obce wojska nie podeszły pod same mury, bo mam wrażenie, że broń stara już jest i zardzewiała.

Bractwa łożą też spore sumy na utrzymanie i budowę nowych kaplic Wiecznego Ognia oraz na szkoły; wystawiają też własne patrole, wspomagające świątynną straż hierarchy.

Wiesz, jak w naszym Novigradzie mieszkają członkowie cechów? Członkowie cechu związani z jednym z mistrzów zamieszkują jego kamienicę niczym wielka rodzina. Na poddaszu zwykle dostają kwatery uczniowie – dosyć podłe to miejsce, ale zawsze dach nad głową. Na drugim piętrze rezydują czeladnicy, na pierwszym zaś swe prywatne komnaty ma sam majster. Parter kamienicy zajmuje sklep.

Kamienice członków jednego cechu buduje się zwykle blisko siebie, przy uliczkach zwanych od mieszkańców na przykład Piwną czy Bednarską.

Gildia złodziejska i cech żebraczy

Straż świątynna z Novigradu

Przypadkiem znaleziony dokument, nieznanego autorstwa; według zapewnień władz Novigradu – fałszywy

Gildia złodziejska i cech żebraczy, podobnie jak i Plac Cudów, owiane są legendą i właściwie nie wszyscy wierzą w ich istnienie. W Czerwonej Dzielnicy powiada się, że nawet gdyby Chappelle kazał puścić cały tan bajzel z dymem, to i tak nie znalazłby ani śladu po królu żebraków czy złodziei.

Złodzieje i żebracy już dawno temu dogadali się między sobą oraz z Chappellem. Na czele cechu żebraczego stoi „król” (obecnie to niejaki Ślepy Leon, Zawodowcem zwany) urzędujący na Placu Cudów. Wraz z zausznikami ustala grafiki żebrania w miejscach strategicznych, jak Szpica, Wielka Brama czy Długi Targ. Jego osobista „ochrona” odbiera codzienny haracz, czyli tzw. „składki” od reszty majstrów i czeladników żebraczych.

Nie inaczej rzecz się ma z królem złodziei, tyle że ten jest nieuchwytny. Dyspozycje i polecenia przekazuje przez dwóch gnomów – Kranmera i Kwintensena (ten ostatni jest na co dzień trębaczem na wieży ratuszowej, a stryj jego prowadzi lombard na Starym Mieście). Naprawdę król nie istnieje, oba gnomy zaś prowadzą cały interes do spółki z Leonem. Krótko mówiąc, czy płacisz haracz jednym, czy drugim – wszystko i tak ląduje w jednej kasie. Oczywiście jedni i drudzy zwalczają każdą „nielegalną” konkurencję. Na dodatek mają niepisany układ ze strażą. Wyznaczyli sobie granice jurysdykcji, za którą odpowiadają, a która pokrywa się w dziwny sposób z Czerwoną i niektórymi rejonami Portu. W zamian Chappelle dostał gwarancję, że żadnemu obywatelowi (przyjeźdni się do nich nie zaliczają), nawet w Czerwonej Dzielnicy, włos z głowy nie spadnie.

Zabaczka

Ostatnimi czasy sprytny układ się psuje. W mieście coraz częściej pojawiają się „dzicy” złodzieje, a i kilka morderstw na Starym Mieście nie poprawiło stosunków. Chappelle dał Kwintenseniowi ultimatum i grozi, że jeśli nie przywróci *status quo*, to czarne czapki wejdą do Czerwonej Dzielnicy, by robić pokazowe „wywieszki”. W końcu szubienica nie na darmo zyskała pięterko...

Z zaułka na wprost fontanny wyszło czterech czarno odzianych osobników w okrągłych, skórzanych czapkach, wolno kierując się w stronę basenu. (...) Z uliczki za ich plecami wyszło następnych czterech. Ci nie podchodzili bliżej, rozstawinwszy się, zablokowali zaułek.

„Wieczny ogień”

Laurentius Vavy „Beder przydatny, dla ludzi prostych, acz litery znających poczyniony”

Srodzy strażnicy Wiecznego Ognia nie tylko świątyni pilnują, ale także porządku w mieście. Chadzają tedy po ulicach, zwykle piątkami, przez dowódcę patrolu wiedzeni, łapiąc i do lochu zaciągając zbrodni wsze-lakich, a i tych, co spokój w sposób wyjątkowo chamski i bezczelny zakłócają. Szczególnie chętnie łapią i okrutnie się obchodzą z osobami urągającymi Wiecznemu Ogniovi. A że trudno zgadnąć, co w danej chwili za uraganie Ogniovi wezmą, lepiej ostrożnym przy nich być niesłuchanie. Na przekupniów, stragany bez pozwolenia rozkładających, cięci też są, a również na wszystkich, których hierarcha albo jego pełnomocnik zatrzymać każe.

Podatki od zatwardziałych dusigroszy ściągają, srodze ich przy tym obijając. Biada temu, kto razy od nich dostanie,

bowiem baty z lamii kolczastej noszą, a kto onym dostanie, ten na rzyci i ze dwa roki z trudem siadać może.

Co ciekawe, strażnicy – choć z zamtuzów korzystać im nie wolno, a i w gospodach pić zbyt nie przystoi – przybytki te często odwiedzają muszą, bowiem rozkaz od hierarchy, aby porządku i uczciwości tam pilnowali. Baczą więc, czy dziewczki aby nie chore, za młode tudzież brudne; sprawdzają też, czy trunki nie fałszowane, a jadło świeże.

Patrole po ulicach zwykle piątkami chadzają, jednakże strażnicy jako tacy na dziesiątki się dzielą, pod wodzą dziesiątników. One dziesiątki

Typowe wykroczenia przeciw prawu Novigradu

Wykroczenie	Kara
Bójka	24 dni w wieży i deptanie kół w żurawiach portowych
Defraudacja majątku publicznego	Tortury, grzywna, przepadek mienia rodziny
Herezja i odstępstwo od Wiary	Stos
Kradzież	Stryczek
Morderstwo człowieka	Kara gardłowa, zależnie od stanu pozwanego*
Zamordowanie nieлюдzia	Grzywna wedle uznania sędziów

* Stryczek, ścięcie, ćwiartowanie, zaćwiczenie lamia

Przykładowy strażnik Wiecznego Ognia

Rasa: człowiek
 Ko: 2 Po: 3 Si: 3
 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 3
 In: 2 Og: 1 Wo: 2
 Żywotność: 26 (7/14/20/26)
 Walka bronią: 3
 Walka wręcz: 1
 Unik: 3
 Obrona fizyczna (dystans/
 bronią/wręcz): 2/5/3
 Obrona magiczna (czary/
 modlitwy/znaki): 1/1/1
 Zbroja: kurta novigradzka
 ćwiekowana (1),
 kolczuga (2)
 Broń: Pałka k3+1+2xSi,
 lamia 2k6+2xSi
 PW: 14
 PM: 0
 Manewry w walce bronią: Wszy-
 stkie dostępne lamią.
 Wybrane umiejętności:
 Czytanie i pisanie 1,
 dociekliwość 2, ekonomia 1,
 języki (wspólny) 2, nasłuchiwanie 1, przenikliwość 2,
 przeszukiwanie 2, spostrzegawczość 3, szacowanie 1,
 szelmowstwo 1, tortury 2, wigor 1, zastraszanie 2, zbie-
 ranie informacji 1, zimna krew 2.



Lamia

W rękach trzymali dziwnie wyglądające krążki, jak gdyby kawałki zwiniętych lin. (...) W większości znanych Geraltowi krajów wyrób i posiadanie kolczastej lamii, zwanej maybeńskim batogiem, było surowo zakazane. Novigrad nie był wyjątkiem. Geralt widział ludzi, których uderzono lamią w twarz. Twarzy tych nie sposób było zapomnieć.

„Wieczny ogień”

To specyficzna odmiana bata służąca tylko do walki. Znakomicie sprawdza się w starciu z tłumem. Pomiedzy kolczaste pnącza tworzące zewnętrzny spłot wplecione są pięciocentymetrowe, stalowe kolce. Lamia jest niezwykle efektywna, jednak posługiwanie się nią wymaga wielkiej wprawy. Baty mają długość (bez trzonka i końcówki) od 3 do 4 metrów. Egzemplarze używane przez straż Wiecznego Ognia są dodatkowa obciążone na końcu trzonka ołowianą główką, która może być traktowana w walce wręcz jak buława (k6 obrażeń). W walce na odległość stosować natomiast można gamę „cieć” i „chwytów”.

Lamia, broń cięższa

Do użycia potrzeba **dobrej** (3) Zwinności i Zręczności.
 Obrażenia: k6+2xSi (starcie) 2k6+2xSi (dystans)
 Zasięg (m): bliski 1-2; średni 2,1-3; daleki 3,1-4

Uwaga: Lamią nie można wykonywać manewrów w bliskim zasięgu, kiedy to owa broń staje się tak naprawdę budy-ganem. Walka na zasięg średni i daleki podlega modyfikato-rom opisanym w walce strzeleckiej (patrz **W:GW**, str. 74).

Manewry w walce batem

Poziom walki		Koszt		
bronią: baty	Nazwa	w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
1	Uderzenie	0	0/0	Brak.
2	Podcięcie	2	0/+1	Test Zw o ST 4 lub upadek. Przeciwnik otrzymuje tylko połowę obrażeń.
3	Spętanie	4	-1/+2	W pierwszej rundzie pochwyciony otrzymuje maksymalne obrażenia za-dawane przez lamie. W każdej następnej dolicza się tylko premię z Si x 2. Aby się wyrwać, złapany musi wykonać udany test sporny trafienia i akrobatyki, gibkości lub walki wręcz, o bazowej trudności 3.
4	Wytrącenie broni	7	-1/+2	Atakujący uderzeniem bata wyrzywa broń przeciwnikowi. Broń zostaje odrzucona na 2k6 metrów od walczących w losowym kierunku. Aby wy-rwanie się nie powiodło, atakujący musi zwyciężyć w teście spornym swojego trafienia i walki bronią przeciwnika, o bazowej trudności 3.
	Zadzierzgnięcie	10	-1/+3	Udany test trafienia powoduje, iż zarzucona na szyję ofiary lamia zaciska się i dusi go. W każdej rundzie zadzierzgnięcia ofiara otrzymuje maksy-malne obrażenia w głowę. Z morderczej pętli można się wyrwać po spo-rnym z trafieniem teście akrobatyki lub gibkości, o bazowej trudności 2.
5	Przechwycenie broni	8	-2/+2	Atakujący uderzeniem bata wyrzywa broń przeciwnikowi w taki sposób, że pada ona w miejscu, w którym zechce (np. pod nogi przyjaciela), ale nie dalej niż 5 metrów od walczących. Aby przechwycenie się nie po-wiodło, atakujący musi zwyciężyć w teście spornym swojego trafienia i walki bronią przeciwnika, o bazowej trudności 4.

Uwaga: Aby posługiwać się batami, trzeba wykupić specjalizację (walka bronią: baty). Ponadto trzeba znaleźć nauczycie-la, który przekaże śmiałkowi potrzebną wiedzę. Ponadto manewry można wykonywać tylko przeciw wrogowi znajdującemu się w odległości co najmniej 2 metrów.

grupują się w setki dowodzone przez setników. Miasto podzielone jest na cztery kwartały, a każdym z nich inny setnik zarządza. Na czele zaś całej straży namiestnik hierarchy do spraw bezpieczeństwa stoi, którym obecnie człek Chappelle zwany.

Strażnicy rezydują w budowanych przy świątyniach Wiecznego Ognia koszarach. Tamże są lochy dla więźniów, sale tortur, a czasem i szafot niewielki. Straż świątynna rekrutuje się z ludzi różnej proveniencji. Głównie to najemnicy z Redanii, ale ponoć zajęcie znajdzie tam każdy chętny – pod warunkiem, iż dyscyplinie rad się podda. Zaciągnąć można się nie mniej niż na dwa roky, a przez ów czas za każde przewinienie chłosta grozi, szczęśliwie zwykłym batogiem. Jednak winni cięższych zbrodni, nadzy między dwoma szeregami strażników z łamiami przebiec muszą, czego ponoć nikt jeszcze nie przeżył.

Strażnicy w czerń się odziewają, a poznać ich można po krągłych czapkach ze skóry. Broni zwykle inszej niż łamie nie noszą, zwinięte i do pasów przytroczone. Rangę strażnika widać także po pasku białego sukna na rękawie naszytym: jednym dla dziesiętnika, dwóch dla setnika.

Flota Novigradu

Uwag kilka żeglarsza i nawigatora Kristofusa Kolumbusa

We wszystkich flotach Kontynentu siłą okrętu jest liczba żołnierzy na pokładzie. Nieliczne są maszyny miotające ciężkie głazy bądź olbrzymie włócznie, a jeszcze rzadziej się zdarza, by to one rozstrzygnęły bitwę. Niewiele szyprów ryzykuje też taranowanie dziobem, bo zatonać mogą przy tym oba statki. Bitwy morskie nie różnią się więc zbyt od lądowych. Okręty zbliżają się do siebie, następuje ostrzał z kuszy i łuków, a potem statki szepią się burtami i o zwycięstwo decyduje walka wręcz. Dlatego oprócz marynarzy niezbędnych do prowadzenia okrętu, na pokładzie znajduje się zawsze oddział bitnych żołnierzy, nawet na statkach kupieckich. To oni rozstrzygają morskie starcia.

Wyjątkiem są walki toczone przez okręty noszące banderę novigradzką, bowiem flota Wolnego Miasta uzbrojona jest w straszliwą, magiczną broń zwaną Wiecznym Ogniem. Piekielne maszyny, umieszczone na kasztelach dziobowych, zięją z rur strumieniem płynnego ognia na odległość pięćdziesięciu kroków, a potrafią też ślać pojedyncze ogniste kule ze trzy razy dalej. Czarodziejskiego ognia woda się nie ima, więc nie da się go ugasić – będzie płonął tak długo, aż spopielą wszystko. Sposób jego produkcji to najpilniej strzeżona tajemnica wojskowa Wolnego Miasta. Żołnierze obsługujący maszyny wiedzą, że wieczny ogień to jakiś tajemniczy płyn, miotany przez rurę pod ciśnieniem wytwarzanym przez pompy. Nikt jednak nie wie, z czego kapłani ów płyn przyrządzają ani dlaczego przemienia się on w ogień. Tajemna moc Wiecznego Ognia pozostaje niezbadana.

Flota świątynna

Dwadzieścia okrętów jest własnością hierarchy, czyli Świątyni Wiecznego Ognia. Flota świątynna składa się głównie

z niewielkich, jednomasztowych sznuk – szybkich, zwrotnych, stateczków o niewielkim zanurzeniu, poruszanych żaglami i wiosłami; doskonale sobie radzą w basenie portowym i na wodach przybrzeżnych. W porcie na stałe rezydują dwie smukłe, wąskie, jednożaglowe galery pełne żołnierzy i wiosłarzy, które pierwsze uderzyć mają na atakującego port wroga. Za galerami świątynnymi cumują cztery powolne, pękate jak beczułki kogi napędzane jednym kwadratowym żaglem rejowym. Stoją też przy nabrzeżu cztery trójmasztowe karaki, o dwóch żaglach rejowych i trzecim trójkątnym. Wszystkie okręty świątynne zbrojne są w miotacze Wiecznego Ognia i zabierają na pokład po kilkudziesięciu żołnierzy. Kogi i karaki mają na przednich kasztelach wyrzutnie głazów lub wielkich oszczepów.

Uzbrojone po zęby, pełne żołnierzy okręty Wiecznego Ognia nieczęsto widuje się na obcych wodach. Większość stoi beczynnym w macierzystym porcie. W morze wychodzą co dzień zaledwie cztery okręty bojowe (6-8 w sezonie „wielkiego handlu”), z czego dwa (kogi lub karaki) krążą – lub zwyczajnie tkwią na kotwicy – przy wejściu do Zatoki, mając prawo zatrzymywać i kontrolować wszelkie podejrzane jednostki płynące do Novigradu. Pozostałe okręty (zwykle same sznuki) patrolują okoliczne wody w promieniu kilku mil. Jednak wczesną wiosną, zaraz po ustaniu sztormów, wielkie i szybkie karaki wyruszają w daleką podróż do południowych portów. Wiozą na handel zboże ze spichrzów świątynnych, wyprzedzając pierwszy wiosenny spław po puszczeniu lodów. Wracają wyładowane najcenniejszym w danym roku, najbardziej pożądanym towarem. Oczywiście wolnym od cel i podatków.

Flota kupiecka

Pod banderą Wolnego Miasta pływa jakieś pół setki jednostek, należących do bogatych kupców lub spółek kupieckich. Przeważnie są to kogi i karaki, ale zdarzają się też nowocześnie karawele o trzech masztach i tyłu trójkątnych żaglach. Niewiele tego. Kiedyś handlowych okrętów była prawie setka, ale czasy się zmieniają. Novigrad coraz bardziej opływa w dostatki, odwiedza go wiele cudzoziemskich jednostek, więc wygodniej i bezpieczniej handlować tu, na miejscu, niż ryzykować utratę statku i towaru na zdrażliwym oceanie. Nawet ci, którzy nadal posiadają okręty i wynajmują szyprów oraz załogi, zaprzestali już dalekich, niebezpiecznych rejsów. Handlowe statki płyną do Gors Velen, do Oxenfurtu, rzadko gdzieś dalej. Novigrad stopniowo wyzbywa się floty handlowej na rzecz pośrednictwa w handlu zbożem.

A to źle, bo liczna flota oznacza potęgę na morzu, bez której byt Wolnego Miasta może być zagrożony. Wszak każdy statek kupiecki wiezie oddział kuszników, każdy może zaokrętować pół setki i więcej żołnierzy, a niektóre uzbrojone są nawet w śmiertelny Wieczny Ogień. Kapłani za stałą opłatą użyczają kupieckim okrętom miotaczy wraz z doświadczoną obsługą, by szerzyć postrach i uczyć szacunku dla bandery Wolnego Miasta. Strzeżcie się mocy Wiecznego Ognia, heretycy i bluźniercy!

Kto jest kim w Wolnym Mieście?



Chappelle

Człowiek zwany Chappelle zatrzymał się, powiódł po nich wzrokiem. Jego oczy, jak zauważył Geralt, były paskudnie zimne i miały kolor stali. Czoło miał blade, chorobliwie spocome, na policzkach czerwone, nieregularne plamy rumieńców.

„Wieczny ogień”

Szara eminencja kultu Wiecznego Ognia. Człek świecki o największych w Novigradzie wpływach. Kieruje zarówno strażą jak i wywiadem Redanii. Trzęsie całym miastem. Niebezpiecznie jest z nim zadrzeć, a jeszcze gorzej wejść mu otwarcie w drogę. To on decyduje o tym, co jest dobra dla miasta i rada – choć teoretycznie rządzi – w rzeczywistości spełnia żądania Chappelle’a, który z pociągą za sznurki wielkiej polityki.

Piżmak

Znam go. To imć Piżmak, tutejszy kupiec, skarbnik Cechu. Robiliśmy razem interesy. Hej, spojrzcie, jaką ma minę! Jakby zerznął się w portki. Hej, Piżmak, mnie szukasz?

„Wieczny ogień”



Średnio zamożny kupiec, już piąty raz z rzędu piastujący stanowisko (głównie tytułarne, bo ważnymi papierami zajmują się wyspecjalizowani urzędnicy ratusza) skarbnika gildii kupieckiej. Niestety, jest koszmarnym wręcz ksenofobem i to sprawiło już niejednemu nieludzkiemu kupcowi sporo problemów w mieście. Jeżeli bowiem zdarzą się kłopoty z biurokracją czy miasta, czy świątyni, do akcji wkracza właśnie Piżmak, który na mocy przywilejów kupieckich i wszelkimi kruczkami prawnych broni gildii – jak sam mówi – przed „niesprawiedliwością społeczną”. Oczywiście pod warunkiem, że tyczy się to ludzi. Bo co w sprawach nieludzi to już różnie bywało...



Schwann

– Kupiec Biberveldt! (...) Nie mnie oceniać wasze interesy, panie kupcze. (...) Mnie aby liczyć i inkasować. Taak... Uczynimy tedy rachubę... To będzie... hmmm... Spuszczam dwa, jeden mam w rozumie... Taak... Tysiąc pięćset pięćdziesiąt trzy korony i dwadzieścia kopperów.

„Wieczny ogień”

Najbardziej skrupulatny i upierdliwy poborca podatków. Jeżeli tylko masz jakieś interesy w Wolnym Mieście, bądź pewien, że Schwann dopilnuje, byś podatki zapłacił co do grosza. Nawet jeśli handlujesz tylko na bazarze i tak ci nie przepuści. Jego ludzie są wszędzie. Towar bez znaków akcyzy czy pieczęci portu zawsze oznacza kłopoty. Bywało, że towar spóźniał się i dwa miesiące do odbiorcy, bo Schwann

wstrzymywał wywóz z powodu nie ocenia czy nie opodatkowania jednej paczki. Oczywiście cały towar był „zatrzymywany do wyjaśnienia”. A kupcy liczyli straty...

Thomas Kretschmar

Najstłynniejszy wynalazca pośród gnomów Novigradu. Opracował, przygotował i wykonał projekt śluz zabezpieczających miasto od strony łądu. Autor receptury substancji zwanej powszechnie Wiecznym Ogniem oraz projektu umocnień morskich miasta. W jego umyśle rodzą się najdziwniejsze i najlepsze wynalazki Fabryki. Jeżeli hanza zwróci się z jakimś zleceniem do Wielkiej Fabryki, albo będzie poszukiwać oryginalnych narzędzi pracy – można być niemal pewny że spotkają się z tym niezwykle roztargnionym, ale i genialnym gnomem.



Kwestia ceny

Rady i porady w finansowych kwestiach, przez słynnego bankiera, Puchatym zwanego

Powiadasz, panie, że masz trochę grosza i chciałbyś powiększyć swój majątek? Zgłosiłeś się zatem do dobrej osoby. Nie, nie obchodzi mnie skąd je masz – tu, w Novigradzie, nie pyta się o pochodzenie pieniędzy. Więc ile tego masz? Pięć tysięcy czego? Koron? Aa, orenów. Temerska waluta nie stoi zbyt mocno. To będzie, według aktualnego kursu, jakieś tysiąc dziewięćset osiemdziesiąt koron novigradzkich. Jak na rozpoczęcie interesów – całkiem niezła sumka. Nawiasem mówiąc, jeśli chodzi o waluty, to mocno stoją zwłaszcza poviiskie bizanty.

Tylko widzisz, sam handlować nie możesz – nie jesteś kupcem zrzeszonym w Gildii. Jasne, można próbować handlować mimo to, ale mało kto będzie z tobą robił interesy. A gdy Gildia się dowie to... Cóż, oni nie lubią konkurencji. Bardzo nie lubią – i na to, aby ktoś nielegalnie prowadził interesy nie pozwolą.

Banki

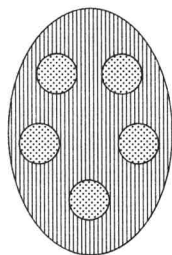
– Inaczej wyobrażałem sobie bank. (...) Gdzie oni tu trzymają pieniądze, Geralt?

„Wieczny ogień”

Więc, jak widzę, w interesach żeś za bardzo nie rozeznan. Zastanówmy się zatem, co zrobić z tymi pieniędzmi – z tym, przyjmijmy, spadkiem po kochającej cici. Więc tak – możesz zostawić pieniądze w banku. Sporo jest ich w Novigradzie – aż osiem. Nigdzie nie znajdziesz więcej. Polecałbym ci któryś z krasnoludzkich, zwłaszcza bank Vivaldich lub Cianfanelich, ale i pozostałe – Zammorto, Gibellini i Giancardi – są godne zaufania. Co? Nie przepadasz za krasnoludami... Hm... Niedobrze. Nie, żeby mi to przeszkadzało – nie musisz mnie

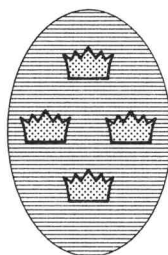
lubić, dopóki płacisz za porady. W interesach nie powinno się zwracać uwagi na osobiste animozje. Geszeft jest geszeft, jak mawiają gnomy.

Jasne, są jeszcze inne banki. Jest Cukiernicza Kasa Pożyczkowa, prowadzona przez niziołki. Ale to dla takich, co mają ledwie kilka kopperów w sakiewce. Jest Redański



Bank Vivaldich to jeden z dwóch największych banków całego Kontynentu. Ma siedzibę w Novigradzie, a oddziały w Pont Vanis (dla Koviru, Poviss, Caingorn i Creyden), Tretogorze (dla Redanii i Kaedwen), Vengerbergu (dla Aedirn, Lyrii i Soddén), w Wyzimie (dla Temerii i państw sąsiednich) oraz w Cintrze, a filie w prawie wszystkich większych miastach Nordlingów. Główna siedziba mieści się w gustownym, choć niewielkim budynku w pobliżu Giełdy. Ani fasada, ani wnętrze nie są przesadnie wystawne. W całym budynku nie znajdzie się ani jeden zbędny motyw dekoracyjny, bibelot czy rupieć – jak głosi napis nad wejściem, tu „Mądrze rządzi się pieniędzmi”. Zwykli interesanci przyjmowani są przez całą armię klerków stłoczonych w jednej sali, większe jednak transakcje załatwia się w przytomności któregoś z członków rodu Vivaldich, w kantorku.

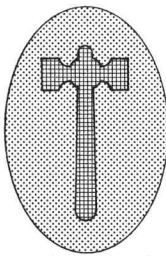
Weksle Vivaldich to najpewniejsza forma płatności, przyjmowana chętniej niż gotówka – wszak monety mogą być oberżnięte, a gwarancja banku Vivaldich to... po prostu gwarancja banku Vivaldich. Pewność. Stuprocentowa.



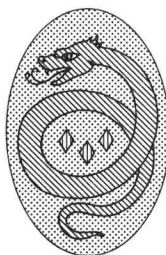
Choć **Bank Cianfanellich** nie ma tylu oddziałów, co Vivaldi, do jego klientów należą najwięksi moiżni tego świata. Przez ręce głowy rodu – Cosmy Cianfaneliego, zwanego Starszym – przechodzą gigantyczne sumy, lokowane w banku przez czarodziejów i władców. Z usług Cianfanellich korzystają władcy – choćby Vizimir czy Foltest. Co ciekawe, ci ostatni częściej pożyczają, niż wpłacają pieniądze.

Główny oddział Banku Cianfanellich mieści się w pobliżu Novigradzkiej Giełdy, w niewielkiej, acz „zamczystej” kamienicy, w której mieszka Cosma Starszy. Próżno byłoby szukać w budynku wielkich sum, zwłaszcza po godzinach pracy, domostwo słynie z beczennej kolekcji dzieł sztuki. Stary

Cianfanelli jest wielkim miłośnikiem sztuk pięknych, chętnie patronuje artystom i opłaca poszukiwaczy niezwykłych artefaktów.

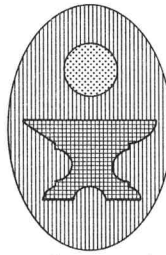


Rodzina **Zammorto** prowadzi wprawdzie najmniejszy z krasnoludzkich banków w Novigradzie, jednak jej pozycja jest niekwestionowana. Prezes banku, Gabron Zammorto, jest wszak tradycyjnie głową Gildii Bankierów. Bank Zammorto praktycznie jako jedyny nie zajmuje się obrotem towarowym na giełdzie. Jego źródłem utrzymania jest działalność na rynku kredytowym. Niskie oprocentowanie kredytów powoduje, że zawsze mają dużo klientów – od drobnych przedsiębiorców po członków klas rządzących.



Centralna siedziba banku **Giancardich** mieści się wprawdzie w Gors Velen, jego oddział Novigradzki nie ustępuje jej jednak znaczeniem. Molnar Giancardi, głowa rodziny, pozostaje w zażyłych stosunkach z Kapitułą czarodziejów, hojnie opłacając z własnej kieszy kosztowne eksperymenty i sponsorując szkoły magiczne. Czarodzieje rewanżują się mu, między innymi dbając o równowagę na rynku kamieni szlachetnych, na którym opiera się większość finansowej potęgi rodziny.

Oddział novigradzki zajmuje się przede wszystkim pomnażaniem zysku członków Kapituły, inwestując na giełdzie.



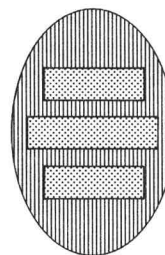
Gibellini i Syn to młoda firma, założona przez obecnego jej prezesa – starzejącego się już krasnoluda, Yazona Gibelliniego. Miejska legenda głosi, że energiczny i pomysłowy finansista przybył do Novigradu mając tylko jedną koronę i że posiada ją po dziś dzień, choć na niej zbudował niebagatelne imperium finansowe.

Obydwa przedstawiciele rodu mieszkają i prowadzą bank w kamienicy przy

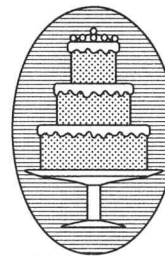
Bazarze Zachodnim, kontrolując bowiem również znaczną część transakcji, których się na nim dokonuje. Tajemnica sukcesów rodu leży nie tylko w pomocy innych krasnoludów. Obydwa Gibellini odznaczają się jeszcze niezwykłą, drapieżną bezwzględnością – bezlitośnie egzekwują długi i potrafią wykorzystać najmniejsze nawet luki w kontrakcie. W mieście szeroko mówi się o ich powiązaniach ze światem przestępczym, wymuszeniach, podpaleniach i zabójstwach, nikt nie śmie jednak głośno oskarżyć potężnych bankierów.



Bank Cesarski dzięki gwarancjom nilfgaardzkiego skarbu oferuje znacznie lepsze warunki niż pozostałe banki, jednak mimo wszystko traktowana jest z pewną nieśmiałością. Działa na terenie Novigradu od niedawna i wielu uważa go za ekspozyturę wywiadu cesarza. Niektórzy nawet posuwają się dalej w oskarżeniach, sugerując, że przez Bank Cesarski przechodzą pieniądze dla band Scoia'tael.



Redański Bank Pocztowy to instytucja państwowa, zapewne dlatego wciąż opiera się krasnoludzkemu monopolowi na bankowość. Cieszy się sporą popularnością w kręgach wrogo usposobionych do nieludzi i wśród zwolenników przyłączenia Wolnego Miasta do Redanii.



Cukiernicza Kasa Pożyczkowa to bank drobnych ciulaczy, oferujący solidne warunki, nie posiadający jednak ani wiarygodności, ani zaplecza placówek krasnoludzkich. Jego popularność rośnie jednak, głównie dzięki sympatycznej obsłudze i dobrej opinii, którą cieszą się właściciele. Tylko więc patrzeć, jak potężne rody bankierskie spróbują doprowadzić go do plajty.

Weksle

To pisemnym przyrzeczeniem zapłaty określonej kwoty pieniędzy. Zgodnie z prawem obowiązującym w Novigradzie (a honorowanym na całym Kontynencie), aby weksel był ważny, konieczna jest umieszczenie na nim daty i miejsca wystawienia oraz podpisu wystawcy.

Przykładowe weksle

Weksel zwykły

Novigrad, 15 czerwca 1260. Bank Zammorto, z siedzibą w Novigradzie, zobowiązuje się zapłacić 10 000 novigradzkich koron firmie Reihrin, Crammer i Reihrin z Novigradu. Podpisano w imieniu banku Zammorto: Gabron Zammorto, prezes.

Weksel datowany*

Wyzima, 17 lutego 1259. Bank Vivaldich z Novigradu, oddział w Wyzimie, zobowiązuje się zapłacić 16 lutego 1260 roku 25 000 orenów panu Zoltanowi Tregchy z Mariboru. Podpisano: Trumi Vivaldi, dyrektor oddziału w Wyzimie.

Weksel awalowany**

Novigrad, 7 lipca 1240. Dainty Biberveldt z Rdestowej Łąki zobowiązuje się zapłacić okazicielowi tego weksla 2500 novigradzkich koron. Podpisano: Dainty Biberveldt. Poręczam: Vimme Vivaldi.

Weksel trasowany***

Gors Velen, 5 grudnia 1247. Stefan Erghyer poleca Redańskiemu Bankowi Pocztowemu w Tretogorze zapłacić niezwłocznie za ten weksel trasowany panu Piżmakowi z Novigradu 2500 denarów. Podpisano: Stefan Erghyer. W imieniu RBP: Gwidon z Rinde.

* Musi być zapłacony w określonym dniu.

** Osoba poręczająca zobowiązuje się do zapłacenia okazicielowi gdyby trasat (wystawca weksla) tego nie zrobił.

*** Pisemne polecenie zapłaty.

Bank Pocztowy, ale daje słaby procent. No i jeszcze Bank Cesarski, znaczy się – Nilfgaardzki. Niby stawki daje świetne, ale to pierwszy ich bank na północy. Ja bym tam u nich nie inwestował.

Jak chcesz, zostawiasz pieniądze w którymś z banków, dostajesz od nich weksel datowany bądź akredytywę i – po powiedzmy roku, czy na jaki tam czas będzie ten weksel – zgłaszasz się do nich z powrotem i otrzymujesz swoje pieniądze plus procent, nie większy niż osiem od stu. A jak byś chciał gotówkę wcześniej, to otrzymujesz tylko tyle, ileś włożył, minus koszt manipulacyjny.

Chcesz wiedzieć, jak funkcjonują banki? Skąd biorą pieniądze na kredyty i inwestycje? Otóż, jeśli można tak powiedzieć, produkują je. Bo widzisz, dawniej banki działały na zasadzie – ktoś wpłacił pięć denarów, to bank stwierdzał, że

może te pięć denarów zainwestować. Z czasem jednak krasnoludscy bankierzy doszli do wniosku, że tak naprawdę to mogą inwestować znacznie więcej, bo nigdy się nie zdarza, aby wszyscy klienci równocześnie zgłaszali się po odbiór pieniędzy. I wykładali coraz więcej, odpłacając zakupy weksłami. Owszem, po pewnym czasie ludzie zgłaszali się po odbiór gotówki, ale tę bankierzy mieli już od kolejnych klientów.

I nie było problemu. To znaczy, czasem problem się pojawiał – gdy poszła plotka, że dany bank jest niewypłacalny. A wtedy działała samo spełniająca się przepowiednia: wszyscy chcieli równocześnie odebrać swoje pieniądze i pewnym momencie się okazywało, że bank nie ma gotówki. To się nazywa plajta. W ten sposób skończyło wiele banków, ostatnio Bank z Cidaris, wykończony prawdopodobnie przez znowu banków krasnoludzkich. Nie bój się jednak, większości novigradzkich banków plajta nie grozi – starają się zachować odpowiednie proporcje między pieniędzmi, które mają w skarbcach i w inwestycjach, a wydawanym kredytem. No, a krasnoludy w kłopotach trzymają się razem.

Giełda

– Nie sprzedawać! (...) Czekamy na lepszą cenę! Jazda, obaj z powrotem na giełdę.

„Wieczny ogień”

Nie. Trzymanie pieniędzy w banku to żaden sposób na dorobienie się. Za mały zysk, choć – z drugiej strony – zawsze pewny. Znacznie lepiej jest spekulować na giełdzie. Oczywiście, że sam nie możesz, bo nie jesteś w Gildii. Ale może to robić moja firma – Reihrin, Crammer i Reihrin. Ten

Biura maklerskie

Na Novigradzkiej Giełdzie inwestować mogą wyłącznie członkowie Gildii Kupieckiej – gracze mogą więc zdecydować się skorzystać z usług jednego z kupców, by ten ulokował ich pieniądze. Bazarz powinien co miesiąc przeprowadzać testy (sam ustala współczynniki kupca), by sprawdzić, jak się mają finanse hanzy.

Koszt wynajęcia maklera zależy od jego umiejętności – za każdy poziom Intelaktu i średniej z kupiectwa oraz ekonomii pobiera 5% zysku. Jeżeli gracze chcą sami decydować o inwestycjach, kwota ta wzrasta do 7% za każdy punkt.

Maklerzy to starzy wyjadacze giełdowi – jeśli będą inwestować ostrożnie (nie podnosząc PT powyżej 4), odnoszą automatyczny sukces i nie grozi im plajta.



Przykład:

Hanza wynajmuje firmę Reihrin, Crammer i Reihrin, by dokonywała inwestycji, pozostawiając im wolną rękę. Makler ma **średni** (2)

Intelakt, ale **dobrze** (3) kupiectwo i ekonomię, pobiera więc zapłatę w wysokości $((2 + ((3 + 3) / 2)) \times 5\%) = (2 + 3) \times 5\% = 25\%$ zysku.

Jak inwestować?

Gra na Novigradzkiej Giełdzie wymaga łączonego testowania umiejętności *kupiectwa i ekonomii*. Test wykonuje się raz w miesiącu, dla podsumowania wszystkich prowadzonych w nim transakcji. Podstawowy poziom trudności wynosi 4. Osiągnięcie wymaganej liczby sukcesów oznacza, że gracze zarobili 10% zainwestowanej sumy. Bardziej ryzykowne inwestycje przynoszą szybszy zysk – podnosząc PT, wzrasta również zysk: 10% za każdy punkt.

Poziom trudności	Zysk
4	10%
5	20%
6	30%
7	40%

Jeśli test się nie powiedzie, gracze tracą 10% zainwestowanej kwoty za każdy brakujący sukces, niezależnie od tego, czy osiągnęli któryś z niższych poziomów trudności. Brak sukcesów oznacza utratę zainwestowanych pieniędzy, niezwykle pech – całkowitą plajtę i dodatkowe zadłużenie. Natomiast nadzwyczajne powodzenie pozwala uzyskać nawet dwukrotny przychód.



Przykład:

*Kupiec Sulimir inwestuje 1000 koron. Podejmuje się ryzykownej transakcji, podnosząc poziom trudności z 4 do 7. Wykonuje ten test łączony **dobrego** (3) kupiectwa i takież ekonomii. Jeśli uzyska wymagane cztery sukcesy, po miesiącu uzyska 400 koron zysku. Jeżeli uzyska tylko trzy sukcesy (brakuje mu jednego), straci 10% sumy; jeśli dwa – 20% i tak dalej. Jeśli nie uzyska ani jednego sukcesu, na zawsze rozstanie się ze swoim tysiącem. Kiedy zaś będzie miał pecha, dodatkowo się zadłuży.*

pierwszy, Reihrin, to mój stryj; Crammer to mój teść, a drugi Reihrin to ja.

Jesteśmy członkami Gildii i możemy prowadzić interesy w twoim imieniu. Oczywiście nie za darmo, za procent od zysków. Handlować będziemy czym popadnie, zależnie od tego, czy będziesz chciał mniejszych, a pewniejszych zysków, czy zgodzisz się na ryzykowniejsze transakcje. W pierwszym przypadku będziemy kupczyć pewnymi towarami, których ceny nie zmieniają się radykalnie – takimi, jak zboże, drewno czy pospolite tkaniny. W drugim... no cóż, to zależy.

Bo handlować można wszystkim – oliwą, tytoniem, bydłem, koźmi, zbożem, rudami żelaza, kamieniami szlachetnymi, jedwabiem, przyprawami, skórą, lekami, ceramiką, żywnością, drewnem, papierem, uzbrojeniem, winem... Po prostu wszystkim. Jeśli jakiś towar jest produkowany, to można, a nawet trzeba, go sprzedać. Z godziwym zyskiem. Trzeba tylko wiedzieć kiedy i gdzie. Bo widzisz, najważniejszą sprawą w handlu jest informacja. Człowiek interesu każdą zasłyszana nowinę stara się wykorzystać w handlu.

Ostatnio w Poviss obalono rządy króla Rhyda i panowanie objęli tam Thyssenidzi. I nagle, z dnia na dzień, wszyscy zaczęli tam potrzebować koszenili, za pomocą której barwi się tkaniny na szkarłatno, bo to kolor nowej dynastii i wszyscy w Poviss zaczęli go nosić. Dorobili się na tym dwaj niziołkowie – Biberveldtowie. Oni to, swoją drogą, mają nosa do interesów.

Jakiś czas temu bawiłem w okolicach Oxenfurtu i usłyszałem, że spłonął magazyn, w którym trzymano uniwersyteckie zapasy czystych arkuszy papieru. Dałem szybko znać stryjowi przez posłańców – na coś się wreszcie przydała ta Redańska Poczta Konna – a ten szybko założył nieformalną spółkę i z kilkoma zaufanymi kupcami skupili cały zapas papieru w Novigradzie jeszcze zanim wieść o pożarze dotarła oficjalnie. Potem dyktowaliśmy warunki władzom uczelni. Przebiec było trzykrotne. To był interes!

Czasem wystarczy informacja zupełnie błaża – ot, ogłoszono zaręczyny córki jednego z rajców. No to od razu wiadomo, że będzie potem ślub, a jak ślub, to i wesele. No i warto mieć na składzie przednie wina oraz potrawy wykwinne.

Dobra, dość tej teorii. Zainteresowany propozycją? Prowizja wynosi dwadzieścia pięć procent od zysku netto w przypadku, gdy inwestujemy zgodnie z twoimi zaleceniami – ostro lub łagodnie – i dziewiętnaście procent, gdy inwestujemy, jak chcemy, czyli używamy twoich pieniędzy do zwiększenia naszego kapitału. Dochodzi do tego stała opłata, dwadzieścia koron od transakcji.

Masz więc te pięć tysięcy orenów, czyli – jak już mówiłem – tysiąc dziewięćset osiemdziesiąt koron. Polecamy nam inwestować tak, jak chcemy, byleby to przyniosło zysk. My kupujemy na przykład transport wełny – za, powiedzmy, tysiąc osiemset; dwadzieścia zabieramy jako stałą opłatę. Masz u nas sto sześćdziesiąt koron i transport wełny, która sprzeda się dobrze, bo na północ już zawitała zima. Po kilku dniach rzeczywiście zgłasza się do nas kupiec z Rakvelerin, który odkupuje od nas towar za dwa tysiące trzysta. Koszty składu i przebrania wełny wyniosły, powiedzmy, czterdzieści koron. Inne opłaty wyniosły, dajmy na to, koron dziesięć. Wychodzi więc, niech się nie pomylę, czterysta pięćdziesiąt koron zysku. Zysku brutto – gwoździ ścisłości. Od tego trzeba zapłacić podatek dla miasta, który wynosi dwadzieścia od stu, czyli, w tym przypadku, dziewięćdziesiąt koron. No więc zysk netto to trzysta czterdzieści koron. Podatek zapłacić trzeba, bo inaczej na kark zwał ci się ludzie Chappelle'a,

27

Zasada opcjonalna

Znajomość rynku to przede wszystkim umiejętność wykorzystania posiadanych informacji. Jeśli hanza wie o wydarzeniach, które może wpłynąć na kursy giełdowe, może odjąć od poziomu trudności 1 za każde takie wydarzenie.



Przykład:

Mieniak Dudu wie, że temerscy druidzi zakazali ścinać dęby, w Poviss szykuje się przewrót, a kapłani Wiecznego Ognia będą wkrótce potrzebowali zniczy – trzy informacje, które pozwalają mu obniżyć poziom trudności inwestycji o 3

a to nie jest miła sprawa. No i od tych trzystu czterdziestu my bierzemy dziewiętnaście procent prowizji, czyli sześćdziesiąt cztery korony i sześćdziesiąt koppek. Zarabiasz więc na tym dwieście siedemdziesiąt pięć koron i czterdzieści koppek. Teraz masz u nas łącznie dwa tysiące dwieście trzydzieści pięć koron i czterdzieści koppek.

Towarzystwa ubezpieczeniowe

— Nie idzie, prawda? A koszty rosną, co? Ha, niedobrze, niedobrze (...). Gdybyś chociaż ubezpieczył ten chłom, postałby zaraz ktoś z kancelistów, żeby ciobcem podpalił skład.

„Wieczny ogień”

A co, jeśli kupiony towar nie przyniesie zysku? Cóż, takie rzeczy się zdarzają. To nawet dość normalne. Właśnie po to wymyślono ubezpieczenia. Nie słyszałeś o tym? Już wyjaśniam. W ubezpieczeniu teoretycznie chodzi o to, że wpłacasz pieniądze, które odzyskujesz, jeśli towarowi, na który płaciłeś, coś się przytrafi. Masz, na ten przykład, naszą wełnę. Ubezpieczasz ją, składkę płacisz, to potem, jeśli skład zgorzeje, a ty nie zdążysz jej sprzedać, towarzystwo, w którym się ubezpieczyłeś, wypłaca ci za tę wełnę pieniądze.

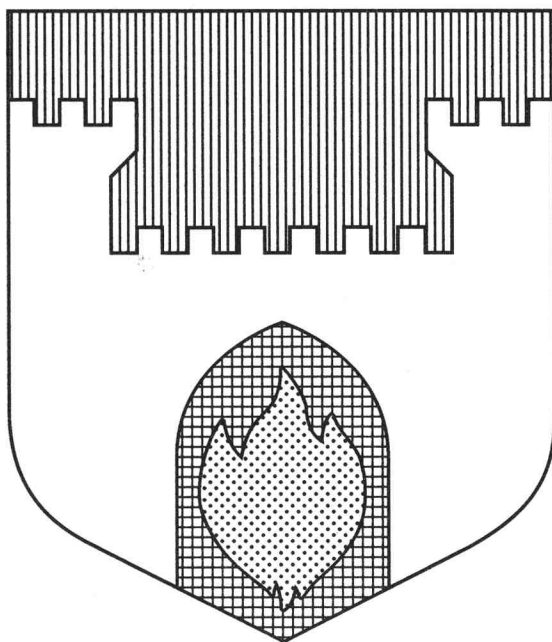
Oczywiście, że to działa tylko w razie wypadku. Inaczej nikt by nie plajtował. Ale jeśli ma się dość oleju w głowie, wszystko może się zdarzyć. Wypadki, jak to mówią, chodzą po ludziach. I po nieludziach też. Powiedzmy więc, że wełna zalega nam na składzie. Opłacasz ubezpieczenie. A potem, zupełnie przypadkiem, skład się pali. Do cna, ani jedna belka nie zostaje. I dostajemy nasze pieniądze z powrotem.

Oczywiście, od takiego zabezpieczenia transakcji bierzemy ekstra. Nie każdemu to też proponuję, ale wyglądasz mi na uczciwego i rozsądnego.

Opłata nie jest duża. Może być to albo procent od wartości towaru, albo regularna składka. Jeśli nic się nie stanie, pieniądze przepadają. Taka jest cena za pewność. Nie można też ubezpieczyć się od wszystkiego — na każdy wypadek płacisz osobno, za każdy towar również. Potem firma, w której się ubezpieczyłeś, obraca pieniędzmi, a kiedy zajdzie wypadek, wypłaca ci należną kwotę. Czy to się im opłaca? Pewnie! Przecież wypadki nie zdarzają się aż tak często, a płaci każdy, bo każdy się boi.

No i weszliśmy na śliski temat. Nie może być tak, że jak ci wełna zgorzeje, ty od razu do firmy i dalej, wyciągać łapę. Towarzystwo musi najpierw dojść, czy ci się odszkodowanie należy i czy go aby nie chcesz oszukać. Wysyłają ludzi, a ci badają — jak pożar wybuchł, czyś nie podpalił; czy ogień był naturalny, czy magiczny; czy zysku na tym nie ma. Bo widzisz, przeciw magii ubezpieczyć się można, ale składki są wysokie — za wysokie, jak na mój gust. A jeśli się dowiedzie, że użyto magii, normalne odszkodowanie przepada. Wszak inaczej wystarczyłoby ubezpieczyć galerię od sztormu, a potem nająć magika i — szast, prast, mamy sztorm. Lepiej, żeby się wypadek sam wydarzył. Albo przy minimalnym naszym udziale, tak żeby nic nie dało się dowiedzieć. I znowu wracamy do punktu wyjścia — mamy pieniądze i zaczynamy inwestować.

Znamy się tu na realiach rynku, oj, znamy... To jak, robimy interesik? Świetnie, wyłóż pieniążki. Jasne, że nie przełiczę — współnikowi trzeba wierzyć. Od czego zresztą mam klerków? Doskonale, wszystko się zgadza. Czy życzysz sobie, żebyśmy inwestowali za ciebie? Zuch chłop, jeszcze będzie z ciebie bogacz. Podpisz teraz ślicznie, tu i tu.



Archetypy

Bankier

Typowy finansista, rozpoczynający wędrówkę po morzu bankowości. Na razie nie wie wszystkiego o meandrach, ale już nie długo nie da sobie w kaszę dmuchać.

Rasa

Krasnolud

Cechy

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

Umiejętności (9/33)

Czytanie i pisanie 3
Dyplomacja 2
Ekonomia 4
Etykieta 2
Górnictwo* 1
Języki: wspólny* 2
Języki: ojczysty* 2
Kupiectwo* 3
Nasłuchiwanie* 1
Rzemiosło: złotnictwo* 1
Szacowanie* 3
Unieszkodliwianie pułapek* 1
Walka bronią* 2
Walka wręcz* 1
Widzenie w ciemności* 3
Wiedza: giełda 2
Wiedza: polityka 1
Wigor* 1

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Honor (3), przygoda (2), reputacja (4).

Przeznaczenie

Bogactwo

Żywotność i stany zdrowia

29 (8/15/22/29)

Wyposażenie

Krasnoludzkie liczydło, kantor w Novigradzie, 2k6 rachmi-strzów, inkaust, formularze dokumentów bankowych.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/3/1

Zbroja: brak.

Broń: laska k3+7

Magia

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

Kto zacz?

– Witaj, Kreytar. Z czym dziś przychodzisz? Jak? Weksel awansem na 10 000 koron? Czyś ty z byka spadł bez zabezpieczenia mam ci to pożyczyć? A jak znowu utopisz pieniądze w trefnym towarze? Już zapomnieliś, że masz u mnie kredyt na 15 000 tysięcy? No, chyba że pod zastaw kamienicy, to co innego. Zaraz poślę do ratusza po rzeczoznawcę, pójdzie z tobą oceni, sprawdzi papiery. Jak wszystko będzie w porządku, to dostaniesz ten weksel. Dopiero wtedy...

– A co mnie obchodzi, że potrzebujesz pieniędzy już teraz? Powiedziałem, że inaczej nie dam! Biberveldtowi? To było co innego. Po pierwsze, nie dałem, a udzieliłem krótko terminowej pożyczki. Po drugie, dawał w zastaw młyn teścia w Rdestowej Łące. Po trzecie wreszcie, to było tylko 3000 koron. Zadowolony?

– Witam, witam, panie Istredd. Cóż to Kapituła ma za sprawę, że sprowadza pana w me skromne progi? Wiem, oczywiście, wiem, że Akademia ma nieograniczony kredyt u Cianfanellich. Niestety, zmuszony jestem owe zobowiązania wyegzekwować bezpośrednio, że tak się wyrażę, u źródła. Znowu zginęła poczta bankowa z Gors Velen i, niestety, nie ma możliwości potwierdzenia ostatnich transakcji. Wiem, że to niedopuszczalne, ale, za przeproszeniem pana, nie w naszym banku! Zresztą to przez te Wiewiórki! Czas

sy niespokojne, coraz mniej papierom się ufa, a korona to korona – choćby w niej i coraz mniej złota było. To jedno pociecha, że nie lepiej i w innych państwach się dzieje...

Naturalnie, mogę uruchomić dla Kapituły część z lokacji giełdowych, ale to zajmie trochę czasu. Powiedzmy w tydzień będę dysponował całą sumą z obrotu wraz z odsetkami.

Na taką też sumę wystawię weksel. Oczywiście na szkołę w Ban Ard? Naturalnie, ja też żegnam...



Marynarz

Wilk morski. Sprawny, silny, krzepki. Na morzu walczy o przetrwanie, w portach się zabawia, gdy tylko może. Człowiek od dziecka przywykły do harówki na morzu, które jest jego błogosławieństwem i przekleństwem zarazem.

Rasa

Człowiek

Cechy

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

Umiejętności (6/32)

Geografia 1
Języki: nilfgaardzki 2
Języki: wspólny* 2
Nasłuchiwanie* 1
Pływanie 3
Rozmawianie 1
Rzucanie* 1
Skradanie* 1
Spostrzegawczość* 2
Unik* 2
Walka bronią* 2
Walka wręcz* 3
Wigor* 2
Wspinaczka* 2
Wiedza: morze 3
Żeglarsstwo 3

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Honor (2), przygoda (4), reputacja (3)

Przeznaczenie

Przygoda

Żywotność i stany zdrowia

29 (8/15/22/29)

Wypożyczenie

Buty, kilka kopperów, spodnie, mocna kurta, worek marynarski, kordelas.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/4/5
Zbroja: brak.
Broń: kord k3+7
PW: 18

Magia

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

Kto zacz?

*O nie, o nie, na morze nie wrócę o nie
Dostyc już tego już nigdy więcej
Na morze nie wrócę, o nie.*

Stara pieśń redańskich marynarzy

– Powiadasz, Paddy, że roboty szukasz? Na statek byś chciał? Nie dla każdego to praca, nie dla każdego. Jak masz tylko trochę oleju w łepetynie, to lepiej stąd znikaj. Bo to jest tak... Pierwej obiecują cud nie widy, ale jak już wyjdiesz w morze, to żreć dają słabo albo i wcale, robotać trza, a jeszcze nigdy nie wiesz, czy wrócisz. Tak, czasem wracasz... Bywa, że dostaniesz zapłatę, ale częściej batogiem przez kark. Za to jak na ląd zejdziesz, wtedy wszystkie burdele i knajpy są twoje... Aż do opróżnienia sakiewki – znaczy. A wierz mi: to zawsze przychodzi stanowczo za szybko. Potem znów na morze, bo co innego umiesz robić?

– He, he nasłuchałeś się bajek tych starych ochlapusów, co nigdy portu nie opuścili? No, z tymi potworami różnie bywa. Większość to bzdury, ale nigdy nie wiesz, czy aby na pewno.

– Kiedy już przeżyjesz kilka rejsów, wtedy może i kapitanowie będą cię poznawać. Wtedy i większa stawka jest i lepiej traktują, ale i tak podłe to życie. Wierzej mi, gdybym mógł, dawno już by mnie tu nie było!



Włamywacz

Mały niepozorny, nie rzucający się w oczy człek, na co dzień pracujący w jakimś pospolitym zawodzie. W nocy przemienia się w wirtuoza półświatka. Potrafi w ciągu minuty sforsować najwymyślniejszy zamek mechaniczny. Z magicznymi radzi sobie niestety gorzej. Na otwarczenie potrzebuje „aż” półtorej minuty! Bardzo ceniony specjalista na Placu Cudów.

Rasa

Gnom

Cechy

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

Umiejętności (6/27)

Akrobatyka 1
Czytanie z ruchu warg 1
Gibkość* 2
Język: wspólny* 1
Język: ojczysty* 1
Nasłuchiwanie* 1
Przeszukiwanie 1
Rzucanie* 2
Skradanie* 2
Spostrzegawczość* 3
Szacowanie 1
Unieszkodliwienie pułapki 1
Unik* 4
Walka bronią* 1
Walka w ciemności* 3
Wigor* 1
Włamywanie 4

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Honor (2), przygoda (3), reputacja (4)

Przeznaczenie

Szubienica

Żywotność i stany zdrowia

23 (6/12/18/23)

Wyposażenie

Czarny jedwabny kombinezon roboczy, buty do wspinaczki, zestaw wytrychów, kilka koppeków, sztylet, zwój liny z kotwiczką.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/3/2
Zbroja: brak.
Broń: sztylet k2+3

Magia

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

Kto zacz?

– Zabieraj te brudne łapska od moich wytrychów! Co, do diaska, myślisz? To, że Kwintensen kazał mi pracować z tobą, nie oznacza jeszcze, że możesz się tu szarogęścić. Wiesz zresztą, że obrobić skarbiec to nie sztuka. Sztuką jest wejść i wyjść niepostrzeżenie. Gdyby nie moje umiejętności to „g” byś zrobił, a nie włamanie. Co z tego, że umiesz unieszkodliwiać pułapki albo rzezać mieszk? Żeby coś wynieść, musisz się najpierw dostać do środka! Tak jak ostatnim razem w lombardzie, na Kei. Pamiętasz ten mur? W życiu byś tam nie wlaźł, żeby nie mój sprzęt!

– Nie wydziwiał mi tu, tylko zakładaj te buty. Wiem, że ciasne. O to chodzi! Mamy się wspinać po murze, a nie iść na spacer na Długi Targ. Nogi mają się kleić do muru. Masz być jak mucha na gównie! Jeszcze chwila i będziemy na miejscu.

Gnom zasłonił swoim niewielkim ciałem zamek. Napiął mięśnie i z zacięciem prawdziwego wirtuoza włożył pierwszy wytrych. Potem poszło błyskawicznie.

– Jak pan to zrobił?

– Trzeba było uważać.

– Cóżeś myślał? Każdy ma swoje tajemnice zawodowe!



Żebrak

Niepozorny, ubrany w brudne łachmany, kaleki (czy aby na pewno?), ale sprawny w mowie i wyciąganiu datków od przechodniów. Uzbrojony w miskę i język, potrafi naprawdę wiele.

Rasa

Człowiek

Cechy

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

Umiejętności (6/30)

Charakteryzacja 3
Cwaniactwo 2
Języki: wspólny* 2
Nasłuchiwanie* 1
Rzeźbanie mieszkań 2
Rzucanie* 1
Skradanie* 1
Spostrzegawczość* 3
Sztuka: żebranie 3
Unik* 1
Walka bronią* 1
Walka wręcz* 1
Wiedza: rodzinna okolica* 2
Wigor* 1
Wspinaczka* 1
Występy: aktorstwo 3
Zbieranie informacji 2

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Honor (2), przygoda (4), reputacja (3)

Przeznaczenie

Bieda

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wypożalenie

Żebracze szaty, miska na jałmużnę, kostur, smród i niemyte ciało

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/3/3
Zbroja: brak.
Broń: kostur k6+4

Magia

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

Kto zacz?

– Panie, daj koppera... Panie, dziatki głodne... Panie, żona umiera... Na jedzenie... coby bochen chleba kupić... I co się tak gapisz?! Myślisz, że co, że jak żebrak, to jeść nie musi?!

– Wspomóżcie, panienko, kalekę. Nogę mi na wojnie urznięli. Za takich jak panienka walczyłem. Co by pod miasto nie podeszli. Jakaś się przed ich strzałami skryli, to nas od tyłu zaszli. Z drzew skakali. Taki jeden krasnolud, psia jego mać, zakradł się i mnie toporem... Och, cóż to była za ból! Niemalżem skonał, gdyby nie mój druh, co go potem strzałami skłuli. Dziękuję, panienko. Niech Melitele panience odpłaci. W udowych dzieciach odpłaci.

– Witaj, młodzieńcze. Widzę, iż na łowy się wybierasz. Piękny strój, zawadiacki uśmiech... Pewnie i sposobik jakiś już obmyślony, prawda? Nie? Poratuję cię, młodzieńcze. Bywały jestem, znam się na tym i owym. Widziałem wiele. Jak tak się człek po mieście wałęsa, to niejedno zobaczy i niejednego się dowie. Jeśli chcesz mą radę usłyszeć, daj koppera. Na winiaka zbieram...

– Poratujcie, ludziska i nieludziska. Poratujcie biednego chorego. Na straszną zarazę zapadłem, co ją kapłany uleczyć nie potrafili. Pracem stracił, dom i żonę piękną, bo chorego pod dachem trzymać nie chciała. Na łaskę takich jak wy, do brzy panowie i wspaniałe panie, zdany. Poratujcie...



LEGENDA:

36 – Złoty Smok	61 – Kelpie
37 – Tarczący Kuloriszek	62 – Biała Mewa
38 – Tarczący Gryf	63 – Czarna Mewa
39 – Siedem świec	
40 – Mate Co Nieco	
41 – Pod Wesołym Kościółem	
42 – Oko smoka	
43 – Trzy Lwy	
44 – Srebrny Krag	
45 – Grające Rogi	
46 – Stare tuki	
47 – Płany Ghul	
48 – Flisacka	
49 – Pod Lipą	
50 – Kowadło Chiway'a (kowska)	
51 – Pęty trzos (kupiecka)	
52 – Cyrkiel i kielnia	
53 – Szkarłata Minotaur (ochowca murarzy)	
54 – Pod Psem	
55 – Czarne Oko	
56 – Szczurzap	
57 – Trzy Pływy	
58 – Pod Kotwicą	
59 – Albatros (vide zamtuzy)	
60 – Kraaken	
61 – Kelpie	
62 – Biała Mewa	
63 – Czarna Mewa	
	ŚWIATYŃIE
64 – Wiecznego Ognia tzw. Wielka Szpica (główna)	
65 – Wiecznego Ognia (Stare Miasto)	
66 – Wiecznego Ognia (Nowe Miasto) tzw. Mała Szpica Wiecznego Ognia	
67 – Wiecznego Ognia (Zamek)	
68 – Wiecznego Ognia (port/bazar)	
69 – Wiecznego Ognia (przeziemscia)	
70 – Kaplice Wiecznego Ognia (19)	
71 – Krewe	
72 – Chram Melitele	
	ZAMITUZY
73 – Passiflora	
74 – Różowy Domek	
75 – Srebrna Lilia	
76 – Jedwabny Szlak	
77 – Dzielący Niewolnic	
78 – Albatros	
79 – Upadła Gwiazda	
80 – Słwan	
81 – Pałac Cudów	
82 – Muślinowy Woal	
83 – Jeszcze Raz	
84 – Czerwony Młyn	

45 – Grajace Rogi
46 – Stare Łuki
47 – Pijany Ghul
48 – Flisacka
49 – Pod Lipą
50 – Kowadło Chiyaw'a
(kowska)
51 – Pety trzos (kupiacka)
52 – Cyrkiel i kielnia
(cechowa murarzy)
53 – Szkarłatny Minotaur

55 – Czarne Oko
56 – Szczurołap
57 – Trzy Pływy
58 – Pod Kotwicą
59 – Albatros (vide
zamyły)
60 – Kraaken
61 – Kelpie
62 – Biała Mewa
63 – Czarna Mewa

ŚWIĄTYNIE
64 – Wiecznego Ognia
tzw. Wielka Szpica

64 – Wiecznego Ognia
tzw. Wielka Szpica
(stółwina)

65 – Wiecznego Pania
(główna)
tzw. Wielka Szpica

65 – Wiecznego Ognia
(Stare Miasto)

65 – Wiecznego Ognia
(Stare Miasto)

66 – Wiecznego Ognia
(Stare Miasto)
(Nowe Miasto)

66 – Wiecznego Ognia
(Nowe Miasto)
tzw. Mała Szpica

(Nowe Miasto)
tzw. Mała Szpica
67 – Wieżnego Ognia

tw. Mała Szpica
67 – Wiecznego Ognia
(Zamek)

67 – Wiecznego Ognia
(Zamek)

(Zamek)
68 – Wiecznego Ognia
(port/bazar)

68 – Wiecznego Ognia
(port/bazar)
69 – Wiecznego Ognia

(port/bazar)
69 – Wiecznego Ognia
(przedmieścia)

69 – Wiecznego Ognia
(przedmieścia)
70 – Kaplice Wiecznego

(przedmieścia)
70 – Kaplice Wiecznego
Ognia (19)

70 – Kaplice Wiecznego
Ognia (19)
71 – Kreve

Ognia (19)
71 – Kreve
72 – Chram Melitele

71 – Kreve
72 – Chram Melitele
73 – ZAMTITV

72 – Chram Melitele
ZAMTUZY
72 – Docciflora

ZAMTUZY
73 – Passiflora
74 – Różany Domek

73- Passiflora
74- Różowy Domek
75- Srebrna Lilja

74 – Różowy Domek
75 – Srebrna Lilia
76 – Jedwabny Szlak

75 – Srebrna Lilia
76 – Jedwabny Szlak
77 – Dziewięć Niewolnic

76 – Jedwabny Szlak
77 – Dziewięć Niewolnic
78 – Albatros

77 – Dziwiewiec Niewolnic
78 – Albatros
79 – Unadła Gwiazda

78—Albatros
79—Upadła Gwiazda
80—Silvan

79 – Upadła Gwiazda
80 – Silvan
81 – Pałac Cudów

80 – Silvan
81 – Patac Cudów
82 – Muślinowy Woal

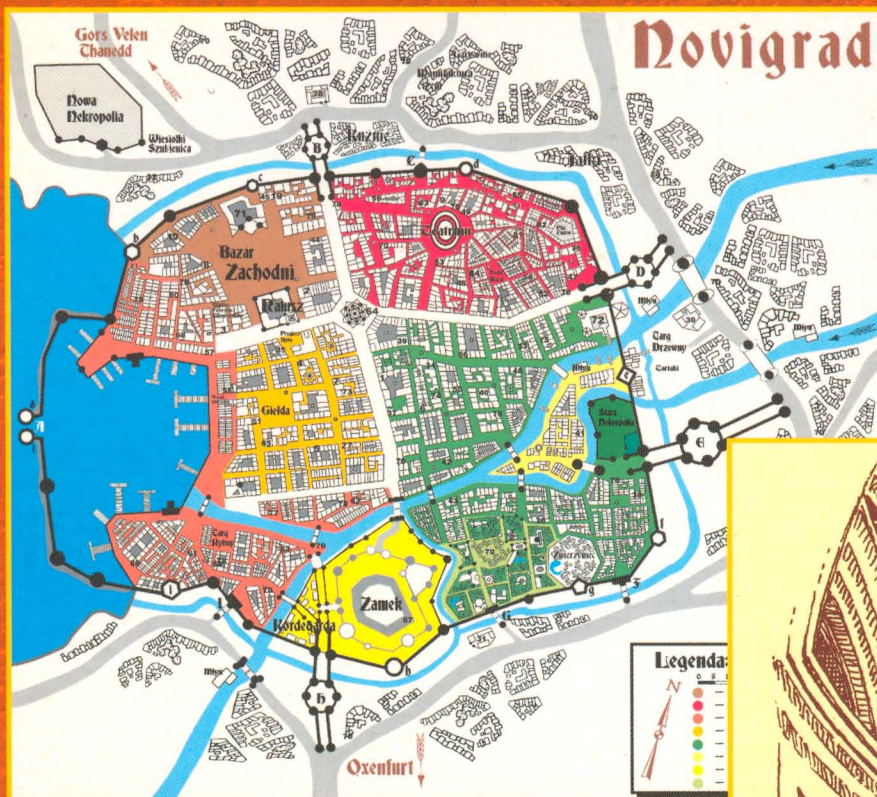
81 – Pałac Cudów
82 – Muślinowy Woal
83 – Jeszcze Raz

82 – Muślinowy Woal
83 – Jeszcze Raz
84 – Czerwony Młyn

83— Jeszcze Raz
84— Czerwony Młyn

84 – Czerwony Młyn

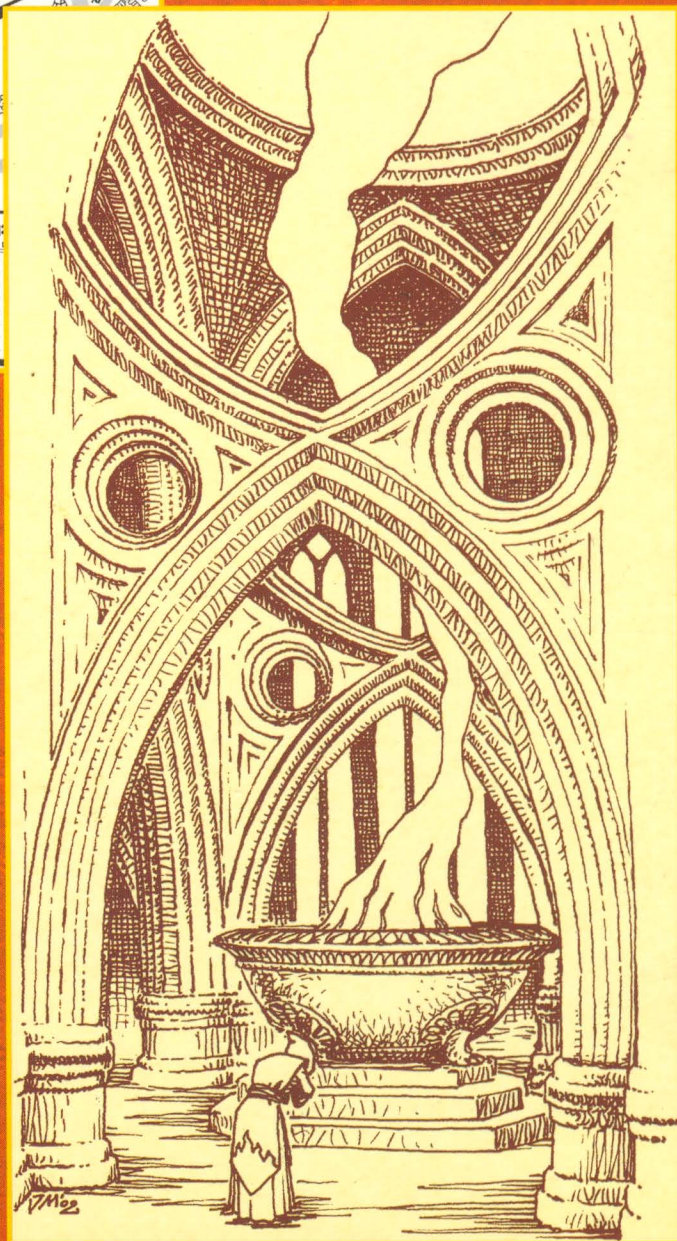




**WITAJCIE
W MIEŚCIE
WIECZNEGO
OGNIA!**

**Novigrad. Miasto uciech. Miasto
niebezpieczeństw. Miasto
niespodzianek. Witajcie, wędrowcy.
I zagłębcie się w opisie tego
niezwykłego miejsca. Chciecie
dowiedzieć się czegoś o kulcie
Wiecznego Ognia? A może
interesuje Was novigradzki port?
Albo przyziemne rozrywki
oferowane przez domy uciech?
Novigrad oferuje Wam to
– i jeszcze więcej!**

**W tym „Białym Wilku” znajdziesz
nie tylko obszerny opis grodu wraz
z pomysłami na przygody, ale
również rozszerzenia zasad oraz
kolorowy plan całego miasta
ze wszystkimi podgrodziami!**



#WDBW2

© 2002 WYDAWNICTWO MAG.



ISBN 83-89004-06-2

