

ABOUT ME

INFORMATION

Jakub Bucheld
jbucheld.com

SKILLS

Narrative design

- Quest design and branching choice structures
- Dialogue writing

Worldbuilding

- Creating cohesive fictional worlds
- Adapting established IPs and fictional settings

Game Design

- Gameplay systems and mechanics design

Creative Writing

- Fantasy, science fiction, horror, thriller

SOFTWARE & TOOLS

Narrative / Design:

- Twine
- Articy:draft X
- Miro, draw.io – game flow and Narrative flow designing

Game Development

- Unreal Engine 5
- Unity
- C++
- C#
- Java

Worldbuilding & documentation

- Notion – project documentation, workflow
- Obsidian, kanka.io – lore bible, knowledge management
- Jira / Trello – workflow
- Trello

I am an aspiring game designer seeking my first professional opportunity in the game development industry.

My primary focus is narrative design and worldbuilding, which I intend to pursue as my long-term career path. For many years, I have been developing these skills through running tabletop RPG campaigns and writing fiction as a hobby, creating stories across fantasy, science fiction, horror, and thriller genres.

Alongside narrative design I have been expanding my technical skills in programming and working with Unreal Engine and Unity. Developing my own game project rekindled my passion for programming and gave me the opportunity to take my first steps in level design.

My experience in game development is centered around creating original tabletop RPG systems and developing a personal video game project. In addition to narrative design and worldbuilding, I design gameplay mechanics and game systems. I also co-lead a two-person game development project, where I am responsible for programming, level design, narrative design, and worldbuilding.

I hold a bachelor's degree in software engineering and have completed a Java bootcamp. As the culmination of my studies, I developed and deployed a software solution used by my employer to support agile tracking of internal business processes. I am currently expanding my expertise in Unreal Engine and Unity while continuing to study game design and narrative design through specialized courses.

Before pursuing game development, I built my professional career in industrial automation. This experience taught me how to plan complex processes, guide their evolution, and continuously adapt them to changing client requirements—skills that I believe translate directly to modern game development.



TTRPG DESIGN

ATLAS GEMPUNK RPG

About: An original TTRPG set in a steampunk-inspired universe. I created the project's foundation and assembled the development team. Our team is currently working toward the game's first release while simultaneously expanding the setting for use in future projects. My primary responsibilities - aside from project management - include worldbuilding, designing introductory adventures, and maintaining the game's creative vision across all disciplines. This involves overseeing narrative consistency, supporting concept art direction, and ensuring that worldbuilding content created by other designers remains faithful to the established setting. Leading this project has given me valuable experience in collaborating within a multidisciplinary creative team, balancing differing perspectives, and guiding the team toward a cohesive vision while preserving the project's core design principles.

Project role: World designer, gameplay designer, lead designer

Key achievements: Established the game's worldbuilding foundation and core lore.

Designed the setting's magic system.

Developed the core gameplay systems and mechanics, with ongoing iteration and refinement.

Designed introductory adventures to onboard new players and familiarize them with the game's mechanics and setting.

PHANTOM STRIKE

About: A solo-designed tabletop RPG set in a modern military action setting. The game is built around mission-based gameplay, with mechanics that encourage tactical planning, teamwork, and strategic decision-making throughout each operation. The project was originally created for a recurring tabletop RPG group, providing a system tailored to our campaign format and play style. I plan to further develop and publish the game as a digital release in the future.

Project role: sole designer

Key achievements: Designed a custom 1d100 resolution system that uses both dice as a paired roll while also allowing each die to function independently when required by the mechanics.

Developed a ruleset that supports tactical gameplay and a wide range of player approaches inspired by tactical video games, while remaining fast-paced and minimizing interruptions to the flow of play.

ON DESIGNING TTRPGS

When designing both of my tabletop RPG systems, I started with a fundamental question: What kind of experience should this game create for its players?

For Phantom Strike, the answer was a tactical role-playing experience in which multiple variables influence the outcome of every action, without burdening players with an overly complex ruleset. My goal was to avoid creating a system that requires numerous rolls and several minutes to resolve a single action.

For Atlas: Gempunk RPG, my primary objective was to create a setting shaped by overlapping industrial, social, and ideological conflicts. The world was designed to support complex, multi-layered adventures set in a medieval-inspired society disrupted by the sudden arrival of an industrial revolution, while the long-forgotten force of magic re-emerges in the background.

TTRPG EXPERIENCES

I have been a tabletop RPG player for over fifteen years and an active Game Master for the past thirteen years. During that time, I have run numerous one-shots and campaigns across a variety of systems and settings, while also creating original worlds and running games using both generic and self-designed systems.



Photo by Nika Benedictova, Creative Commons license

Throughout the years, I have consistently preferred creating original adventures over relying on published modules. This experience has shaped my approach to narrative design, leading me to focus on character-driven storytelling, where character growth, player agency, and meaningful choices take precedence over a predetermined plot.

For the past nine years, I have organized recurring three-day RPG events, where I moved away from traditional linear adventures in favor of a mission-based gameplay structure inspired by games such as *Payday* and *Tom Clancy's Ghost*

Recon. As part of this, I developed the "3+1" scenario framework, in which players complete three time-limited preparation missions before undertaking the final objective.

This structure encourages strategic planning, meaningful decision-making, and deliberate resource management while allowing players to experience the consequences of their earlier choices. At the same time, it prevents sessions from losing momentum and gives the Game Master greater control over pacing without reducing player agency.

DIALOGUE SAMPLE – TOWERS OF LIGHT



Alchemist's Laboratory,
Heinrich Khunrath, 1595

This section presents a dialogue excerpt from another original fictional setting. In this world, a dense black mist has engulfed the land, and sunlight has not pierced the thick cloud cover for generations. Humanity survives in small settlements built around towering beacons fueled by Amber - an alchemical substance whose flame keeps the mist at bay. Beyond the safety of these walls lurk deadly creatures that prey on anyone who ventures into the darkness without the protection of Amber's light.

In this scene, the player controls an unnamed Tracker (hereafter referred to as the Protagonist), an elite hunter and guide who travels through the darkness between isolated settlements. Together with a fellow Tracker, the Protagonist rescues a critically injured young man and escorts him to Praahe Tower, where an Alchemist is attempting to save his life.

The following excerpt is presented in screenplay format.

* * *

The Alchemist unfastens the young patient's shirt, exposing his shoulder. Three jagged, uneven wounds scar the flesh. The skin surrounding them has turned pitch black, as though stained with charcoal or ink.

TRACKER

(under her breath) By all the dead gods...

The Protagonist leans closer, carefully examining the wound.

ALCHEMIST

It didn't look like this when I first treated him. The discoloration began yesterday morning. Whatever attacked him... it may have been venomous.

The Alchemist steps away from the operating table and walks to his alchemical apparatus. Moments later, he returns carrying three glass vials.

ALCHEMIST

His blood. Drawn the day you brought him in... then yesterday... and again this morning.

He holds the vials up for the Protagonist to inspect. Each sample is noticeably darker than the last, the final one almost completely black. The Protagonist studies them for a moment with a frown on his face, before turning his attention back to the wound.

PROTAGONIST

I'm no surgeon... but there's something inside that wound that doesn't look... human.

The Alchemist leans over the wound, pulling a magnifying lens from one of the pockets of his coat. He studies the spot the Protagonist indicated.

ALCHEMIST

It doesn't look human because it isn't. The body forced this fragment toward the surface a few hours ago, but the boy's convulsions were too violent for me to remove it safely.

PROTAGONIST

Is that why you gave him such strong sedative?

The Alchemist nods without looking up. Still peering through the lens, he carefully probes the wound with a thin metal pick.

ALCHEMIST

(barely above a whisper, focused) A few more minutes and his body's functions should slow enough for me to extract it safely, but now...

He straightens and looks at the Protagonist and the Tracker. The composure he lost earlier finally seems to return.

ALCHEMIST

...we must wait.

TRACKER

(snorting) We've been waiting for two days already...

The Protagonist shoots her a warning glance. Clearly frustrated, the Tracker turns away and begins pacing around the room, leaving the two men to speak privately. The Protagonist faces the Alchemist.

PROTAGONIST

She's right. You made a serious mistake by keeping the boy's condition to yourself, especially given his father's temper.

The Alchemist watches the Tracker as she walks away.

ALCHEMIST

How much do you trust her, Hunter?

PROTAGONIST

(hesitates)
...I trust her. We've worked together for years. Her heart's in the right place.

The Alchemist lowers his voice, looking into Protagonist eyes without a blink.

ALCHEMIST

And would you trust her with a secret - one dangerous to everyone who learns it?

The Protagonist watches the Tracker in silence for a long moment as she gazes out through one of the tower's narrow windows. Without turning back, he answers.

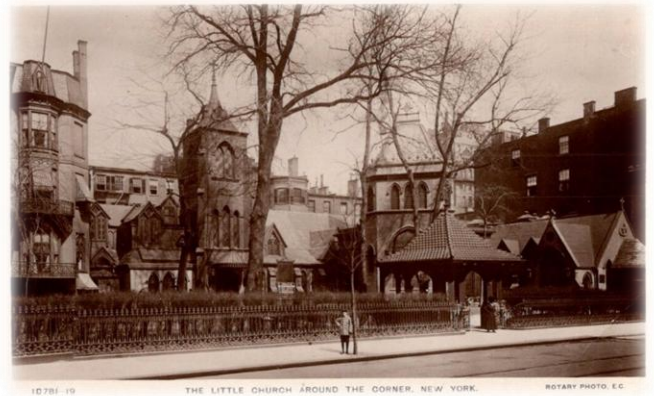
PROTAGONIST

What secret do you have for me, Mystic?

* * *

QUEST DESIGN – „TO LIVE IS TO DIE”

This section presents the concept for an isometric cRPG set in the Cthulhu Mythos, based on an original narrative scenario. The game is designed as a concise narrative experience with a target playtime of approximately 16 hours, while encouraging two or three playthroughs through branching choices and alternative outcomes. Gameplay is intentionally narrative-driven, prioritizing immersion and storytelling over player dexterity or mechanical challenge.



Church of the Transfiguration, NY, 1920's postcard

The project's narrative and quest design draw inspiration from games such as *Disco Elysium*, *Tyranny*, and *Torment: Tides of Numenera*. This section presents the game's central narrative premise together with an excerpt from Act I, illustrating my approach to quest design, narrative structure, and player choice.

The protagonist is an investigative journalist - a classic Lovecraftian archetype. This role provides an accessible point of entry for players unfamiliar with the setting while establishing a compelling motivation for the investigation that drives the story forward.

The game is structured around four locations: three hubs available from the beginning of the game and a fourth, final location unlocked during the climax of the story. Dialogue is presented primarily through text, with each conversation opening with a brief voiced introduction to establish tone, atmosphere, and character performance before transitioning to written dialogue.

The diagrams below introduce the game's principal cast, accompanied by concise character profiles and their defining traits.

NARRATIVE BACKGROUND

The story is set in New York City during the 1920s. The protagonist, **Marco Salvati**, is a journalist working for one of the city's sensationalist newspapers. For the past two years, he has been investigating **the Scalpel** - an elusive serial killer who removes the skin from his victims' faces.

Marco's sister, **Stella**, works at **St. Benedict's Homeless Shelter**, an organization that not only provides food and shelter but also helps people experiencing homelessness find employment and rebuild their lives. Recently, however, Stella has noticed a troubling pattern: despite having nowhere else to go, an increasing number of residents have been leaving the shelter without explanation.

Hoping to escape the frustrations of his unsuccessful investigation into the Scalpel case, Marco decides to look into these disappearances, unaware that they will lead him far beyond the boundaries of an ordinary criminal.

Narrative Themes

The game is structured as an investigative narrative. While the central plot revolves around the disappearance and murder of homeless people, the investigation gradually evolves into both a psychological journey and a descent into the world's hidden, occult reality. As the protagonist uncovers new leads, he is forced to confront not only the mystery itself but also his own deteriorating mental state. The project's central themes include homelessness, obsession, violence, sexual violence, brutality, crisis of faith, and misanthropy.

POSTACI



Marco Salvati
A journalist for a sensationalist newspaper and a self-taught investigator. Mentally exhausted and showing the early signs of professional burnout, Marco is searching for a new case - something that will distract him from his obsessive pursuit of the Scalpel investigation.



Stella Salvati
The protagonist's sister and a social worker. Concerned by the unexplained disappearance of several residents, she sets the investigation in motion by asking Marco to look into the case, serving as the story's primary quest giver.



Father Kitchens
The parish priest of **St. Benedict's Church** and director of **St. Benedict's Homeless Shelter**. Elderly and nearing retirement, Father Kitchens remains deeply committed to helping those in need, dedicating his life to serving the homeless and supporting the local community.



Father Camrody
The assistant priest at **St. Benedict's Church**, responsible for the administration and finances of **St. Benedict's Homeless Shelter**. Practical and methodical, he oversees the day-to-day operations that keep the shelter running.



Sister Natalie
A young nun of striking beauty, deeply devoted to the parish and its charitable work. Dedicated and compassionate, she is particularly loyal to Father Camrody and supports him in the day-to-day affairs of the parish and the homeless shelter.



The Homeless Residents
Men living on the margins of society who have found shelter, stability, and employment through **St. Benedict's Homeless Shelter**. For many of them, the parish has become the closest thing to a home, and they struggle to imagine life anywhere else.



Anthony Rivers
One of the shelter's residents, Anthony is restoring a mural inside **St. Benedict's Church**. Quiet and reserved, he keeps to himself and shows little attachment to either the parish or the Catholic faith, setting him apart from many of the shelter's other residents.



Nicholas Tabernaughy
The director of the **New York Museum of Modern Art**. He was the employer of Sofia Nidarakis before the events of the story.

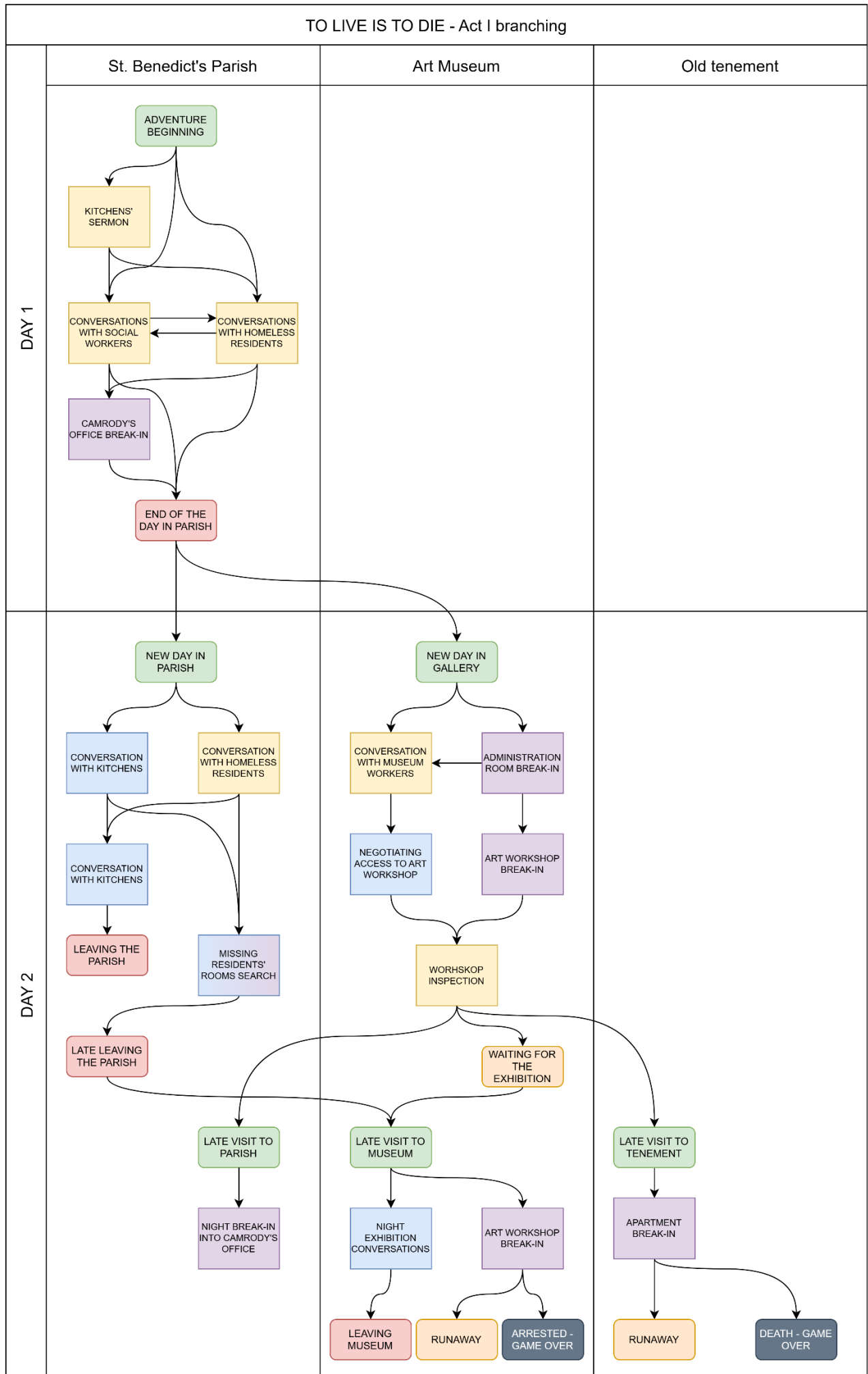


Mr. Matthews
A former neighbor of Sofia. Nosy, argumentative, and spiteful, he takes an unhealthy interest in other people's affairs.



Sofia Nidarakis
A painter formerly associated with the **New York Museum of Modern Art**. Several residents of **St. Benedict's Homeless Shelter** were employed to assist her with her work. She has recently disappeared and is now considered a missing person.

TO LIVE IS TO DIE - Act I branching



SHORT STORY – WRITING SAMPLE

I primarily treat prose writing as both a design tool and a personal creative pursuit, developing it to support the games and tabletop RPG adventures I create. My writing focuses on strengthening narrative and worldbuilding, with works spanning fantasy, science fiction, Lovecraftian horror, and thriller fiction. The following excerpt is presented in original language (Polish) and features a combat scene from an original fantasy short story about witch hunters.

Świadomość wróciła wraz z przeciągłym piskiem w uszach. Nieznośny ból promieniował od skroni w głębi czaszki. Walcząc z nim próbował odzyskać kontrolę nad własnym ciałem.

Siedział. Pod rękoma czuł wilgoć i mróz. Oddychał płytko, a coś twardego uwierało go w klatkę piersiową. Nosił grube ubranie, dość ciężkie.

Cierpiał.

Zmusił się do podniesienia powiek. Świat był niewyraźny niczym we mgle. Pisk w uszach ustępował krzykom cierpienia i strachu, potężnym tupnięciom, trzaskowi łamanego drewna i głębokiemu rykowi. Ten ostatni dźwięk spowodował, że krew popłynęła szybciej, pomagając mu walczyć z cierpieniem.

Argeith potrząsnął głową. Śnieg i igły spadły z jego. Na wpół siedział i leżał, oparty o gruby pień sosny. Leśne runo pokrywała gruba warstwa śniegu, a kolejne płatki opadały z nieba. Zmuszał się do wewnętrznego wysiłku, by odzyskać w pełni choć jeden ze zmysłów.

Skoncentrował wzrok na prostym kształcie leżącym obok jego nogi. Kilka mrugnięć później zrozumiał, że to miecz. Pozbawiony zdobień, długi na cztery stopy z okładem, z rękojeścią owiniętą miedzianym drutem. Jego miecz. Sięgnął dłonią i zacisnął palce na znajomej rękojeści.

- Jakkflgh... - próbował zawołać, lecz głos odmówił mu posłuszeństwa.

Usta miał pełne czegoś lepkiego, mokrego, a płuca wciąż nie pompowały potrzebnego powietrza. Wypluł gęstą krew i spojrzał na klatkę piersiową, gdzie czuł nacisk. Jedna z płyt pancerza była wygięta z niewyobrażalną wręcz siłą. Wolną ręką zaczął szarpać paski mocujące pancerz, a gdy to nie odniosło pożądanego rezultatu, odciął je nożem dobytym z pochwy na udzie.

- Jakkes... - znów zawołał, tym razem wyraźniej, choć wciąż za cicho, by przebić się przez wrzaski, ryki i trzaski. Podniósł wzrok w stronę źródła tego hałasu.

Czterech mężczyzn z pikami próbowało utrzymać resztki szyku, mierząc długimi drzewcami w monstrualną bestię dwakroć większą od niedźwiedzia. Stwór pokryty był krótką, plamistą brązowoszarą sierścią. Długi jak u konia pysk, pełny nierównych zębów i wielkie rogi przywodziły na myśl wynaturzonego jelenia. Krótkie odnóża z tyłu skakały z boku na bok, a groteskowo rozdwojony ogonek podrygiwał w rytm tych ruchów. Z przodu cielska bestia miała trzy monstrualnie umięśnione łapy zakończone masywnymi pazurami, które właśnie wyrzuciły jednego z wojaków na dobrych kilka jardów w górę.

W śniegu wokół walczących Argeith naliczył trzy ciała, choć wszechobecna krew sugerowała znacznie więcej ofiar. Piki i długie tarcze, które Jakkes przygotowywał przez ostatnie dni, leżały porzucone wśród ciał.

- Jakkes! – Argeith ryknął z głębi przepony, rozglądając się za swoim towarzyszem. – Gdzie, do kurwy nędzy, jest twoja kusza?!

Poderwał się żwawym, choć chwiejnym ruchem, z mieczem w ręce. Nie mogąc dostrzec trapera przeklinał go w duchu. Skierował się ku walczącym chłopom z pikami, po drodze wciąż rozglądając się za kusznikiem. Machnął mieczem kilka razy, by rozbudzić zesztywniałe ramiona i przyspieszyć kroku.

Bestia zwróciła swój łeb ku niemu. Z jej paszczy zwisało coś, co wyglądało jak odgryziona ręka jednego z chłopów. Gardłowy warkot i nieruchome spojrzenie podpowiadały Argeithowi, że do stwora dotarło, że uparty człowiek w metalowym stroju nie umarł. Poczwarą wypłuła gryzioną kończynę i przykurczyła zadnie kończyny do skoku, warcząc gniewnie.

Argeith dostrzegając to zatrzymał się i stanął szeroko na nogach, gotów odskoczyć, gdy tylko bestia się zbliży. Chwycił miecz oburącz.

- Wszechmocna Trójco, dodajcie mi sił...

Nie zdążył skończyć tej marnej modlitwy, gdy potwór rzucił się w jego stronę, długimi susami błyskawicznie pokonując dzielący ich dystans. Łowca rzucił się na bok, jednocześnie kierując miecz w stronę bestii. Nie liczył na cuda, jedynie na to, że zrani ją w ten paskudny pysk lub jedno z ramion.

Pazury otarły się o naramiennik, zostawiając w nim głębokie bruzdy. Impet ciosu przewrócił Argeitha, lecz lata doświadczenia i ćwiczeń zmusiły go do natychmiastowego poderwania się. Bestia sunęła w poślizgu po śniegu. Argeith przebiegł kilka krótkich kroków i wziął zamach do szerokiego cięcia od dołu. Ostrze trafiło w jedną z łap akurat, gdy bestia odwracała się w stronę tego bezczelnego człowieczka, który nie chciał umrzeć. W powietrze trysnął strumień brunatnej krwi. Gdy Argeith szykował się do uskoku przed drugą łapą, coś świsnęło mu nad głową, trafiając w rozwartą pysk bestii. W ułamku oddechu poznał łtki bełtu z zakonnicej kuszy.

- Dobrze, Jakkes, ładuj dalej! – krzyknął do niewidocznego towarzysza broni.

Oleista substancja zalała paszczę potwora, gdy ten przegryzł szklaną fiolkę osadzoną w bełcie. Gdy tylko płyn dotknął tkanki jamy ustnej, bestia ryknęła przeciągle z bólu. Na języku stwora pojawiły się paskudne bąble, które po kilku uderzeniach serca wybuchwały gęstą ropą i śmierdzącym dymem. Argeith zaśmiał się pod nosem, po chwili znów wypływając krew. Nie opuszczał miecza ani na chwilę, kierując jego czubek w stronę bestii w obronnej postawie.

Dwóch chłopów dobiegło z pikami do Argeitha, stając z nim ramię w ramię, celując drzewcami w gardziel potwora. Stwór rzucił wściekle łbem, najwyraźniej zapominając z bólu o otaczających go ludziach.

- Szerzej, łukiem! – Argeith ryknął do chłopów, samemu szukając sposobu, by przedrzeć się pomiędzy wściekle atakującymi łapami stwora.

Do wojowników przywłókł się młody mężczyzna z kuszą w rękach. Był przeraźliwie blady, a krew przesączała mu się przez przeszywanicę. Argeith zdążył tylko rzucić na niego okiem, nim ten upadł w śnieg.

- Do stu demonów, Jakkes, nie mdlej mi teraz! – Argeith odrzucił miecz i próbował złapać chłopaka, niestety bezskutecznie. Oczy chłopaka niepokojąco błędziły po okolicy bez wyraźnego celu.

- Argo... ten stwór... on mnie chyba zabił...

- Nie pieprz, chłopaku... – rzucił Argeith, ciągnąc ledwie przytomnego młodzieńca po ziemi za najbliższą ostonę. Oparł go o przewrócony konar i lekko spoliczkował – Zabraniam ci mdleć, rozumiesz? To rozkaz, cholera, rozkaz! Ej, ty! – ryknął na przebiegającego pikiniera – zajmij się nim. Jeśli chłopak przestanie oddychać, to dopilnuję, żebyś ty też przestał, rozumiesz?!

Przerażony chłop po chwili wahania odrzucił pikę, patrząc ze strachem w stronę ryczącej bestii. Zagryzając zęby w rosnącym gniewie Argeith wstał i pewnym krokiem ruszył w stronę potwora, po drodze podnosząc swoje ostrze.

Chłopi zmobilizowali się do otoczenia ryczącej z bólu bestii łukiem, zbyt wystraszeni by zaatakować. Stwór cofał się krok za krokiem, młóćąc łapami swoje otoczenie i próbując zedrzyć z pyska gryzący olej. Dwie piki były już pozbawione groków, prawdopodobnie złamane silnymi ciosami bestii. Jeden z chłopów

leżał nieruchomo z twarzą w śniegu. Argeith bezceremonialnie przepchnął się między wojami i zajął miejsce w samym środku formacji, trzymając się nisko na nogach z mieczem w obronnej pozycji.

- Spychać go w stronę osuwiska! Szerszym łukiem!

Argeith szukał okazji do ataku. Wiedział, że olej zaraz przestanie działać i stracą cały impet, który zapewnił im celny strzał Jakkesa, ale nie chciał też bezmyślnie narażać się na wściekły cios potwora. Urwisko było jego jedynym planem – jeśli stwór straci równowagę, będą mogli skrócić dystans i go przyspilić, zanim ten wstanie na swoich monstrualnych łapach.

Śnieg spod ich stóp zaczął wznosić się w powietrze, powoli, jakby zapomniał o czasie i ciężeniu. Wiatr nasilił się, atakując ich wściekle z każdej strony. Argeitha przeszedł zimny dreszcz wzdłuż kręgosłupa. Wiedział, że to oznacza, że w okolicy był ktoś, na kogo tak naprawdę polował.

Czarnoksiężnik.

Rozejrzał się szybko, próbując znaleźć kontur ludzkiej sylwetki wśród drzew. Jego nieuwaga kosztowała jednego z chłopów życie. Umieśniona łapa bestii wystrzeliła nagle w mężczyznę po prawicy Argeitha, wbijając się głęboko w ciało i miażdżąc tors. Argeith przeklął w duchu swoje rozproszenie i rzucił się przed siebie, tnąc łapsko dwukrotnie na wysokości stawu. Krew znów chlapnęła w powietrze w krwawej mgiełce, ale Argeith tym razem nie zatrzymał się.

Rzucił się naprzód, tnąc mieczem nad głową w zastanie przed pyskiem potwora. Bestia kłapnęła zębiskami, próbując zacisnąć je na ostrzu. Czuąc opór Argeith szarpnął mieczem w przeciwną stronę, a na jego głowę spadł deszcz krwi z rozchlastanej paszczy bestii. Ogłuszający ryk cierpienia wstrząsnął puszcza, lecz Argeith nie słuchał.

Pokonał kolejne kilka kroków w stronę tułowia bestii i naparł całym impetem do pchnięcia wymierzonego w miejsce, gdzie powinien znaleźć serce. Miecz wbił się na dobre dwie stopy, a Argeith czuł w dłoniach, jak ostrze trze o żebra potwora. Wyteżył wszystkie mięśnie i naparł ponownie, wbijając miecz aż po jelec.

Stwór ryknął przeraźliwie, krztusząc się krwią i wierzgając szaleńczo. Argeith szarpnął za miecz, by wyrwać go z trzewi potwora. Bezskutecznie – opadające cielsko bestii stoczyło się po osuwisku i kamieniach, ciągnąc za sobą wojownika.

Stoczyli się pośród pniaków i przewróconych konarów. Gałęzie i kamienie raniły ramiona i twarz Argeitha, który za późno puścił miecz, pozwalając, by pozostał wbity w oddalające się truchło.

Podniósł się na czworaka, dobywając ponownie długiego noża. Rozglądał się ledwo przytomnym wzrokiem wśród drzew, szukając maga, który postanowił pomóc bestii. Po chwili podbiegli do niego chłopci, by pomóc mu wstać. Odrzucił gniewnie ich ręce. Był zły na siebie. Zły, że dał się przewrócić. Zły, że dopuścił do tyłu śmierci. Wściekły, że pozwolił bestii zranić młodego trapera.

Do tego nigdzie nie widział czarnoksiężnika.

Zgrzytając zębami zszedł głębiej w dół osuwiska, ostrożnie stawiając stopy na śliskim podłożu. Gdy dotarł do truchła potwora, wyrwał z jego trzewi swój miecz i przyjrzał mu się krytycznie. Ostrze wyszczerbiło się - prawdopodobnie, gdy przebijał nim klatkę piersiową bestii. „Będę musiał dać je Jakkesowi do wyrównania...” – pomyślał, lecz porzucił myśl w połowie, odwracając się w stronę wzniesienia, z którego spadł wraz z potworem.

- Co z traperem? – zapytał pierwszego z brzegu chłopca.

- Ja... nie wiem, panie – wymamrotał zapytany.

- To się dowiedz, i to szybko.

Znów przeczesał spojrzeniem otaczający go las, choć bez większych nadziei. Na wszelki wypadek dobił bestię pchnięciem w krtąń, po czym wytarł ostrze w jej sierść. Usiadł na martwym cielsku, ciężko wzdychając. Spojrzał na swój bark, który w miarę opadania adrenaliny zaczynał pulsować bólem. Naramiennik był pęknięty, a nie tylko podrapany, jak pierwotnie sądził.

- Przyprowadźcie wóz – rzucił za siebie, nie odwracając się by sprawdzić, czy ktoś wykona polecenie. Był zakonnikiem, pogromcą ciemności – jego polecenia należało słuchać.

Rozpinając pasy pancerza zaczął się zastanawiać jakie są szanse, że bestia wydzielą jakiś jad. Zbroja była ciężka, ale dzięki niej wciąż żył. Powtarzał sobie to za każdym razem, gdy musiał ją dźwigać, lecz z roku na rok ta krótka mantra dawała coraz mniejszą ulgę w wysiłku.

Przyjrzał się potworowi. Wydawać się mogło, że w jego oczach tli się jeszcze resztką życia, choć wiedział, że to jedynie złudne wrażenie. Nie miał prawa przeżyć takiej walki i upadku, a tym bardziej dziury w gardle.

Bestia musiała ważyć z tonę. Dopiero teraz miał czas, by przyrzeć się niesamowitemu umięśnieniu trzech przednich łap stwora. Grube pazury bestii pokryte były krwią, a swoim wyglądem przywoływały mu na myśl odłamki surowego żelaza. Minęło kilka chwil, nim dotarło do niego, że potwór w zasadzie w ogóle nie śmierdzi – poza poparzonym pyskiem. Z reguły stwory tego rozmiaru wydzielają smród brudnego i tłustego futra, czasem wymieszany z zapachem mordowanych ofiar, lecz ten osobnik nie pachniał niczym.

- Panie...

Odwrócił się w stronę podchodzącego pikiniera. „Na Trójkę, toż to już dziadek...” – myśl ta uderzyła go niespodziewanie, bo przecież widział kto wybiera się z nim w puszcę jeszcze w wiejskiej strażnicy. Na twarzy chłopca dostrzegł mieszankę strachu i wstydu.

- Czego chcesz, dziadku?

Dziadek odwrócił się w stronę wzniesienia, wyraźnie zmartwiony.

- Cóż, wasz towarzysz... On chyba wyzionął ducha.

* * *