

Beniamin Muszyński

Szklana Twarz



www.masz-wybor.com.pl

BENIAMIN MUSZYŃSKI

**SZKLANA
TWARZ**



WYDAWNICTWO WIELOKROTNEGO WYBORU

www.masz-wybor.com.pl

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2010.
Copyright © for this edition by Mikołaj Kołyszko & Masz Wybór, 2010.

Tytuł: *Szklana Twarz*

Autor: **Beniamin Muszyński**

Redaktor, korektor i autor zdjęć ze stron 8, 9, 42, 67, 134 i 135: **Mikołaj Kołyszko**

Twórca okładki i zdjęcia ze strony 14: **Arkadiusz Arius Ostrycharz**
<http://aostrycharz.pl/pl/>

Autorka zdjęcia ze strony 94: **Justyna Podlaszewska:**

Niniejsza publikacja nie może być modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie, dystrybucja bezpłatna (na licencji freeware) oraz druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Mikołaj Kołyszko
Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru
Chojnice 2010

Masz Wybór
ul. Findera 3
89-600 Chojnice
www.masz-wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru (grupa nieformalna)
www.masz-wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

ISBN 978-83-932232-1-3
Wydanie I

www.masz-wybor.com.pl

Specjalne podziękowania dla Piotra Wawrzkiwicza za pomoc w testach.

Spis treści

Zasady	6
Prolog	7
Megiddo	14
Wieś	43
Niepełni	75
Miasto	104
Stolica	138

Zasady

Nie są trudne, z pewnością nie sprawią Ci żadnego problemu. Na początku uzbrój się w kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe” (prócz chwili wolnego czasu rzecz jasna). Całość podzielona jest na rozdziały, te zaś dzielą się na poszczególne paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Ponadto podczas rozgrywki zdobywasz **Informacje** oznaczone numerami: **#1**, **#2** itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależy będzie od numeru posiadanych **Informacji**. Nie musisz zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych.

Jeśli uznasz, iż jesteś gotów do podjęcia wyzwania przejdź do **Prologu**. Życzę powodzenia!

Prolog

1

Cisza tej pochmurnej, chłodnej nocy znika bezpowrotnie przerwana złowrogimi dźwiękami. Przerażliwe ujadanie dobiegające za masywnych, drewnianych drzwi wciąż przybiera na sile. *Zagrozenie*. Musisz działać szybko, lada chwila mogą pojawić się oprawcy, którzy wyważą wrota do twojej komnaty!

Szukasz czegoś, co nadawałoby się do obrony. **2**

Wyskakujesz przez jedyne w komnacie okno. **3**

2

Nagle zdajesz sobie sprawę, iż pomieszczenie jest całkowicie puste. Jedyne pośrodku kamiennej podłogi dostrzegasz sporą, drewnianą klapę. Ujadanie psów milknie, zamiast tego spod drzwi zaczyna wydobywać się dym. Nienaturalnie szybko ogień obejmuje drewniane wrota, a niedługo potem zewsząd dobiegają cię wściekłe okrzyki nadciągających wrogów.

Otwierasz klapę. **6**

Wyskakujesz przez okno. **7**

3

Bez chwili namysłu otwierasz wąskie okno i skaczesz prosto w mrok nocy z przerażającym okrzykiem na ustach. Oto bowiem uświadomiłeś sobie, iż do tej pory ukrywałeś się w wieży. Lecisz bezwładnie w dół oczekując najgorszego, gdy nagle zamyka się nad tobą mroczna toń lodowatej wody...

Z trudem wypływasz na powierzchnię, po czym docierasz do brzegu i chwiejnym krokiem ku widocznej w oddali...

... chacie. **5**

... linii lasu. **4**

4

Zagłębiasz się w gęstą plataninę pni, z każdym metrem widząc coraz mniej. Ostrożnie brniesz przed siebie w niemal absolutnej ciemności, gdy nagle dostrzegasz lśniący w oddali punkcik światła. Ten tak przyjazny dla oka widok przyciąga cię w tamtą stronę niczym jasny blask świecy ómę. Czy skończysz tak jak ona?

Ruszasz ku światłu. **10**

Kontynuujesz swoją drogę przez mrok. **11**



5

Dochodzisz do skromnej, jednoizbowej chaty nieopodal lasu i, właściwie sam nie wiedząc czemu, po prostu wchodzisz do środka. Wnętrze rozświetlone jest przez blask bijący od kilkunastu świec ustalonych na prostym, żelaznym świeczniku. Stoi on na prostokątnym stole, wokół którego dostrzegasz grupkę wychudzonych dzieci. Na stole leży tłusty pies, warcząc groźnie w twoim kierunku.

Ostrożnie się wycofujesz. **12**

Zostajesz. **13**

6

Przed sobą widzisz prowadzące w dół kręte schody, które po pewnym czasie całkiem nikną w ciemnościach. Czy chcesz ruszyć tą drogą, pozbawiony jakiegokolwiek źródła światła?

Tak. **24**

Nie. **23**



7

Wyskakujesz przez okno i pędzisz przed siebie po rozległej, trawiastej równinie, mając za jedynych towarzyszy słaby blask księżyca wraz z odgłosami pogoni. Po kilku minutach szaleńczego biegu docierasz niespodziewanie na skraj urwiska i z trwogą spoglądasz ku przepaści, na dnie której rozciąga się malownicza dolina. Możesz...

... spróbować zejść po stromej ścianie. **8**

... poświęcić nieco czasu i poszukać innej drogi. **9**

8

Ostrożnie zsuwasz się po stoku, wyszukując oparcia dla stóp i dłoni. Szybko orientujesz się, iż nie jesteś w stanie pokonać tej przeszkody, toteż zaczynasz mozolnie pięć się ponownie ku górze. Gdy ponownie stajesz na pewnym gruncie, ścigający cię ludzie już czekają, każdy z nich w groteskowej, drewnianej masce. Zostałeś pojmany, ktoś wymierza ci szybki cios drewnianą pałąk w głowę, bezwładnie padasz na ziemię tracąc przytomność.

Przejdź do paragrafu **14**.

9

Odnajdujesz wąską ścieżkę prowadzącą w dół niemal w ostatniej chwili. Pogoń jest już naprawdę blisko, jednak nie możesz pozbyć się irracjonalnego przeczucia, iż nie ruszą za tobą jeśli zejdziesz do doliny, co też skwapliwie czynisz.

Stosunkowo szybko docierasz do celu swej wędrówki i już po chwili zagłębiasz się w ponury, ciemny las...

Przejdź do paragrafu **4**.

10

Ostrożnie zakradasz się w stronę, z której dochodzi tajemniczy blask. Szybko identyfikujesz go jako płonący rażno stos, wokół którego tańczą jakieś postacie. Z tej odległości nie jesteś w stanie lepiej się im przyjrzeć.

Pozostajesz w ukryciu. **18**

Ruszasz śmiało w stronę tajemniczych postaci. **19**

11

Po pewnym czasie docierasz na rozległą, oświetloną księżycowym blaskiem polanę, pośrodku której dostrzegasz studnię. Intryguje cię niemal absolutna cisza panująca wszędzie wokół, z całą pewnością nie jest to normalne zjawisko. Zadzierasz głowę ku górze i odkrywasz, iż ciemne chmury gdzieś się rozpiezchły a jasne kropki gwiazd migoczą na aksamitnie czarnym nieboskłonie. Ruszasz w stronę studni i...

... czerpiesz z niej wodę **20**

... zaglądasz do środka... **21**

12

Opuszczasz ponurą chatę i ruszasz śpiesznie w stronę, niestety równie złowrogiego, lasu...

Przejdź do paragrafu **4**.

13

Nagle jedno z dzieci chwyta silnie stworzenie i łapczywie wgrzyza się w jego bok, reszta natychmiast idzie jego śladem nie zważając na przeraźliwe piski nieszczęsnego zwierzęcia. Chcesz krzyknąć, lecz w tej samej chwili czujesz uderzenie w kark, ogarnia cię ciemność...

Przejdź do paragrafu **14**

14

Budzisz się w wilgotnym lochu z dłońmi zakutymi w przytwierdzone do ściany łańcuchy. Pomieszczenie rozświetla palenisko, na którym ktoś podgrzewa, i tak już rozpalone do czerwoności, ostrze długiego noża. Półnagi mężczyzna z twarzą okrytą skórzaną maską ubiera rękawice i milcząc sięga po broń, po czym rusza w twoją stronę. Jesteś pewien, iż chce cię oszpecić. Nie pozwolisz mu dotknąć swojej twarzy!

Zwlekasz chwilę, po czym wymierasz mu potężne kopnięcie. **16**

Poczekasz aż się przybliży i próbujesz uderzyć go głową. **17**

15

Wędrujesz po omacku czując pod dłońmi szorstką powierzchnię cegieł, potem zaś znajomy chłód kamieni i wilgoć ubitej ziemi. Obecnie niemal pełniesz na czworaka mając wrażenie jakbyś trafił do jakiejś nory. Nagle znów trafiasz na ścianę z cegieł, a po chwili orientujesz się, iż masz do wyboru dwie drogi:

- nowy, wykładany cegła korytarz. **25**
- dotychczasową „norę.” **22**

16

Twoje kopnięcie odrzuca go parę metrów do tyłu, nieszczęśnik wpada wprost w palenisko. Spoglądasz z niedowierzaniem na płonącego niczym pergamin mężczyznę, jednocześnie odkrywając, iż krępujące cię łańcuchy gdzieś zniknęły. W pomieszczeniu robi się nieznośnie gorąco, chcesz więc otrzeć pot spływający ci na oczy. Twoja dłoń trafia jednak nie na skórę, lecz dotyka chłodnej powierzchni szklanej maski, która wrasta ci bezpośrednio w twarz.

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz, to był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

17

Uderzasz przeciwnika głową, w tym momencie czując, jak cała twoja twarz rozpryskuje się na drobne kawałki niczym szkło, zadając ci przy tym straszliwy ból!

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz, to był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

18

Przyglądasz się sylwetkom, które niespodziewanie, jedna po drugiej, wskakują w sam środek gorejącego stosu wyjąc przy tym nieludzko. Odwracasz się na pięcie i ruszasz pędem przed siebie, niemal w tej samej chwili uderzając w pień drzewa. Czujesz jak odpada ci spory kawałek twarzy, który rozbija się niczym szklany flakon o korzenie rośliny. Dotykasz ostrożnie miejsca, gdzie się uderzyłeś, lecz zamiast skóry wyczuwasz lepką maź pokrywającą odsłonięte mięśnie.

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz. To był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

19

Podchodzisz do, jak się okazało, grupy leciwych, odzianych w zwiewne szaty kobiet. Mimo swego wieku poruszają się nadzwyczaj zgrabnie, lecz jedna z nich najwyraźniej myli kroki tego szaleńczego tańca i pada na ziemię. Zauważasz, iż ma rozplątane gardło. Jej towarzyszki również upadają brocząc obficie krwią z rozciętych szyi. Spoglądasz na dzierzony przez siebie długi, zakrwawiony nóż. Przerażony dostrzegasz w nim własne odbicie, widzisz dokładnie całą sylwetkę, chociaż w miejscu twarzy powstała rozległa, czarna plama. Straciłeś twarz!

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz. To był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

20

Czerpiesz wodę ze studni, po czym nabierasz nieco życiodajnego płynu z wiadra w dłonie, aby obmyć twarz. Twoje dłonie trafiają jednak na twardą powierzchnię maski. Z przerażeniem odkrywasz, iż przedmiot na stałe zrósł się z kośćmi czaszki, na zawsze skrywając pod sobą twoje prawdziwe oblicze...

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz. To był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

21

Zaglądasz do studni, lecz nie dostrzegasz tam absolutnie niczego, jedynie ciemność. Cofasz się i słyszysz za sobą ciche warczenie. Kilka metrów od ciebie stoi pies, który właśnie zaczyna odgryzać sobie przednią łapę. Chociaż zwierze piszczy z bólu ani na moment nie przerywa swojej pracy.

Nagle czujesz w ustach sierść, jakbyś ty sam pozbawiał nieszczęsnego stworzenia kończyny. Chcesz otworzyć usta, jednak coś krępuje ci ruchy niemal całej twarzy. Dotykasz jej ostrożnie i odkrywasz, iż po prostu jej nie posiadasz. Jedyne oczy i nos, nic więcej, nie możesz nawet krzyknąć!

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz. To był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

22

Wygrzebujesz się z ziemi niczym kret i łapczywie wdychasz świeże powietrze, ciesząc oczy widokiem rozległej równiny, pośrodku której pasie się wół. Zwierzę podchodzi do ciebie nieco chwiejnym krokiem, po czym przystaje wysuwając swój długi jęzor. Nagle zaciska z

niezwykłą siłą szczeki, tym samym odgryzając sobie ten organ, który pada u twoich stóp. Obficie krwawiące z tej, zapewne bolesnej, rany, stworzenie przechyla łeb. Widzisz, iż ma częściowo zdartą skórę, a do nagiej kości ktoś przykręcił mu wypolerowany kawałek blachy, w których widzisz odbicie własnej, okrutnie zdeformowanej, na wpół przegniłej, martwej twarzy.

Wrzeszcząc przeraźliwie, budzisz się na swoim posłaniu. Ach tak... Teraz pojmujesz. To był tylko sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Megiddo*.

23

Możesz jedynie uciec przez okno, chociaż spostrzegasz, iż teraz w komnacie niespodziewanie pojawiło się drugie. Nie masz czasu myśleć o tym niezwykłym fakcie, wybierasz okno...

... na prawej ścianie. **3**

... a lewej ścianie. **7**

24

Śmiało ruszasz prosto w mrok, uważając aby nie ześlizgnąć się ze stromych stopni. Ta trudna sztuka udaje ci się całkiem nieźle i już po chwili jesteś gotów ruszyć przed siebie, co też czynisz, uprzednio dotykając dłonią jedną ze ścian...

Przejdź do paragrafu 15.

25

Podążasz wygodnym korytarzem i po pewnym czasie wychodzisz pośrodku tonącej w półmroku komnaty. Gdy rozprostowujesz kości, zostajesz powalony przez cios czegoś ciężkiego w głowę. Zapadasz w nicość...

Przejdź do paragrafu 14.

Megiddo

Od czasu, gdy przed siedmioma laty zawitałeś do Megiddo, zwany jesteś Cieniem. Mało możesz o sobie powiedzieć poza tym, iż ukrywasz twarz pod maską z ciemnozielonego szkła. Unikasz zwykle światła słonecznego, gdyż jego blask przenika przezroczystą strukturę, ujawniając to, co chcesz pozostawić w ukryciu. Na twojej twarzy jest bowiem odcisnięte piętno przeszłości, w postaci licznych symboli i liczb bestialsko wypalonych na skórze, które tworzą jakiś niezrozumiały dla ciebie układ. Co gorsza, nie masz nawet pojęcia ani co oznaczają, ani kto ci to uczynił. Twoja pamięć sięga bowiem jedynie do chwili, gdy pojawiłeś się w „Upadłym Mieście”...

Tak zwane jest Megiddo, które jedynie oficjalnie wchodzi w skład ziem królestwa. Niegdyś potężna metropolia, położona na płaskowyżu niedaleko granic kraju, przez setki lat służyła za pierwszy punkt oporu dla rozlicznych najeźdźców. Jednak tego, czego nie uczynił oręż wrogów, zdziałał nieubłagany czas. Opuszczony i zrujnowany gród od kilku dekad służy jako przytułek dla wszelkiej maści wyrzutek, banitów oraz wszelkich ludzi, których życie potoczyło się inaczej, niżby sobie tego życzyli. W okolicy przebywają też Niepełni – zezwierzęceni, zdeformowani przez choroby, zarówno fizyczne jak i psychiczne, koczownicy, którzy włóczą się poza obrębem miasta, wypatrując łatwego łupu. A chodzą słuchy, iż nie zawsze wystarcza im jedynie zwierzęce mięso...

Jesteś pomocnikiem chromego kowala Sarafina. To w jego kuźni mają miejsce wydarzenia, które zapoczątkowują twoją przygodę. Oto bowiem, po długich namysłach, Sarafin zgodził się odnowić miecze dwójki dziwnych wędrowców: starca i towarzyszącego mu, nienaturalnie wyrosniętemu, mężczyźnie. Na ostrzach dostrzegłeś, ku swemu zdumieniu, symbole niemal identyczne z tymi, które szpecą twą twarz. Nie masz jednak okazji, by porozmawiać o tym z wędrowcami, bowiem już od paru dni spóźniają się z zapłatą. Zdenerwowany zwłoką postanowiłeś sam ich odszukać...

Przejdź do paragrafu 1 w rozdziale Megiddo.



1

Nie chcąc tracić cennego czasu, postanawiasz odwiedzić te miejsca, gdzie spodziewasz się uzyskać najwięcej informacji. Zaczynasz od:

Domu Kupieckiego. **18**

Stolarza. **47**

Karczmy Gospelta. **11**

2

Poirytowany ruszasz wraz ze starcem w stronę kuźni. Za sobą słyszysz odgłos ciężkich kroków. A zatem staruch nigdzie nie rusza się bez swojego „psa”. Cała sytuacja coraz mniej zaczyna ci się podobać. Masz zamiar jak najszybciej zabrać pieniądze za pracę i skończyć z tą sprawą. Znowu sprawdza się jedno z nieoficjalnych praw rządzących Megiddo: z przejezdnymi zawsze są kłopoty...

Przejdź do paragrafu **51**.

3

Przez kilka chwil, które wydają się dziwnie przewlekłe, słyszysz jeszcze wrzaski kowala. Potem niespodziewanie milkną, zagłuszone wściekłym wyciem ognia łapczywie pożerającego budynek...

Przejdź do paragrafu **65**.

4

Gdy docieracie na miejsce, zostajesz niemal wepchnięty do środka. Rosły ochroniarz staje tak, iż jesteś przyparty do ściany. Starzec przez moment przygląda ci się uważnie, po czym

pyta:

- Skąd znasz te symbole?

- Co z zapłata?

Rozmówca daje znać swemu „podopiecznemu”, aby zbliżył się jeszcze trochę. Czujesz, że teraz w każdej chwili olbrzym może zadać ci cios, ty zaś nie masz dość miejsca, by wykonać unik. Rzucasz wściekle spojrzenie na twarze obu wędrowców, odpowiadasz jednak spokojnie:

- Nie pamiętam... Przybyłem tutaj przed laty, nie znając swej przeszłości, każdy stały mieszkaniec Megiddo może to potwierdzić.

- Ach tak... To wiele zmienia... Zatem w przeszłości mogłeś już gdzieś widzieć te symbole?

- Być może.

- Zatem niczego nie pamiętasz... A co skrywasz pod tą maską? Pokaż twarz!

Napinasz wszystkie mięśnie, czując, jak ogarnia cię wściekłość. Dostrzegasz jednak, iż barczysty mężczyzna również gotuje się do zadania ciosu. Doskonale zdajesz sobie sprawę

z tego, kto będzie szybszy. Z trudem hamując gniew powoli rozpinasz rzemienie, uwalniając twarz z szklanych oków maski.

- Yyy... O... To...

Starzec widząc symbole pokrywające twą twarz cofa się, z trudem mogąc złapać oddech. Widzisz jak błędnie i omal nie traci równowagi. Zaniepokojony ochroniarz na moment przestaje zwracać na ciebie uwagę... Natychmiast wykorzystujesz to skacząc ku najbliższemu stołowi. W tej samej chwili z głośnym trzaskiem otwierają się drzwi prowadzące do części mieszkalnej kuźni. Do pracowni wkracza Sarafin, w jednej ręce dzierżąc ogarek, w drugiej naładowaną kuszę. Błyskawicznie podrzuca płonąca resztkę świecy ku górze i kładzie oswobodzoną w ten sposób dłoń na broni. Głośny trzask mechanizmu zwiastuje spuszczenie bełtu. Pocisk gładko wpada w pierś zaskoczonego starca, który charcząc zwała się na ziemię. Jego towarzysz wydaje z siebie nieartykułowany bulgot i wyraźnie przerażony podrywa drgające spazmatycznie ciało mentora z podłogi. W międzyczasie zdążyłeś chwycić jeden z ułożonych na stole mieczy i zająć pozycję obronną. Widząc, że kowal nie ma przy sobie więcej pocisków, gotujesz się do ataku, jednak ku twemu zaskoczeniu rosły mężczyzna po prostu wybiega unosząc ze sobą konającego towarzysza. Przez moment stoisz zaskoczony, szybko jednak otrząsas się i pytasz Sarafina:

- Gonić ich?

- Nie... Stary pewnie już nie żyje, chociaż rana w zasadzie nie była śmiertelna. Gdyby szybko mu pomóc, pewnie by się wylizał.

- Trzeba to zgłosić radzie, niech wyślą kogoś na poszukiwanie tej góry mięsa. Na pewno będzie próbował się zemścić...

- Być może, chociaż żyjesz tu już na tyle długo, że powinieneś wiedzieć, jaki efekt to przyniesie...

- Zawsze możemy przekazać im te dwa zdobione miecze. To chyba powinno wystarczyć, żeby zmusić ich do działania.

- Tak... Ani towaru, ani pieniędzy. Zresztą to mało ważne, liczy się tylko życie, Cieniu. Musimy jak najszybciej pozbyć się zagrożenia ze strony tego wojownika. Jednak póki co - chodźmy spać.

Posłusznie zamykasz drzwi wejściowe i udajesz się na spoczynek. Sarafin stwierdza jednak, że jeszcze przez dwie, trzy godziny będzie tu trzymał wartę. Zgadzasz się wiedząc doskonale, iż kowal chce w ten sposób przypomnieć sobie lata swej młodości, kiedy to wiódł barwny żywot najemnika. Gdy układasz się na swym posłaniu w piwnicy, dochodzisz do wniosku, iż nie ma potrzeby dłużej zaprzętać sobie myśli tą sprawą. Jutro czeka cię ciężki dzień, musisz wypocząć...

Uzyskujesz Informację #7. Przejdź do paragrafu **69**.

5

- Kule są gotowe od dwóch dni. To solidna robota, na pewno się nie połamią, nawet przy tuszy Sarafina. Może weźmiesz je skoro już tu jesteś?

- Dobrze. **56**

- Wybacz, dziś nie mam czasu. **52**

- Wybacz, dziś nie mam czasu. Powiedz jeszcze, czy nasz stół jest już gotowy? **38**

6

- Dziś po robocie wybieram się do Gospelta, mogę zaciągnąć języka. Zresztą tobie też to radzę.

- Zobaczymy, bywaj.

Uzyskujesz Informację #2. Przejdź do paragrafu 61.

7

W drodze powrotnej zachowujesz czujność, jednak nie nie wskazuje no to, iż tajemnicza para wędrowców podąża twoim śladem. Gdy docierasz do kuźni, nieco się uspokajasz. Szybko jednak miejsce spokoju zajmuje gniew. Jeśli ci głupcy jutro nie zgłoszą się po broń, to osobiście sprzedasz ją pierwszemu lepszemu kupcowi z najbliższej karawany. Szybko wyrzucasz z umysłu zbędne myśli i zapadasz w głęboki sen. Jutro czeka cię kolejny ciężki dzień...

Uzyskujesz Informację #8. Przejdź do paragrafu 69.

8

Wieczorem pojawia się tylko starzec, przez co czujesz się nieco spokojniejszy. Nie masz jednak zamiaru być dla niego wyrozumiały i bez ogródek pytasz:

- Czy jesteś gotów zapłacić za moją opowieść o symbolach?

- Oczywiście.

- Nawet... – wahasz się przez moment – ...jeśli cena będzie wynosiła dziesięciokrotność tego, co zapłaciłeś dziś za naprawę?

- To dużo...

- Ta wiedza z pewnością jest i tak więcej warta. A ty mi to uzmysłowileś. Zawsze mogę udać się do miasta i porozmawiać z kapłanami...

- Nie! W porządku. Zgadzam się. Proszę tylko o trochę czasu na uzbieranie kwoty. Jutro wyjadę z miasta, ale bądź pewien, że wrócę za dwa tygodnie. Tym razem nie spóźnię się z zapłatą.

- Cóż, zatem bywaj.

- Dziękuję ci. Mam nadzieję, że obaj będziemy zadowoleni z tego interesu...

Starzec skłania się w geście podziękowania i pożegnania zarazem, po czym odchodzi.

Odprowadzasz go wzrokiem, obmyślając przy tym plan podróży. Jesteś bowiem pewien, iż na twojej twarzy zapisane zostały jakieś nader cenne informacje. Za dwa dni masz zamiar ruszyć do najbliższego miasta, by porozmawiać z kimś na ten temat. Przy odrobinie szczęścia może udać ci się naprawdę sporo zarobić...

Przejdź do wstępu I w rozdziale *Miasto*.

9

Pojawienie się starca i jego ochroniarza nieco cię zaskakuje. Spodziewałeś się ich bliżej południa, tymczasem już dwie godziny po rozpoczęciu przez ciebie pracy do wnętrza

wkracza starszy z wędrowców, a tuż za nim posłusznie wchodzi jego rosły towarzysz. Co gorsza Sarafin akurat teraz musiał zrobić sobie chwilę przerwy, doskonale ci znaną „kilkuminutowkę”. Witasz ich zatem niedbałym: „no w końcu” i bez ogródek przechodzisz do sedna sprawy.

- Nie mam dziś ochoty na żadne podejrzone rozmowy. Po prostu zapłać, może znajdzie czas wieczorem. Jednak mój czas kosztuje.

- Ależ po co się trudzić, skoro wszystko możemy załatwić od razu.

Podchodzisz kilka kroków w jego stronę dając do zrozumienia, iż nie masz nastroju do rozmów. Promienie słońca wpadające przez okno oświetlają twoją maskę. Cofasz się pośpiesznie, zirytowany tym faktem. W ogóle obecność podejrzanych wędrowców sprawia, że jesteś rozdrażniony. Tymczasem jednak starzec, który widać zauważył przez prześwitujące szkło fragment twojej twarzy, przygląda ci się uważnie. Zauważasz, iż zaczynają mu nerwowo drgać ręce. Podekscytowanym głosem mówi niezbyt wyraźnie:

- Czyżby... Możliwe... Zdejmuj maskę!

- Spokojnie! Najpierw zapłata.

- Mniejsza o to, pokaż mi twarz, błagam!

- Najpierw pieniądze, stary wariacie! Dość mam już użerania...

W tym samym momencie z części mieszkalnej nadchodzi Sarafin zaniepokojony krzykami. Jednak rozmówca zdaje się nie zwracać uwagi ani na pojawienie się kowala, ani na twoje krzyki. Rusza na przód wyciągając dłonie w stronę twojej maski. Bez chwili namysłu uderzasz go w twarz krzycząc:

- Łapy przy sobie stary durniu!

Reakcja jego towarzysza jest natychmiastowa. Olbrzym rzuca się na ciebie charcząc wściekle! Nie mając ani chwili do stracenia decydujesz się:

Sięgnąć po jeden z mieczy na stole za tobą. **10**

Uskoczyć w bok, by nie znaleźć się plecami do ściany. **49**

Rzucić się ku wyjściu, wykorzystując gabaryty przeciwnika jako atut. **31**

10

Uzyskujesz Informację #11.

Błyskawicznie obracasz się i doskakujesz do stołu wyszarpując miecz z pochwy. Wiedząc, iż przeciwnik najpewniej jest tuż za tobą ponownie wykonujesz obrót, tnąc przy tym na odlew. Olbrzym wprawdzie nie znajdował się tak blisko, jak myślałeś, jednak i tak koniec twojego ostrza zahacza jego pierś. Krew obficie bucha z rany wprost na podłogę! Przez głowę przechodzi ci absurdalna w tym momencie myśl, że później będziesz to musiał wszystko zetrzeć...

Napastnik w tym czasie, nie zważając na ranę, rzuca się ku drzwiom, unikając przy tym ataku zbliżającego się właśnie Sarafina. Kowal z trudem zachowuje równowagę, po tym jak dzierzony przezeń młot nie trafia uykającego olbrzyma. Przez moment masz ochotę ruszyć w pogoń, ostatecznie jednak zostajesz w kuźni sprawdzając, co z starcem. Ku twojemu zaskoczeniu nie żyje. Nie uderzyłeś go wszak z całych sił, aczkolwiek najwidoczniej dla starca nawet słaby cios mógł okazać się zabójczy...

Wraz z Sarafinem myślicie nad następnym krokiem. Próbujesz przekonać kowala, iż najlepszym wyjściem z sytuacji byłoby:

Zgłosić całą sprawę Radzie. **26**

Po prostu pozbyć się ciała. W Megiddo nie wzbudzi to niczyich podejrzeń. **36**

Pochować gdzieś starca i zapomnieć o całej sprawie. **50**

11

Na twoje nieszczęście karczma jest opustoszała. Jedyne właściciel krząta się przy zdewastowanym szynkwasiu.

Podchodzisz do szynkwasu. **42**

Wychodzisz na zewnątrz. **44**

12

Zastajesz Sarafina mocującego się z miechem - chyba po raz kolejny wiekowy sprzęt odmówił posłuszeństwa. Zaaferowany kowal rzuca ci krótkie pytanie:

- I jak?

Jeśli posiadasz Informacje: **#4, #5, #6**, przejdź do paragrafu **66**.

W przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **25**.

13

Niemal natychmiast z ciemności jednej z przeciwległych uliczek wyłania się barczysty towarzysz starca. Ten zaś omiata Cię triumfalnym spojrzeniem i bardziej oznajmia, niż pyta:

- Idziemy do kuźni?

Przez moment analizujesz sytuację. Dochodzisz jednak do wniosku, iż nie miałbyś szans w bezpośrednim starciu z takim napastnikiem. Wystarczyłby jeden jego celny cios w maskę...

- Dobrze – odpierasz poirytowany.- Chodźmy...

Ruszasz powoli, pozwalając, by podejrzana dwójka szła kilka kroków za tobą. Nie czujesz się pewnie mając ich za plecami, jednak póki co nie chcesz ryzykować ucieczki. Nieco otuchy daje ci świadomość tego, iż w razie ewentualnego starcia z pomocą może przyjść ci Sarafin. A to nie lada sprzymierzeniec...

Przejdź do paragrafu **4**.

14

Nie bacząc na żar i gryzący dym zagłębiasz się ponownie wewnątrz płonącego budynku. Krzyczysz imię kowala, lecz nie jesteś w stanie usłyszeć odpowiedzi. Chyba

ruszyłeś na ratunek, gdy było już za późno. Potężne uderzenie powala cię na podłogę. Czujesz jak ogień wżera ci się w plecy. Zostałeś przygnieciony przez płonącą belkę.

Przykro mi, zginąłeś...

15

Wizyta u stolarza nie wniosła nic nowego, uzyskujesz Informację #5. Kierujesz swoje kroki ku:

Domowi Kupieckiemu. **18**

Karczynie Gospelta. **11**

Kuźni. **12**

16

Z początku wahasz się, czy aby na pewno podjąłeś właściwą decyzję. Kolejne posunięcia radców pokazują jednak, że najwidoczniej twoje wątpliwości były bezpodstawne, bowiem wedle woli Rady sam musisz pokryć koszty podróży do miasta, a ponadto pozostawić oba miecze pod ich pieczęcią aż do chwili powrotu i zdania relacji z zadania. Wyruszając w podróż czujesz się więc odprężony. W gruncie rzeczy od dłuższego czasu myślałeś nad jakąś formą wypoczynku z dala od kuźni. Nie mówiąc o prawdziwym celu twojej wyprawy nawet Sarafinowi, maszerujesz rażno przed siebie, widząc, jak za tobą z wolna maleje Megiddo...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Wieś*.

17

Gawędzisz z Gospeltem, jednocześnie co pewien czas omiatasz pomieszczenie baczny spojrzeniem. Gdy po przeszło godzinie oczekiwania wciąż nie dostrzegasz starca, cała sytuacja zaczyna cię już pomału irytować. Nagle Gospelt szepcze ostrym tonem:

- Jest!

Odwracasz się i natychmiast rozglądasz się pilnie po wnętrzu karczmy. Dostrzegasz stojącego na progu starszego z wędrowców, który...

Jeśli posiadasz Informację #2, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **A**.

A

... przywołuje gestem swego towarzysza, który natychmiast zrywa się z miejsca i rusza śpiesznie ku wyjściu. Czujesz się zignorowany.

- Podejrzanе indywiduum... - słyszysz gniewne mamrotanie Gospelta.

- Nader... W każdym razie o mieczach mogą już zapomnieć, bywaj!
- Bywaj Cieniu! I uważaj wracając...

Przejdź do paragrafu **7**.

B

... dostrzega cię i pozdrawia ruszając do stołu zajmowanego przez swego rosłego przyjaciela. Nieco niechętnie odchodzisz od szynkwasu, ruszając na spotkanie z dziwnym wędrowcem. Gdy siadasz obok starca, bez ogródek poruszasz temat, który cię tutaj sprowadził:

- Kiedy zamierzacie zapłacić?
- Jutro, jutro. Dziś byłem zbyt zajęty. Zresztą to nieważne...
- Jak dla kogo...
- Bądź pewien, że zapłacimy. Powiedz mi lepiej, co wiesz o symbolach na naszych ostrzach?

Milczysz przez kilka chwil, badając wzrokiem twarz rozmówcy. Pocięta dziesiątkami linii zmarszczek skóra zdaje się kontrastować z wyrazem bystrych oczu, próbujących przebić się przez zaporę szkła twojej maski.

- Stolarz mi o tym wspomniał...
- Wiem, wspomniałem mu o tym. Zatem czekam do jutra, potem sprzedamy miecze.
- Co wiesz o tych symbolach?

Czujesz jak wzbiera w tobie gniew.

- Nic. Po prostu wydały mi się znajome. Może po prostu gdzieś je wcześniej widziałem.
- Gdzie? Zresztą może omówmy to gdzie indziej... Chodźmy do kuźni, przy okazji ureguluję dług.

- Doskonale, chodźmy. **46**
- Dość się już dziś nachodziłem. **35**

18

Jeśli jesteś tu po raz pierwszy przejdź do części **A**, w przeciwnym razie pomiń ją i skup swoją uwagę na **B**.

A

Dom Kupiecki. Pod tą dostojną nazwą skrywa się mały składzik towarów, przyległy do mieszkania kupca. Wchodzisz do środka, pozdrawiając właściciela niedbałym machnięciem ręki. Odpowiedzią jest równie lakoniczne kiwnięcie głową.

- Szukam dwóch ludzi. – Zaczynasz rozmowę, przechodząc od razu do meritum. – Jeden to starzec, drugi to rosły, barczysty mężczyzna, najpewniej ochroniarz.
- Byli tu wczoraj, nakupili spory zapas wikt na podróż. Poradziłem im, żeby lepiej poczekali trzy dni w mieście na karawanę. Wyobraź sobie, że do tej pory podróżowali pieszo...
- Mogą nawet pełzać, ich wola. Wiesz gdzie są?
- Nie. Ale popytaj u Gospelta. Dlaczego ich szukasz Cieniu?

- Spytam. Interesy. Bywaj.
Wychodzisz.

Przejdź do paragrafu **73**.

B

Ponownie wchodzisz do składu towarów. Tym razem darując sobie nawet szczątkowe formy uprzejmości, nawiązujesz rozmowę ze znudzonym mężczyzną.

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**
- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**
- Co z twoim ramieniem? **34**
- Jak Heter? **28**
- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

19

Zrywasz się z posłania charcząc głośno. Zewsząd otacza cię gryzący dym, kuźnia płonie! Nie tracąc ani chwili bierzesz swoją maskę i trzymając ją w dłoni niemal po omacku próbujesz wydostać się z budynku. Czując wszechogarniający żar dostrzegasz już drzwi prowadzące do głównego warsztatu. Otwierasz je, świeże powietrze zbawiennie orzeźwia Twoje ciało tutaj ogień jeszcze nie sięgnął. Widzisz wyjście! Przez okna dostrzegasz gromadzących się ludzi, ruszasz... gdy nagle dobiega cię przeraźliwy wrzask Sarafina.

Dla niego jest już za późno... **40**

Wracasz w kłębowisko ognia i dymu ratować kowala. **63**

20

Noc spędziłeś u Gospelta, podobnie jak Sarafin. Jesteś jednak pewien, iż kowal nie zmrużył w nocy oka. Tobie się to udało, chociaż w żadnym wypadku nie był to pokrzepiający sen. Najwyżej zwykły triumf zmęczenia nad wolą. Gdy tylko obaj jesteście na nogach, postanawiacie obejrzeć zgliszczą.

Widok nie jest przyjemny; dymiące, zwęglone krokwie oraz gdzieniegdzie tłące się jeszcze płomienie, przypominają o niedawnej katastrofie. Spoglądając na pogorzeliśko nie masz żadnych wątpliwości, iż pożar nie mógł wybuchnąć tak gwałtownie z naturalnej przyczyny. Ktoś musiał zaproszyć ogień, i to w kilku miejscach warsztatu i części mieszkalnej. Dzielisz się swoimi podejrzeniami z Sarafinem, który całkowicie je popiera. Jedyną osobą, której mogłoby zależeć na takim rozwoju sytuacji jest tajemniczy olbrzym, bez wątpienia pałający rządzą zemsty..

Przejdź do paragrafu **32**.

21

Przysiadasz się do nieznanego, ten jednak natychmiast wykonuje szybkie ruchy dłonią, kładąc dłoń na swej krtani, dobywa z siebie kilka nieartykułowanych dźwięków. Z tego co zrozumiałeś, jest niemową, a w sprawie zapłaty musisz poczekać na jego towarzysza. Kiwasz ze zrozumieniem głową, po czym wstajesz od stołu kierując się w stronę szynkwasowu. Na pytające skinienie głowy Gospelta, odpowiadasz lakonicznie:

- Niemowa, muszę poczekać na starego.

Przejdź do paragrafu **17**.

22

- Nie, chcieli jedynie zapasy. W zasadzie to tylko stary gadał, ten drugi chyba ma rozum równie ciężki jak cios.

- Bywaj zatem. **64**

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**

- Co z twoim ramieniem? **34**

- Jak Heter? **28**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

23

Twoje przypuszczenia okazują się słuszne, już przekraczając próg Domu Kupieckiego dostrzeżasz zdobiącą ścianę dużą, barwną mapę. Widząc cię kupiec mówi z dezaprobatą:

- Widzisz to Cieniu? Mapa ozdobna! Po cholere mi coś takiego? Kto to kupi?!

- Przynajmniej dobrze wykonana...

- Fakt, niczego sobie... – ton głosu twojego rozmówcy świadczy, iż najwidoczniej nie jest aż tak niezadowolony z dokonanego zakupu.

Z zainteresowaniem oglądasz spory pergamin przedstawiający miasto wraz z jego okolicami. Nagle twój wzrok zatrzymuje się na górnej części mapy. Zaintrygowany pytasz:

- Co to za „ruiny” na północy? Pierwszy raz o tym słyszę.

- Ja też. Kto wie? Może faktycznie są tam jakieś gruzy, ale raczej ktoś nabazgrał to dla ozdoby.

- Może... Masz jakieś interesujące wieści od kupców z karawany?

Mężczyzna w kilku zdaniach streszcza ci co ciekawsze opowieści, w większości są to jednak mało istotne opisy „kupieckich przygód”. Zamieniasz z nim jeszcze kilka uwag i przez dłuższą chwilę studiujesz mapę, po czym ruszasz do kuźni...

Uzyskujesz Informację #22. Przejdź do paragrafu **43**.

24

Przed wyruszeniem w drogę dowiadujesz się, iż miecze wędrowców muszą pozostać w mieście na wypadek, gdybyś wpadł na pomysł sprzedania ich w Bater. Nie wiesz dlaczego oręż, zasadniczo będący teraz własnością kuźni, ma pozostać w rękach radców. Co gorsza zostajesz uprzejmie poinformowany, iż sam pokrywasz koszty podróży, nawet jeśli nie uda ci

się uzyskać nagrody. Przeklinając w duchu pazerność radców, wyruszasz w drogę z nadzieją na pomyślne ukończenie zadania...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

25

- Nic konkretnego...
- Rozpytaj się jeszcze trochę, przy tych mieczach straciłem masę czasu. Zresztą widziałeś ile zdobień było na klindze.

- W porządku, postaram się nie stracić zbyt dużo czasu. **60**

- Dzisiaj to już nie ma sensu. **54**

26

Reakcja Rady jest typowa - nakazują ci pochować gdzieś ciało i, w razie wizyty kogoś "z zewnątrz", wypierać się wszystkiego. Posłusznie wypełniasz ich polecenie, jednak późnym wieczorem sprawy obierają nieoczekiwany obrót. Zostajesz ponownie wezwany i "poproszony" o poczekanie przed gmachem Rady, jednym z nielicznych nieuszkodzonych budynków w Megiddo, aż ich zgromadzenie dobiega końca. Biorąc pod uwagę, iż jeszcze się nawet nie zaczęło, ta "propozycja" nie napawa cię optymizmem...

Mimo obaw już po niecałej godzinie zostajesz wprowadzony do środka. Stając przed całym gremium, zastanawiasz się, co też skłoniło Radców do tak radykalnych działań. Czyżby starzec był kimś ważnym?

Twoje przypuszczenia szybko się potwierdzają, okazuje się bowiem, iż przed dwoma dniami do miasta dotarły listy gończe wybawione za starcem oraz jego kompanem. Rzecz jasna, nikt nie miał zamiaru fatygować się ich rozwieszaniem, teraz jednak sytuacja uległa zmianie: w sprawę wchodziła nagroda. W związku z tym masz udać się do pobliskiego miasta, Bater, by tam zaczerpnąć wieści. W zasadzie masz jedynie ustalić, czy tajemnicze miecze mogą posłużyć jako dowód śmierci starca. Jeśli tak, pozostaje ci tylko inkasować nagrodę i oczywiście przekazać znaczną jej część dla Radnych, którzy łaskawie udzielili ci informacji. Jeśli nie, będziesz musiał pofatygować się tam z ciałem. W zasadzie mógłbyś zabrać je od razu, lecz nie masz zamiaru dodatkowo komplikować sobie tej uciążliwej podróży obecnością trupa, szczególnie, że sam musiałbyś ciągnąć wóz ze zwłokami.

Wracając do kuźni decydujesz się...

...podporządkować woli rady. **A**

... zignorować ich nakaz. **B**

A

Mimo wybitnie nieuczciwych warunków, jesteś gotów je zaakceptować. Wolisz nie zadzierać z władzami. Poza tym każdy zastrzyk gotówki przyda się kuźni, może w końcu sprawicie sobie nowych miech oraz kilka innych narzędzi...

Przejdź do paragrafu **24**.

B

Nie masz zamiaru pozwolić wykorzystywać się tej bandzie leniwych darmozjadów. W jednej z okolicznych wiosek mieszka twój dłużnik, tam przeczekasz kilka dni, po czym wrócisz i powiesz Radzie, że miecze to za mało, by ktokolwiek uwierzył w śmierć starca. Przy odrobinie szczęścia nikt nigdy nie dowie się o tej małej zmianie planów...

Przejdź do paragrafu **16**.

27

- Zatem dziś nic tu po nas.

Z tymi słowami starzec odchodzi od stołu. Drugi z mężczyzn natychmiast podąża za nim, sprawiając wrażenie bardziej psa obronnego niż towarzysza podróży. Odprowadzasz ich wzrokiem, po czym podchodzisz do szynkwasu.

- I jak Cieniu? Zapłacili?

- Nie... Zapłacą jutro wieczorem...

- Podejrzane typy...

- Nie da się ukryć. Cóż, nic tu po mnie. Bywaj.

- Bywaj!

Opuszczasz karczmę i kierujesz się w stronę kuźni. Przystajesz jednak, gdy dostrzegasz zbliżającego się z przeciwnej strony uliczki starca. Mężczyzna podchodzi i bez cienia zażenowania pyta:

- Widzę, że już wracasz. Może zatem pójdziemy do kuźni porozmawiać spokojnie o tych symbolach? Oczywiście zapłacę za pracę, skoro już tam będziemy...

- Czemu nie... Skoro „przypadkiem” tu jesteś... Miejmy to już z głowy. **2**

- W zasadzie zmieniłem zdanie. Dziś nie pokazujesz mi się na oczy, jutro przychodzisz i płacisz za robotę, albo traciecie miecze. Masz czas do południa. Bywaj. **41**

28

- Bez zmian, od kiedy całkowicie ociemniała na lewe oko.

- Czyli jeszcze widzi.

- Tak... Jeszcze... Zazdroszczę ci Cieniu tego braku wspomnień. Może sam kiedyś miałeś dzieci...

- Może.

- Chcesz czegoś jeszcze?

- Już nic, bywaj. **64**

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**

- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**

- Co z twoim ramieniem? **34**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

29

Kończycie prace wraz z nastaniem zmierzchu. Sarafin przyrządza prostą kolację, mrużąc coś pod nosem. Czekasz cierpliwie aż skończy, po czym obaj spożywacie w milczeniu posiłek. Przez te wszystkie lata twojego pobytu w Megiddo, tylko kaleki kowal miał okazję widzieć co skrywasz pod maską. Jednak, jak co wieczór, bardziej interesuje go strawa na talerzu, niż symbole pokrywające to, co niegdyś mógłbyś nazwać twarzą. Gdy kończycie

jeść kowal pyta:
- Idziesz dziś do Gospelta?

- Tak, może dowiem się czegoś ciekawego o naszych dłużnikach. **70**

- Nie mam ochoty nigdzie się włóczyć, idę spać. **72**

30

- Zatem dziś nic tu po nas.

Z tymi słowami starzec odchodzi od stołu. Drugi z mężczyzn natychmiast podąża za nim, sprawiając wrażenie bardziej psa obronnego niż towarzysza podróży. Odprowadzasz ich wzrokiem, po czym podchodzisz do szynkwasu.

- I jak Cieniu? Zapłacili?

- Nie... Zapłaci jutro wieczorem...

- Podejrzane typy...

- Nie da się ukryć. Cóż, nic tu po mnie. Bywaj.

- Bywaj!

Opuszczasz karczmę i kierujesz się w stronę kuźni. Przystajesz jednak, gdy dostrzeżasz zbliżającego się z przeciwnej strony uliczki starca. Mężczyzna podchodzi i bez cienia zażenowania pyta:

- Widzę, że już wracasz. Może zatem pójdziemy do kuźni porozmawiać spokojnie o tych symbolach? Oczywiście zapłacę za pracą skoro już tam będziemy...

- Czemu nie... Skoro „przypadkiem” tu jesteś... Miejmy to już z głowy. **2**

- W zasadzie zmieniłem zdanie. Dziś nie pokazujesz mi się na oczy, jutro przychodzisz i płacisz za robotę, albo tracicie miecze. Masz czas do południa. Bywaj. **41**

- Słuchaj starcze! Daj mi spokój! Nic nie wiem o żadnych cholernych symbolach! Płacisz jutro za robotę, albo tracisz broń i wynosisz się z miasta. Nie mam ani nastroju, ani czasu na rozmowy o bzdurach! **13**

31

Ruszasz wprost na napastnika, lecz w ostatniej chwili uskakujesz w bok. Mimo, iż jego pięść zahacza cię w ramię, nie tracisz całkowicie równowagi. Nie mniej siła ciosu była na tyle duża, żeby obrócić cię w miejscu. Stoisz teraz dokładnie naprzeciw wściekłego olbrzyma i już masz zamiar... Potężny, ponad pięciokilowy młot kowalski z impetem ciśnięty przez stojącego za tobą Sarafina sięga celu nim zdołałeś przedsięwziąć jakakolwiek akcję. Z roztrzaskanej twarzy olbrzyma obficie bucha krew, ty jednak nie tracisz ani chwili i

podbiegasz ku stołowi, wyszarpując z pochwy jeden z mieczy. Z dzikim okrzykiem zatapiasz ostrze w klatce piersiowej przeciwnika. Walka jest skończona...

Przejdź do paragrafu **55**.

32

Postanawiasz odnaleźć rosnącego wędrowca, nim ten poważy się na kolejny atak. Jesteś bowiem pewny, iż nieznajomy uważa cię za przyczynę swoich problemów i nie spocznie póki nie pomści swego towarzysza. Wątpisz, by po prostu opuścił Megiddo, zatem jedynym miejscem gdzie mógłby się obecnie ukrywać jest terytorium zamieszkiwane przez niepełnych. Chociaż to niebezpieczny obszar nie jest na szczęście całkowicie pozbawiony kontroli. Nie zwlekając ani chwili ruszasz na poszukiwania swego rodzaju zarządcy, czy też raczej władcy, owych terenów tytułującego siebie mianem Apostoła...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Niepełni*.

33

Reakcja Rady jest dla ciebie niemalym zaskoczeniem. Nie dość, że zajmują się sprawą nocnej awantury natychmiast po Twojej wizycie, to w dodatku już po godzinie wezwany zostajesz na przesłuchanie. Stając przed całym gremium zastanawiasz się, co też skłoniło Radców do tak radykalnych działań. Czyżby starzec był kimś ważnym? Twoje przypuszczenia szybko się potwierdzają, okazuje się bowiem, iż przed dwoma dniami do miasta dotarły listy gończe wybawione za starem oraz jego kompanem. Rzecz jasna nikt nie miał zamiaru fatygować się ich rozwieszaniem, teraz jednak sytuacja uległa zmianie: w sprawę wchodziła nagroda. Z racji tego, iż ciało zbiega przepadło, nie istnieją żadne dowody potwierdzające śmierć starca. W związku z tym masz udać się do pobliskiego miasta, Bater, by tam zaczerpnąć wieści. W zasadzie masz jedynie ustalić, czy tajemnicze miecze mogą posłużyć jako dowód na śmierć starca. Jeśli tak, pozostaje ci jedynie inkasować nagrodę i rzecz jasna przekazać znaczną jej część dla Radnych, którzy łaskawie udzielili ci informacji.

Wracając do kuźni, decydujesz się:

Podporządkować się woli rady. **A**

Zignorować ich nakaz. **B**

A

Mimo wybitnie nieuczciwych warunków jesteś gotów je zaakceptować. Wolisz nie zadzierać z władzami. Poza tym każdy zastrzyk gotówki przyda się kuźni, może w końcu sprawicie sobie nowych miech oraz kilka innych narzędzi...

Przejdź do paragrafu **24**.

B

Nie masz zamiaru pozwolić wykorzystywać się tej bandzie leniwych darmozjadów. W jednej z okolicznych wiosek mieszka twój dłużnik, tam przeczekasz kilka dni, po czym

wrócisz i powiesz Radzie, że miecze to za mało, by ktokolwiek uwierzył w śmierć starca. Przy odrobinie szczęścia nikt nigdy nie dowie się o tej małej zmianie planów...

Przejdź do paragrafu **16**.

34

- Boli jak cholera.
- Pokaż.

Mężczyzna podwija rękaw, ukazując prawe przedramię. Pokrywa je kilkanaście ropiejących, ciemnofioletowych guzków. Delikatnie naciskasz jeden z nich, natychmiast odpowiada ci ciche jęknięcie rozmówcy.

- Przyjdź jutro, razem z Sarafinem szybko się uwiniemy.
- Może jeszcze nie teraz... Czekam na nowy balsam...
- Mówisz tak od tygodni.
- Tu chodzi o moją rękę Cieniu! Nie pozbędę się jej tak po prostu z dnia na dzień.
- Twój wybór – odpierasz wzruszając ramionami.
- Wiem, wiem... Chcesz jeszcze czegoś?

- Niczego, bywaj. **64**

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**

- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**

- Jak Heter? **28**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

35

- Wiem, wiem, dopłacę za twoją fatygę rzemieślniku. Właściwie jak cię zwać?
- Nie musisz zaprzętać sobie głowy moim imieniem.
- Skoro tak mówisz... Zresztą nieważne, nieważne, chodźmy już. Zapłacę, a na miejscu zamienimy jeszcze kilka słówek...

- Dobrze... Jednak przygotuj swoją sakwę na spory wydatek. Szukając was straciłem czas, którym mogłem poświęcić na inną pracę. **48**

- Zapłacisz jutro, dziś chcę posiedzieć w karczmie. **37**

36

Pozbycie się ciała nie stanowi żadnego problemu. Wszyscy przyzwyczajeni są do widoku zwłok niesionych w stronę murów i każdy wie, co to oznacza. Nie mniej, co poniektórzy mimo wszystko wydają się nieco zdziwieni, czy też raczej rozczarowani tym, że tym razem widzą ciebie w tej ponurej roli. Dźwigając nieprzyjemnie zimnego trupa zastanawiasz się, czy nie lepiej byłoby pochować go na miejskim cmentarzu, niż wyrzucić poza obręb murów, na żer niepełnych. Teraz jest już niestety za późno na zmianę decyzji. Pokonujesz ostatni kilkanaście metrów dzielących cię od schodów prowadzących na miejskie

mury. Kilka minut później wracasz już do kuźni pozbawiony kłopotliwego ciężaru, choć czujesz jeszcze przenikający dłonie i ramiona chłód...

Przejdź do paragrafu **19**.

37

- Nie chcę ci zatem przeszkadzać, spotkamy się ponownie jutro, po zmierzchu.

- Jak wolisz, bylebyś znów nie „zapomniał” o długu. **27**

- Kpisz starcze? Jeśli do jutrzejszego południa w kuźni nie zjawi się żaden z was, razem z pieniędzmi rzecz jasna, miecze są nasze. Potem możecie je oczywiście odkupić, po naszej cenie, do jutra. **30**

38

- Ach tak! Stół! Zupełnie o nim zapomniałem!

- Wspaniale...

- Zajmę się tym!

- Jak wszystkim... Doprawdy, masz tyle czasu, że powinieneś zacząć go sprzedawać. Wzbogaciłbyś się szybciej niż na stolarce.

- Po prostu wyleciało mi to z głowy.

- Pamiętałeś chociaż o kulach dla Sarafina? **5**

- Nie ważne, bywaj. **15**

39

- Nic nowego.

- Bywaj zatem. **64**

- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**

- Co z twoim ramieniem? **34**

- Jak Heter? **28**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

40

Wybiegasz na zewnątrz, odprowadzany krzykami Sarafina. Nawet na ulicy słyszysz przeraźliwe wołanie o pomoc, kowal wciąż żyje! Miotasz spojrzeniem po grupce gapiów, którzy wydają się teraz bardziej zainteresowani twoją twarzą niż szalejącym ogniem. W ułamku sekundy podejmujesz decyzję...

Rzucasz się do wnętrza kuźni na ratunek. Przy odrobinie szczęścia masz szansę zarówno wyjść z tego cało jak i uratować Sarafina. **14**

Powoli zakładasz maskę, ukrywając swą twarz przed ciekawskimi spojrzeniami. Choć to tragiczne, to jest już za późno, by ryzykować nadaremnie. Dwie śmierci wystarczą na dzisiejszy dzień... **3**

41

- W porządku, nie chcę kłopotów.
- Zapewne..
- Zjawie się jutro.
- Bywaj zatem.

Ruszasz w stronę kuźni, nasłuchując przy tym, czy aby nachalny starzec nie podążył za tobą. Na szczęście chyba mężczyzna zrozumiał, iż w pewnych sytuacjach lepiej dać za wygraną. Wracasz do kuźni i wciąż nieco poirytowany, lecz o wiele spokojniejszy, udajesz się na wypoczynek. Kładąc się na posłaniu postanawiasz nie poświęcać już ani jednej myśli więcej na sprawę wędrowców. Będzie co będzie. Z tą myślą zasypiasz twardym snem, musisz zebrać siły przed jutrzejszym dniem pełnym pracy...

Uzyskujesz Informację **#9**. Przejdź do paragrafu **69**.

42

Jeśli jesteś tu po raz pierwszy przejdź do części **A**, w przeciwnym razie pomiń ją i skup swoją uwagę na **B**.

A

Ponoć w czasach świetności miasta karczma Gospelta była jednym z najlepszych lokali. Teraz jednak, jak wszystko w Megiddo, coraz szybciej ulegała nieuchronnemu biegowi czasu. Każdy kolejny karczmarz przybierał imię swego sławnego protoplasty, chociaż nikt z żyjących nie pamiętał już nawet jak wyglądał Gospelt. Nie chcąc tracić cennego czasu zaczynasz rozmowę:

- Wiesz coś o parze wędrowców? Przybyli chyba niedawno, to starzec i jego towarzyszy, czy też raczej ochroniarz.

- Staruch i wojownik? Nie... Na pewno zapamiętałbym taką dwójkę... Chociaż ostatnio nie mam głowy do patrzenia po gębach.

- Znowu to samo?

Rozmówca kiwa twierdząco głową, dotykając ostrożnie szczęki.

- Przyjdź w tym tygodniu, Sarafin może być zajęty, ale ja pewnie znajdę chwilkę czasu i powyrywam ci kilka zębów.

- Macie ich już niezłą kolekcję. He, He... Wpadnij wieczorem, może się czegoś dowiem.

- Zobaczymy, bywaj.

- Bywaj, bywaj... Auu...

Przejdź do paragrafu **44**.

B

Ruszasz w stronę Gospelta, ten jednak daje ci znać, iż nie dowiedział się niczego więcej. Bez słowa opuszczasz karczmę.

Przejdź do paragrafu **68**.

43

Już z pewnej odległości dostrzegasz, iż coś jest nie tak. Drzwi, otwarte na oścież, wydają się być nieco wyłamane. Jak gdyby ktoś wypadł ze środka, uderzając w nie przedtem z impetem. Przyśpieszasz kroku, chcąc rozwiać wątpliwości. Niestety, po przekroczeniu progu odkrywasz, iż miałeś rację. Podczas twojej nieobecności musiało dojść tutaj do starcia z podejrzanymi wędrowcami. Jeden z nich, starzec, leży bezwładnie na środku pomieszczenia z rozbitą głową. Podchodzisz ostrożnie, przyglądając się nieruchomemu ciału. Zauważasz, iż krew zdarzyła już skrzepnąć. Dotykasz ramienia mężczyzny dokładnie w chwili, gdy otwierają się drzwi prowadzące w głąb domu. Odskakujesz instynktownie do tyłu rozglądając się w poszukiwaniu jakiejś broni. Uspokajasz się jednak, gdy dostrzegasz Sarafina, który spoglądając na rannego pochmurnym głosem oznajmia:

- Nie żyje...

- A ten olbrzym?

- Uciekł, niestety... - Kowal podchodzi do ciebie omijając zwłoki. – Wszystko szło całkiem nieźle, dopóki nie wspomniałem, że symbole zdobiące ich ostrza wydały ci się znajome. Wtedy staruch zaczął mnie wypytywać, kazałem mu zapłacić i iść precz.

- Mogłeś milczeć...

- Wiem, ale ten stary dureń mnie zdenerwował. Poza tym zaraz po tym jak kazałem mu się wynieść, rzucił się na stół gdzie leżały miecze i rzucił oba temu olbrzymowi, karząc uciekać. Sam też by wybiegł, gdyby nie moja pięść.

- Zabójczy cios...

- Fakt, przesadziłem... Dostał w szczękę, aż coś chrupnęło, potem rąbnął łbem w podłogę i... po nim. To przejezdny, więc zastanawiam się, czy nie zgłosić tego radzie. W zasadzie czekałem na ciebie, w końcu to też w pewien sposób ciebie dotyczy...

- Nie ma sensu fatygować rady, i tak zawsze stwierdzają, że „nieszczęśliwe wypadki” ich nie interesują. Wieczorem wyrzucę ciało za mury. **36**

- Rady to raczej nie zainteresuje, ale chyba nie zaszkodzi tego zgłosić. W końcu masz rację, to jednak przejezdny... **26**

44

Po chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż może czegoś więcej dowiesz się u:

Kupca. **18**

Stolarza. **47**

Postanawiasz dać za wygraną i wrócić do kuźni. **12**

45

Wraz z Sarafinem od rana czekacie na przybycie pary kłopotliwych klientów, ci zaś zjawiają się dopiero w okolicach południa dziwnie spokojni. Starzec płaci za naprawę i przepaszając za kłopot pyta cię:

- Może znalazłbyś kilka chwil na rozmowę po zmierzchu? Zdaję sobie sprawę, że twój czas jest kosztowny.

Ostatni słowo zostało zaakcentowane, co sprawia, iż uśmiechasz się nieco. Odpierasz jednak znudzonym tonem:

- Zjaw się tu wieczorem, może znajdę chwilę na pogawędkę. W końcu zapłaciłeś za miecze...

Twój rozmówca uśmiecha się z wdzięcznością, po czym rusza ku wyjściu. Gdy obaj wędrowcy są już na zewnątrz, Sarafin strofuje cię półgłosem:

- Ja na twoim miejscu nie ufałbym tym przybyszom.

- Nie ufam im, po prostu chcę jak najszybciej zamknąć tę sprawę.

- Twój wybór Cieniu, ale mimo wszystko uważaj.

- Na to możesz liczyć.

Po chwili wracacie do pracy, jednak przez kilka minut myślisz zarówno o dzisiejszym wieczorze, jak i tajemniczych symbolach pokrywających ostrza... I twoją twarz...

Przejdź do paragrafu **8**.

46

Propozycja starca jest ci nawet na rękę. Odzyskasz należność jeszcze dzisiaj, a przy okazji może dowiesz się też czegoś ciekawego. Poza tym w razie ewentualnych kłopotów w pobliżu będzie Sarafin. Wiesz dobrze, iż chromy kowal wciąż potrafi władać orężem jak nikt inny w Megiddo, nie wyłączając ciebie.

Przejdź do paragrafu **51**.

47

Jeśli jesteś tu po raz pierwszy przejdź do części **A**, w przeciwnym razie pomiń ją i skup swoją uwagę na **B**.

A

Warsztat stolarski jest skromny, ale wyposażony na tyle, by sprostać niewielkim potrzebom mieszkańców Megiddo oraz okolicznych wsi. Właśnie z powodu częstych wizyt ludzi spoza murów miasta, stolarz należy do grona lepiej poinformowanych obywateli. Już od progu rzucasz mu pytanie:

- Widziałeś starca i barczystego mężczyznę? Ponoć niedawno przybyli do miasta...

- Nie widziałem ich, ale słyszałem, że podróżują pieszo. Czym ci podpadli Cieniu?
- Jeszcze niczym, póki co...

- Spóźniają się z odebraniem towaru i rzecz jasna zapłatą. **53**
- Spóźniają się z odebraniem towaru i rzecz jasna zapłatą. Ponadto chciałbym z nimi zamienić kilka słów, symbole na ich klingach wydają mi się znajome... **6**

B

Zamieniasz kilka słów z krzątającym się przy pracy stolarzem, lecz nie dowiadujesz się niczego nowego w interesującej cię sprawie. Postanawiasz zatem:

wyść (przejdź do paragrafu **15**)

lub spytać:

- Co z naszym stołem? **38**
- Masz już kule dla Sarafina? **5**

48

Choć niechętnie, wychodzisz wraz z starcem i jego towarzyszem na zewnątrz. O ile wcześniej martwił cię jedynie brak zapłaty w terminie, o tyle teraz zaczynasz wąpić w szczerłość intencji podejrzanej pary wędrowców. Pocieszasz się jednak myślą, iż w razie jakiś kłopotów możesz liczyć na wsparcie Sarafina. Chromy kowal na bliskich dystansach wciąż potrafi być śmiertelnie groźnym przeciwnikiem...

Przejdź do paragrafu **51**.

49

Uskakujesz w bok, jednak przeciwnik okazuje się zaskakująco szybki. Jego cios momentalnie powala cię na podłogę. Czujesz, że chyba złamał ci parę żeber. Na szczęście dostrzegasz kątem oka, jak Sarafin, dysząc przy tym wściekle, rusza ku napastnikowi, dzierżąc oburącz swój kowalski młot. Niestety, w międzyczasie olbrzym dopada do stołu i wyszarpuje z pochew oba miecze. Jednym z nich ciska z całych sił w twoim kierunku. Ostrze gładko przesywa twą pierś. Czujesz potworny ból, próbujesz krzyknąć, lecz uniemożliwia ci to napływająca do ust krew. Charcząc przeciągle, powoli tracisz ostrość widzenia. Słyszysz szcęk uderzającego o siebie metalu, nie jesteś jednak w stanie śledzić przebiegu walki. Powoli, wraz z krwią, wycieka z ciebie świadomość. Niecałe dziesięć minut później twoje pozbawione życia ciało zaczyna stygnąć...

Przykro mi, zginąłeś...

50

Chowasz starca pod miejskim murem. Grób jest płytki, jednak znajduje się na terenie miasta, więc niepełni nie powinni sprawiać problemów, szczególnie, iż zima już minęła. Na mogile stawiasz kilka kamieni, w tym jeden większy z niewyraźnie wyrytym: *Tu spoczywa nieznany wędrowiec*. Wiesz, że zrobiłaś dla starca wystarczająco dużo, a biorąc pod uwagę standardy Megiddo, może nawet trochę przesadziłaś.

Teraz skupiasz swoją uwagę na olbrzymie, który z pewnością przebywa gdzieś w okolicy, najpewniej na terenie zamieszkanym przez niepełnych. Postanawiasz, iż nazajutrz poszukać swego rodzaju zarządcy owych terenów, tytułującego się mianem Apostoła. Jeśli uzyskasz jego pomoc, to niebezpieczeństwo samotnej wędrowki poza obrębem miasta znacznie zmaleje...

Uzyskujesz Informację #31.

Przejdź do wstępu w rozdziale *Niepełni*.

51

Gdy docieracie na miejsce czujesz się nieco spokojniejszy. Wchodzisz pierwszy, tuż za tobą podąża starzec, ostatni wchodzi jego ochroniarz. Cofasz się nieco w stronę kowadła i nerwowym głosem zaczynasz rozmowę:

- Dobrze, zatem jesteście. A teraz łaskawie zapłać...

- Spokojnie, na wszystko przyjdzie czas. – Coś w głosie starca sprawia, iż instynktownie napinasz mięśnie, podczas gdy on kontynuuje tym samym, niepokojącym tonem. – Powiedz zatem, gdzie wcześniej widziałeś te symbole?

- Nie pamiętam... Przybyłem tutaj przed laty nie znając swej przeszłości, każdy stały mieszkaniec Megiddo może to potwierdzić.

- Ach tak... To wiele zmienia... Zatem w przeszłości mogłeś już gdzieś widzieć te symbole?

- Być może. Teraz jednak chciałbym zobaczyć zapłatę za pracę Sarafina. Dość już tych bredni...

- To nie są brednie!!! – nagły wrzask starca sprawia, iż odruchowo uskakujesz do tyłu chwytając najbliższą broń, jaką okazuje się sierp.

Widząc twoją reakcję rozmówca niemal wpada w panikę bełkocząc:

- Spokojnie, spokojnie... Po co te nerwy, hałasy... Już dobrze... Tylko... To niezwykle rzadkie znaki, mało kto... Cokolwiek wie...

Nieskładną przemowę starca przerywa gwałtowny trzask otwieranych drzwi prowadzących do części mieszkalnej kuźni. Do pracowni wkracza Sarafin, w jednej ręce dzierżąc ogarek, w drugiej naładowaną kuszę. Mężczyzna kładzie powoli źródło światła na stole i gotując się do strzału pyta powoli:

- Czego panowie sobie życzą?

Starzec natychmiast staje za swym towarzyszem, schodząc z linii strzału i zupełnie spokojnym tonem oznajmia:

- Chciałem uiścić należność... Chyba jednak uczynię to jutro, w świetle dnia.

Z tymi słowami pośpiesznie opuszcza kuźnię, w ślad za nim podąża również milczący ochroniarz. Odprowadzasz ich wzrokiem, po czym zwracasz się do Sarafina:

- W zasadzie mogłeś strzelić...

- Taa... Chyba wyszlibyśmy na tym lepiej. W każdym razie dziś na pewno nie będę miał twardego snu. Nie wiadomo, co mogą przez noc uknuć ci popaprańcy. Czego w ogóle chcieli?

- Na pewno nie uiścić zapłatę. Ten olbrzym to jakiś ochroniarz, a stary chciał dowiedzieć się czegoś o tych symbolach.

- Z jego mieczy? Co niby miałbyś o tym wiedzieć?

- Rozmawiając ze stolarzem wspomniałem, że symbole na mieczach tych podróźnych wydają mi się znajome. A on trafił na starca i, przy okazji ponaglenia do zapłaty, wspomniał mu o tym.

- Hmm... Tak, faktycznie! Pamiętam, że w tej plątaninie znaków kilka było znajomych, identyczne masz na twarzy.

- Dokładnie, ale lepiej żeby ten staruch się o tym nie dowiedział. Chyba, że zapłaci.

- Lepiej uważaj Cieniu. Nie wiadomo, do kogo taka informacją mogłaby dotrzeć. Spokoju nie kupisz za żadne pieniądze...

- Zobaczymy... Póki co chodźmy spać.

Zamykasz drzwi wejściowe i udajesz się na spoczynek. Sarafin stwierdza, że posiedzi jeszcze trochę, na wszelki wypadek. Zgadzasz się wiedząc, iż taka „warta” przypomni chromemu kowalowi o czasach jego młodości. Nie znasz dokładnie jego historii, wiesz jedynie, że niegdyś żył z miecza i w swym fachu doszedł niemal do perfekcji. Szybko jednak odrzucasz zbędne myśli i układając się na posłaniu myślisz jedynie o tym, aby jak najszybciej zasnąć. Czujesz, że jutro czeka cię ciężki dzień...

Uzyskujesz Informację #10. Przejdź do paragrafu 69.

52

- Miałbyś to już z głowy, ale jak tam sobie chcesz.

- Jutro, dziś muszę jeszcze znaleźć tych wędrowców. Bywaj.

- Bywaj!

Wychodzisz. Przejdź do paragrafu 15.

53

- Dziś po robocie wybieram się do Gospelta, mogę zaciągnąć języka. Zresztą tobie też to radzę.

- Zobaczymy. Bywaj.

Uzyskujesz Informację #1. Przejdź do paragrafu 61.

54

- W porządku, jak wolisz. Wracamy do roboty.

Poprawiasz maskę i ruszasz ku palenisku. Wkrótce praca całkowicie odrywa twoje myśli od sprawy tajemniczych podróży...

Przejdź do paragrafu **29**.

55

Okazuje się, iż również starzec poległ. Twój cios nie był nazbyt silny, ale widać nieszczęśnik był o wiele starszy i słabszy niż na to wyglądał. Decydujecie się z Sarafinem zgłosić sprawę Radzie, w końcu sprawa dotyczyła przyjezdnych. Na szczęście, zgodnie ze swym zwyczajem, instytucja teoretycznie sprawująca rządy w Megiddo nie zainteresowała się waszą sprawą. Pierwszy napotkany radca odpowiedział ci przysłowiową już w mieście regułką, iż *nieszczęśliwe wypadki to nie sprawa władz*. Wraz z kowalem chowacie zatem ciała, przy okazji odkrywając, iż sakwa starca wypełniona była jedynie drobnymi kamieniami, i sprzedajecie miecze najbliższej karawanie kupieckiej za w miarę uczciwą cenę. Wydaje się, iż kłopot został definitywnie rozwiązany....

Przejdź do paragrafu **59**.

56

Bierzesz ze sobą kule i ruszasz do kuźni. Sarafin, jak to przewidywałeś, nie jest zadowolony widząc co ze sobą przyniosłeś. Mamrocze niewyraźnie, abys na razie położył „to cholerstwo” w kącie i pomógł mu z miechem. Praca okazuje się bardziej czasochłonna, niż się tego spodziewałeś, nie chcesz jednak przerywać w połowie. Chyba nie uzyskasz już dziś więcej informacji na temat tajemniczych wędrowców...

Przejdź do paragrafu **29**.

57

Dzisiaj praca idzie wam wyjątkowo dobrze, już przed południem kończycie zaplanowane na ten czas zadania. Sarafin jest na tyle zadowolony, że przedłuża twoją przerwę o godzinę. Postanawiasz wykorzystać ten czas, aby:

Jeśli posiadasz Informację **#3**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **A**.

A

Udać się do karczmy Gospelta. **67**

Zaczekać w kuźni na wędrowców, może jednak zdecydują się uregulować należność... **58**

B

Udać się do karczmy Gospelta. **67**

Zaczekać w kuźni na wędrowców, może jednak zdecydują się uregulować należność... **58**

Zobaczyć czy kupiec ma już mapę okolicy. **23**

58

Cierpliwie wyczekujesz pojawienia się pary podejrzanych wędrowców. Nie mniej mimo upływu czasu nic nie zwiastuje, iż zawitają dzisiaj z zapłatą. Jesteś głodny i poddenerwowany, przez tych podejrzanych wędrowców tracisz tylko swoją przerwę. Gdy niespodziewanie w drzwiach pojawia się starzec, wydajesz z siebie jęknięcie ulgi. Tuż za nim do wnętrza wkracza jego muskularny towarzysz, wydając przy tym jakiś nieartykułowany dźwięk.

- Nie mamy w zwyczaju czekać na spóźniających się z zapłatą, więc zwiększenie kosztów naprawy w tym momencie nie powinno was dziwić – wypalasz na wstępie, spoglądając z irytacją na starszego z przybyszy.

- Ach tak... – odpowiada ci lakonicznie starzec. – No cóż... Trudno, trudno...

Powolnym ruchem sięga do pasa odsuplując sakiewkę. Obrzucasz go czujnym spojrzeniem, po czym ruszasz ku stołowi, na którym spoczywają naprawione ostrza. W tym samym momencie do wnętrza kuźni wchodzi Sarafin. Kowal uśmiecha się na widok sakwy i beztrudno mówi:

- Widzisz Cieniu, jednak przyszli. A już mieliśmy sprzedać ich ostrza. Mogłeś nawet zostawić sobie jedno, wieczorem mógłbyś porównywać symbole.

- Zaiste – odpierasz nerwowo.

Na słowo „symbole” starszy z kłopotliwych klientów wydaje z siebie coś na kształt charknięcia i z nieskrywaną ciekawości pyta:

- Znasz symbole z naszych ostrzy? Wydają ci się znajome? Jak to możliwe?! Ach.. Czyżby... Ta maska...

- Martw się o zapłatę, nie o moją maskę! – odpierasz natychmiast, czując jak rośnie w tobie wściekłość.

Rozmówca, nie zważając zupełnie na twe słowa, rusza na przód wyciągając dłonie w stronę twej maski. Bez chwili namysłu uderzasz go w twarz krzyżując:

- Łapy przy sobie stary durniu!

Reakcja jego towarzysza jest natychmiastowa. Olbrzym rzuca się na ciebie, charcząc wściekle! Nie mając ani chwili do stracenia decydujesz się:

Sięgnąć po jeden z mieczy na stole za tobą. **10**

Uskoczyć w bok, by nie znaleźć się plecami do ściany. **49**

Rzucić się ku wyjściu, wykorzystując gabaryty przeciwnika jako atut. **31**

59

Istotnie, problem nie uiszczonej zapłaty został zażegnany, lecz niestety szybko zastąpił go inny, dziesięciokroć poważniejszy. Trzy tygodnie po dokonaniu sprzedaży mieczy do kuźni wkracza zbrojny oddział straży z Bater, pobliskiego miasta. Jego dowódca pyta cię ostro,

czy to ty sprzedałeś niedawno wędrownemu kupcowi dwa miecze z symbolami kapłańskimi. Wolisz nie kłamać i stwierdzasz:

- Tak, zostały po klientach, którzy nie uiścili zapłaty.

To wyraźnie porusza rozmówcę, który streszcza ci cel swej wizyty. Dowiadujesz się, iż starzec był poszukiwanym zbiegiem, za którego wyznaczono sporą nagrodę. W jednym z pobliskich osad ktoś widział go jakieś dwa miesiące temu i zapamiętam jeden szczegół, a mianowicie owa dwa miecze, przez które miałaś tyle kłopotów. Szczegół ten nie był podany w liście gończym, zatem dowódca straży wysłał te informacje do stolicy, w międzyczasie zaś rozgłosił to wszystkim swoim podkomendnym. I tak, przez przypadek, jeden z nich zauważył ową broń na targu. Szybko ustalono, kto sprzedał je kupcowi i tak oto oddział ruszył do Megiddo, aby ująć podejrzanego - *pomocnika kowala w masce z zielonego szkła na twarzy*. Słyszając to, opowiadasz mu swoje przejścia z wędrowcami, na co mężczyzna odpiera:

- W takim razie pokaż mi te ciała.

Spełniasz jego prośbę, po czym obaj udajecie się do Domu Kupieckiego, tylko tam bowiem można dostać w Megiddo inkaust i pergamin. Strażnik pisze dla ciebie list potwierdzający, iż to ty „schwytaleś” zbiega i stwierdza:

- Idź z tym do mojego dowódcy w Bater, a otrzymasz zapłatę. Bywaj, nie mam zamiaru zostawiać z moimi ludźmi w tym przeklętym miejscu ani chwili dłużej.

Przejdź do paragrafu 56 w rozdziale *Miasto*.

60

Ponownie ruszasz na poszukiwanie wieści o parze wędrowców. Postanawiasz w pierwszej kolejności odwiedzić ponownie:

Dom Kupiecki. **18**

Stolarza. **47**

Karcznię Gospelta. **11**

61

Wychodzisz od stolarza pewny tego, iż przed powrotem do kuźni będziesz musiał spróbować dowiedzieć się czegoś jeszcze. Kierujesz się zatem do:

Domu Kupieckiego. **18**

Karczmy Gospelta. **11**

62

Szybko docierasz do oberżysty i, nie patrząc w stronę siedzącego nieopodal przybysza, pytasz Gospelta:

- Dużo już wypił?

- Ani kropli! Siedzi tu już chyba przeszło godzinę, tak jak teraz, ta sama poza.

- Pewny siebie, albo idiota...

- Stawiałbym na to drugie, zupełnie nie reaguje na to, co się wokół niego dzieje, czeka chyba na tego starucha.

- W takim razie też chwilę zaczekam, na wszelki wypadek tutaj. **17**

- W porządku... Przysiądę się do niego, może ma na tyle rozumu żeby odpowiedzieć, kiedy zamierzają uiszczyć należność. **21**

63

Bez chwili namysłu ponownie zanurzasz się w otchłań szalejącego żywiołu. Gryzący dym i wszechogarniający żar skutecznie ograniczają twoją widoczność do minimum. Z całych sił krzyczysz, próbując za wszelką cenę zlokalizować miejsce skąd przed momentem dobiegł cię wrzask Sarafina. Nagle czujesz silne uderzenie w pierś. Zataczasz się do tyłu, lecz nie upadasz, powstrzymany przez czyjeś silne ramiona. Wśród kłębowiska dymu dostrzegasz osmaloną twarz kowala, który odnalazł cię pierwszy.

Natychmiast ruszacie ku wyjściu, rozpaczliwe próbując nie wdychać zabójczego dymu. Po kilku chwilach stoicie już na zewnątrz, czując jak błogosławione, świeże powietrze wypełnia wasze płuca. Radość jednak szybko ustępuje miejsca rozpacz. Bezradny spoglądasz na łapczywie pożerające kuźnię płomienie...

Przejdź do paragrafu **20**.

64

Wychodząc od kupca, dochodzisz do wniosku, iż teraz udasz się do:

Stolarza. **47**

Karczmy Gospelta. **11**

Wracasz do kuźni. **12**

65

Po bezsennej nocy spędzonej u Gospelta udajesz się na miejsce pogorzelniska. Patrząc na przepalone krokwie, resztki sprzętów zwalone ściany i walające się wszędzie popioły rozmyślasz nad tym, gdzie też może leżeć Sarafin. Przypuszczasz, iż pozostały po nim choćby kości...

Nie masz jednak ani sił, ani ochoty przeszukiwać ponurych resztek kuźni. Skupiasz się na przyczynie obecnego stanu rzeczy. Nie wydaje ci się, żeby pożar wybuchł tak gwałtownie z naturalnej przyczyny. Zdajesz sobie sprawę, iż warsztat został umyślnie podpalony, a sprawcą nie może być nikt inny, jak olbrzym towarzyszący starcowi. Zaciskasz pięści myśląc o przeklętej parze wędrowców, którzy już od początku swego przybycia przysporzyli tobie i nieszczęsnemu Sarafinowi jedynie problemów...

Uzyskujesz Informację **#12**. Przejdź do paragrafu **32**.

66

- Zaciągnąłem nieco języka... Jednak póki co chyba niczego nowego się nie dowiem.
- Zostaw to już, jeśli się nie zgłoszą, po prostu weźmiemy miecze jako zapłatę.

Wzruszasz ramionami i podchodzisz do paleniska zmieniając Sarafina przy miechu. Do końca dnia zostało jeszcze sporo czasu, a praca nie zrobi się sama...

Przejdź do paragrafu **29**.

67

Rozmowa z karczmarzem wypełnia większości twojej przerwy. Dyskutujecie o ostatnich wydarzeniach i zasłyszanych pogłoskach, starając się wymieniać przydatnymi informacjami. W pewnym momencie Gospel pyta cię o wędrowców. Nie specjalnie chcesz drążyć ten temat, odpierasz zatem lakonicznie:

- Dziwni ludzie, ważne żeby tylko pofatygowali się z zapłatą...
- Ach tak... W każdym razie uważaj na nich...

Postanawiasz przekazać jeszcze coś z ubogiej listy dań oferowanej przez Gospelta, po czym wracasz do kuźni...

Przejdź do paragrafu **43**.

68

Uzyskujesz Informację **#6**.

Po chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż może czegoś więcej dowiesz się u:

Kupca. **18**

Stolarza. **47**

Postanawiasz dać za wygraną i wrócić do kuźni. **12**

69

Wstajesz wcześniej niż zwykle, nie masz jednak zamiaru zbyt długo zwlekać z opuszczeniem łóżka. Musisz dziś załatwić kilka spraw...

Jeśli posiadasz informację **#7**, przejdź do paragrafu **33**.

Jeśli posiadasz informację **#8**, przejdź do paragrafu **57**.

Jeśli posiadasz informację **#9**, przejdź do paragrafu **9**.

Jeśli posiadasz informację **#10**, przejdź do paragrafu **45**.

70

Po skończeniu kolacji udajesz się do karczmy Gospelta, mając nadzieję, iż dowiesz się czegoś nowego. Chociaż wewnątrz panuje już spory ruch, nie jest jeszcze tak tłoczno jak zazwyczaj o tej porze. Nie lubisz tutaj przychodzić, wiesz jednak, iż w Megiddo nie ma

miejsca na odosobnienie. Jeśli nie utrzymujesz kontaktu z odpowiednimi ludźmi, nie przetrwasz zimy. Ruszasz ku Gospeltowi, zajętemu rozlewaniem kolejnych trunków. Karczmarz dostrzega cię i, nie odrywając się od pracy, wskazuje głową na jeden ze stolików. Spoglądasz we wskazanym kierunku i przystajesz na moment, rozpoznając jednego z poszukiwanych wędrowców. Jest nim rosły mężczyzna, towarzysz starca, którego na próżno próbujesz odszukać wzrokiem. Nie chcąc tamować przejścia podchodzisz do:

Wędrowca. **21**
Szynkwasu. **62**

71

- Oczywiście – stwierdza z satysfakcją kupiec. – Wszystkie mapy przywiozą mi w następnej karawanie. Przyjdź kiedyś rzucić na nie okiem.
- Nie omieszkam.

Uzyskujesz Informację **#3**.

Wychodzisz. **64**

Kontynuujesz rozmowę:

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**
- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**
- Co z twoim ramieniem? **34**
- Jak Heter? **28**

72

Wstajesz od stołu i ruszasz do piwniczki, gdzie od lat sypiasz. Nie bacząc na otaczające cię ciemności, schodzisz po stromych schodkach, odruchowo odkładając maskę na stoliku. Gdy jesteś już w swoim pośłaniu, czujesz napływ senności. To był ciężki dzień. Sprawa wędrowców nagle traci dla ciebie na znaczeniu. Jeśli jutro nie odbiorą mieczy po prostu sprzedacie broń. A symbole? Cóż... W gruncie rzeczy sprawa ta nie jest aż tak ważna, abyś więcej zaprzętał nią sobie głowę. Zasypiasz szybko twardym snem. Musisz wypocząć przed kolejnym dniem pracy...

Uzyskujesz Informację **#8**. Przejdź do paragrafu **69**.

73

Wychodzisz od kupca, uzyskujesz Informację #4. Po chwili namysłu postanawiasz udać się do:

Stolarza. **47**

Karczmy Gospelta. **11**

Wracasz do kuźni. **12**

Wieś

Uzmysłowiłeś sobie, iż od czasu twego przybycia do Megiddo ani razu nie opuszczałeś obrębu miasta. Na otwartej przestrzeni czujesz się nieswojo, już po pierwszej godzinie marszu masz ochotę zawrócić, ale szybko porzucasz ten pomysł. W końcu postanowiłeś wykorzystać pobyt poza miastem jako odpoczynek, więc nie masz zamiaru psuć go sobie jakimiś niedorzecznymi obawami...



Twój dłużnik nazywa się Garl i, o ile dobrze się orientujesz, niegdyś sporo podróżował. Przed paroma laty osiadł w jednej z nielicznych wiosek, a właściwie większych osad, w okolicy Megiddo. Tutejsze ziemie są mało urodzajne, miejscami wręcz jałowe, toteż tutejsi osadnicy żyją głównie z hodowli bydła. Z tego co wiesz, nie mają tu łatwego życia, a wielu nie jest w stanie przetrwać srogiej zimy, lecz mimo to regularnie pojawiają się nowi, by zająć miejsce tych, którym się nie powiodło...

Wkraczasz do wioski około południa, po dwóch dniach wędrówki. Pierwsze, co rzuca ci się w oczy, to wiek drewnianych budynków. Domostwa są stare, niektóre sprawiają wrażenie, jakby niedługo miały się rozsypać. W nieco lepszym stanie są zabudowania gospodarcze, lecz i na nich czas wyraźnie odcisnął swoje piętno. Nagle, nieopodal jednej z chat, dostrzegasz trzy ciała, zaś w pewnej odległości od nich grupkę dyskutujących mężczyzn, którzy właśnie cię dostrzegli i chociaż nie przerywają rozmowy, to wyraźnie dostrzegasz, iż co pewien czas rzucają ci ukradkowe spojrzenia. Nie chcesz stać na środku drogi, zatem podchodzisz:

...do nich. **021**

...obejrzeć ciała. **01**

01

Podchodzisz do ciał, już z pewnej odległości zauważając, że nie mogą to być zwykłe ofiary napaści czy walki. Gdy stajesz nad zwłokami, utwierdzasz się w przekonaniu, iż nieszczęśnicy zostali rozszarpani. Wyraźnie widzisz rany po pazurach i kłach, jednak ich

rozmiar wprawia cię w niemałe zdumienie. Czegoś takiego mógł dokonać jedynie górski jaszczur, jednak od lat nie słyszałeś, by któraś z tych bestii zesłała z wyższych partii gór.

Nagle gdzieś zza twoich pleców dobiega cię krzyk. Obracasz się i dostrzegasz prowadzoną przez grupkę mężczyzn dziewczynę, która za wszelką cenę próbuje wyrwać się z rąk prześladowców.

Krzyczysz groźnie w ich stronę. **058**

Ruszasz ku nim, kładąc dłoń na rękojeści miecz. **09**

Nie masz zamiaru mieszać się w nieswoje sprawy. **051**

02

- Mam nadzieję, iż uda się ją schwytać raz jeszcze.
- Oby.
- To ważna sprawa dla naszej społeczności...
- To zabicie jaszczura wydaje mi się w tej chwili priorytetem. – wtrącasz nieco poirytowany.
- Zaiste...
- Więc pozwól, że udamy się na teren łowów.

Przejdź do paragrafu **08**.

03

Wyciągasz powoli miecz, gotując się do zadania silnego ciosu, gdy nagle bestia wypada z prawego załomu, nieco cię tym dezorientując. Nie tracisz zimnej krwi i wyprowadzasz swój atak, czując jak ostrze sięga celu. Stwórz rycząc wściekle, a przy tym obficie brocząc krwią z rozciętego pyska, wycofuje się parę kroków do tyłu. Masz szansę przyjrzeć się mu bliżej.

Jest wielkości małego muła i przypomina nieco przerośnięta jaszczurkę z nieproporcjonalnie krótkim ogonem. Potężne szczęki wskazują, iż błędem byłoby nie doceniać tego stworzenia. Wątpisz, czy miecz wystarczy ci do zwycięstwa. Nagle bestia przysiada nieco i spina całe ciało, najwyraźniej gotując się do skoku, ty zaś:

Ruszasz się do ucieczki. **039**

Próbujesz wspiąć się na górę. **049**

Śmiało rzucasz się wprost na nią, próbując wyprowadzić atak. **06**

04

Sam nie wiesz, jak dotrwałeś do wieczornej uczty. Spędziłeś cały dzień, błądząc bez celu po okolicy, nawiązując co pewien czas krótkie, grzecznościowe rozmowy z mieszkańcami. Teraz, na szczęście, koszmarne dzień dobiegł końca, a ty siedzisz przy sporym ognisku wraz z kilkunastoma mężczyznami z wioski, spożywając kawałek, upieczonego niedawno, wołu. Trochę inaczej wyobrażałeś sobie „uczte”, zresztą jak i swój pobyt tutaj... Definitywnie postanawiasz jak najszybciej powrócić do Megiddo. Wtem dostrzegasz zmierzającego w twoją stronę starszego wioski.

Rozmawiasz z nim przez parę chwil na pozornie błahe sprawy. Po jego odejściu masz przecucie, że nie jesteś tu nazbyt mile widziany. Najwidoczniej starzec liczył na twoje umiejętności bojowe, widząc w tobie najemnika, lub przynajmniej kogoś biegle władającego ostrzem. Podejrzewasz też niektórych z „myśliwych” o podburzanie starszego. To tylko utwierdza cię w postanowieniu szybszego powrotu do Megiddo. Zamieniasz jeszcze kilka zdań z Garlem, po czym wracasz do jego chaty...

Przejdź do paragrafu **029**.

05

Doskakujesz do przeciwnika i najpierw tniesz na odlew z całych sił w paszczę bestii, a następnie odskakujesz, aby po chwili ponowić atak z drugiej strony. Stwór miota się wściekle przez kilka chwil, po czym na moment przystaje, sycząc wściekle. Wykorzystujesz to, by zaatakować z bok zwierzęcia. Chwytasz leżący na ziemi drzewc i z całych sił wpychasz włócznię w cielsko stwora. To wystarcza, po kilku minutach możesz już zacząć triumfalnie nawoływać resztę łowców, którzy i tak zapewne już tu zmierzają zwabieni dzikimi rykami jaszczura...

Uzyskujesz Informację **#19**. Przejdź do paragrafu **028**.

06

Doskakujesz do przeciwnika i tniesz na odlew z całych sił w paszczę bestii. Z zaskoczeniem spoglądasz na swe ramię uchwycone w morderczych szczękach. Z jakiejś przyczyny stwór nie zmiądzzył ci jeszcze kości. Powoli rozwierasz palce, pozwalając, by miecz upadł na ziemię. Być może ten gest...

Na próżno liczysz na porozumienie z jaszczurem. Mordercze szczęki zaciskają się z potworną siłą, czujesz jak pękają ci kości. Po chwili uścisk maleje, a ty upadasz na ziemię. Bestia chwyta twoją głowę, na chwilę zatrzymuje się czas... Sekundę później pęka ci czaszka...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

07

Nie masz zamiaru ponownie wtrącać się w nie swoje sprawy. Skoro ktoś chce się ukrywać, to nic ci do tego. Ruszasz dalej, szukając wzrokiem zabudowań. Postanawiasz, że w przyszłości będziesz robił wszystko, byleby nie musieć po raz kolejny opuszczać murów Megiddo. Definitywnie nie nadajesz się do życia poza miastem...

Przejdź do paragrafu **023**.

08

- Cóż, w takim razie pozostaje mi jedynie życzyć wam szczęścia. A ty Cieniu, jeśli ci się poszczęści, pomyśl, czy będziesz w stanie zabrać całą zdobycz.

- Co przez to rozumiesz? – pytasz nieco zaniepokojony.

- Spokojnie, chodzi mi jedynie o mięso.

- Zatem w porządku, truchło na nic mi się nie zda. Wrócimy do tej rozmowy po polowaniu. Bywaj.

Starszy odpowiada ci lekkim uśmiechem. Opuszczasz jego chatę, analizując swoje aktualne możliwości. Nie walczyłeś na poważnie od wielu miesięcy, choć zdajesz sobie sprawę, iż praca w kuźni wzmocniła cię fizycznie. Chcesz jak najszybciej dotrzeć na miejsce, jednak twój towarzysz odwiedza jeszcze swoją chatę, zabierając zapas suszonego mięsiwa i dość sporą flaszeczkę spirytusu. Tak wyekwipowani ruszacie w stronę majaczących na horyzoncie szczytów...

Przejdź do paragrafu **027**.

09

- Zostawcie ją w tej chwili! – krzyczysz ostrym tonem, podbiegając ku grupie. - Cień?! – głos należy do Garla, którego zauważasz wśród podenerwowanych mężczyzn.

- Znasz go? – rzuca ktoś niechętnym tonem. W tym samym momencie dziewczyna, wykorzystując chwilowe zamieszanie, z całych sił kopie w krocze przytrzymującego ją prześladowcę. Nieszczęśnik, jęcząc głucho, osuwa się na ziemię, jednocześnie zwalniając uchwyt i umożliwiając tym samym swej ofierze ucieczkę. Z zaskoczeniem widzisz, jak za uciekinierką rzuca się kilku mężczyzn, wrzeszcząc z całych sił: *Stój morderczyni!*?. Garl chwyta cię za ramię i szepcze:

- Chodź! Szybko! Posłusznie ruszasz za nim, domyślając się, iż najwidoczniej stanąłeś w obronie nie ofiary, lecz winowajczyni. A to z pewnością nie wpłynie pomyślnie na twoje plany spokojnego wypoczynku w tej wiosce...

Uzyskujesz Informację **#13**. Przejdź do paragrafu **033**.

010

- Spokojnie, Cieniu! – Garl próbuje powstrzymać cię, chwytając za ramię. – Nie odpuszczaj łatwo takiej okazji!

- Nie pcham się tam, gdzie mnie nie chcą. Bywaj.

- Czekaj chwilę, odprowadzę cię do wioski.

- Nie fatyguj się, trafię. Powodzenia w łowach.

Odchodzisz spokojnie, słysząc jeszcze złośliwe komentarze wymieniane między niektórymi mężczyznami. Cóż, łup wprawdzie jest cenny, ale nie do tego stopnia, abyś bez zastanowienia szafował swoim życiem...

Przejdź do paragrafu **032**.

011

Na powrót zwycięskich myśliwych nie trzeba długo czekać. Już po niespełna godzinie Garl staje na progu swej chaty natychmiast przywitany twoim pytaniem:

- Kto go zabił? - Nie ja, niestety. To całe polowanie nie było najlepszym pomysłem. Straciłem mnóstwo czasu i ostatecznie ryzykowałem życiem na darmo.

- Bywa i tak...

- Wy z Megiddo naprawdę jesteście dziwnymi ludźmi... Zresztą mniejsza z tym. Jestem wyczerpany, idę spać.

- Zatem dobrej nocy.

Widząc, iż twój gospodarz nie jest w nastroju do rozmów, bierzesz z niego przykład i już po kwadransie leżysz na posłaniu, czekając, aż ogarnie cię senność. Na szczęście, mimo drzemki w trakcie dnia, zasypiasz szybciej niż się tego spodziewałeś...

Przejdź do paragrafu **056**.

012

W ostatniej chwili uzmysławiasz sobie straszną, aczkolwiek poniekąd oczywistą sprawę. Przy tym kształcie ciała i wielkości kończyn jaszczury najprawdopodobniej nie potrafią skakać! Istotnie, sekundę później bestia rzuca się na ciebie, pędząc po ziemi, a zatem gotowała się do biegu! Niezdarnie wyprowadzasz atak, który choć trafia, okazuje się za słaby. Miecz wypada ci z ręki, ty zaś z impetem uderzasz o ścianę wąwozu i natychmiast:

Ruszasz się do ucieczki. **039**

Próbujesz wspiąć się na górę. **049**

013

Klnąc pod nosem, Garl podnosi jedną z włóczni, po czym rusza powoli w kierunku wejścia do wąwozu. Cóż, życie nauczyło cię dbać przede wszystkim o siebie. Poza tym dystans jaki stwarza włócznia może okazać się nawet bardziej użyteczny dla twego towarzysza niż użycie miecza. Przynajmniej tak to sobie tłumaczysz...

Przejdź do paragrafu **047**.

014

Nie mija pięć minut, a z wnętrza chaty wychodzi Garl, wołając radośnie:

- Zbieramy się Cieniu, bo upolują nam jaszczura!

Rusza szybkim marszem, zacierając ręce, zapewne obliczając, ile może zarobić na tym interesie. Ty również nie kryjesz entuzjazmu na myśl o nagrodzie.. Twój towarzysz wstępuje do swej chaty po kilka kawałków suszonego mięsa i butelkę spirytusu, po czym obaj ruszacie w stronę majaczących na horyzoncie szczytów.

Przejdź do paragrafu **027**.

015

- Przeczekaś sobie spokojnie u mnie, ile będziesz chciał. Te parę dni – dodaje szybko.
– A tak w ogóle to masz jakieś problemy Cieniu? - Żadnych, które mogłyby cię zainteresować.

- Ach tak. Cóż, w każdym razie rozgość się. Na prawo od kominka, w podłodze, jest nisza ze spirytusem, ja idę na polowanie. A właśnie... Może użyczyłbyś mi miecza?...

Oczywiście, że nie. - Cóż... Nie wiem, po co pytałem. - Ja również. - Do zobaczenia.

- Bywaj. Mężczyzna wychodzi, a ty z zainteresowaniem zbliżasz się w stronę kominka...

Przejdź do paragrafu **035**.

016

Zbliżasz się normalnym krokiem w tamtym kierunku. Nawet gdy jesteś już blisko, postać wciąż pozostaje w bezruchu, choć najprawdopodobniej zdaje sobie sprawę, iż ją zauważyłeś. Gdy dzieli was już tylko kilka metrów, nie masz wątpliwości kogo spotkałeś. Mówisz spokojnie:

- Wdziałem cię dzisiaj, jesteś oskarżona o morderstwo. Widzisz, jak ciałem dziewczyny wstrząsa nagły dreszcz. Odpowiada ci słabym głosem, nie zmieniając wszakże pozycji:

- To nie prawda... Jestem nie winn...

- Wybacz, ale nie obchodzi mnie zbytnio twój los. Zwyczajnie wracałem z polowania i zauważyłem skuloną sylwetkę w oddali, więc postanowiłem to sprawdzić. **025**

- Nie mnie to sądzić, nie znam cię. Słyszałem jedynie, że wyhodowałaś górskiego jaszczura, na którego zresztą miałem polować, oraz zabiłaś brata. **062**

017

Bezpiecznie dołączasz do jednej z grup myśliwych, nie mniej czujesz się srodze zawiedziony. Zapewne komu innemu przypadnie dziś laur zwycięstwa. Twoje przypuszczenia niestety okazują się słuszne, już niespełna półgodziny później słyszysz radosne krzyki jednego z myśliwych. Niedługo potem niesiecie cielsko bestii do wioski. - No, nie poszczyło się... – stwierdza ponuro Garl, bardziej wyrażając własną myśl, niż zwracając się do ciebie. - Zaiste... – stwierdzasz w podobnym tonie. Reszta drogi upływa w milczeniu, tudzież rozmyślaniu nad zasadnością twojego buntu przeciw postanowieniu Rady. Być może podróż do miasta nie była aż tak kiepskim pomysłem, jak ci się to z początku wydawało... Po dotarciu do wioski pośpiesznie ustalacie, iż jutrzejszego wieczora powinna zostać zorganizowana uczta z okazji udanych łowów. Gdy obrady dobiegły końca, każdy z myśliwych wraca do swojego domu. Jeden z nich w szczególnie dobrym nastroju...

Po powrocie zarówno ty jak i Garl nie macie ochoty na dysputy, idziecie spać, przekazując uprzednio prostą kolację.

Nazajutrz wstajesz dosyć późno, twój gospodarz jest już na nogach, od pewnego czasu szykując dla was śniadanie. Wspomina, iż ujęto zbiegłą morderczynię, więc być może w południe odbędzie się jej egzekucja. Gdy kończysz jeść postanawiasz nieco zwiedzić wioskę i

najbliższą okolicę. Wolisz już wzbudzić nadmierne zainteresowanie mieszkańców, niż siedzieć beczynnio...

Przejdź do paragrafu **048**.

018

Jaszczur puszcza się z impetem w twoim kierunku. Nie spodziewałeś się, iż bestia będzie w stanie w tak krótkim czasie przebyć dzielącą was odległość. To był twój błąd, śmiertelny błąd.

Gad dociera do ciebie z rozwartą paszczą i, nim jesteś w stanie podjąć jakiegokolwiek działanie, zaciska swój morderczy uścisk na twojej nodze. Sekundę później przeszywa cię fala potwornego bólu, czujesz jak pęka ci kość! Padasz bezwładnie na ziemię, próbując za wszelką cenę nie stracić przytomności. Na szczęście twoje męki nie trwają długo. Kolejny atak stwora miażdży ci kark...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

019

Nasłuchujesz uważnie, nie masz żadnych wątpliwości - przed chwilą wyraźnie coś słyszałeś. Nagle czujesz dopływ adrenaliny - znów to słyszysz! Odgłos lekkiego szurania i jakby sapania dochodzi, chyba, z lewej odnogi. Nie chcesz zdradzić swej obecności, czekasz zatem na rozwój sytuacji, w międzyczasie szykując się do ewentualnego ataku...

Jeśli posiadasz Informację **#16**, przejdź do paragrafu **065**. W przeciwnym wypadku udaj się do paragrafu **03**.

020

Czekasz spokojnie, aż Garl skończy przedstawiać z jaką sprawą przychodzi. Nie lubisz, gdy ktoś mówi w twoim imieniu, wolisz jednak na razie nie wtrącać się do rozmowy. Starszy spokojnie wysłuchuje gadania twojego towarzysza, po czym spokojnie zwraca się do Ciebie:

- Masz jakieś pytania, Cieniu?

- Nie. Jeśli to możliwe, chciałbym zwyczajnie wziąć udział w polowaniu. **08**

- Chciałbym wiedzieć, skąd w okolicy pojawił się jaszczur? **055**

021

Wolnym krokiem zbliżasz się ku grupce ludzi i widząc ich podejrzliwe spojrzenia, odzywasz się pierwszy:

- Witajcie.

- Ty na obławę? – pyta jeden z nich niespokojnym głosem.

- Nie.

Twój rozmówca wydaje się być nieco zmieszany odpowiedzią, kontynuuje jednak:

- Myślałem, że ludzi z zewnątrz dowiedzieli się o naszym problemie...

Czekasz, milcząc, co wprawia mężczyznę w jeszcze większe zakłopotanie. Ostatecznie niechętnie podejmuje przerwany wątek.

- W okolicy zagnieździł się górski jaszczur, od wczoraj trwa polowanie. Pierwsze rezultaty widać tam - wskazuje na trzy ciała leżące nieopodal - ale skoro nie przyszedłeś polować, to co tu robisz? Kim jesteś?

W ostatnim pytaniu wyraźnie wyczułeś nutkę wrogości. Nic dziwnego, skóra tak rzadko występującego zwierzęcia jest nader cenna. Próbujesz nieco załagodzić sytuację, mówiąc:

- Przybyłem tu do Garla, jest moim dłużnikiem. Zatrzymam się tu przez kilka dni, to wszystko.

- Ach tak...

- Przyznam jednak, że zaciekawiły mnie twoje słowa, czy i ja mógłbym wziąć udział w łowach? **071**

- Może zatem mógłbyś wskazać mi gdzie mieszka? **031**

022

- Marny? Ha! Może sam coś wymyślisz, nieznajomy!

Przez moment milczysz, usilnie próbując wymyślić sensowną odpowiedź. Gdzieś w pamięci kołacze ci się jedna z opowieści Sarafina, którą natychmiast postanawiasz wykorzystać.

- Zatem... Potrzeba naganiacza... Ktoś kto pójdzie pierwszy jako ofia... Wabik na zwierzę...

Odpowiada ci gromki śmiech. Jeden z mężczyzn pyta rozbawiony:

- W takim razie kto dostąpi tego zaszczytu?

- Najmłodszy - wypalasz bez namysłu.

- Wielkie dzięki Cieniowi! - jęczy z dezaprobatą Garl.

Reszta grupy natychmiast podchwytuje pomysł. Jeden z mężczyzn krzyczy:

- Garl naprzód, reszta kupą! Idziemy!

Nikt nie wnosi sprzeciwu, zaś twój towarzysz, kręcąc z dezaprobatą głową, pyta:

- Może w takim razie choć użydziesz mi miecza? Zostały wprawdzie trzy wolne włócznie, ale czułbym się bezpieczniej z czymś poręczniejszym.

- Trzymaj. **075**

- Wybacz, ale nie. **013**

023

Gdy docierasz do wioski, czeka cię kolejna przykra niespodzianka. Większość chat zbudowana jest w podobny sposób, zatem masz nie lada problem z odnalezieniem tej należącej do Garla. Pamiętasz tylko, że była raczej niewielka i prosta. Po dłuższym wpatrywaniu się w domostwa, czym bynajmniej nie zaskarbiasz sobie sympatii mieszkańców,

lokalizujesz właściwy dom. A przynajmniej tak ci się wydaje... Powoli otwierasz drzwi, mając nadzieję, nie zastać nikogo w środku...

Przejdź do paragrafu **053**.

024

Przechadzając się po wiosce, dochodzisz do wniosku, iż nie wytrzymasz tutaj zbyt długo. Otwarta przestrzeń działa na ciebie dziwnie deprymująco, a brak jakichkolwiek zajęć sprawia, iż masz ochotę zrobić cokolwiek, byleby zająć czymś ręce. Niestety, najwidoczniej większość ludźmi albo zajmuje się wypasem bydła, albo własnymi sprawami. Koło południa masz już dość. Wracasz do chaty Garla, lecz nie zastajesz gospodarza. Zdenerwowany powtarzasz sobie, iż jutro z samego rana wrócisz czym prędzej do Megiddo. Jedynie perspektywa wieczornej uczyty, do której nie zauważyłeś zresztą żadnych przygotowań, napawa cię nieco optymizmem. Rozdrażniony, raz jeszcze wychodzisz na zewnątrz, pragnąc ustalić chociaż, gdzie zawleczono cielsko gada...

Przejdź do paragrafu **04**.

025

- W takim razie proszę, nie wydawaj mnie!
- Mówiłem już, nie obchodzi mnie twój los. Leż tu sobie ile chcesz, nie mam zamiaru mieszać się w wasze sprawy.
- Dzięki ci... Naprawdę to nie było tak... Nie ważne... Poświęć mi jeszcze chwilę i powiedz, co z jaszczurem? Upolowaliście ją?
- To samica? – pytasz nieco zaniepokojony.
- Tak, ale nie ma młodych.
- Gdy odchodziłem, stwór jeszcze nie został złapany. Myślę jednak, że do wieczora go dopadną.
- Ach tak... To dobrze...
Odchodzisz bez słowa. Po kilku minutach marszu uzmysławiasz sobie, że w zasadzie nie widziałeś nawet twarzy swej rozmówczyni. Szybko przestajesz o tym myśleć, masz ważniejsze rzeczy na głowie. Jak sam wspomniałeś, to nie twoja sprawa...

Uzyskujesz Informację **#18**. Przejdź do paragrafu **023**.

026

Wychodzicie przez okno i natychmiast ruszacie biegiem przed siebie. Zdajesz sobie sprawę, iż najprawdopodobniej definitywnie pożegnałeś się ze swoim trofeum. Teraz na pewno nikt z wioski nie będzie chciał dostarczyć skóry do Megiddo... Teraz masz ważniejsze sprawy na głowie, nie zwracając już nawet uwagi na towarzyszkę, biegniesz ile sił w nogach przed siebie. Kiedy w końcu stajesz, czujesz palący ból mięśni, jednak nic nie wskazuje na to, by ktokolwiek z wioski ruszył w pościg. Dziewczyna dotrzymała ci kroku, dysząc ciężko, z

przerażeniem ogląda się za siebie. Odpoczywacie przez kilka minut, po czym oboje ponownie rzucacie się pędem naprzód; ostrożności nigdy za wiele...

Gabi towarzyszy ci aż do Megiddo, gdzie zaopatrujesz ją w prowiant. Dziewczyna nie chce bowiem pozostać w mieście. W gruncie rzeczy jej się nie dziwisz. Naprawdę nieliczni decydują się tu żyć, a jedynie garstka z nich może określić to miejsce mianem swojego „domu”. Wdzięczna uciekinierka wyrusza następnego dnia w podróż, ty zaś musisz wytłumaczyć się Radzie z faktu zignorowania ich polecenia. Spełniłeś dobry uczynek, jednak najwidoczniej, prócz nowych komplikacji, nie zostanie ci on w żaden sposób wynagrodzony. Mimo wszystko czujesz się, o dziwo, spokojniejszy...

Uzyskujesz Informację **#23**.

Przejdź do Wstępu III w rozdziale *Miasto*.

027

Droga zajmuje wam mniej czasu, niż przypuszczałeś. Lekko wznosząca się ku górze, trawiasta równina jest dobrym terenem do marszu. Już z pewnej odległości dostrzegasz grupę około dziesięciu mężczyzn wspartych na prymitywnych włóczniach, najwidoczniej już od dłuższego czasu zaciekle się o coś spierających. Niedaleko od miejsca gdzie stoją, dostrzegasz wejście do małego wąwozu, gdzie zapewne skryła się bestia. Garl wyprzedza cię o kilka kroków i woła radośnie w ich kierunku:

- Posiłki!

Grupka zdaje się dopiero teraz spostrzec wasze przybycie. Jeden z domorosłych myśliwych rzuca na powitanie:

- A ty tu czego? Po jaką cholere przytargałeś jeszcze tego obcego?!

- Nic ci do mnie! – odpierasz natychmiast. – Mam pozwolenie waszego starszego. Ale widzę, że wolicie gadać niż zająć się bestią.

- Spokojnie, spokojnie... Rób co chcesz. A co do nas, nikt nie chce umierać. Chcemy iść po kilku w odstępach paru godzinnych, kwestia tego po ilu i kto pierwszy, ot co.

- To ma sens. **073**

- To raczej marny pomysł... **022**

- Róbcie co chcecie, ja idę sam. Teraz. **076**

028

Niosąc zdobycz do wioski, nikt nie kryje entuzjazmu. Najwyraźniej jaszczur mocno dał się we znaki mieszkańcom, utrzymujących się przecież głównie z hodowli. Ty zaś masz szczególne powody do zadowolenia. Sprzedaż cennej skóry przyniesie ci nie lada zysk. Bez wątplenia zignorowanie nakazów Rady wyszło Ci na dobre...

Jeśli posiadasz Informację **#20**, przejdź do paragrafu **041**. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie **069**.

029

Nazajutrz ruszasz w drogę powrotną do Megiddo. Jesteś w fatalnym nastroju, inaczej wyobrażałeś sobie tę wyprawę. Co gorsza, nie masz na tyle zapasów żywności, aby pozostać w drodze dłużej niż to konieczne, zatem wrócisz o wiele wcześniej, niż trwałaby podróż do Bater i z powrotem. A to z pewnością zwróci uwagę Rady... Żałujesz, że Garl nie użył ci nieco zapasów, choć z drugiej strony rozumiesz go: spłacił swój dług, nie ma wobec ciebie już żadnych zobowiązań. Masz jedynie nadzieję, że radcy okażą się wyrozumiali, choć, znając życie, będzie musiała im pomóc sakiewka...

Przejdź do Wstępu III w rozdziale *Miasto*.

030

Twój cios okazuje się celny! Ostrze włóczni zahacza o bok bestii, raniąc ją dotkliwie. Natychmiast dobywasz miecz i...

...rzucasz się na bestię, by zadać ostateczny cios. **05**

Zwlekasz przez chwilę. **018**

031

- W zasadzie wolałbym poczekać aż wróci. Nie znam cię, więc...

Nagle dobiegają was rozpaczliwe okrzyki. Odwracasz się natychmiast i dostrzegasz grupę mężczyzn eskortujących brutalnie prowadzoną dziewczynę. Nim decydujesz się na jakikolwiek ruch, ubiega cię twój rozmówca, kontynuując:

- ...poczekaliśmy na powrót Garla, ale właśnie go widzę. Hej Garl!

Widzisz jak od grupki odłącza się jeden z mężczyzn i, widząc cię, podbiega szybko. Witasz swego dłużnika niedbałym uniesieniem dłoni.

- Cieniu? Co ty tu robisz? – pyta zaniepokojony. – Jeśli chodzi o moje zobowiązania...

- Spokojnie... – przerywasz mu w pół słowa, jednocześnie dostrzegając przy tym, iż uwięziona dziewczyna właśnie została zawleczona do pobliskiej chaty. – Wystarczy, że pomieszka u ciebie przez parę dni, to wyrówna nasze rachunki.

- Doskonale!

Uzyskujesz Informację #14.

- Najpierw powiedz mi, czy polowanie nadal trwa. Słyszałem, że w okolicy pojawił się górski jaszczur. **038**

- Prowadź zatem, chcę w spokoju przeczekać te kilka dni. **064**

032

Droga powrotna sprawia ci co prawda więcej problemów niż się spodziewałeś, jesteś jednak pewien, iż będziesz w stanie odszukać wioskę, choćby co pewien czas penetrując wzrokiem horyzont. Wtem coś w oddali przykuwa twoje spojrzenie.

Jeśli posiadasz Informację #13, przejdź do części **A** tego paragrafu. Natomiast w przypadku gdy posiadasz Informację #14, skup swoją uwagę na części **B**.

A

Przez moment wpatrujesz się dokładnie w widniejący w oddali kształt, nie masz jednak wątpliwości, iż jest to człowiek. Ktoś skulił się na ziemi u podnóża jednego z pagórków. Uzmysławiasz sobie, że jest to doskonała kryjówka, dopóki zbieg pozostaje w bezruchu. Właściwie to jedyna rozsądna forma, aby schronić się przed wzrokiem innych na niemal pozbawionej naturalnych osłon równinie. Postanawiasz:

Zignorować dziwną postać. **07**

Podejść bliżej. **016**

B

Wpatrujesz się dłużej i dochodzisz do wniosku, iż bez wątpienia jest to wioska. Chyba zbyt długo przebywałeś w mieście, zaczynasz tracić orientację. Jeśli podążałbyś tą drogą jeszcze jakiś czas, to oddalałbyś się od wioski coraz bardziej i ostatecznie trafiłbyś na główny trakt. Mogłeś stracić kilka godzin na daremny marsz. Obiecujesz sobie, że po powrocie do Megiddo będziesz bardziej rozważnie przyjmował zlecenia od obcych. Nie masz zamiaru ponownie zostać zmuszonym do pobytu poza murami miejskimi...

Przejdź do paragrafu **023**.

033

Wchodzisz do wnętrza małej, zapuszczonej chałupki. Najwidoczniej Garl wypełnia swoje obowiązki gospodarza równie skwapliwie, jak zwraca długi...

- Kim była ta dziewczyna? – pytasz niespodziewanie.

- Musisz do tego wracać Cieniu? Ech... Jeśli jej nie złapią, najpewniej zrzucą winę na ciebie, co w zasadzie jest słuszne. A potem niestety na mnie.

- Co już takie sprawiedliwe nie jest? Trochę cię znam Garl, jeśli nie będziesz musiał za to zapłacić, to zupełnie się tym nie przejmiesz...

- Mniejsza z tym... Ta dziewczyna to Gabi, jest od nas, z wioski. Ta idiotka potajemnie hodowała w jakiejś jaskini górskiego jaszczura! Wyobrazasz to sobie? To mi zwierzątko! Jak bestia podrosła, to stała się coraz bardziej żarłoczna, co rusz znikają nam bydło.

- O ile dobrze pamiętam, niegdyś też trudniłeś się podkradaniem bydła...

- Było, minęło... Zresztą ja kradłem w szczytnym celu, dla zarobku, a ta bestia od dłuższego czasu po prostu nas obżerała! Nieważne, liczy się to, że jej brat, którego stado topniało najszybciej, wybrał się niedawno w góry, zobaczyć co tam się znowu zaległo. No i on powiedział wszystkim o kalekim jaszczurze w jaskini.

- Kalekim?

- Tak, ponoć miał niewykształconą do końca którąś tam łapę. W każdym razie ewidentnie sam nie mógłby polować, więc to oczywiste, że ktoś mu żarcie przyprowadzał pod nos. Biedak poszedł tam jeszcze raz i nie wrócił. Potem zniknęła ta jego siostrzyczka. Paru naszych poszło w góry i znaleźli pustą jaskinię wraz z martwym chłopakiem z rozłupaną głową. Kamieniem. Na robotę bestii to mi nie wygląda, przyznaj sam.

- Zaiste...
- Widzisz. Zatem polujemy teraz i na jaszczura, i na dziewczynę. Właściwie ją schwytałyśmy i gdyby nie ty...
- Mniejsza z tym...

-... zainteresowała mnie sprawa tej obławy. **066**

- ... chcę tylko spokojnie przeczekać parę dni, nic więcej. **015**

034

- Ano w tym sęk, że nie masz... – odpiera nerwowym tonem mężczyzna, który przed momentem zaatakował swego rozmówcę. – Idziesz pierwszy albo wracaj do wioski, obcy...

Nerwowo zaciskasz pięści, nie chcesz jednak go sprowokować. Odpierasz spokojnie, aczkolwiek stanowczo:

- W porządku, pójdę pierwszy. Wiedźcie jednak, że nie mam zamiaru narażać życia dla waszego sukcesu. Jeśli zdołam, to sam zabije bestię. **067**

- W takim razie życzę udanych łowów. Żegnam. **010**

035

Po paru godzinach uświadamiasz sobie, że od bardzo dawna nie miałeś dłuższej przerwy od pracy i nie specjalnie wiesz, co począć z nadmiarem wolnego czasu. Dopada cię nuda, pogłębiona przeświadczeniem o tym, że nie będziesz miał okazji do jej zabicia podczas twojego pobytu tutaj. Nie chcesz też pokazywać się na zewnątrz. W ogóle jesteś na siebie zły, że lekkomyślnie zignorowałeś polecenie Rady i urządziłeś sobie całą tę „wycieczkę”. Kładziesz się na wydzielającym lekki fetor posłaniu Garla, myśląc nad ewentualną podróżą do miasta. Jednak i to nie wchodzi w grę, straciłbyś lekkomyślnie dług, rezygnując z gościny. Wzdychasz ciężko, po czym ściągasz maskę i próbujesz zasnąć. O dziwo, już po stosunkowo krótkim czasie, zaczynasz odczuwać senność... Zасыpiasz.

Przejdź do paragrafu **037**.

036

Nazajutrz wczesnym rankiem wyruszasz w podróż powrotną. Mimo satysfakcji, na myśl o zysku ze sprzedaży skóry, jesteś nieco zaniepokojony prawdopodobną reakcją Rady, gdy już przybędziesz. Masz pewność, iż zdobędą informacje, zarówno gdzie byłeś, jak i ile zarobiłeś. W wszelkich kwestiach finansowych dotyczących mieszkańców miasta radcy zawsze byli doskonale zorientowani. Cóż, pozostaje ci jedynie mieć nadzieję, iż nie zostaniesz ukarany nazbyt surowo...

Przejdź do Wstępu II w rozdziale *Miasto*.

037

Budzisz się nagle, stwierdzając, iż zapadł zmierzch. Ktoś kilkakrotnie łomocze w drzwi, lecz nie masz ochoty odpowiadać. Na szczęście „pukanie” już się nie powtarza, za to coraz wyraźniej słyszysz dochodzący z zewnątrz zgiełk. Zaintrygowany, ubierasz maskę i ruszasz w stronę drzwi. Wreszcie dzieje się tu coś godnego uwagi...

Jeśli posiadasz Informację **#13**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Na zewnątrz zebrało się sporo ludzi, masz jednak niejasne wrażenie, że zaczynają się powoli rozchodzić. Chyba coś cię ominęło...

Podchodzisz do najbliższego mieszkańca i pytasz zaintrygowany:

- Co tu się przed chwilą działo? Mężczyzna rzuca ci nieufne spojrzenie, odpowiadając lakonicznie:

- Złapali w końcu morderczynię. Słyszałem, że dziś rano już by ją mieli, gdyby nie ty, nieznajomy.

- Ach tak. Wracasz do chaty Garła, żałując, że w ogóle ją opuszczałeś. Nie dość, że przegapiłeś całe widowisko, to na dodatek ludzie wiedzą już o twej pomyłce. Chyba prześladuje cię pech...

Uzyskujesz informację **#21**. Przejdź do paragrafu **060**.

B

Na zewnątrz dostrzegasz sporo ludzi zebranych w grupki głośno nad czymś dyskutujące. Bez trudu wychytujesz kilka słów: *w końcu, zabili go, bestia*. Zatem polowanie musiało zakończyć się pomyślnie. Zastanawiasz się jedynie, czy ktoś przypłacił dzisiejszy sukces życiem.... Masz nadzieję, że Garł wyszedł z całej tej wyprawy cało...

Uzyskujesz Informację **#18**. Przejdź do paragrafu **011**.

038

- Jak zawsze jesteś dobrze poinformowany, Cieniu.

- Zaiste.

- No cóż... Pojawił się, prawda, ale jeśli chciałbyś zapolować, to nie próbuj niczego na własną rękę. Starszy wioski musi o wszystkim wiedzieć.

- Rozumiem, prowadź zatem. Nie mam zamiaru przepuścić takiej okazji.

Garł posłusznie rusza przodem, ty podążasz parę kroków za nim, zastanawiając się, czy aby nie podjąłeś decyzji nazbyt pochopnie. Wprawdzie skóra tej bestii jest niezwykle cenna, jednak koszt jej uzyskania może okazać się wysoki. Oby nie zbyt wysoki...

Przejdź do paragrafu **061**.

039

Ruszasz się z całych sił przed siebie, by dosłownie po chwili paść na ziemię. Jaszczur okazał się dużo szybszy, niż przypuszczałeś. Potężne szczęki druzgoczą ci nogę, uniemożliwiając tym samym ponowną próbę ucieczki. Gdy tylko uścisk maleje natychmiast wyszarpujesz kończynę, lecz bestia w tym samym momencie wgryza się w twój bark. Potworny ból towarzyszący miażdżonej kości odbiera ci przytomność. Już jej nie odzyskujesz...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

040

Przypominasz sobie jedną z opowieści Sarafina, która nasuwa ci pewien pomysł. Bierzesz głębszy oddech i mocnym głosem wołasz:

- Przysłiście tu walczyć ze sobą czy gadem? Pójdźmy wszyscy, jedynie ktoś musi iść przodem, żeby wywabić zwierze.

- I bardzo dobrze, właśnie się zgłosiłeś obcy!

Czujesz, że popełniłeś błąd, proponując taki układ. Wszyscy zgodnie poparli twój pomysł, wiedząc, iż zwiększa on ich szanse na udane łowy, a największe ryzyko spada na tego, kto pójdzie pierwszy. Nie masz zbyt wielkiej ochoty na ten wątpliwy „zaszczyt”. Starasz się jednak nie zaogniać sytuacji, odpierasz zatem spokojnie:

- Dobrze, pójdę pierwszy. Jednak uprzedzam, że moim celem będzie przede wszystkim bestię zabić, niż doprowadzić pod wasze włócznie **070**

- Pomysł jest mój, więc chyba mam coś więcej do powiedzenia w sprawie. **034**

041

Masz również powody do zmartwień. Z Garlem jest coraz gorzej. Mimo, że od dłuższego czasu niesiecie go ostrożnie to bez ustanku wydaje z siebie głucho pomruki bólu. Gdy docieracie do wioski, jest już na skraju wyczerpania: blady, drżący, ma kłopoty z wyraźnym mówieniem. Dochodzisz do wniosku, iż chyba nazbyt pochopnie oceniłeś jego stan. Najwyraźniej mężczyzna ucierpiał bardziej, niż to z początku wyglądało. Wnosicie nieszczęśnika do jego chaty i układacie na stole. Po chwili pojawia się znachor. Z uwagą przyglądasz się mężczyźnie badającemu ranę twego kompana. Gdy kończy swoje zabiegi, stwierdza ponuro:

- Mięśnie poharatane, kość jakby nadpęknięta, ale powinno być dobrze. Wystarczy żeby leżał spokojnie...

Przechodząc obok was, szepcze ledwo słyszalnym głosem: *To się raczej nie pozrasta, ale szkoda ciąć, jeszcze nie gnije.* Z wolna ludzie zaczynają opuszczać pomieszczenie, rzucając na odchodne parę słów otuchy...

Nazajutrz, po ciężkiej nocy wypełnionej nieustannymi jękami rannego, jesteś wyczerpany. Co gorsza oglądając ranę, zauważasz pierwsze oznaki poważniejszego zakażenia. Teraz nie masz już żadnych wątpliwości co do tego, że nieszczęśnika nie minie amputacja. Postanawiasz poczekać kilka dni, aż ktoś przeprowadzi zabieg, po czym

przekonać Garla, aby udał się do miasta, gdyż tutaj nie będzie mógł już normalnie pracować, a to doprowadzi do izolacji nieszczęśnika i zdegradowania go do roli żebraka...

Zgodnie z tym postanowieniem trzy dni później zmierzasz już ku Megiddo. Na miejscu będziesz musiał zająć się sprowadzeniem Garla oraz skóry jaszczura, zapewne nie objedzie się bez wynajęcia wozu. Jesteś pewien, iż takie poczynania zwrócą uwagę Rady i być może będziesz musiał ponieść konsekwencję nie podporządkowania się ich nakazom. Cóż, przynajmniej zrobisz coś dobrego, a przy okazji spieniężysz swoje trofeum...

Przejdź do Wstępu II w rozdziale *Miasto*.

042

Widząc wasz zdecydowany opór, tłum przestaje nacierać. Wtem docierają do was krzyki Gabi, gdzieś z zewnątrz. Najwyraźniej przerażona dziewczyna wyskoczyła przez okno i została schwytana. Tym razem to wy jesteście zatrzymywani przez tłum, nie dopuszczający was do miejsca kaźni. Wśród wściekłych okrzyków gawiedzi, wrzasków walczącej o życie oraz waszych gniewnych protestów dokonuje się samosąd. Ciało zostaje zdjęte z prowizorycznej szubienicy dopiero pod wieczór, po czym pochowane gdzieś poza wioską...

Ty w tym czasie jesteś już w trakcie drogi powrotnej do Megiddo. Wprawdzie twój wcześniejszy powrót z pewnością zwróci uwagę radców, a sprawa transportu skóry jaszczura do miasta stoi pod znakiem zapytania, lecz nie dbasz o to. Nie masz zamiaru dłużej przebywać wśród żadnego krwi motłochu, tym bardziej, że mogłoby to się okazać niebezpieczne również dla ciebie...

Przejdź do Wstępu II w rozdziale *Miasto*.

043

Gdy docieracie na miejsce, przyznajesz w duchu, że inaczej wyobrażałeś sobie domostwo starszego wioski. Jego chata, prócz jakiś imitacji proporców przed wejściem, nie wyróżnia się niczym szczególnym spośród reszty zabudowań. Gdy wchodzicie do środka, dostrzegasz kilka szczegółów świadczących, iż właściciel jest człowiekiem zamożniejszym, niż chciałby na to wyglądać. Twój przewodnik wchodzi do przyległej izby, karząc ci gestem dłoni podążyć za sobą.

Po chwili stajesz przed obliczem starszego wioski, którego wygląd tym razem pokrywa się z twymi wyobrazeniami. Sędziwy mężczyzna rzuca ci kilka lakonicznych pytań, na które odpowiadasz podobnym tonem. Zasadniczo rozmówca nie ma nic przeciwko twojemu udziału w łowach, pod warunkiem że najpierw zamieni parę słów z Garlem. Opuszczasz zatem domostwo starszego w dość dobrym nastroju.

Nie odchodzisz daleko, gdyż w progu niemal zderzasz się z zaskoczonym Garlem.

- Cień?! Ach tak... Dług, słuchaj...

- Spokojnie, wystarczy że udzielisz mi gościny na parę dni i jesteśmy kwita. Słyszałem też o waszych łowach. Zamień kilka słów z waszym starszym w mojej sprawie.

- W porządku, właśnie miałem mu zameldować o schwytaniu zbiegłej morderczynie, poczekaj na mnie chwilę.

Uzyskujesz Informację #14. Przejdź do paragrafu **014**.

044

Mężczyzna jest zdumiony twoim pojawieniem się i stanowczo żąda wyjaśnień. Nieco zmieszany jego reakcją, odpierasz:

- Chciałbym wiedzieć, co masz zamiar zrobić w sprawie tego tłumu na zewnątrz. Oni już wydali swój wyrok.

- Wiem, nie musisz mnie pouczać przybyszu. Mam własny rozum i wiem co się dzieje.

- I co masz zamiar uczynić? Wydałeś już wyrok?

Jeśli posiadasz Informację #19, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

- Jest niewinna, czeka w drugiej izbie. Zrozum, wszyscy oczekują skazania, nie mogę przecież po prostu oświadczyć, że jest niewinna...

- Chcesz jedynie czekać?

- Tak... Ogłoszę, że nie mogłem dokonać osądu z powodu... powiedzmy, jej załamania się...

- To nie ma sensu. Jeszcze chwila i ludzie wtargną tu sami dokonać sądu. Nie utrzymasz ich w karchach do zmierzchu!

- Co zatem proponujesz?

- Wyjdź i każ im się uciszyć, to trochę potrwa. Potem wymyślaj jakieś bzdurne formułki zanim przejdziesz do sedna: wygłoszenia wyroku. Na pewno wpadną w szal, ale od razu nie rzucą się do drzwi, tak myślę. Ja w międzyczasie wyprowadzę ją przez okno. **026**

- Zabiłem jaszczura, ci ludzie, no może poza innymi uczestnikami obławy, są mi przychylni. Ogłoszę twój wyrok i postaram się jakoś ich przekonać do zaniechania linczu.

063

B

- Tak, uniewinniający. A teraz wynoś się z mojego domu, w twoje ślady mogą pójść inni i zaraz ta biedna dziewczyna zawisnie! - Wybacz, już wychodzę.

Pośpiesznie opuszczasz izbę. Natychmiast po wyjściu zostajesz zarzucony pytaniami. Spokojnie odpierasz, iż starszy wciąż bada sprawę. Szybko odchodzisz z miejsca zbiegowiska, wracając do chaty Garla, skąd nie ruszasz się aż do wieczora. Wówczas pojawia się, mocno już wstawiony, gospodarz, który uprzejmie informuje cię, że *sprawiedliwość dokonana jest*, po czym zasypia.

Nazajutrz ruszasz w drogę powrotną do Megiddo. Wolisz nie przebywać dłużej wśród ludzi, którzy dopiero co dokonali linczu. Z doświadczenia wiesz, iż rozochocony tłum szybko może znaleźć sobie kolejny pretekst i ofiarę...

Prawdopodobnie twój wcześniejszy powrót zostanie zauważony przez radców, choć zapewne i tak prędzej czy później dowiedzieliby się prawdy. Masz nadzieję, iż okażą wyrozumiałość. W najgorszym wypadku nieco złota zamknie im skutecznie usta...

Przejdź do Wstępu II w rozdziale *Miasto*.

045

- Czemu nie. Masz! – mężczyzna rzuca ci własny, okrwawiony oręż. – Krew na pewno go przywabi, będziesz miał większe szanse na sukces.

Bez słowa chwytasz broń i ruszasz w stronę wąwozu. Słyszysz jeszcze ciche *powodzenia* Garła za plecami, lecz nie zwracasz na to żadnej uwagi. Zastanawiasz się, czy przyjdzie ci dziś walczyć jedynie z jaszczurem...

Uzyskujesz Informację #16. Przejdź do paragrafu 067.

046

Chata jest mała i ciasna, jednak Garłowi zdaje się to w zupełności wystarczać. Siada z impetem na mocno już rozklekotanym krześle i wzdycha.

- W końcu... Złapaliśmy ją. Wiesz Cieniu, ta rybka ma na rękach krew.

- Kogoś zabiła?

- A jakże! I to w dodatku własnego brata! Na imię jej Gabi. Mówiąc w największym skrócie, kretynka hodowała sobie potajemnie górskiego jaszczura w jednej z pobliskich jaskiń. Bestia rosła, to i coraz więcej zreć chciała. Już od pewnego czasu znikало nam bydło, każdy zastanawiał się co jest na rzeczy... Aż niedawno jej brat, którego stado topniało najszybciej, poszedł w góry sprawdzić jak sprawy stoją. Tam trafił na jaskinie z tym kalekim jaszczurem.

- Kalekim?

- Tak, ponoć miał niewykształconą do końca którąś tam łapę. W każdym razie ewidentnie sam nie mógłby polować, więc to oczywiste, że ktoś mu żarcie przyprawdzał pod nos. Po powrocie poszedł do starszego i wszystko opowiedział. No i jeszcze raz, cholera go wie po co, tam polazł. Już nie wrócił rzecz jasna, a tuż po jego zniknięciu i ta jego przekłeta siostrzyczka się ulotniła.

- No to paru naszych poszło w góry i znaleźli pustą jaskinię, a w środku martwego chłopaka z rozłupaną głową. Kamieniem. Na robotę bestii to mi nie wygląda, przyznaj sam.

- Zaiste...

- No, ale przynajmniej ją już złapaliśmy. Teraz czas na bestię.

- Mówiąc szczerze, sam bym zapolował. Taka okazja nie trafia się często. 054

- Powodzenia, mi wystarczy parę dni spokoju i wracam do Megiddo. 015

047

Czas dłuży się niemiłosiernie, nie masz jednak ochoty zaczynać rozmowy z resztą grupy, która zresztą nie zwraca na ciebie uwagi. Nie dziwi cię to zbyt, obcy wszędzie przyjmowani są z taką samą obojętnością. W końcu po ponad godzinie decydujesz się zabrać głos:

- Chyba czas już ruszać...

Odpowiada ci wymowne milczenie, lecz po chwili ktoś rzuca lakoniczne *czemu nie?*,

po czym mężczyźni kierują się ku wejściu do wąwozu. Podążasz za nimi, by po kilku minutach być już sporo przed nimi. Masz złe przeczucia...

Przejdź do paragrafu **068**.

048

Około południa przed domem starszego wioski zgromadza się spory tłum. Wszyscy nerwowo oczekują na werdykt, a właściwie na to, co nastąpi po nim. Z dezaprobatą obserwujesz, jak kilku mężczyzn pośpiesznie ustawia prowizoryczną szubienicę...

Od przeszło godziny czekasz cierpliwie wraz z innymi na rozwój wypadków, lecz zaczynasz mieć już tego powoli dosyć, zatem...

... wracasz do chaty Garla. Nie masz zamiaru spędzić całego dnia wśród tego zbiegowiska. **077**

... bezceremonialnie wchodzisz do chaty starszego. **044**

049

Sam zaskoczony własną zwinnością bez trudu wdrapujesz się błyskawicznie po ścianie. Gdy tylko jesteś już na górze, nie zwlekając ani chwili, zaczynasz biec. Teren jest wyboisty, usłany licznymi kamieniami i rozpadlinami, aczkolwiek w pełni bezpieczny. Bestia nie podążyła twoim śladem. Niestety, po pewnym czasie podróż górą staje się nie możliwa i zmuszony jesteś wrócić do wąwozu. Ostrożnie schodzisz po jednej ze ścian i powoli ruszasz przed siebie. Dzisiejszego dnia najwidoczniej masz szczęście, wkrótce natrafiasz na jednego z myśliwych. Najwidoczniej po wejściu do wąwozu grupa zdecydowała się rozdzielić...

Przejdź do paragrafu **017**.

050

Mija godzina, a ty wciąż nie natrafiasz na choćby ślad poszukiwanej zwierzyny. Próbujesz ją wytropić, jednak nie mając w tej dziedzinie żadnego doświadczenia, nie jesteś w stanie wywnioskować niczego z otaczającego cię terenu. Mijają jeszcze dwa kwadranty, nim dochodzisz do wniosku, iż chyba pora dołączyć do reszty grupy, zakładając że jej członkowie skończyli kłótnie i ruszyli już na polowanie. Wołasz zatem przeciągle:

- Garl!

Po kilku chwilach słyszysz odpowiedź. Ruszasz śpiesznie w tamtym kierunku, co pewien czas rzucając za siebie nerwowe spojrzenia...

Przejdź do paragrafu **017**.

051

Nie masz zamiaru wtykać nosa w nie swoje sprawy. Dość już masz kłopotów i bez mieszania się w nową aferę. Spokojnie obserwujesz, jak ktoś ogłusza szamoczącą się

dziewczyne, po czym grupa mężczyzn rozdziela się. Dwóch wnosi nieprzytomną do wnętrza najbliższej chaty, jeden biegnie gdzieś w głąb wioski, reszta z wolna zaczyna się rozchodzić. Zauważasz wśród nich Garła i przywołujesz go gestem dłoni.

- Co tu robisz Cieniu? – mężczyzna jest wyraźnie zaskoczony i nieco zaniepokojony. – Jeśli chodzi o dług...

- Wystarczy jeśli pomieszkam u ciebie parę dni i będziemy kwita.

Rozmówca skwapliwie zgadza się na korzystny dla niego układ i prowadzi cię do swej chaty.

Uzyskujesz Informację **#14**. Przejdź do paragrafu **046**.

052

Przez moment zastanawiasz się, czy samotne polowanie to dobry pomysł, jednak rzut oka za siebie, na skłóconą grupkę, upewnia cię w przekonaniu, iż podjąłeś słuszną decyzję.

Po przejściu kilkunastu metrów zaczynasz po części rozumieć wątpliwości myśliwych. Wąwóz posiada liczne rozgałęzienia, jest również stosunkowo niski, więc istnieje duże prawdopodobieństwo, że bestia może zaatakować również z góry. Wyrzucasz sobie, że nie spytałeś, gdzie właściwie prowadzi oraz jak rozległy teren obejmuje. Teraz jest już na to za późno. Ostrożnie posuwasz się naprzód, wciąż trzymając dłoń na rękojeści miecza...

Przejdź do paragrafu **050**.

053

Czekasz już od dłuższego czasu w chacie Garła na jego powrót, częstując się w międzyczasie znalezionym spirytusem oraz kawałkami suszonego mięsa. Gdy na zewnątrz zaczyna zapadać zmierzch postanawiasz nieco wypocząć. Ściągasz maskę i kładziesz się na łóżku...

Gdy otwierasz oczy, dostrzegasz, że jest już jasno. Słyszysz nieco rozespany głos Garła dochodzący gdzieś z drugiego krańca pomieszczenia:

- Wstałeś Cieniu... Ładne wzorki skrywasz pod tym szkłem...

Bez słowa ubierasz maskę, widząc jak twój gospodarz krząta się przy śniadaniu. Po dłuższej chwili milczenia pytasz:

- Jak polowanie?

- Udane, udane... Niestety nie dla mnie, straciłem mnóstwo czasu i omal nie zginąłem, a ostatecznie wyszło na to, że byłem jedynie przynętą. - Cóż, bywa...

Jeśli posiadasz Informację **#23**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

- W dodatku Gabi, ta morderczyni, zbiegła. Nie wiem gdzie można się ukryć na tej równinie, ale widać znalazła na to jakiś sposób.

- Co w takim razie planujecie? Kolejne polowanie?

- Szczerze, nie interesuje mnie to. Wieczorem zaplanowano ucztę z okazji pozbycia się jaszczura, więc będzie okazja wypić za darmo. - Być może skorzystam z okazji, chociaż przyznam, że mam ochotę wrócić do Megiddo.

- Jak chcesz Cieniu. Ja nie umiałbym żyć na stałe w mieście, a najwidoczniej ty poza nim też nie czujesz się najlepiej...

Przejdź do paragrafu **024**.

B

- Przynajmniej rozwiązała się sprawa z tą morderczynią, Gabi.

- To znaczy? Schwytano ją?

- Tak, znaleźli ją na łące, leżała przy ziemi. Od strony wioski nie było jej widać, ale wracając z polowania, ktoś ją dostrzegł. Egzekucja odbędzie się pewnie rano.

- A sąd?

- Racja, jeszcze proces. W takim razie stracą ją gdzieś w południe. Pójdiesz popatrzeć?

- W Megiddo często napotykam na śmierć, nie wiem, czy będę się fatygował specjalnie po to, żeby zobaczyć kolejną.

- Jak tam sobie chcesz, ja nie przepuszczę takiego widowiska. Tu naprawdę nie ma zbyt wielu rozrywek, więc każda nowość, nawet twoje przybycie, to jakieś urozmaicenie...

Przejdź do paragrafu **048**.

054

- Co racja to racja. Lecz pamiętaj, że jesteś tu obcy, więc...

- Lepiej żebyście sami się tym zajęli, przy okazji w większości ginąc? Słyszałeś zapewne co nieco o przeszłości Sarafina i możesz być pewien, że, oprócz wykuwania mieczy, nauczył mnie również, jak ich używać.

- Spokojnie Cieniu, mówię po prostu jak jest. U was też obcy nie są mile widziani...

- Cóż, nie da się ukryć...

- W każdym razie i tak najpierw muszę cię zaprowadzić do starszego wioski, on zadecyduje. Chociaż myślę, że nie będzie miał nic przeciwko.

- Doskonale, prowadź zatem.

Po chwili opuszczacie chatę. Być może pobyt tutaj opłaci ci się bardziej niż ewentualna nagroda, którą mógłbyś otrzymać w mieście. Z drugiej strony ciężko będzie ci wytłumaczyć, jak po drodze do Bater trafiłeś na górskiego jaszczura. W zasadzie mógłbyś od razu iść z łupem... Besztasz się w myśli. Najpierw musisz jeszcze bestię upolować, zakładając, iż w ogóle zostaniesz dopuszczony do obławy...

Przejdź do paragrafu **061**.

055

Jeśli posiadasz Informację **#13**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przypadku gdy posiadasz Informację **#14**, skup swoją uwagę na części **B**.

A

- Więc nie słyszałeś o czynie, którego dopuściła się Gabi, dziewczyna której lekkomyślnie pozwoliłeś zbiec?

- Usłyszałem o tym dopiero po jej ucieczce od Garla.

- Tak... Teoretycznie nie było w tym twojej winy...

- Nie wracajmy do tego tematu. Wmieszałem się w nieswoje sprawy, mój błąd. **02**

- Sugerujesz coś starcze? Skąd niby miałem wiedzieć, że targana przez grupę mężczyzn dziewczyna jest oskarżona o zbrodnię? **057**

B

- To wina ujętej dzisiaj dziewczyny, Gabi.

- Słyszałem już tę historię. **C**

- Nic mi o tym nie wiadomo. **D**

C

- Zatem nie rozumiem, co chciałbyś jeszcze wiedzieć? Więcej szczegółów w tej sprawie poznasz, kiedy już osadzę tę nieszczęsną istotę.

- W takim wypadku bywaj.

- Udanych łowów.

Opuszczacie chatę starszego w dobrych nastrojach. Zastanawiasz się, jak poradzisz sobie w walce, jeśli do takowej dojdzie. Nie ćwiczyłeś już od kilku miesięcy, w dodatku starcie z bestią diametralnie różni się od skrzyżowania ostrzy z innym człowiekiem. Pociesza cię myśl, iż praca w kuźnia sama w sobie jest niezłym treningiem...

Choć nie chcesz zwlekać, Garl przekonuje cię, abyście zaszli na moment do jego chaty. Pośpiesznie zabiera stamtąd zapas suszonego mięsiwa i dość sporą flaszkę spirytusu. Tak wyekwipowani ruszacie w stronę majaczących na horyzoncie szczytów...

Przejdź do paragrafu **027**.

D

- Nieszczęsna, najwidoczniej postradała rozum... Zajmowała się górkim jaszczurem, zapewne od jego młodości. Rzecz jasna do karmienia tej bestii wykorzystywała nasze stada, w dodatku to oskarżenie o zabicie brata...

- Widać rzeczywiście jest niespełna rozumu...

- O tym ja zawyrokuje, zresztą jak i o jej losie.

- W każdym razie bestia nadal żyje, a chyba to jest teraz najważniejszym problemem...

Przejdź do paragrafu **08**.

056

Rano budzisz się z lekkim bólem głowy. Chyba spałeś za długo... Garl jest już na nogach, właśnie szykuje śniadanie. Widząc, iż wstałeś, rzuca nieco rozbawionym tonem:

- Całkiem ciekawe rysunki masz pod tym szkłem... – stwierdza na widok twej twarzy.

Pośpiesznie zakładasz maskę. Choć przez lata niemal zupełnie się do niej przyzwyczyłeś, to nadal przed snem, jak również gdy jesteś sam, wolisz ją zdejmować. Mężczyzna widząc, iż jego uwaga nie była nazbyt fortunna, dodaje szybko:

- Wybacz, jeśli cię uraziłem Cieniu.

- Nie przejmuj się tym... Taki jestem. Nie odrąbujesz sobie ręki z powodu krzywego palca. Po prostu chcesz to zamaskować.

- Racja... A poza tym rozwiązała się sprawa z morderczynią.

- Słyszałem, że złapali ją wczoraj wieczorem.

- No to wiesz tyle co ja. Jeśli do tej pory jej nie stracili, to pewnie w południe Starszy urzędzi egzekucję.

- I zapewne proces...

- No tak, proces. To nie będzie samosąd Cieniu, ona naprawdę jest winna.

- Być może. Nie obchodzi mnie to. Powiedz mi lepiej o uczucie, wspomniałeś o tym wczoraj.

- Tradycyjne świętowanie udanych łowów. Jeśli chcesz możesz przyjść.

- Najpewniej skorzystam, nie macie tu zbyt wiele rozrywek...

Spożywacie śniadanie, milcząc. Zamieniasz potem jeszcze kilka zdań z Garlem, ale rozmowa jakoś wam się nie klei. Postanawiasz wyjść na zewnątrz i zabić czas dłuższym spacerem po wiosce i okolicy...

Przejdź do paragrafu **048**.

057

- Spokojnie, o nic cię nie oskarżam! - Zostawmy lepiej tą sprawę, Starszy. Każdy ma prawo do omyłek, jestem tu obcy.

Przejdź do paragrafu **08**.

058

- Hej! Wy tam! Co robicie?!

- Zamknij się obcy! To morderczyni! – odkrzykuje ktoś z grupy.

W tej samej chwili od grupy odłącza się jeden z mężczyzn i ruszając w twoją stronę, mówi nieco strwożonym głosem:

- Cieniu! Co tu robisz?

- Witaj Garl. Potrzebuję noclegu na parę dni, to załatwi sprawy między nami.

- Oczywiście, oczywiście – mężczyzna uśmiecha się szeroko, uzmysławiając sobie, iż tanim kosztem pozbędzie się swoich zobowiązań. - Chodź.

Posłusznie ruszasz za rozmówcą, zauważając, iż grupa prowadząca dziewczynę gdzieś zniknęła, najpewniej w jednej z pobliskich chat.

Uzyskujesz Informację #14. Przejdź do paragrafu 046.

059

Awantura przybiera na sile, gdy nagle ranny mężczyzna krzyczy z wściekłością:

- Dość tego! Wracam do wioski, za ranę zapłacisz mi cenę ustaloną przez starszego. Te całe łowy to jakaś kpina, mogliśmy od razu wysłać kogoś do Megiddo, żeby sprowadził jakiegoś łowcę, najemnika czy cholera wie kogo! Po tym oświadczeniu faktycznie rusza w stronę wioski, zaś dwóch towarzyszy podąża za nim. Nie masz najmniejszych wątpliwości, iż w towarzystwie tej zbieraniny nie upolujesz niczego.

Również wracasz do wioski. 032

Idziesz do wąwozu sam. 052

060

Czekasz na powrót twego gospodarza, nudząc się niemiłosiernie. Co gorsza, po odpoczynku w trakcie dnia, nie odczuwasz potrzeby snu, zatem skazany jesteś na czuwanie wypełnione ponurymi rozmyślaniami. Raz jeszcze zastanawiasz się, czy dokonałeś właściwego wyboru, ignorując polecenie Rady. Szybko porzucasz tę myśl. Teraz to już nie istotne, jesteś tutaj i jedyne co możesz zrobić, to czekać...

Mijają jeszcze trzy długie godziny, nim w progu nareszcie staje Garl. Powoli wkracza do ciemnego pomieszczenia, pytając niepewnie:

- Jesteś Cieniu?

- Tak... – odpierasz, nie ukrywając znużenia.

- Udało się nam. W pewnym sensie... Właściwie gad został upolowany, ale nie przeze mnie. Nawet nie byłem w pobliżu... Jutro planują chyba ucztę z tej okazji.

- Póki co mam ochotę jedynie na chwilę odpoczynku. Spałem już, więc posiedzę tu jeszcze trochę. Może znów zmorzy mnie sen.

- Ja idę spać natychmiast. Do rana Cieniu. Ty również postanawiasz odpocząć. Czekasz aż mężczyzna przestanie się krzątać, następnie ruszasz ku uprzednio uszykowanemu posłaniu z myślą, iż nawet jeśli nie zaśniesz, to przynajmniej zażyjesz jakiejś namiastki wypoczynku. Coraz bardziej zaczynasz tęsknić za miejskimi murami i, ściągając maskę, dochodzisz do wniosku, iż najpewniej skrócisz swój pobyt w tym miejscu...

Przejdź do paragrafu 056.

061

Domostwo starszego wioski nie wyróżnia się zbytnio spośród pozostałych. Jedyne wbite nieopodal wejścia „proporce”, do złudzenia przypominające naciągnięte na prostą, drewnianą konstrukcję wypłowiałe szmaty, wskazują, iż mieszka tu ktoś ważny.

Twój przewodnik wchodzi do środka, ty podążasz tuż za nim. Wewnątrz, ku swemu zdumieniu, dostrzegasz stosunkowo młodego mężczyznę wyglądającego na nie więcej niż czterdzieści lat. Nie jesteś pewien, czy to właśnie jest starszy wioski, lecz twoje wątpliwości rozwiewa natychmiast Garl, mówiąc:

- Gdzie stary? Nim pada odpowiedź, drzwi do przyległej izby otwierają się a w progu staje sędziwy mężczyzna, obrzucając was, a w szczególności ciebie, uważnym spojrzeniem.

Przejdź do paragrafu **020**.

062

Dziewczyna, wciąż siedząc na ziemi, gwałtownie obraca się w twoją stronę i podniesionym głosem stwierdza:

- To kłamstwo!!!

Zauważasz na jej twarzy wyraźny ślad po silnym uderzeniu.

- Tam w jaskini był ktoś trzeci, on mnie tak urządził. – stwierdza wskazując na opuchliznę. – Nie straciłam przytomności, więc uciekłam, ale on...

- Być może było i tak jak mówisz... Osobiście najbardziej zdziwiła mnie sprawa hodowli jaszczura...

- To... Był impuls... Do niedawna opiekowałam się swoją matką, ale kiedy odeszła... Znow chciałam się kimś opiekować.

- Nie rozumiem tego wprawdzie, ale jak mówiłem, to nie moja rzecz. I radzę Ci żebyś pomyślała o innej kryjówce. Być może ktoś jeszcze będzie wracał wcześniej z łowów.

- Dzięki za radę, nieznajomy.

- Bywaj.

Odchodzisz nieco zmieszany. Nie chcesz mieszać się w sprawy tutejszej społeczności, ale mimo to ostrzegłeś nieznajomą. Dochodzisz do wniosku, że może kiedyś sam będziesz potrzebował wsparcia od obcych. Choć z drugiej strony wątpisz, abyś trafił wówczas na kogoś przychylnie nastawionego...

Uzyskujesz Informację **#23**. Przejdź do paragrafu **023**.

063

- To ryzykowane, ale zgoda.

- Życz mi powodzenia.

- Przyda ci się...

Śmiało wychodzisz na zewnątrz i donośnym głosem oznajmiasz wyrok. Reakcja jest natychmiastowa, rozjuszony tłum rusza powoli w stronę drzwi, wykrzykując wściekle obelgi pod adresem starszego, twoim oraz, rzecz jasna, Gabi. Krzyczysz z całych sił:

- Wyrok został wydany!

Po czym wchodzisz do wnętrza chaty i natychmiast:

Ruszasz do drugiego pomieszczenia, pragnąc jakoś wyprowadzić dziewczynę. **026**

Wołasz starszego, by razem z tobą stanął w przejściu. **042**

064

Garl prowadzi cię do swego domostwa, ostrzegając przy tym co rusz, abyś nie spodziewał się wygod, do których to ponoć przywykłeś w mieście. W rzeczywistości chata nie jest aż tak zapuszczona. Wprawdzie dostrzegasz, iż właściciel nie dba o nią zbyt, lecz mimo ciasnoty i braku w podstawowym umeblowaniu, sprawia wrażenie na swój sposób przytulnej. Gospodarz wyciąga gdzieś z okolic wygasłego kominka butelkę i podaje ci ją ze słowami:

- To spirytus, częstuj się do woli Cieniu. Ja ruszam na polowanie, powinienem wrócić wieczorem, najpóźniej rano.

- W porządku.

- Tak... Skoro zostaniesz to raczej nie przyda ci się... To twój miecz?...

- Zapomnij.

- Dobra, dobra, bywaj.

- Szczęśliwych łowów...

- Tak... Może złapię do rąk jakąś jaszczurkę...

Garl, narzekając na niesprawiedliwość losu, opuszcza izbę, zostawiając cię samego. Przez chwilę rozmyślasz, czy nie ruszyć za nim, lecz ostatecznie postanawiasz dać sobie spokój z łowami. W końcu przybyłeś tu przede wszystkim, by wypocząć...

Przejdź do paragrafu **035**.

065

Decydujesz się w pierwszej kolejności użyć włóczni. Jesteś gotowy w każdej chwili cisnąć nią w przeciwnika, lecz szmer nagle cichnie. Czekasz, czując jak drzewce zaczyna ciążyć ci w dłoni, gdy nagle zza załomu, o dziwo prawego, błyskawicznie wyskakuje jakieś zwierzę. Dostrzegasz połyskującą w słońcu łuskę i bez zastanowienia:

Ciskasz z całych sił włócznią. **030**

Zmieniasz uchwyt, chwytając broń obiema rękoma. **074**

066

- Chciałbyś zapolować? – Garl uśmiecha się przyjaźnie. – Obaj wiemy, ile warta jest taka skóra. Chociaż po tym twoim wybryku...

- Chyba upolowanie jaszczura jest ważniejsze od tej waszej wiejskiej, samosądowej sprawiedliwości, nie uważasz? **072**

- Rozumiem, lepiej żebym trzymał się na uboczu... **015**



067

Już po kilku minutach odkrywasz przyczynę dotychczasowego wahania myśliwych. Wąwóz posiada liczne rozgałęzienia, ponadto jest również stosunkowo niski, więc istnieje duże prawdopodobieństwo, że bestia może zaatakować również z góry. Oglądasz się do tyłu, nasłuchując przy tym uważnie. Niestety, nikt za tobą nie podąża. Najwidoczniej reszta grupy ma zamiar zjawić się dopiero wtedy, gdy usłyszysz twoje krzyki, licząc na to, iż przed śmiercią zdążysz jeszcze poważnie poranić bestię. Nie masz jednak zamiaru...

Gwałtownie porzucasz swe rozmyślenia słysząc jakiś szmer.

Przejdź do paragrafu **019**.

068

Po około kwadransie jesteś już daleko przed grupą, wciąż nerwowo wypatrując jakichkolwiek śladów bytności towarzysza. Szybko uświadamiasz sobie, że nie masz zielonego pojęcia o tropieniu, więc w ten sposób do niczego nie dojdiesz. Wahasz się jeszcze przez moment, lecz ostatecznie postanawiasz krzyknąć z całych sił:

- GARL!

Natychmiast gdzieś za tobą ktoś krzyczy:

- Nie drzyj mordy na próżno obcy!

Niemniej sam zainteresowany odkrzykuje już po chwili:

- Tutaj!

Ruszasz w kierunku, skąd dobiegł cię głos Garla i po mniej więcej kwadransie, za kolejnym załomem, dostrzegasz swego gospodarza stojącego przy wejściu do sporej jamy. Gdy tylko cię dostrzeże, mówi ściszym głosem:

- Jestem pewien, że siedzi w środku. Próbowałem wejść nieco w głąb, ale wygląda na to, że ten tunel ciągnie się gdzieś dalej, nie chciałem ryzykować w pojedynkę. W zasadzie już miałem cię wołać...

Jeśli posiadasz Informację **#17**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Garl zaczyna rytmicznie uderzać twoim mieczem o skalę i krzyczeć do wnętrza tunelu:

- Wyłaź!

Nie jesteś pewien, czy to dobry pomysł, jednak podchodzisz nieco bliżej, trzymając w pogotowiu włócznię. Garl przestaje uderzać mieczem i, cofając się nieco, nadal krzyczy do wnętrza otworu, wydając bliżej niesprecyzowane dźwięki. Jesteś pewny, że w przerwach między wyciem Garla dobiegł cię jakiś inny dźwięk, lecz nie je...

Nagły atak całkowicie was zaskoczył! Bestia dosłownie wypadła z wnętrza, rzucając się wprost na twego towarzysza, który wykonał niezdarne cięcie mieczem. Ostrze zahaczyło pysk gada, który odskoczył w tył, sycząc przeciągle. Atakujesz bez zastanowienia! Zaskoczony stwór najwidoczniej nie zdawał sobie sprawy z twego istnienia, włócznia przechodzi na wylot przez bok zwierzęcia. Jaszczur zaczyna spazmatycznie miotać się we wszystkie strony, by po kilku minutach znieruchomieć u waszych stóp.

- Było blisko... – szepcze wciąż jeszcze przerażony Garl...

Uzyskujesz Informację #19. Przejdź do paragrafu 028.

B

Garl schyla się nad otworem i zaczyna przeciągle krzyczeć do środka. Po chwili postępuję kilka kroków naprzód, nasłuchując. Następnie powoli odchodzi, dając ci znak, abyś czekał z bronią w pogotowiu.

Od przeszło dziesięciu minut czekacie po obu stronach wejścia, w każdej chwili gotowi przyspuścić atak. Szybko dostrzegasz, że twój towarzysz zaczyna tracić cierpliwość.

- Może powinniśmy coś tam wrzucić, Cieniu?

Nim zdążyłeś odpowiedzieć, z wnętrza tunelu wypada jaszczur, bezbłędnie kierując się ku źródłu dźwięku. Z przerażeniem widzisz, jak Garl niezdarnie ciska włócznię, choć właściwie niemal wypada mu ona z rąk, lecąc w kierunku bestii. Jaszczur zaciska swój morderczy uścisk na nodze nieszczęśnika, dokładnie w momencie gdy wkraczasz do akcji. Z całych sił wbijasz ostrze w kark zwierzęcia, natychmiast odskakując po tym do tyłu. Bestia, charcząc, cofa się, jednocześnie zwalniając uścisk, co pozwała Garlowi na oswobodzenie nogi. Po kilku minutach jaszczur jest już martwy, a ty klęczysz przy pobladłym towarzysz, który drżącym głosem mówi:

- Przynajmniej kość cała... cała...

Sporządzasz prowizoryczny opatrunek, przy okazji dokładnie oglądając ranę. Jest poważna, jednak, na szczęście, noga nie ucierpiała na tyle, by konieczna była amputacja. Jesteś niemal przekonany, że jeszcze przez wiele tygodnie, jeśli nie miesięcy, nieszczęśnik nie będzie mógł poruszać się o własnych siłach.

Uzyskujesz Informację #19 oraz #20. Przejdź do paragrafu 028.

069

Przed rozejściem się do domów ustalacie, iż jutrzejszego wieczora powinna odbyć się uczta na cześć udanych łowów. Oddajesz cielsko gada pod opiekę starszego wioski, spędzając dłuższą chwilę na omówieniu kilku kwestii. Szybko dochodzicie do porozumienia: skóra bestii zostanie przywieziona do Megiddo w tym tygodniu, gdyż jeden z mieszkańców będzie jechać tam ze sprawunkami. W zamian za to zgadzasz się zostawić cielsko jaszczura wraz z trofeami w postaci kłów i pazurów. Zadowolony z ubitego targu wracasz do chaty Garla...

Nazajutrz budzisz się dużo później, niż to zaplanowałeś. Twój gospodarz jest już na nogach i, widząc, że wstałeś, rzuca radośnie:

- Jak się spało, łowco?
- Nie narzekam.

Jeśli posiadasz Informację #13, przejdź do części **A** tego paragrafu. Natomiast w przypadku gdy posiadasz Informację #14, skup swoją uwagę na części **B**.

A

- Przed momentem dowiedziałem się, że złapali morderczynię, której wczoraj pomogłeś.

- To był przypadek...
- No nieważne. W każdym razie dziś koło południa będą ją wieszać.
- Starszy już dokonał osądu?

- A tak, proces. Racja Cieniu, zapomniałem o tym. W takim razie powiesz ją po procesie, czyli pewnie wczesnym popołudniem.

- Ach tak...

Zdajesz sobie sprawę, iż mieszkańcy wioski już wydali wyrok, czekają tylko na jego spełnienie. Zastanawiasz się co zrobią, jeśli starszy uniewinniłby *morderczynię*...

Cóż, to nie twoja rzecz. Przeczekaś cały ten zamęt w chacie Garla, a wieczorem udasz się na ucztę. Ryzykowałeś życiem w walce z gadem, należy ci się chwila spokoju.

077

Jeśli faktycznie zabiła, niech wisi. Jednak o jej nie winie nie ma prawa decydować ślepy tłum. Nie pozwolisz przecież na lincz! **044**

B

- Dziś powiesz morderczynię, z tego co słyszałem, gdzieś około południa.
- A starszy? – pytasz nieco zdumiony.
- Niby co z nim? Wyda wyrok i zaraz ptaszyna sobie podynda na sznurze.
- Czyli proces się jeszcze nie odbył... W każdym razie raczej nie skorzystam z okazji obejrzenia tego widowiska. Mam dość wrażeń po wczorajszych łowach...
- A jakże! Naprawdę masz szczęście Cieniu. Skóra górskiego jaszczura... Ech...

Rozmawiacie jeszcze chwilę, po czym mężczyzna wychodzi. Zdajesz sobie sprawę, iż najwidoczniej mieszkańcy wioski już bezsprzecznie ustalili winę dziewczyny. Masz niejasne wrażenie, że wyrok starszego będzie w tym wypadku bez znaczenia. *Morderczyni* i tak dziś zawiśnie...

Nie masz ochoty tracić czasu na „podziwianie” linczu. Postanawiasz poczekać do wieczornej uczyty w chacie twego gospodarza. **077**

Może to i nie twoja sprawa, lecz nie masz zamiaru pozwolić na ten lincz. W końcu skoro mieszkańcy są gotowi zabić kogoś ze swojej społeczności, to mogą również nie mieć oporów przed pozbyciem się intruza. Skóra górskiego jaszczura jest naprawdę cenna... **044**

070

- No to życzę szczęścia... – twarz twojego rozmówcy wykrzywia szyderczy grymas. Rzucasz mu pełne wrogości spojrzenie, po czym:

Widząc trzy leżące na ziemi włócznie, pytasz, czy możesz zabrać jedną z nich. **045**

Nie zwlekając dłużej, ruszasz w stronę wąwozu. **067**

071

- A... Tak... Z tym trzeba iść do starszego wioski, ale nie spodziewaj się za wiele, obcy.

- Rozumiem... Jeśli chciałbyś wiedzieć, to pochodzę z Megiddo i w kwestii poglądu na obcych mamy chyba to samo zdanie.

- Prawda... Chodź zatem, wskażę ci dom starszego

- Prowadź.

Ruszasz za mężczyzną, mając nadzieję, iż dane ci będzie uczestniczyć w łowach. Skóra górskiego jaszczura jest naprawdę bardzo cenna. Poprawiasz zawieszony u pasa oręż, zastanawiając się, czy będziesz miał czas należycie go oczyścić przed wyruszeniem na polowanie. Zakładając, iż zostaniesz do niego dopuszczony...

Przejdź do paragrafu **043**.

072

- Cóż, jest w tym trochę racji... Jednak nie znasz dokładnie terenu, więc...

- Garl – mówisz oschle, w mig pojmując zamysły rozmówcy. – Jeśli upoluję bestię, to dostaniesz swój udział, jeśli tylko w jakikolwiek istotny sposób się do tego przyczynisz.

- Cieniu, Cieniu... Zawsze zważasz na interes, a drugi człowiek? Ja? Jestem ubogim...

- Gdzie to polowanie?

- Chodź, najpierw muszę cię zaprowadzić do starszego wioski.

- Doskonale. Po chwili opuszczacie chatę. Być może pobyt tutaj opłaci ci się bardziej niż ewentualna nagroda, którą mógłbyś otrzymać w mieście. Z drugiej strony ciężko będzie wytłumaczyć, jak po drodze do Bater trafiłeś na górskiego jaszczura. W zasadzie mógłbyś od razu iść z łupem... Besztasz się w myśli. Najpierw musisz jeszcze bestię upolować, zakładając, iż w ogóle zostaniesz dopuszczony do obławy...

Przejdź do paragrafu **061**.

073

- Też tak uważam. W takim razie ja i...

- Przyłazłeś tu prawie ostatni! – krzyczy ktoś z grupy.

Twój rozmówca natychmiast reaguje, obrzucając oponenta stekiem wyzwisk. Ten nie pozostaje mu dłużny, sięgając po poważniejszy argument w postaci swej włóczni. Ostrze przecina skórę na ramieniu mężczyzny, który z krzykiem puszcza własny oręż i cofa się o

kilka kroków. Spór gwałtownie przybiera na sile, powstają dwa obozy skupione wokół rannego oraz napastnika. Postanawiasz:

- Interweniować. **040** - Czekać na dalszy rozwój wydarzeń. **059**

074

Chcesz błyskawicznie przejść w ten sposób do defensywy, ale nie doceniasz szybkości swego przeciwnika. Bestia rzuca się na ciebie, zanim zdołałeś pewnie chwycić drzewc. W akcie desperacji ciskasz bezwładnie broń przed siebie, wprost w paszczę jaszczura, dobywając jednocześnie miecz. Zwierzę bez trudu miażdży drewno, co daje ci wyobrażenie o sile jego szczęk, jednak dzięki temu zyskujesz kilka bezcennych sekund. Nie zastanawiając się ani chwili, tniesz z całych sił na odlew, czując jak ostrze grzęźnie w cielsku gada. Bestia, obficie brocząc krwią z rozciętego pyska, rycząc wściekle, wycofuje się parę kroków do tyłu. Masz szansę przyjrzeć się jej bliżej.

Jest wielkości małego muła i wyglądem przypomina nieco jaszczurkę, choć posiada nieproporcjonalnie krótki ogon. Zauważasz, iż jej prawa, tylna łapa jest nieco zdeformowana. Jaszczur nagle spina się do skoku, a ty:

Zbierasz wszystkie siły, by w krytycznym momencie przykucnąć i spróbować przeciąć jej podbrzusze, gdy będzie przeskakiwać nad tobą. **012**

Wycofujesz się w kierunku ściany. **018**

075

- Dziękuję Cieniu. Postaram się zwrócić go w jednym kawałku.

- Ważne, żebyś sam wrócił w całości. A mieczem się nie przejmuj, jeśli go zniszczysz, znów będziesz miał spory dług do spłacenia...

- Ach tak... – odpiera pochmurno rozmówca.

- Powodzenia.

Spoglądasz na oddalającego się Garla jeszcze przez chwilę, po czym podnosisz jedną z leżących na ziemi włóczni. W gruncie rzeczy w tej walce dystans jaki stwarza ta broń może okazać się całkiem użyteczny...

Uzyskujesz informację **#17**. Przejdź do paragrafu **047**.

076

Odpowiedzią jest pogardliwe prychnięcie rozmówcy. Garl chwyta cię za ramię i nieco podenerwowanym głosem stwierdza:

- Bądź rozsądny Cieniu! Iść w pojedynkę...

- Jestem rozsądny, wierz mi. Mam większe szansę sam, niż ze stadem tych „myśliwych”.

Nie patrząc w stronę wciąż prowadzącej swój spór grupki, ruszasz w kierunku wąwozu.

- Powodzenia! – słyszysz za sobą okrzyk Garla.
Wysuwając nieco ostrze z pochwy, powoli wkraczasz na terytorium gada...

Przejdź do paragrafu **052**.

077

Spokojnie czekasz w chacie Garla na zapadnięcie zmierzchu. W międzyczasie gospodarz radośnie informuje cię, iż zbrodniarkę spotkała zasłużona kara. Cóż, widać tak musiało być... Nie chcesz zaprzętać sobie głowy mało istotnymi dla ciebie sprawami, toteż zaczynasz obmyślać sposób na wymiganie się od odpowiedzialności za zignorowanie rozkazu Rady. Jesteś bowiem przekonany o tym, że radcy prędzej czy później dotrą do prawdy. Sprzedaż rzeczy tak wartościowej jak skóra górskiego jaszczura z pewnością nie ujdzie ich uwadze. O ile ich zainteresowanie zwykłymi sprawami mieszkańców jest niewielkie, o tyle znajomość sytuacji finansowej każdego z nich jest zdumiewająco precyzyjna...

Uczta okazała się nadzwyczaj skromna, właściwie wraz z innymi uczestnikami łowów posiedziałeś jedynie przy ogniu, spożywając kawałki pieczonego barana zapijanego niezbyt smacznym samogonem. Nic więc dziwnego, iż możliwie jak najszybciej porzuciłeś to towarzystwo, udając się na spoczynek...

Nazajutrz wyruszasz w drogę powrotną do Megiddo. Uznajesz, iż skoro twoje nieposłuszeństwo i tak najpewniej wyjdzie na jaw, to nie ma sensu, abyś tracił tu więcej czasu. Zdecydowanie przedkładasz miejską zabudowę nad „uroki” wiejskich terenów. Masz tylko nadzieję, iż starszy wywiąże się z waszej umowy...

Przejdź do paragrafu **36**.

Niepełni

Megiddo niegdyś było naprawdę rozległym miastem... W chwili obecnej główny mur jest doszczętnie zrujnowany, a jego funkcję przejął mur wewnętrzny, niegdyś oddzielający bogatsze centrum od biedniejszych dzielnic. Teren pomiędzy tymi dwoma kamiennymi obręczami nazywany jest Strefą, zaś jej obszar zamieszkują niepełni. Mniej zdegenerowani spośród nich założyli nawet coś na kształt osady w okolicy głównej bramy. Ponadto w Strefie znajdują się wejścia do katakumb, idealnego, choć nader niebezpiecznego, miejsca na kryjówkę...

Przejdź do Paragrafu **1**.

1

Pierwsze wieści od Apostoła otrzymujesz już po niespełna dwóch dniach. Wedle jego słów, zbieg był widziany wczorajszego wieczora w okolicy *osady*. Postanawiasz natychmiast osobiście sprawdzić informacje...

Jeśli posiadasz Informację **#22**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Zastanawiasz się przez dłuższą chwilę, po czym postanawiasz:

Spenetrować dokładnie Strefę. **21**

Odwiedzić *osadę*. **58**

Ostrożnie zbadać katakumby. **9**

Możesz również udać się do zaznaczonych na mapie kupca ruin na północ od miasta.

51

B

Zastanawiasz się przez dłuższą chwilę, po czym postanawiasz:

Spenetrować dokładnie Strefę. **21**

Odwiedzić *osadę*. **58**

Ostrożnie zbadać katakumby. **9**

2

Wracasz bez przeszkód do obrębu właściwego miasta.

Jeśli posiadasz Informację #12, przejdź do części **A** tego paragrafu.

Jeśli posiadasz Informację #31, przejdź do części **B** tego paragrafu.

Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do części **C** tego paragrafu.

A

Przechadzasz się wolno po zgliszczach kuźni. Masz świadomość tego, że już nic nie trzyma cię w Megiddo. Nie chcesz jednak na stałe porzucić tego miejsca. Dochodzisz do wniosku, iż teraz najlepszym rozwiązaniem będzie dla ciebie podróż. Za cel obierasz sobie pobliskie miasto: Bater. Tam spróbujesz ustalić tożsamość dwójki wędrowców, których pojawienie tak skomplikowało twoje życie.

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

B

Gdy wracasz do kuźni, Sarafin już od progu oświadcza Ci, że ostatni raz zgodził się na tak bezcelowe marnotrawienie czasu.

- Mamy za dużo pracy Cieniu, wiesz ile zleceń jest na wiosnę.

- Wiem. Tym bardziej żałuję, że niczego konkretnego nie ustaliłem.

- Czyli jednak czas zmarnowany. Koniec z tym! Od tej pory od obcych bierzemy zlecenia tylko z zaliczką.

Zgadzasz się i posłusznie wracasz do swoich obowiązków. Przez najbliższe godziny problem poszukiwań uciekiniera, jak i w ogóle sprawa pary podejrzanych wędrowców, schodzi na dalszy plan..

Przejdź do paragrafu **67**.

C

Kierujesz się do karczmy Gospelta, gdzie od czasu pożaru kuźni mieszkasz wraz z Sarafinem. Kowal pyta cię o rezultat poszukiwań, odpierasz jednak lakonicznie:

- Nic ciekawego.

- A katakumby?

- Nie byłem tam.

- Dlaczego?

- Sam nie wiem. Nawet jeśli tam się schronił, to raczej nie czeka go ciepłe przyjęcie ze strony niepełnych.

- Powinniśmy tam iść. Dziś grzebałem trochę w zgliszczach, znalazłem dwa nadające się do użytku miecze.

- Myślisz o tym poważnie?

- Absolutnie. Jutro skoro świt pójdziemy spenetrować te przeklęte podziemia.

Przez chwilę masz pewne obawy. J Gdy jednak widzisz rosnące podniecenie w oczach rozmówcy, zdajesz sobie sprawę, że po utracie kuźni kaleki mężczyzna czuje się zbędny. Z

drugiej strony taka wyprawa może naprawdę okazać się ryzykowana, w razie zagrożenia chromy kowal nie będzie w stanie uciec.

- Zgoda. – odpierasz pomimo targających tobą sprzeczności.
- Wspaniale Cieniu!

Niegdyś sam potrzebowałeś pomocy, teraz masz okazję spłacić ten dług...

Przejdź do paragrafu **22**.

3

Wejście do katakumb jest częściowo zawałone i zarośnięte, wciąż jednak możecie dostać się do środka bez większych problemów. Światło waszych pochodni pada na prastare, kamienne ściany, świadczące o dawnej chwale *Upadłego Miasta*. Niestety, wyraźnie widzicie też ślady obozowania niepełnych. Wiele spośród szkieletów spoczywających w niszach, zostało rozwleczonych po podłożu, zaś kości przerobiono na proste narzędzia, spalono bądź też w inny sposób zdewastowano. Nagle blask ognia pada na skuloną w kącie postać, najwyraźniej pogrążoną we śnie. Sarafin woła donośnie:

- Wstawaj psie!

Mężczyzna zrywa się i w pierwszym momencie sprawia wrażenie mocno przestraszonego. Jednak po chwili podrywa z ziemi leżący nieopodal, nadłamany z jednej strony piszczel, pełniący rolę prymitywnego sztyletu. Trzymając kurczowo broń pyta ostro:

- Czego tu chcecie? To nasze tereny!

- Spokojnie! – uprzedzasz reakcję Sarafina, który najpewniej obrzuciłby rozmówcę stekiem wyzwisk. – Szukamy zbiega, Apostoł wie o tej sprawie.

- Nikogo tu nie ma. Jedyne obcy runął do wyrwy, tam dalej.

- Jak wyglądał? – pytasz zaintrygowany.

- Olbrzym, wielka góra mięsa.

Nie pozostaje wam nic innego, jak odejść, sprawa została wyjaśniona. Mimo to czujesz pewien niedosyt. Chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o tej sprawie. Po dłuższej rozmowie z Sarafinem obaj dochodzicie do wniosku, iż jedynym sensownym wyjściem z sytuacji jest podróż do najbliższego miasta, w celu zasięgnięcia informacji. Rzecz jasna Kowal nie będzie mógł ci towarzyszyć, zatem czeka cię samotna wędrówka. Tak czy siak jesteś dobrej myśli, nawet jeśli nie dowiesz się niczego nowego o wędrowcach, to przynajmniej masz zamiar poznać jakieś szczegóły związane z tajemniczymi symbolami pokrywającymi twą twarz. Przeszłość nie daje o sobie tak łatwo zapomnieć...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

4

Powoli ruszasz się z miejsca, ostrożnie badając dłońmi teren przed sobą. Po chwili natrafiasz na lepłą ciecz, zapewne krew. Ostrożnie wodzisz dłońmi, wyczuwasz głowę rannego mężczyzny, którą musiał rozbić przy upadku. W tej samej chwili nieszczęśnik głośno jęcząc, zaczyna się podnosić. Przestraszony natychmiast wracasz do swojego konta, mając nadzieję, iż nie zostałeś zauważony.

Niestety, to nie koniec twoich problemów. Przybysz krzyczy głośno wzywając kogoś do pomocy. Po chwili pojawia się mężczyzna z pochodnią. Kulisz się w koncie licząc, iż

uwagę intruza przykuje przede wszystkim jego towarzysza. Niestety, w jasnym świetle pochodni zostajesz bez trudu dostrzeżony. Co gorsza masz na dłoniach krew...

Przejdź do paragrafu **29**.

5

W drodze powrotnej do Megiddo zastanawiasz się intensywnie, czy aby na pewno nadal chcesz poświęcać czas na badanie sprawy wędrowców. Kusi cię myśl, aby rzucić to wszystko i zapomnieć o tym przykrym incydencie. Z drugiej strony jesteś pewny, iż starzec posiadał pewną wiedzę na temat tajemniczych symboli, a co za tym idzie, miał jakiś związek z twoją przeszłością...

Gdy po nużącym, wielogodzinnym marszu dostrzegasz w oddali zarys *Upadłego Miasta*, jesteś już pewien, iż:

Nie będziesz już więcej zajmować się ani sprawą wędrowców, ani własnej przeszłości.

18

Skoro byłeś gotów po raz pierwszy od lat opuścić obręb murów miejskich, to możesz zrobić to raz jeszcze. Ta zagadka musi zostać wyjaśniona! **79**

6

- Niby dlaczego nie chciałeś zostać zauważony? Przyznasz, że to wybitnie podejrzane...

- Wole unikać ludzkiego wzroku.

- Zdejmuj maskę! – krzyczy nagle rozmówca.

Nie masz wyboru, musisz być posłuszny. Mężczyzna przez dłuższą chwilę, wyraźnie zaskoczony, wpatruje się w twoją twarz. Wydaje ci się, iż chyba rozpoznał kilka spośród licznych symboli, choć nie masz stuprocentowej pewności.

- W porządku... Możesz odejść, nie chce zadzierać z kapłanami.

- Bywaj – odpierasz i jak gdyby nigdy nic ruszasz przed siebie, podświadomie oczekując ciosu w plecy...

Na szczęście nic takiego nie następuje. Maszerujesz już od przeszło kwadransa, nie mając pewności, w którą właściwie stronę zmierzasz. Mimo, iż noc jest stosunkowo jasna, zdecydowanie wolałbyś maszerować w trakcie dnia.

Natychmiast porzucasz te rozmyślenia, gdy do twoich uszu dobiega wyraźny odgłos tętentu końskich kopyt. Odwracasz się i przerażony dostrzegasz pędzącego w twoją stronę jeźdźca dzierżącego w dłoni obnażony miecz. Wiesz, że nie miałbyś żadnych szans na ucieczkę, zatem odwracasz się w jego stronę i rozkładasz ręce w geście pokoju. Gdy dzieli was już tylko parę metrów, pojmujesz, iż jest to daremny trud. Chwilę później ostrze z impetem uderza wprost w twą maskę. Siła uderzenia powala cię na ziemię. Przez moment czujesz palący ból, jednak szybko ogarniają cię ciemności głębsze niż trwająca wokół noc. Tracisz przytomność.

Przejdź do paragrafu **49**.

7

Wschodnie katakumby, o ile dobrze pamiętasz jedną z licznych opowieści Sarafina, powstały stosunkowo niedawno, jednak jeszcze przed ostatecznym upadkiem miasta. Wchodzisz do małego, kamiennego budynku przez wyłamane wrota, próchniejące od lat na posadzce. Wewnątrz dostrzegasz parę nisz, rozbite resztki niegdyś spoczywających w nich posążków oraz schody prowadzące do podziemi. Zapalasz pochodnię i powoli zaczynasz schodzić na dół...

Ceglane ściany korytarzy w wielu miejscach są popękane, noszą też liczne ślady uderzeń po jakiś ciężkich przedmiotach. Wprawdzie ciała wciąż spoczywają w niszach, jednak większość z nich w ten lub inny sposób została zdewastowana. Nawet gdyby katakumby nie były zdewastowane, to zarówno styl ich wykonania, jak i metoda rozmieszczenia pomieszczeń wyraźnie wskazują, iż powstały w schyłkowym okresie funkcjonowania miasta. Zbudowane na planie kwadratu sąsiadujące ze sobą pomieszczenia przypominają bardziej rozbudowany, podziemny magazyn niż nekropolię.

Błądasz się po kolejnych komnatach, coraz częściej natrafiając na ślady obecności niepełnych w postaci wypalonych palenisk lub zaschłych, zaścielających posadzkę, fekaliiów. Nagle niespodziewanie wchodzisz do pomieszczenia pozbawionego nisz, za to z prowadzącymi na niższy poziom schodami.

Schodzisz na dół. **65**

Zawracasz. **30**

8

Nie chcąc zapuszczać się ponownie w okolice *osady*, postanawiasz spenetrować katakumby. Masz niejasne wrażenie, iż ktoś za tobą podąża...

Nie przejmujesz się tym. Musisz jeszcze dziś spenetrować katakumby. **9**

Wracasz do obrębu miasta. Tam na pewno za tobą nie pójdzie. Jeśli, rzecz jasna, faktycznie ktoś cię śledzi... **34**

Postanawiasz zacząć się w najbliższym budynku. **27**

9

Wiesz, że w obrębie Megiddo znajdują się dwie podziemne nekropolie. Pierwsza, nowsza, na wschodzie oraz o wiele starsza na zachodzie. Wybierasz:

Wschodnią. **7**

Zachodnią. **38**

10

Na potwierdzenie tych słów łapiasz go za kołnierz i potrząsasz z całych sił. Nagle potworne pieczenie w boku sprawia, iż natychmiast puszczasz jego łachy, po czym cofasz się o parę kroków. Z niedowierzaniem patrzysz na głęboką ranę w okolicach prawej nerki, skąd

obficie bucha krew. Niezdarnie przykładasz w to miejsce dłoń, jęcząc przeciągle. Twój przeciwnik trzyma w rękach długi, ostro zastrugany palik, którego przed momentem użył jak sztyletu. Jego twarz wykrzywia szyderczy grymas. Wolnym krokiem rusza w twoją stronę ,gotując się do zadania ostatecznego ciosu...

Kilka minut później zwłoki mężczyzny o twarzy skrytej pod szklaną maską zaczynają z wolna stygnąć...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

11

Po chwili trzymasz już w ręku przyjemnie pobrzękującą sakwę. Wewnątrz znajdują się złote monety, i to w znacznej ilości. To prawdziwy majątek!

Zatrzymujesz ją:

Tak. **41**

Nie. **24**

12

I tak nie byłbyś w stanie im uciec. Czekasz spokojnie, aż złapiesz oddech, po czym z wolna wstajesz z ziemi. Obracasz się w stronę nadbiegającej grupy, krzycząc nieco chrapliwym głosem:

- Poddaję się!

Niestety, chyba nie robi to na nich zbytniego wrażenia. Pierwszy, który dobiega do ciebie, bez zastanowienia tnie na odlew, celując prosto w twarz. Dźwięk tłuczonego szkła poprzedza falę bólu wywołaną uderzeniem. Cios był naprawdę potężny, osuwasz się bezwładnie na ziemi, tracąc przytomność.

Przejdź do paragrafu **49**.

13

Wybierasz kontynuowanie dotychczasowego stylu życia, nie chcąc już więcej wracać do swej przeszłości. Z początku jest ci trudno, jedynek wraz z upływem dni, tygodni, miesięcy wszystko się zmienia. Sprawa wędrowców, która zahaczała o mroki twej przeszłości, przeszła do historii. A ty chcesz myśleć jedynie o teraźniejszości... Taki jest twój wybór.

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu.

14

Mimo wszystko wolisz nie zadzierać z niepełnymi. Przez pewien czas błąkasz się po strefie, masz jednak świadomość, iż wśród morza ruin nie znajdziesz nikogo chętnego do pomocy. A tym bardziej zbiega lub jakichkolwiek jego śladów. Być może w ogóle tracisz tylko swój czas, a mężczyzna już dawno jest w drodze do innego miasta. Rozmyślasz nad tym dłuższą chwilę i postanawiasz, że:

Spenetrujesz katakumby. **9**

Dasz sobie spokój z poszukiwaniami. **2**

15

Odchodzisz zirytowany. Bez wątplenia Rada wie coś o północnych ruinach. Być może załatwiają tam swoje ciemne sprawy. W końcu stroje jakie noszą z pewnością nie pochodzą z Megiddo, ani też z okolicznych miast. Zawsze zastanawiało cię, skąd właściwie biorą na to wszystko pieniądze. Wszak nikt nie płaci tutaj podatków...

W każdym razie to podejrzane miejsce wygląda na dobrą kryjówkę, z której mógł skorzystać uciekinier.

Przejdź do paragrafu **46**.

16

Zapalasz pochodnię i ruszasz powoli przed siebie. Ku twemu zaskoczeniu korytarz jest w o wiele lepszym stanie, niż się tego spodziewałeś. Zarówno sposób wykonania kamiennych ścian, jak i stropu sprawia, iż na moment zapominasz o celu swej wizyty, chłonąc łapczywie niezwykłą atmosferę tego miejsca. Po przejściu kilkunastu metrów dochodzisz do zakrętu. Ostrożnie wychylasz się zza załomu i przez moment stoisz nieruchomo pełen mieszanych uczuć. Wkroczyłeś bowiem do dosyć sporej komnaty, w ścianach której dostrzegasz liczne nisze na ciała, jednak kości nieszczęśników niegdyś tu spoczywających porozrzucane są po całym pomieszczeniu i w dużej mierze pokruszone. Wędrując dalej natrafiasz na kolejne komnaty, równie zdewastowane jak pierwsza. Wyraźnie dostrzegasz ślady długoletniej bytności niepełnych. Masz jedynie nadzieję, że nie natrafisz na żadnego z nich...

Po dłuższej wędrówce dochodzisz do komnaty będącej naturalną jaskinią. W podłodze dostrzegasz sporą wyrwę, na tyle dużą, by poszukiwany przez ciebie mężczyzna mógł z niej skorzystać do dotarcia na niższe poziomy. Jednocześnie w oczy rzuca ci się duży, wyryty na jednej ze ścian napis. Głosi on, iż poniżej znajduje się rozległa sieć jaskiń i rozpadlin, *niezbadanych i niezgłębionych* oraz nakaz, aby pod żadnym pozorem się tam nie zapuszczać. Zamieszczona poniżej data wskazuje, iż ostrzeżenie zostało wykonane przed przeszło dwustu siedemdziesięciu laty.

Nieco zdumiony tym faktem zawracasz. **23**

Postanawiasz sprawdzić tajemniczy szlak. **36**

17

Niestety, mylił się! Niemal natychmiast po zejściu na niższy poziom zewsząd zaczęły dobiegać was złowrogie krzyki i przekleństwa. Wprawdzie napastnicy wiedzieli, iż jesteście pod protekcją Apostoła, jednak mimo to po chwili z ciemności zaczęły wylać kawałki kości i cegieł. Jeden z takich pocisków trafił prosto w głowę kowala, niemal zwalając go z nóg. Uciekacie!

Obecnie prowadzisz na wpół przytomnego mężczyznę do wyjścia. Chyba przez najbliższe dni będziesz zmuszony darować sobie poszukiwania i zająć się rannym towarzyszem. Rana wygląda na głęboką, niepełny który tak cisnął cegłą, musiał mieć sporo krzepy...

Zastanawiasz się, czy teraz w ogóle twoje dalsze poszukiwania zbiega mają sens. Jeśli trafił na niepełnych, z pewnością nie żyje. Nie był aż tak zdegenerowany, aby zostać przyjętym w szeregi tych upadłych ludzi. Pozostała jednak sprawa symboli na twojej twarzy, lecz w Megiddo z pewnością nikt nie pomoże ci w tej kwestii. Postanawiasz zatem:

Dać za wygraną, nie chcesz szukać sobie nowych kłopotów. **53**

Kontynuować poszukiwania, tak łatwo się nie poddasz! **50**

18

Postanawiasz nie komplikować sobie więcej życia. Dość już miałeś zmartwień do tej pory. Starasz się zapomnieć o wszelkich przykrych wydarzeniach powiązanych z przybyciem pary podejrzanych wędrowców. Wraz z upływem czasu sprawa ta faktycznie traci dla ciebie na znaczeniu, stając się kolejnym obojętnym wspomnieniem. Cóż, Megiddo i jego mieszkańcy nie mają w zwyczaju żyć przeszłością ani też nazbyt zaprzętać sobie głowy przyszłością...

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

19

Zapalacie pochodnie i przez zniszczone wrota wchodźcie do ponurych podziemi. Katakumby we wschodniej części dawnego miasta, choć powstały jeszcze przed jego ostatecznym upadkiem, noszą już znamiona schyłkowego okresu istnienia właściwego Megiddo. Cegły sprawiają wrażenie wypalonych niedbale, wiele z nich zdążyło już się skruszyć. Ponadto wszędzie trafiać na ślady dewastacji, co pewien czas znajdujecie też opuszczone, prowizoryczne obozowiska niepełnych, chociaż tych do tej pory nie spotkaliście. Sarafin twierdzi, iż ukrywają się na niższym poziomie. Mimo to, gdy docieracie do schodów prowadzących do niższej partii nekropolii, kowal stanowczo stwierdza, że i tam trzeba poszukać śladów obecności zbiega. Widząc twoje niezdecydowanie, sam rusza przodem, mówiąc przy tym:

- Nie bój się, są jak zwierzęta. Wystarczy wrzasnąć, a skomląc uciekną w mrok!
Masz tylko nadzieję, iż twój towarzysz się nie myli...

Przejdź do paragrafu **17**.

20

Z nieukrywaną wściekłością dowiadujesz się, iż do Rady zgłosił się jeden z niepełnych, opisując jak przez dłuższy czas obserwował twoją wędrówkę po domu zamieszkanym przez trędowatych. Nie masz wątpliwości, iż wszystko to wymyślił ten pokraczny mężczyzna, próbujący wymusić na tobie jedzenie. Nie możesz jednak nic na to poradzić, zdajesz sobie sprawę z powagi sytuacji. Nawet słynąca z przekupności Rada będzie poważnie traktowała doniesienia o niebezpiecznej zarazie. Zastanawiasz się jedynie, co teraz postanowi w twojej sprawie...

Ich decyzją była izolacja. Przez miesiąc pozostawałeś uwięziony w celu sprawdzenia, czy nie uległeś zakażeniu. Po upływie tego czasu bez słowa wyjaśnień, czy tym bardziej przeprosin, zostajesz zwolniony i uznany za zdrowego. Ostatnią rzeczą jaką chciałbyś teraz robić, jest zajmowanie się sprawą wędrowców, która wszak doprowadziła cię do obecnego stanu.

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

21

Mijając rozpadające się, zrujnowane budynki, a czasem tylko resztki fundamentów wystających gdzieś z podłoża, zadajesz sobie pytanie o wiek miasta. Z całą pewnością Megiddo liczy sobie setki lat. Ciekawe jak wyglądało w czasach swej świetności. Szybko jednak porzucasz bezowocne rozmyślenia, skupiając swoją uwagę na rzeczywistości. W ciągu dnia to w zasadzie bezpieczny teren, niemniej wolisz zachować ostrożność.

Mijają przeszło dwie godziny, ty jednak nie znajdujesz nikogo kto mógłby udzielić ci jakichkolwiek informacji. Napotkani niepełni albo nic nie wiedzą, albo, gdy tylko cię zauważają, pośpiesznie umykają. Nieco zirytowany:

Kontynuujesz wędrówkę po Strefie. **31**

Kierujesz się ku *osadzie*. **58**

Ruszasz na poszukiwania wejścia do katakumb. **9**

22

Nazajutrz szykujecie się do drogi. Sarafin wręcza ci jeden z mieczy. Zauważasz, że ostrze jest dokładnie oczyszczone, najwidoczniej mężczyzna spędził wczorajsze wieczora sporo czasu przy renowacji broni. W gruncie rzeczy nic innego nie miał do roboty...

Na początku musicie zdecydować, które katakumby odwiedzić jako pierwsze. W mieście bowiem znajdują się dwie nekropolie. Pierwsza, nowsza, na wschodzie oraz o wiele starsza na zachodzie. Po krótkiej rozmowie obaj zgodnie wybieracie:

Wschodnią. **19**

Zachodnią. **3**

23

Przy wyjściu natrafiasz na niepełnego, który wydaje się być zaskoczony, jak i zaniepokojony twoją wizytą w podziemiach. W paru słowach tłumaczysz, po co penetrowałeś katakumby.

- A... Tak... – odpiera mężczyzna, którego skóra w wielu miejscach porośnięta jest czymś na kształt pleśni. – Podziemia to od wielu lat zimowe schronienie dla nas... A wędrowca... Sam widziałem jak zszedł w głąb. Możesz o nim zapomnieć. Pod katakumbami wszystko jest zalane gorzką wodą. - Zatem zginął?

- Jak wszyscy, którzy tam zleźli...

Oddalasz się od dziwnego rozmówcy z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony cieszysz się, iż sprawa zbiega ostatecznie została wyjaśniona, z drugiej zaś czujesz pewien niedosyt. Chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o parze tajemniczych przybyszów, którzy przysporzyli ci tylu problemów. Aby znaleźć odpowiedź, musiałbyś opuścić na pewien czas Megiddo i udać się do najbliższego miasta...

Mimo wszystko nie masz na to ochoty. Rezygnujesz z dalszego badania tej sprawy.

25

Postanawiasz tak właśnie uczynić. **62**

24

Mimo wszystko wolisz nie ryzykować. Skoro ktoś zostawił tu tak znaczną kwotę, to najwyraźniej musi przebywać gdzieś w pobliżu. Wracasz do penetrowania ruin i już po kilku minutach jesteś zadowolony z podjętej decyzji. Oto na horyzoncie dostrzegasz szybko zbliżającego się jeźdźca, w ślad za którym podąża następny. Z pewnością i oni cię dostrzegli. Pozostajesz w widocznym miejscu czekając na ich przybycie...

Przejdź do paragrafu. **78**

25

Postanawiasz definitywnie skończyć z dalszymi poszukiwaniami. Skoro obaj wędrowcy nie żyją, problem został rozwiązany. Mimo to przez najbliższe dni wielokrotnie wracasz jeszcze myślami do tego tematu. Z biegiem czasu zaczynasz nabierać do niego dystansu; w końcu staje się on tylko przykrym wspomnieniem. A ty żyjesz dalej w Megiddo: upadłym mieście przegranych ludzi...

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

26

Rozpaczliwie lustrujesz wzrokiem teren. Nieco dalej dostrzegasz pasące się konie, chyba nie są uwiązane.

Bez chwili wahania odskakujesz na bok, wymierzasz cios stojącemu najbliżej mężczyźnie i rucasz się do panicznej ucieczki. Chyba nigdy w życiu, a przynajmniej tej jego części, którą obejmuje twoja pamięć, tak szybko nie uciekałeś. Słyszysz za sobą wściekle

krzyki i tupot stóp rozjuszonych ludzi. Dopadasz do najbliższej stojącego rumaka i wskakujesz na grzbiet zwierzęcia zdumiony własną zręcznością. Przestraszone zwierzę rusza cwałem, rżąc przy tym dziko. Utrzymanie się na nieosiodłanym koniu sprawia ci nie lada kłopot, wplatasz dłonie w grzywę, jednocześnie z całych sił zaciskając uda.

Niestety, w jednej chwili przekrzywiasz się na bok i krzyżąc rozpaczliwie, spadasz na ziemię. Bolesne uderzenie w pierś sprawia, iż na moment tracisz oddech. Charcząc głośno, próbujesz złapać powietrze. Słyszysz już głosy zbliżającej się pogoni!

Zrywasz się z ziemi i biegniesz dalej! **54**

Najpierw chcesz dojść do siebie po upadku. **12**

27

Najpierw przyśpieszasz kroku, by następnie błyskawicznie wejść do jednego z opuszczonych domów. Ukryty w cieniu spoglądasz z pewnej odległości przez okno. Miałeś rację! Byłeś śledzony! Winowajcą jest wychudzony, pokraczny mężczyzna, który nerwowo rozgląda się na boki. Wypadasz z chaty krzyżąc groźnie:

- Czego ode mnie chcesz psie?!

- Au!oo! – wykrzykuje zupełnie zaskoczony niepełny. Nie traci jednak zimnej krwi i natychmiast odpiera - Widziałem cię! Usłyszałeś o zarazie, ale nie poszedłeś do waszej Rady! Daj mi jedzenie a będę cicho!

Milczysz przez dłuższą chwilę uważnie mu się przyglądając. Najwyraźniej egzystuje w społeczności nie pełnych od niedawna. Powykręcane stawy z pewnością uniemożliwiają mu wszelką pracę fizyczną, a nie sprawia wrażenie kogoś kto mógłby inaczej zarabiać na chleb.

- No! Dasz jedzenie?

- Jak śmiesz ty ścierwo! **10**

- Zgłoszę to jeszcze dziś, kiedy wrócę. W przeciwieństwie do ciebie mogę bez przeszkód wchodzić do miasta. A teraz zjeżdż mi z oczu! **45**

Już ty nauczysz go respektu dla pełnoprawnych mieszkańców Megiddo! Wymierzasz mu błyskawiczny cios w szczękę. **47**

28

- Jak chcesz Cieniu. Pamiętaj tylko, że nie mamy już warsztatu i trzeba szybko zabrać się do jakiejś roboty...

Puszczasz tę uwagę mimo uszu. Przez następne dwa dni czekasz niecierpliwie na dalsze informacje od Apostoła, licząc iż dowiedział się czegoś nowego. Niestety, mężczyzna nie wie niczego ponad to, co już ci powiedział. Choć przypuszcza, że zbieg najprawdopodobniej już nie żyje. Przez parę dni liczysz jeszcze na dodatkowe wieści, na próżno. Po długich namysłach decydujesz się na niezwykle dla ciebie krok: podróż. Masz zamiar odwiedzić najbliższe miasto. Być może tam uzyskasz odpowiedzi na nurtujące cię

pytania. Te zaś w gruncie rzeczy dotyczą bardziej symboli na twojej twarzy niż tożsamości wędrowców...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

29

Zostajesz brutalnie wyprowadzony na zewnątrz, gdzie dostrzegasz najmniej tuzin mężczyzn wyraźnie zaskoczonych, tudzież zirytowanych, twoją obecnością w tym miejscu. Jeden z nich, najpewniej przywódca, podchodzi do ciebie wyciągając przytroczone do pasa miecz. Przykłada sztych ostrza do twojej piersi i pyta ostro:

- Kto ty?

- Nazywają mnie Cieniem, jestem z Megiddo. Nie szukam zwady...

- Jakoś nic na to nie wskazuje.

Wokół ciebie zbiera się krąg wędrowców, których wyrazy twarzy świadczą o „niezbyt” przychylnym stosunku do twojej osoby.

- No... – kontynuuje twój rozmówca, wodząc powoli końcem broni po twojej piersi. – Gadaj! Czego tu szukasz?

- Zbiega, rosłego mężczyzny.

- Wyobraź sobie, że żadnego nie widzieliśmy... Bardziej mnie interesuje dlaczego do cholery siedziałeś ukryty w tych piwnicach?! I to najwidoczniej od dłuższego czasu...

- Zauważyłem jeźdźców na horyzoncie, więc wołałem się ukryć. Potem nie miałem odwagi wyjść. **77**

- Po prostu nie chciałem rzucać się w oczy obcym. Jeśli pozwolisz, mogę zaraz odejść.

6

- Jak mówiłem szukam kogoś, myślałem, że możecie być jego współnikami. Rozsądek nakazał mi się ukryć. **63**

30

Ku twojemu zaskoczeniu droga powrotna przez z pozoru prosty układ pomieszczeń, sprawia ci nie lada kłopot. Tracisz dużo czasu nim wreszcie udaje ci się opuścić podziemia, z mocnym postanowieniem odpuszczenia sobie dalszych poszukiwań dzisiejszego dnia...

Jeśli posiadasz Informację **#12**, przejdź do części **A** tego paragrafu.

Jeśli posiadasz Informację **#31**, przejdź do części **B** tego paragrafu.

Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do części **C** tego paragrafu.

A

Wracasz do karczmy Gospelta, gdzie mieszkasz od czasu pożaru kuźni i śmierci Sarafina. Zdajesz sobie sprawę, iż niedługo nie będziesz już mógł korzystać z gościnności karczmarza i, by pozostać tu na dłużej, będziesz musiał udowodnić swoją przydatność. Postanawiasz jednak nie zaczynać kolejnego etapu w życiu bez zamknięcia poprzedniego. Pełen obaw, lecz mimo to przekonany o słuszności powziętej decyzji, postanawiasz udać się

do pobliskiego miasta w celu uzyskania informacji o wędrowcach, którzy zburzyli twój spokój. Ponadto chciałbyś usłyszeć co nieco o tajemniczych symbolach szpecących twą twarz. Przeszłość najwyraźniej upomniła się o należne jej miejsce w twoim życiu...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

B

Po powrocie do kuźni natychmiast zostajesz wypytyany przez mocno poirytowanego Sarafina o rezultaty twoich poszukiwań. Gdy pokrótce streszczasz ich przebieg, kowal stwierdza lakonicznie:

- Mówiłem ci, że tak będzie Cieniu. To była tylko strata czasu!
- Wiem, wybacz.
- Mniejsza z tym, pomóż mi przy tym cholernym miechu.

Posłusznie wracasz do swoich obowiązków. Spawa poszukiwań będzie musiała poczekać...

Przejdź do paragrafu 67.

C

Wracasz do karczmy Gospelta, gdzie od czasu pożaru mieszkasz wraz z Sarafinem. Zastajesz kowala siedzącego w bezruchu przed budynkiem. Na twój widok nieco się ożywia i pyta z zainteresowaniem:

- Znalazłeś go?
- Niestety...
- A katakumby?
- Również ani śladu, nie mam zamiaru więcej tam wracać.
- Ach tak... Cóż, trudno. Musimy żyć dalej Cieniu, porzuć tę sprawę.

- Masz rację. **74**

- Nie. Chcę się dowiedzieć czegoś więcej. **28**

31

Po około godzinie zdajesz sobie sprawę, iż niczego nie wskórasz błądząc po zrujnowanej części metropolii. Znajdujesz się obecnie w pobliżu *osady*. Aby wejść do katakumb musiałyś nadłożyć drogi..

Wybierasz:

Osadę. **58**

Katakumby. **9**

Mimo wszystko przechadzasz się wśród gruzów. **57**

32

Niestety, odpowiedź przychodzi jeszcze tej samej nocy pod postacią pożaru trawiącego sporą część miasta, w tym również kuźnię. Nazajutrz, po ciężkiej nocy spędzonej

na rozpaczliwej próbie ratowania dobytku, dowiadujesz się, iż ogień w kilkunastu częściach miasta zaprószyli niepełni. Chciałbyś teraz zapytać Sarafina, co sądzi o pomysle Rady. Nie będziesz miał jednak ku temu okazji. Chromy kowal spłonął wraz z swym warsztatem. Zostałeś sam, w dodatku bez dachu nad głową.

Jedyne co przychodzi ci teraz do głowy, to przeszukać zgliszcza w celu odnalezienia żelaznej skrzyni, gdzie trzymaliście wraz z Sarafinem oszczędności. Następnie masz zamiar udać się do najbliższego miasta, by tam dowiedzieć się czegoś o wędrowcach. Jeśli znajdziesz tam ich przyjaciół, zażadasz zapłaty za poniesione srogą stratę; ewentualnych wrogów zaś poprosisz o wyrazy wdzięczności, za wyeliminowania ich przeciwników. Cokolwiek postanowisz, wiesz jedno: przez najbliższy czas nie chcesz przebywać w Megiddo, które z pewnością już niedługo pogrąży się w szale wojny między mieszkańcami miasta a niepełnymi...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

33

- Ach tak... W każdym razie nie masz tam czego szukać.
- Szukam jednego z wędrowców?
- Jakich znów wędrowców?
- Mniejsza z tym... – odpierasz zdenerwowany tradycyjną obojętnością na problemy mieszkańców, jaką od lat wykazują radcy. – Poradzę sobie sam.
- Nie łaź, gdzie nie jesteś potrzebny. Żegnam.

Widząc oddalającego się mężczyznę, zastanawiasz się co też łączy Radę z tajemniczymi ruinami. Masz wrażenie, iż prawdopodobnie jest to jakiś element jednego z wielu ciemnych interesów prowadzonych przez władców Megiddo. Nie obchodzi cię to jednak zbytnio. Mało znane miejsce, w dodatku w okolicy miasta, to doskonała kryjówka dla poszukiwanego przez ciebie zbiega...

Przejdź do paragrafu 46.

34

Idąc w stronę bramy, celowo wybierasz otwarte przestrzenie, licząc na to iż śledząca cię osoba nie będzie miała odwagi podążyć tą samą drogę i wybierze okružny szlak. Bez większych przeszkód docierasz na miejsce i będąc już w obrębie właściwego miasta, nadal nie jesteś pewien, czy naprawdę ktoś za tobą podążał. Dla pewności postanawiasz nie wyruszać ponownie dzisiejszego dnia na tereny niepełnych...

Przejdź do paragrafu 2.

35

- Witaj...
- Odejdź do swojego miasta i zostaw nam nasze.
- Spokojnie, szukam kogoś...

- Nie chodź tutaj. Wracaj. Wracaj!

Widzisz, że dalsza rozmowa nie ma sensu. Możesz spróbować jeszcze zbadać wzbudzający podejrzenia budynek albo skupić swoją uwagę na katakumbach. Wybierasz:

Katakumby. **9**

Budynek. **55**

36

Powoli opuszczasz się do wyrwy. Chociaż niezwykle przeszkadza ci w tym zadania trzymana w dłoni pochodnia, to nie chcesz się pozbywać jedyne źródła światła. Szybko orientujesz się, iż przejście jest w zasadzie niemal pionowym tunelem, musisz zatem zachować szczególną ostrożność, aby...

To zdarzyło się w mgnieniu oka. Chwila nieuwagi, czy też może zwykły przypadek sprawiły, że krzyżąc wniebogłosy, runąłeś w dół. Odbijałeś się od ścian przez kilkanaście sekund, po czym z impetem uderzyłeś w kamienne podłoże. Miałeś szczęście: skręciłeś kark, dzięki czemu uniknąłeś wielogodzinnego, bolesnego konania...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

37

Późnym wieczorem wszyscy chętni do łowów zbierają się koło bramy miejskiej. Około dwudziestoosobową grupką dowodzi radca. Ze wszystkich stron otaczają go podkomendni. Idziesz w szeregu zamykającym ten kordon ochronny, dzierżąc w dłoni, podobnie jak pozostali, pochodnię. Ruszacie w milczeniu, nie wiedząc dokładnie w jakim celu zmierzacie ku osadzie. Wprowadzie wymarsz poprzedziło krótkie oświadczenie radcy, było ono jednak nader niejasne. Zrozumiałeś jedynie tyle, że Apostoł zawiódł i trzeba wziąć sprawy we własne ręce. Maszerujecie, rozjaśniając płomieniami gęstniejący wokół was mrok...

Stojąc przed zamieszkanym przez trędowatych budynkiem, masz nadzieję, że źle zrozumiałeś rozkaz radcy. Rozglądasz się na boki, reszta jest również nieco zdezorientowana. Jednak mężczyzna ponownie krzyczy:

- Podpalać to cholerstwo!

Ktoś, nie zauważasz kto, rzuca pierwszy pochodnię. Żagiew spada na zbutwiały dach, który po chwili zaczyna obejmować rosnący w siłę ogień. Reszta grupy idzie w jego ślady. Płonące pociski spadają na szczyt zdezelowanego budynku. Gdy nadchodzi twoja kolej, wciąż kurczowo ściskasz pochodnię, nie wiedząc, czy pójść za przykładem innych. Nagle kolejny rozkaz radcy rozwiązuje twój problem:

- Dosyć! Zostawcie nam parę pochodni. Trzeba jakoś wrócić za mury.

Z ulgą ruszasz za pozostałymi, rzucając jeszcze przeciągłe spojrzenie na płonąca budowlę. Ze środka wybiegają okryci szmatami ludzie, jęcząc głucho. W jasnym blasku rosnącego w siłę pożaru, wyraźnie dostrzegasz okrutnie zdeformowane, płonące ciała.

- Więc tak wyglądają prawdziwi niepełni... – szepczesz do siebie.

Oddalacie się pośpiesznie z okolic *osady*, próbując przebić wzrokiem otaczające was ciemności. Pozostałe po *lowach* trzy pochodnie dają niewiele światła dla dwudziestu ludzi. W końcu bezpiecznie docieracie do bramy.

Jednak nawet po jej zamknięciu nie odczuwasz spokoju. Wciąż czujesz na sobie wzrok skrytych dotąd w mroku mieszkańców Strefy. Dlaczego nie zareagowali? Gdzie w ogóle wtedy byli? Jakie znaczenia ma dla nich los zakązionych pobratymców? Te pytania dręczą cię jeszcze długo po tym, gdy przekraczasz próg kuźni. Relacjonujesz przebieg wydarzeń kowalowi, który rozczarowany ponuro mamrocze coś o tchórzostwie. Co teraz zrobią niepełni? Pytasz jeszcze raz sam siebie przed zaśnięciem...

Przejdź do paragrafu **32**.

38

Wejście do katakumb jest już na wpół zawalone i obrośnięte karłowatymi chaszczami. W zasadzie wygląda jak naturalna jaskinia, a nie dzieło rąk ludzkich. Chociaż możesz jeszcze bez większego wysiłku dostać się do środka, to nie jesteś do końca pewien, czy tego chcesz. Biorąc pod uwagę stan w jakim znajduje się wejście, przypuszczasz, iż dalej może być tylko gorzej...

Ruszasz do wschodniej nekropolii. **7**

Mimo to postanawiasz wejść do środka. **16**

39

Posłusznie idziesz przed siebie, słysząc miarowe kroki podążającego za tobą mężczyzny, który niespodziewanie komenderuje:

- Stój.

Stajesz i powoli odwracasz się w jego stronę. Jesteście teraz poza obszarem ruin, a spory fragment muru oddziela was od blasku ognisk obozowiska.

- Dawaj sakwę, psie. – syczy wściekle.

- Proszę. Wybacz mi, ale to było mnóstwo złota... Sam rozumiesz, taka pokusa...

- Zamknij się. Wiem i dlatego sam ją zwinąłem, mniejsza z tym komu, A teraz precz.

Natychmiast odchodzisz bez słowa, starając się maszerować najszybciej jak to możliwe. Uszedłeś z życiem, jednak chwilowo nie odczuwasz radości z tego powodu. Straciłeś mnóstwo pieniędzy, gdybyś tylko przyszedł tam wcześniej albo zaraz po kradzieży uciekł ile sił w nogach... Porzucasz te rozmyślania, przeklinając raz jeszcze w myśli parę wędrowców, którzy zburzyli twój dotychczasowy spokój... Tyle złota... Stracone!

Przejdź do paragrafu **5**.

40

Sarafin z ożywieniem słucha twojej relacji. Gdy kończysz odpiera entuzjastycznie:

- Wspaniale! Wreszcie okazja żeby pozbyć się tych bestii.

- Spędziłem dziś trochę czasu na ich terenie, nie wydawali się...

- Byłeś tu dwadzieścia lat temu? Dziesięć? Nic nie wiesz o niepełnych, oni już dawno przestali być ludźmi. To tylko zwierzęta z rozumem człowieka.

- A Apostoł?

- To... Pasterz. Tak, pasterz tego zwyrodniałego stada. Jeśli chcesz iść na łowy, nie mam nic przeciwko.

- Skoro tak mówisz, pójdę. **59**

- Cóż, chyba wolę się do tego nie mieszać... **70**

41

Taka okazja nie zdarza się codziennie, tym bardziej nie masz zamiaru jej zmarnować. Szczęśliwy z cennego znaleziska pośpiesznie zawieszasz sakwę na szyi. Ruszasz ku wejściu do podziemi, pragnąc jak najszybciej zakończyć poszukiwania i ruszyć w drogę powrotną.

Zapalasz pochodnię i wkraczasz do niskiego korytarzyka. Spodziewałeś się trafić na lochy, tymczasem już po paru minutach kończysz penetrowanie kilku stosunkowo małych, piwnicznych pomieszczeń, zapewne służących niegdyś za magazyny. Zmierzasz w stronę wyjścia, lecz nagle skręcasz w boczny korytarzyk i kryjąc się w jednym z pomieszczeń pośpiesznie gasisz pochodnię.

Nie masz wątpliwości, iż na zewnątrz są jacyś ludzie. Jeśli odkryją brak tak znacznej ilości swego majątku i cię znajdują, z pewnością nie będą zadawali sobie trudu stawiania jakichkolwiek pytań....

Przejdź do paragrafu **48**.

42

Stoisz sparaliżowany strachem, czekając na rozwój wydarzeń. Jednak po kilku minutach zaskoczony słyszysz jak mężczyźni, jeden po drugim, stwierdzają, iż ich bagaże są w porządku. Twoja skryta radość nie trwa jednak długo, przerywają ją słowa dowódcy, który do tej pory stał obok ciebie z obnażonym mieczem, w każdej chwili gotowy, by szybko wymierzyć sprawiedliwość.

- Pilnujcie go, sprawdzę swój.

Przerażony obserwujesz, jak mężczyzna chowa oręż, po czym rusza w stronę zamaskowanych toreb, skąd przed paroma godzinami zabrałeś sakwę. Po dłuższej chwili wraca i stwierdza:

- Masz szczęście, nie jesteś złodziejem. Idziemy.

Dobywa miecz i końcem ostrza wskazuje ci kierunek, gdzieś poza obrębem ruin. Ruszasz przodem, czując, jak oblewa cię zimny pot. Na pewno musiał zauważyć brak sakwy. Co też planuje? Może gdybyś spróbował uciec...

Ruszasz pędem przed siebie. Zawsze jest jakaś szansa! **69**

Nie, to zbyt ryzykowne. Przecież mają konie. **39**

43

Nazajutrz zostales wypuszczony i poinformowany o tym, że "raczej" jesteś zdrowy. Nie zaskoczyło cię to szczególnie... Ponadto jeden z radców mówi ci, iż zorganizowane zostanie polowanie na zarażonych. Wszyscy schwytani zostaną wypędzeni z obrębu miasta, ewentualnie zabici jeśli przyjdzie im do głowy stawiać opór. Rzecz jasna liczy na twój udział w tym szlachetnym przedsięwzięciu...

Jeśli posiadasz Informację #12, przejdź do części **A** tego paragrafu.

Jeśli posiadasz Informację #31, przejdź do części **B** tego paragrafu.

Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do części **C** tego paragrafu.

A

Nie masz zamiaru uczestniczyć w czymś, co, twoim zdaniem, wygląda na początek wojny między niepełnymi a mieszkańcami Megiddo. Po śmierci Sarafina i spłonięciu kuźni, nic cię tu nie trzyma. Z drugiej strony nie wiesz, czy dałbyś sobie radę poza murami Megiddo. Ostatecznie postanawiasz udać się do Bater, pobliskiego miasta, w celu wyjaśnienia sprawy dwójki podejrzanych wędrowców. Liczysz, iż odzujesz osoby, które ich znały. Wówczas ich przyjaciółom przekażesz smutną nowinę: ktoś pozbawił życia nieszczęśników; jeśli zaś trafisz na wrogów, podzielisz się radosną wieścią o śmierci nikczemników. Cóż, w każdym razie powinieneś znaleźć kogoś, kto udzieli ci wsparcia...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

B

Nie chcesz podejmować żadnych decyzji, bez wcześniejszych konsultacji z Sarafinem. I tak dosyć już nadużyłeś jego cierpliwości, wybierając się na poszukiwanie zbiegłego wędrowca...

Przejdź do paragrafu **40**.

C

Omawiasz sprawę z Sarafinem. Kowal, przybity po stracie kuźni, żywo reaguje na te wieści. Ku twojemu zaskoczeniu stwierdza, iż ma zamiar wybrać się na urządzone przez radę „łowy”.

- Moim zdaniem to nie najlepszy pomysł. Po co prowokować niepełnych?

- Nie mieszkasz tu wystarczająco długo Cieniu żeby to zrozumieć. Niepełni to zwierzęta, zagrożenie, które uśpione latami potrafi nagle powrócić. W czasie najsroźszych zim całymi dzieciątkami wdzierali się do miasta i... polowali. Byli głodni... – Widzisz jak twarz rozmówcy wykrzywia grymas pełen nienawiści. – To bestie! Ja idę, mam jeszcze miecz ocalały z pożaru, wygrzebałem go z popiołów, gdy ty włoczyłeś się po Strefie.

- Zatem już postanowiłeś...

- Tak. Idziesz ze mną?

- Wybacz, ale wolę się w to nie mieszać. **76**

- Czemu by nie... **73**

44

Nie masz zamiaru ruszać się nawet o krok ze swej kryjówki. Skulony w ciemności czekasz cierpliwie na rozwój wydarzeń. Nagle dobiega cię głośny jęk poszkodowanego, który najwidoczniej podnosi się z ziemi.

- Choć tu ktoś! – krzyczy mężczyzna z całych sił.

Nieruchomiejesz, mając nadzieję, iż nikt go nie usłyszał. Niestety, po chwili mrużysz oczy oślepiiony jasnym blaskiem pochodni. Na szczęście przybysz zajmuje się swoim rannym towarzyszem, gdyby jednak odwrócił się... W tej samej chwili gorzko żałujesz tej myśli. Z przerażeniem spoglądasz bowiem na całkowicie zaskoczonego nieznajomego, który właśnie cię dostrzegł...

Przejdź do paragrafu **29**.

45

Wściekły mężczyzna obrzuca cię wyzwiskami i pośpiesznie wycofuje się w stronę, z której przyszedł. Teraz nie masz już wyjścia, musisz jak najszybciej zameldować Radzie o trądzie wśród niepełnych. W zasadzie i tak zrobiłbyś to wieczorem, ale w tym wypadku musisz, przynajmniej na pewien czas, zrezygnować z dalszych poszukiwań zbiegłego wędrowca...

Uzyskujesz Informację #24, przejdź do paragrafu **61**.

46

Postanawiasz wyruszyć z marszu, masz przecież przy sobie pochodnię oraz zapas wody. A z głodu przez dwa dni nie umrzesz. Planujesz spokojnym tempem dotrzeć na miejsce o świcie, następnie spenetrować je w ciągu paru godzin, po czym zawrócić. W ten sposób unikniesz konieczności nocowania na terenie ruin. Jeśli nie będzie tam zbiegłego wędrowca, to zawężisz swoje poszukiwania do terenu zamieszkałego przez niepełnych. Masz nadzieję, że uda ci się w końcu skończyć całą tę kłopotliwą sprawę raz na zawsze...

Przejdź do paragrafu **60**.

47

Twoja pięść gładko roztrzaskuje nos nieszczęśnika. Niepełny natychmiast zalewa się krwią, padając przy tym na ziemię. Wstaje jednak gwałtownie i niemal obłąkańczym głosem wyrzuca z siebie dziesiątki przeprosin, po czym pośpiesznie umyka. Ty zaś postanawiasz wrócić na pewien czas w obręb murów miejskich, na wypadek gdyby rannemu przyszło do głowy zebrać grupę pomocników i spróbować się zemścić. Cóż, twoje poszukiwania będą musiały zostać na pewien czas opóźnione...

Przejdź do paragrafu **2**.

48

Od kilku godzin siedzisz w mroku. Parokrotnie próbowałeś podejść w stronę wyjścia, lecz za każdym razem słyszałeś odgłosy obecności nieznanymi wędrowców. Co gorsza, gdy ostatnim raz tam się zakradłeś, wyraźnie usłyszałeś więcej niż dwa głosy. Najwyraźniej to punkt zborny jakiejś znacznej grupy podróżnych, być może szajki przemytników. Nagle wyraźnie słyszysz, jak ktoś wchodzi do podziemi. Po chwili w jego ślady idą inni, wnosząc coś ciężkiego. Jesteś pełen obaw. Jeśli teraz na ciebie trafia...

Siedzisz w ciemnościach już od wielu godzin. Na zewnątrz najwyraźniej trwa jakaś biesiada, najwyraźniej zapadł zmierzch. Póki co nikt nie zapuszcza się do piwnic... Sekundę po tym jak o tym pomyślałeś, do wnętrza wchodzi jakiś człowiek, co gorsza kieruje się wprost do twojej kryjówki. Na szczęście nie ma pochodni, błędząc ostrożnie w mroku zatrzymuje się nagle i oddaje mocz na najbliższą ścianę. Gdy kończy, zawraca powoli. Wtem słyszysz jak się zatacza i z głośnym hukiem upada na kamienną posadzkę. Mijają kolejne minuty, lecz nic nie wskazuje na to, aby nieszczęśnik próbował się podnieść. Jeśli zaczną go szukać...

Zostajesz w dotychczasowym pomieszczeniu. **44**

Ostrożnie ruszasz na poszukiwanie nowej kryjówki. **4**

49

Miałeś fenomenalne szczęście, że przeżyłeś ten cios. Przytomność odszykujesz dopiero nad ranem. Nie wiesz, skąd wzięłeś w sobie tyle sił, aby wstać z ziemi i ruszyć w drogę powrotną do Megiddo. Nie wiesz też, jakim sposobem tam dotarłeś, ani... kim jesteś. Błądasz się po ulicach nieznanego miasta, co chwile słysząc, jak ktoś nazywa cię Cieniem... Kim jesteś? Kim?!

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

50

Choć nie jesteś zachwycony perspektywą opuszczenia Megiddo, nawet na krótko, jedynym rozwiązaniem wydaje ci się podróż do najbliższego miasta. Zwlekasz z wymarszem niemal dwa tygodnie, lecz w końcu ruszasz w drogę. Sarafin, bez zbytniego entuzjazmu, poparł twój pomysł. Nie dziwisz się jego chandrze, w końcu przez najbliższe tygodnie będzie skazany na samotność...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

51

Raz jeszcze odwiedzasz Dom Kupiecki i dokładnie przyglądasz się mapie. Wynika z niej, iż jeśli będziesz szybko maszerował, to dotrzesz na miejsce w przeciągu jednego dnia. Tym bardziej dziwi cię to, że do tej pory nie słyszałeś o tym miejscu. Pytasz nawet o nie jednego z radców, ten jednak zamiast odpowiedzi pyta ostro:

- Skąd o tym wiesz Cieniu?

- Z mapy, którą sprawił sobie kupiec. **33**
- To nie twoja sprawa. **66**

52

Po powrocie do karczmy Gospelta mężczyzna szybko zasypia, wyraźnie rozgoryczony całą sytuacją. Spodziewał się prawdziwego starcia z wrogiem, tymczasem rada postanowiła zorganizować zwykłą zbieraninę podpalaczy. Mimo wszystko jesteś zadowolony z przebiegu sprawy. Nie doszło do starcia z niepełnymi. Byłby to początek lokalnej wojny z niemałą społecznością tych odszczepieńców...

Nazajutrz podejmujesz decyzję: na pewien czas opuścisz Megiddo, udając się do pobliskiego miasta, Bater. Tam spróbujesz ustalić jakieś szczegóły związane z parą tajemniczych wędrowców bądź też symbolami pokrywającymi twą twarz. Sarafin, o dziwo, popiera tę decyzję. Sprawia przy tym wrażenie zobojętnianego na wszystko. Po zakończeniu niezbędnych przygotowań ruszasz w drogę...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

53

Nie chcesz zajmować się przeszłością, w chwili, gdy przyszłości jest tak wielce niepewna. Musisz z Sarafinem na nowo znaleźć swoje miejsce w społeczności Megiddo. Panują tu twarde, niepisane prawa i nawet wieloletni przyjaciele zostaną powoli zapomniani, jeśli nie są w czymś pomocni dla całej społeczności. Zaś izolacja w *Upadłym Mieście* to pewna śmierć...

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

54

Gdy tylko stajesz na nogach, natychmiast zostajesz powalony przez atak duszności. Gdzieś zza siebie słyszysz donośny krzyk:

- Poszła!

Chwilę później rozumiesz jego sens, gdy wystrzelona przez napastnika strzała przeszywa twój bok. Wydajesz z siebie krótki krzyk. Zbierasz wszystkie siły i wstajesz z ziemi. Kolejny pocisk gładko przeszywa twoje plecy; z niedowierzaniem spoglądasz na grot wystający z twej piersi. Rozumiesz, że to już koniec. Czujesz jak wraz z krwią upływa z ciebie świadomość i życie. Kilka minut później jesteś już martwy...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

55

Gdy tylko przekraczasz próg, słyszysz za sobą charkliwe głosy niepełnych. Obracasz się natychmiast, gdy kątem oka dostrzeżasz jednego z nich przy tobie. Ten natychmiast odskakuje i nerwowo wymachując dłońmi, szepcze:

- Idź stąd, idź! Wracaj za mury, tam jest nasza zaraza!

Bez słowa odchodzisz stamtąd, niemal biegnąc. Doskonale zrozumiałeś o co chodziło rozmówcy. Zaraza, o której wspominał, to trąd! Niegdyś usłyszałeś od Sarafina, iż niegdyś w okolicy mieściło się kilka wioskę trędowatych, których mieszkańcy nazywani byli właśnie *niepełnymi*. Dopiero od stosunkowo niedawna nazwa ta przylgnęła do zezwierzęconych mieszkańców Strefy. Opuszczając najbliższą okolicę przekłętego budynku, zastanawiasz się czy nie zgłosić o tym Radzie. Ten problem poruszyłyby nawet ich.

Ruszasz natychmiast, by im to powiedzieć. **61**

Najpierw zajmiesz się poszukiwaniami zbiega. **8**

56

Wolisz nie robić sobie problemów. I tak z pewnością miałbyś spore kłopoty, gdyby nagle wrócili właściciele pozostawionych pakunków. Zaczynasz przeszukiwać pozostałą część ruin. Twoją uwagę przykuwa wejście do piwnic czy też może lochów. Odruchowo lustrujesz jeszcze wzrokiem horyzont i natychmiast nieruchomiejesz. W oddali wyraźnie dostrzeżasz sylwetkę jeźdźca. Najpewniej on również już cię zobaczył, czekasz zatem spokojnie wpatrzony w przybliżający się punkcik. Po chwili widzisz kolejnego. Coraz bardziej zdenerwowany oczekujesz przybycia nieznajomych...

Przejdź do paragrafu **78**.

57

Błąkasz się wśród morza ruin na próżno. Nie trafiasz ani na niepełnych, ani tym bardziej na zbiegłego wędrowca, czy też jakikolwiek jego ślad. Dochodzisz do wniosku, iż ukryć się mógł jedynie w katakumbach. Rzecz jasna jeśli w ogóle się ukrył. Nachodzi cię bowiem myśl, iż być może twoje poszukiwania są daremne, a mężczyzna po prostu zbiegł. Na jego miejscu, gdybyś nagle stracił mentora i znalazł się w zupełnie obcym, nie przyjaznym ci miejscu, po prostu byś stamtąd odszedł. Myślisz o tym coraz intensywniej, dochodząc do wniosku, iż:

Dalsze poszukiwania są pozbawione sensu. **2**

Musisz jeszcze sprawdzić katakumby. **9**

58

Dziwna *osada* składa się z paru wzniesionych z gruzów i błota lepianek skupionych wokół częściowo zawalonego, sporego budynku. Wydaje się że niegdyś mógł to być posterunek straży. W kamiennych ścianach widzisz dziesiątki sporych wyrw załatanych butwiejącymi kawałkami desek czy też po prostu zapchanych przegniłym sianem i zasklepione błotem. Zauważasz, iż niepełni na twój widok zaczynają zachowywać się co

najmniej dziwnie. Nie uciekają, jednak też nie zbliżają się za bardzo, próbując chyba przyciągnąć twoją uwagę spojrzeniami i prostymi gestami. Wyraźnie chcą z tobą porozmawiać, jednak z niewiadomych przyczyn nie mogą się na to zdecydować.

Ignorujesz ich i wchodzisz do budynku. **64**

Podchodzisz do stojącego najbliżej mężczyzny i sam zaczynasz rozmowę. **35**

59

- Doskonale Cieniu.

Wprawdzie nie jesteś do końca przekonany co do tego pomysłu, ale dochodzisz do wniosku, iż kowal zna miasto i prawa nim rządziące o wiele lepiej od ciebie. Skoro mówi, iż niepełni są zagrożeniem, to może mieć rację. Poza tym czułbyś się lepiej, gdyby potencjalne ognisko zarazy zniknęło z okolicy...

Przejdź do paragrafu **37**.



60

Istotnie, docierasz na miejsce jeszcze przed świtem, jednak zmęczenie mocno daje ci się we znaki. Nie nawykłeś do długich marszów. Postanawiasz chwilę odsapnąć...

Budzisz się koło południa. Wściekły na siebie za chwilę słabości natychmiast zaczynasz pośpieszne przeszukiwanie okolicy. Najwyraźniej są to ruiny jakiejś twierdzy, mocno już nadgryzione zębem czasu, lecz dalej robiące wrażenie.

Pierwsze co rzuca ci się w oczy to wygaszone palenisko oraz ślady końskich kopyt. Widać ktoś niedawno tu popasał. Niedługo potem trafiasz na ukryte w załomie muru dwie torby podróżne.

Przeszukujesz je ostrożnie. **11**

Nie dotykasz ich, wracając do przeszukiwania reszty terenu. **56**

61

Zgodnie z twoimi przypuszczeniami Rada natychmiast zainteresowała się sprawą, chociaż w sposób nie do końca przez ciebie zrozumiały... Zostałeś bowiem zamknięty w jakimś składziku, mającym chyba pełnić funkcję celi. W otoczeniu zdezelowanych beczek masz oczekiwać, aż radcy ustalą, czy miałeś bezpośredni kontakt z chorymi. Nie zostałeś jednak poinformowany, co się z tobą stanie, jeśli jakimś cudem dojdą do tego wniosku...

Jeśli posiadasz Informację #24, przejdź do paragrafu 20. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie 43.

62

Natychmiast zabierasz się za przygotowania do drogi, chcesz wykorzystać swój zapal i jak najszybciej wyruszyć w podróż. Od bardzo dawna nie angażowałeś się w coś do tego stopnia i czujesz, że w gruncie rzeczy było ci to potrzebne. Nie wiesz jeszcze, czy cokolwiek osiągniesz, jesteś natomiast pewien co do tego, iż chcesz chociaż spróbować...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

63

- Rzeczywiście, rozsądnie. Cóż... - mężczyzna szturcha cię lekko końcem ostrza w piersi, trafiając akurat na sakwę.

Nieruchomiejesz, on również zdaje się być poruszony.

- Zatem jesteś najemnikiem? – bardziej stwierdza fakt niż pyta.

- Zaiste – odpierasz, mając niejasne wrażenie, iż rozmówca oczekuje do ciebie abyś grał tę rolę.

- Cóż, mimo wszystko nie powinieneś być się tu pałętać. Każdy ma swoje interesy, szanuj nasze, a możesz liczyć na to samo.

- Rozumiem, teraz, jeśli pozwolisz, chciałbym odjechać w pokoju.

- Naturalnie, wskażę ci drogę.

Reszta grupy wydaje się być nieco zmieszana tym obrotem sprawy, nikt jednak nie protestuje. Mężczyzna prowadzi cię poza obręb obozowiska, tak iż większy fragment muru odgradza was od blasku rzucanego przez spore palenisko, przy którym ucztowali jego towarzysze. Jesteś pewien, iż wyczuł sakwę, nie wspomniał jednak o tym ani słowem reszcie kompanów. Tymczasem twój przewodnik zatrzymuje się i, wskazując ci kierunek, stwierdza głośno:

- Tam leży Megiddo, noc jest jasna, więc nie powinieneś zgubić drogi.

Po wypowiedzeniu tych słów na kilka chwil zapada niezręczna cisza. W końcu wyjmujesz pękata sakwę i bez słowa oddajesz ją mężczyźnie, który, również milcząc, wkłada ją sobie za pazuchę. Obaj rozchodzicie się w swoje strony, by najpewniej już nigdy więcej się nie spotkać. Najwidoczniej i on przywłaszczył sobie wcześniej czyjeś złoto, nie mógł więc zażądać od ciebie zwrotu pieniędzy, będąc wśród swych towarzyszy. Mimo, iż wyszedłeś z tej opresji bez szwanku, czujesz niewymowny żal. Straciłeś naprawdę niemały majątek. Cóż, przynajmniej nacieszyłeś się nim przez te kilka godzin...

Przejdź do paragrafu 5.

64

Gdy ruszasz w stronę budowli, dostrzegasz niemal panikę na twarzach niepełnych zebranych w półkole parę metrów obok ciebie. Z całą pewnością wiedzą od Apostoła, czego

tu szukasz, w przeciwnym razie już dawno zostałbyś przepędzony. Czujesz, że twoja wizyta w tej budowlu to ostania rzecz jakiej by sobie życzyli...

Mimo to wchodzisz do środka. **55**

Wolisz ich nie prowokować, odchodzisz stąd. **14**

65

Schodzisz ostrożnie na dół. Penetrując pierwszą z komnat, natychmiast wyczuwasz dziwny fetor wypełniający pomieszczenie. Gdzieś z bliżej nie sprecyzowanej dali dociera do ciebie odgłos jęków czy też bełkotliwych ryków. Z całą pewnością niedługo trafisz na niepełnych. Zatrzymujesz się rozważając możliwość powrotu.

Zawracasz. **30**

Idziesz dalej. **68**

66

- Moją sprawą jest wszystko co dzieje się w tym mieście.

- Z pewnością...

- Masz jakieś wątpliwości Cieniu? – pyta ostro. - Ostrzegam, będę cię mieć na oku!

- Bywaj. **15**

- Spokojnie, chciałem tylko wiedzieć co to za miejsce. Szukam kogoś kto mógł się tam schronić. **72**

67

Przez najbliższe dni jesteś na tyle zajęty pracą, by nie myśleć zbyt długo o niczym zbędnym. Mimo to wciąż uporczywie powraca do ciebie pewna kwestia... Są nią symbole pokrywające twą twarz i niewątpliwe skrywająca się za nimi tajemnica. Nie wiesz jednak, czy...

...spróbować uchylić jej rąbka. **75**

...ostatecznie porzucić ten temat. **13**

68

Gdy pierwszy pocisk – cegła – wylatuje z ciemności i rozbija się tuż obok twojej głowy. Natychmiast opuszczasz niższy poziom odprowadzony przez wściekle krzyki niepełnych. Zapuszczanie się w te rejony samotnie zdecydowanie nie było dobrym pomysłem.

Przejdź do paragrafu **30**.

69

Niestety, podążający za tobą mężczyzna najwyraźniej przewidział taką możliwość. W momencie gdy rucasz się do przodu, czujesz jak ostrze przebija twoje ciało, rozszarpując bok. Krzycząc z bólu, padasz na ziemię, zaś napastnik, nie czekając nawet na wyjaśnienia, ponownie zanurza broń w twoim ciele, tym razem celując w serce...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

70

- Jak wolisz. A teraz wracaj do pracy, dość już dziś zmarnowałeś czasu – odpiera gniewnie mężczyzna.

Bez słowa zajmujesz się swoimi obowiązkami. Pracujecie do wieczora, nie rozmawiając więcej, niż tego wymaga aktualnie wykonywana praca. Gdy idziesz spać, masz nadzieję, iż nazajutrz kowal będzie w lepszym nastroju.

Nie dane ci jest zasnąć pełni snu tej nocy. Zostajesz obudzony przez Sarafiana, karzącego natychmiast wyjść na zewnątrz. Gdy wypadasz z kuźni, pierwsze co rzuca ci się w oczy to, niesłychany ruch na ulicach. Wszędzie biegają ludzie, krzyczą, płaczą, modlą się i wydają polecenia. Przez ten harmider nie jesteś w stanie pojąć o co chodzi. Nagle dostrzegasz przyczynę tego szaleństwa. Miasto płonie!

Po ciężkiej nocy, podczas której większość mieszkańców, w tym również ty, walczyło z rozprzestrzeniającym się ogniem, zaczynasz słyszeć tu i ówdzie pierwsze relacje z wydarzeń poprzedzających pożar.

Okazało się bowiem, iż członkowie *oblawy* późnym wieczorem podpalili budynek zamieszkały przez trędowatych. Niepełni z *osady* rozbiegli się na wszystkie strony, by powrócić z własnymi pochodniami. Kilku z nich zakradło się około północy na teren miasta, wznecając w kilkunastu jego miejscach mniejsze pożary. Wygląda na to, że liczyli, iż ogień połączy się w jeden większy.

Słuchając, dochodzisz do wniosku, że od teraz Megiddo przestało być bezpiecznym miejscem. Niepełni, choć rzadko pokazują się za dnia, stanowią naprawdę rozległą grupę wciąż zasilaną przez przychodzących z zewnątrz ludzi, którzy szybko ulegają zezwierzęconym zasadą egzystencji tej *społeczności*. Bez chwili wahania postanawiasz na pewien czas wynieść się z okolicy i poszukać schronienia w pobliskim mieście: Bater. Przy okazji masz zamiar zdobyć nieco informacji na temat pary wędrowców, która zburzyła twój spokój, wplątując w spiralę wydarzeń zwieńczonych wczorajszym pożarem...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

71

Znów stajesz zatem przed wyborem miejsca, na którym skupisz swoją uwagę. Wybierasz:

Strefę pomiędzy murami. **21**

Osadę. **58**

Katakumby. **9**

72

- Daj sobie spokój, mało ludzi wie o tym miejscu. I niech tak zostanie. Nawet jeśli tam poszedł, to wierz mi, że nie masz po co iść jego śladem. Chyba tylko po to, żeby obejrzeć sobie trupa...

- Cenna wskazówka. Bywaj.

Ruszasz w swoją stronę, zastanawiając się nad słowami rozmówcy. Najwidoczniej w podejrzanych ruinach łatwo znaleźć śmierć. Z drugiej strony jeśli nie sprawdzisz tego tropu, nie będziesz mieć pewności, czy zbieg naprawdę nie żyje...

Decydujesz się:

Ruszyć do ruin. **46**

Skupić się na obszarze Megiddo. **71**

73

Wraz z Sarafinem i ponad dwudziestką innych zebranych w okolicach bramy miejskiej mężczyźni wysłuchujecie zagmatwanej przemowy radcy. W dłoniach trzymacie uprzednio rozdane wam pochodnie rozjaśniające gęstniejący wokół was mrok noc. Mówca bredzi coś o nieudolności Apostoła, konieczności *zrobienia porządku* oraz *śmiertelnego zagrożenia*. Nie wspomina jednak ani słowem o planie *łowów*. Nagle jego przydługi wywód ucina bezceremonialnie Sarafin pytając:

- Czyli niby co mamy zrobić? Wystraszyć ich? Zabić? Przegonić?

- Musimy stawić odpór...

- Jak się pytam! Jak? W jaki sposób?!

- Cóż... Jeśli chodzi o szczegóły to myślałem bardziej o podpaleniu tej ich wylęgarni trądu...

- Kpina, nie polowanie... – kowal rzuca pochodnię na ziemię i wołając cię odchodzi.

Podążasz za nim widząc, iż większość zebranych idzie w wasze ślady. Ludzie spodziewali się bardziej konkretnych działań niż zwykłe podpalenie jednego budynku, po spłonięciu którego trędowaci z pewnością znaleźliby sobie inne lokum. A naruszenie terenu niepełnych mogłoby zachwiać kruchą równowagę, czy też raczej niepisany rozejm mieczy, między nimi a wami...

Przejdź do paragrafu **52**.

74

Wraz z Sarafinem próbujecie na nowo znaleźć swoje miejsce w społeczności Megiddo. Nie macie zamiaru roztrząsać przeszłości i tak dość problemów niesie wam chwila obecna. Z czasem sprawa feralnej pary wędrowców traci dla ciebie na znaczeniu. W końcu staje się jedynie przykrym wspomnieniem, do którego czasem wracasz z wyraźną niechęcią...

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

75

Po długiej rozmowie udaje ci się nakłonić Sarafina, aby pozwolił ci spróbować jednego sposobu na zdobycie nowych informacji. Jest nim podróż do pobliskiego miasta: Bater. Tylko tam ktokolwiek może wiedzieć coś więcej o wędrowcach bądź też tajemniczych, szpecących cię symbolach. Po raz pierwszy od lat czujesz, iż wiedza o własnej przeszłości jest dla ciebie ważna. Masz tylko nadzieję, że wyruszając w tę podróż, nie popełniasz kolejnego błędu...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

76

Czekasz na powrót Sarafina u Gospelta, z którego gościnności korzystacie od czasu pożaru. Właściwie spodziewasz się, iż kowal powróci najwcześniej za kilka godzin, zatem nie kryjesz zdumienia, gdy po niespełna godzinie od wyjścia ponownie przekracza próg karczmy.

- Banda idiotów – rzuca rozgoryczony gdy tylko cię dostrzeżga. – Rada naprawdę czasem potrafi przejść samą siebie. Wyobraź sobie cieniu, że całe te łowy miały ograniczyć się do spalenia jednego budynku, gdzie załęgłi się trędowaci. Wtedy rozleźliby się pewnie po całej Strefie... Ech...

Mężczyzna macha z rezygnacją ręką, ruszając w stronę części mieszkalnej. Ty również postanawiasz zażyć nieco snu...

Nazajutrz dochodzą cię wieści o skutkach nocnej wyprawy. Ostatecznie wzięło w niej udział czterech ludzi, w tym jeden z radców. Żaden nie wrócił... Nie masz zamiaru czekać na dalszy rozwój wypadków. Postanawiasz jak najszybciej na pewien czas opuścić Megiddo, które teraz stanie się naprawdę niebezpiecznym miejscem. Nie masz zamiaru brać udziału w walkach, które zapewne niedługo rozgorzeją na dobre. Uznajesz, iż jedynym rozsądnym wyjściem z tej sytuacji będzie podróż do Bater, pobliskiego miasta, gdzie spróbujesz przeczekać nadchodzącą nawałnicę. Przy okazji spróbujesz tam uzyskać informacje o parze tajemniczych wędrowców, których przybycie dało początek ponuremu łańcuchowi zdarzeń, w jakie zostałeś wplątany...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

77

- Bardzo rozsądnie... – odpiera z ironią w głosie rozmówca. – Najwidoczniej miałeś jakieś powody żeby się ukryć... Wszyscy przeszukać swoje bagaże!

Czujesz jak wali ci serce, musisz błyskawicznie podjąć decyzję. Próbujesz uciec?

Tak. **26**

Nie. **42**

78

Gdy przybysze docierają na miejsce, zdają się ignorować twoją obecność, w pierwszej kolejności przeszukując pozostawione torby. Dopiero po przekonaniu się, iż nie tknąłeś ich dobytku, jeden z nich podchodzi do ciebie i pyta gniewnie:

- Czego tu szukasz?

- Zbiega. – odpierasz lakonicznie. – A konkretnie rośłego mężczyzny, można powiedzieć prawie olbrzyma. Domyślałem się, że mógł ukryć się w tych ruinach...

- Wątpię, nie natrafiliśmy na nikogo takiego. A teraz proponuje ci, żebyś poszedł szukać swojego uciekiniera gdzie indziej, chyba że chcesz znaleźć tutaj kłopoty...

- Nie szukam zwady, bywajcie.

Opuszczasz ruiny, nie chcąc prowokować nieznajomych. Jesteś jednak wściekły, cała twoja podróż tutaj okazała się bezcelowa. Zastanawiasz się nad możliwością porzucenia całej tej sprawy i powrotu do codziennych spraw.

Tak też postanawiasz uczynić. **18**

Mimo to nie masz zamiaru tak łatwo dać za wygraną. **79**

79

Jedynym rozwiązaniem wydaje ci się kolejna podróż, tym razem do sąsiedniego miasta: Bater. Tam bowiem mógłbyś zdobyć informacje na temat pary wędrowców, jak również dowiedzieć się czegoś o pochodzeniu symboli pokrywających twą twarz. Zdajesz sobie sprawę, iż ta wyprawa będzie nie tylko nużąca, ale i kosztowna.

Wiesz, że postępujesz słusznie. Nie chcąc tracić ani czasu, ani zapału zaraz po powrocie do Megiddo zaczynasz przygotowania do wyprawy...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale *Miasto*.

Miasto

Wstęp I

Podróż do Bater jest wyczerpująca. Choć nie oszczędzałeś się w marszu, mija niemal pięć dni, nim w końcu docierasz na miejsce. Co gorsza, po drodze nie znajdujesz żadnej karczmy. Nic zresztą dziwnego – naprawdę niewielu wędrowców zapuszcza się do Megiddo w celu innym niż handel. Kupcy natomiast pojawiają się tam tak rzadko, iż nikt przy zdrowych zmysłach nie budowałby gospody przy trakcie, gdzie przez miesiąc zarabiałby tyle, ile gdzie indziej w ciągu dwóch dni. Wprawdzie pod koniec podróży dostrzegasz gospodę, lecz jej właściciel informuje cię, iż do miasta dotrzesz w przeciągu niespełna godziny, wolisz zatem kontynuować marszrutę. Być może wstąpisz tu w drodze powrotnej...

Pelen obaw przekraczasz bramę miejską, czując, iż znajdujesz się teraz w zupełnie innym świecie. Widząc tłum, słysząc gwar na ulicach, mijając kolejne stoiska, sklepy i warsztaty, wiesz już dlaczego Megiddo uważane jest niemal za wymarłe... Dopiero tutaj, w Bater, zrozumiałeś, jak naprawdę wygląda tętniące życiem miasto!

Przejdź do paragrafu **01**.

Wstęp II

Niestety, twoje najgorsze przypuszczenia okazują się prawdziwe. Radcy zadziwiająco szybko dowiadują się o twoim sukcesie i szybko reagują. Nie mają co prawda zbyt wielu pretensji do faktu zignorowania przez ciebie ich nakazu (do tego zdążyli się już przyzwyczaić), lecz natychmiast pożyczają od ciebie niemal całą kwotę uzyskaną ze sprzedaży skóry. Każdy mieszkaniec Megiddo wie, iż od dłuższego czasu Rada miesza się w różne podejrzanym interesy z okolicznymi grupami drobnych rzeźmieszków, a do tego potrzebuje funduszy. Często gdy któryś z mieszkańców wzbogaci się gwałtownie, radcy pożyczają od niego pieniądze, by potem zwrócić je z ustalonym wcześniej, zwykle niewielkim, procentem. W twoim wypadku, w ramach kary, zmuszony jesteś do udzielenia pożyczki bez żadnego zysku dla siebie. Co prawda wiesz, iż w najbliższych miesiącach cała kwota zostanie ci zwrócona, ale póki co zostałeś jej pozbawiony. W dodatku, tym razem dosadniej „poproszono” cię, byś spełnił nakaz Rady. Wolisz być posłuszny. Zatem nazajutrz ruszasz w drogę...

Podróż do Bater jest wyczerpująca. Choć nie oszczędzałeś się w marszu, mija niemal pięć dni, nim w końcu docierasz na miejsce. Co gorsza, po drodze nie znajdujesz żadnej karczmy. Nic zresztą dziwnego – naprawdę niewielu wędrowców zapuszcza się do Megiddo w celu innym niż handel. Kupcy natomiast pojawiają się tam tak rzadko, iż nikt przy zdrowych zmysłach nie budowałby gospody przy trakcie, gdzie przez miesiąc zarabiałby tyle, ile gdzie indziej w ciągu dwóch dni. Wprawdzie pod koniec podróży dostrzegasz gospodę, lecz jej właściciel informuje cię, iż do miasta dotrzesz w przeciągu niespełna godziny, wolisz zatem kontynuować marszrutę. Być może wstąpisz tu w drodze powrotnej...

Pelen obaw przekraczasz bramę miejską, czując, iż znajdujesz się teraz w zupełnie innym świecie. Widząc tłum na ulicach, słysząc gwar mijając kolejne stoiska, sklepy i

warsztaty, wiesz już dlaczego Megiddo uważane jest niemal za wymarłe... Dopiero tutaj, w Bater, zrozumiałeś, jak naprawdę wygląda tętniące życiem miasto!

Przejdź do paragrafu **01**.

Wstęp III

Najwidoczniej prześladowuje Cię pech. Nie dość, że wracasz z niczym, to w dodatku zanim docierasz do kuźni, co chcesz uczynić w miarę niepostrzeżenie, spotykasz jednego z radców. Nie masz wyjścia, musisz pokornie przyznać, że zignorowałeś ich nakaz. Mężczyzna najwidoczniej był w dobrym humorze, gdyż nie zażądał nawet łapówki. Lakonicznie stwierdził, iż lepiej dla ciebie byłoby, żebyś do jutrzejszego południa był już w drodze do miasta. Tym razem wolisz być posłuszny, toteż nazajutrz opuszczasz Megiddo...

Podróż do Bater jest wyczerpująca. Choć nie oszczędzałeś się w marszu, mija niemal pięć dni, nim w końcu docierasz na miejsce. Co gorsza, po drodze nie znajdujesz żadnej karczmy. Nic zresztą dziwnego – naprawdę niewielu wędrowców zapuszcza się do Megiddo w celu innym niż handel. Kupcy natomiast pojawiają się tam tak rzadko, iż nikt przy zdrowych zmysłach nie budowałby gospody przy trakcie, gdzie przez miesiąc zarabiałby tyle, ile gdzie indziej w ciągu dwóch dni. Wprawdzie pod koniec podróży dostrzeżasz gospodę, lecz jej właściciel informuje cię, iż do miasta dotrzesz w przeciągu niespełna godziny, wolisz zatem kontynuować marszrutę. Być może wstąpisz tu w drodze powrotnej...

Pełen obaw przekraczasz bramę miejską, czując, iż znajdujesz się teraz w zupełnie innym świecie. Widząc tłumna ulicach, słysząc gwar, mijając kolejne stoiska, sklepy i warsztaty, wiesz już dlaczego Megiddo uważane jest niemal za wymarłe... Dopiero tutaj, w Bater, zrozumiałeś, jak naprawdę wygląda tętniące życiem miasto!

Przejdź do paragrafu **01**.

01

Nie masz zamiaru tracić czasu na bezowocne włóczęgi, postanawiasz skupić swoją uwagę na odszukaniu konkretnych miejsc, gdzie mógłbyś uzyskać przydatne informacje. Twój wybór pada na:

Karczmy. **09**

Posterunek straży. **048**

Świątynię. **08**

02

Szybko nawiązujesz rozmowę z gadatliwym przybyszem, okazuje się, iż sporo wie o życiu miasta.

- Staruch... Taaak... – mężczyzna przez dłuższą chwilę czochra włosy. – No nie... Nie słyszałem nic... Ostatnio okradli starego Gabriela, ale to było ze trzy... Nie.. Dwa... Hmm... Dwa... dni temu...

- A olbrzym? Słyszałeś coś o nim?

- No widziałem, widziałem... Wielki jak cholera... był tu... Może nawet z tym starcem. Tak, właśnie! Widziałem ich! Ale gdzie?... Hmm...

Próbujesz coś jeszcze wyciągnąć z rozmówcy, lecz ten zaczyna wyraźnie bardziej skupiać się na rozmowie z samym sobą, niż udzielaniu odpowiedzi. Siedzisz z nim jeszcze przez kwadrans, po czym opuszczasz karczmę. Nie masz już dziś ochoty na wędrówki po mieście. Czas poszukać noclegu...

Przejdź do paragrafu **025**.

03

Jeśli posiadasz Informację **#32**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Po dłuższym zastanowieniu postanawiasz...

...przystać na propozycję starca. Czekasz do wieczora, nie opuszczając gospody. Na wszelki wypadek wolisz nabrać nieco sił... **040**

... nie wdawać się w żadne podejrzane interesy. I tak miałeś już dość problemów z powodu tego starca. **051**

... wykorzystać idealną sytuację! Sprawy potoczyły się doskonale, nie musisz wracać do Megiddo, starzec sam do ciebie przyszedł! Natychmiast ruszasz do siedziby straży miejskiej. Przy odrobinie szczęścia uda wam się zastawić zasadzkę na poszukiwanego... **061**

B

Po dłuższym zastanowieniu postanawiasz...

przystać na propozycję starca. Czekasz do wieczora, nie opuszczając gospody. Na wszelki wypadek wolisz nabrać nieco sił... **040**

... nie wdawać się w żadne podejrzane interesy. I tak miałeś już dość problemów z powodu tego starca. **051**

04

Praca w świątyni nie jest męcząca. Właściwie ogranicza się do pilnowania, aby jakiś bezbożnik nie wpadł na pomysł ograbienia urny czy też zanieczyszczenia sadzawki, jak to ponoć bywało w ubiegłych latach. W mieście przebywa trzech kapłanów, którzy teoretycznie powinni pełnić dyżury w świątyni na zmianę. Teraz jednak ty spędzasz tu całe dni, podczas gdy kapłani zajmują się swoimi badaniami. Mimo to czujesz się usatysfakcjonowany i liczysz, iż sprawy pomyślnie się ułożą.

Zaiste, tak właśnie się dzieje. Po niespełna dwóch tygodniach zostajesz poinformowany, że plan został zaakceptowany i już jutro będziesz mógł ruszyć w drogę. Zwlekasz jeszcze parę dni, chcąc przyłączyć się do jednej z karawan kupieckich. Gdy

spełniasz swój zamiar, jesteś w pełni gotowy do największej w swoim życiu podróży. A przynajmniej tej jego części, która obejmuje twa wybrakowana pamięć...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Stolica*.

05

Czekasz, aż skończy rozmawiać z podwładnymi, po czym podchodzisz do niego.

- Witaj.

- Czego chcesz przybłądo? Jak masz jakąś sprawę do straży, to idź do naszego posterunku.

Żegnasz się i pośpiesznie opuszczasz karczmę. Chyba nie ma sensu dłużej przebywać w tej okolicy. Pytasz jednego z przechodniów, który wygląda ci na mniej zamożnego, co znajduje się w okolicy.

- Najbliżej jest do świątyni... A tak w ogóle strażnicy nie lubią obcych nagabujących ludzi. Jeśli masz jakieś problemy, idź z tym do nich.

Po chwili namysłu postanawiasz...

... posłuchać rady i odszukać posterunek straży. **048**

... udać się do świątyni. **073**

06

- Doprawdy, skąd...

- Dosyć! – czujesz jak narasta w tobie gniew. – Nie ufam ci starcze, najpierw popytam kapłanów w mieście i ustalę prawdziwą wartość tego, co znajduje się na moje twarzy.

- Dobrze zatem.– odpiera starzec z nutką irytacji w głosie. - Powodzenia!

Spokojnie obserwujesz, jak wychodzi z twojego pokoju, mamrocząc coś pod nosem. Twój gniew z wolna przechodzi w zaniepokojenie. Nie wiesz, czego możesz spodziewać się po tym człowieku. Wprawdzie w drzwiach jest rygiel, którego zresztą po chwili używasz, mimo to twój niepokój nie maleje.

Postanawiasz czuwać przez parę najbliższych godzin. **072**

Idziesz spać. **042**

07

Masz pech, mimo usilnych poszukiwań wciąż nie udaje ci się trafić na miejsce. Ustalasz za to położenie świątyni, którą znajduje się kilka minut drogi od miejsca gdzie aktualnie się znajdujesz.

Idziesz tam. **039**

Trzymasz się pierwotnego planu i kontynuujesz poszukiwania karczmy. **022**

08

Twój cel znajduje się na terenie bogatszych dzielnic. Spaceruje tu sporo strażników, którzy wyraźnie zainteresowali się twoją osobą. Po chwili jeden z nich podchodzi do ciebie i bez zbędnych wstępów rozkazuje:

- Ściągaj maskę, przybyszu.

Zgadzasz się. **024**

Odmawiasz. **065**

09

Wypytyując spotkanych po drodze ludzi, ustalasz, iż w mieście znajdują się trzy karczmy:

Garniec (dzielnica biedoty). **026**

Róża (okolice dzielnicy kupieckiej). **038**

Kielich (dzielnica kupiecka). **08**

010

- Co?! To ścigani listem gończym przestępcy!

- Nie wiedziałem o tym. Chociaż faktycznie wydali mi się mocno podejrzani... Między innymi dlatego tu jestem.

- Doskonale, ruszaj jak najszybciej do tego przeklętego miasta i sprawdź ich tutaj, żywych bądź martwych. Nagroda jest tego warta, zapewniam cię.

Istotnie, suma jaką wymienia mężczyzna robi na tobie wrażenie. Szybko opuszczasz posterunek i z marszu ruszasz w drogę. Masz zamiar za jednym zamachem pozbyć się kłopotliwych przybyszów, a przy tym nieźle zarobić. Doprawdy, chyba uśmiechnęło się do ciebie szczęście...

Uzyskujesz Informację #32. Przejdź do paragrafu **023**.

011

- Cóż... Chyba masz po części rację...

Musisz mnie jednak zrozumieć, nie mam zamiaru komplikować całej tej sprawy. Chcę po prostu skopiować symbole z twojej twarzy, nic więcej.

- Czy potem mnie wypuścisz?

- Tak.

- Jaką mam na to gwarancję?

- Żadnej. Ja również ryzykuję, będąc na wolności, mógłbyś donieść o całej sprawie straży.

- Zaiste.

Przez moment panuje niezręczna cisza, którą przerywa starzec, mówiąc:

- Równie dobrze mógłbym przecież zabić cię i przerysować znaki, spoglądając na trupa, a tego nie chcę zrobić.

- Dobrze wiedzieć...

- Zatem, Cieniu, obaj sobie nie ufamy. Chcę jednak to zmienić... Rozwiąż go – rzuca w kierunku olbrzyma.

Po chwili zostajesz oswobodzony i z wolna podnosisz się z ziemi. Wolisz zachować spokój, najwidoczniej twojemu rozmówcy faktycznie bardziej zależy na porozumieniu niż zwadzie. Przynajmniej taką masz nadzieję...

Przejdź do paragrafu **035**.

012

Wracasz załamany niepomyślnymi wieściami. Pieniądze były już na wyciągnięcie ręki, czuleś już jak uśmiecha się do ciebie szczęście... niestety sprawy przybrały fatalny obrót. Dochodzisz do wniosku, iż od chwili pojawienia się w Megiddo pary dziwnych wędrowców prześladowuje cię pech. Co gorsza, nic z tym nie możesz zrobić. Jedyne co ci przychodzi do głowy, to ostatecznie wyrzucić z pamięci wszystkie wspomnienia związane z tą sprawą. Żyjąc w Megiddo, nauczyłeś się skupiać wyłącznie na teraźniejszości. Jak widać odstępianie od tej zasady zaowocowało sytuacją, w której się obecnie znalazłeś. Przed tobą jeszcze długa nużąca wędrówka... Przeklinasz w duchu dzień, w którym na twojej drodze stanął starzec wraz ze swym przerośniętym towarzyszem, po czym przyśpieszasz nieco kroku...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Nieustanny pech**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

013

Gdy po wielu dniach wędrówki ponownie wkraczasz do Bater, czujesz, iż majątek jest już niemal na wyciągnięcie ręki. Masz rację, natychmiast po przedstawieniu dowodu na śmierć starca, otrzymujesz dwie pękate sakiewki...

W pierwszej kolejności wynajmujesz sobie ochroniarza, który eskortuje cię do Megiddo. Wolisz nie kusić losu... Podczas drogi powrotnej rozmyślasz nieco nad symbolami pokrywającymi twoją twarz. Od czasu, gdy ujrzaleś po raz pierwszy oręż tajemniczych wędrowców, ta sprawa nie daje ci spokoju. Teraz zaczyna tracić na znaczeniu. Nie chcesz zajmować się przeszłością, tak naprawdę liczy się tylko przyszłość. A tą, po raz pierwszy od dawna, widzisz w jasnych barwach...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Uśmiech szczęścia**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

014

- W porządku... Możesz iść. Świątynię znajdziesz łatwo.

- Bywaj.

Ruszasz przed siebie zadowolony z rozwiązania sprawy. Nie dość, iż strażnik dał ci spokój, to w dodatku nieświadomie dostarczył cennych informacji. Teraz wiesz już, iż symbole na twojej twarzy mają coś wspólnego z kapłanami...

Rzeczywiście, świątynię znajdujesz bez trudu. Jest o wiele mniejsza, niż się spodziewałeś. Właściwie twoja wiedza na temat oficjalnego kultu jest dosyć uboga. W Megiddo nikt nie przywiązywał wagi do tych spraw, a i ty jakoś nigdy się tym nie interesowałeś. Wchodzisz przez szeroko rozwarte, drewniane wrota do prostego, zbudowanego na planie kwadranta budynku o spadzistym dachu. Masz nadzieję, iż spotka cię tu, jeśli nie dobre, to przynajmniej przychylne przyjęcie...

Przejdź do paragrafu **039**.

015

Postanawiasz zamienić słówko z dostrzeżonym wcześniej podróżnikiem. Niestety, okazuje się, iż mężczyzna jest kompletnie pijany.

Mimo to próbujesz się z nim porozumieć. **069**

Wracasz do karczmarza. **043**

Wychodzisz. **054**

016

Niemal natychmiast orientujesz się, iż popełniłeś błąd. Zostajesz powalony na ziemię, po czym brutalnie kopnięty w żołądek. Wymiociny napływają ci do gardła, by po chwili „ozdobić” bruk. Czujesz na plecach czubek miecz, nieruchomiejesz.

- Wstawaj, tylko powoli! – rozkazuje ci strażnik.

Posłusznie podnosisz się z ziemi.

- A teraz: idziemy.

Zostajesz doprowadzony do budynku straży. Tam pewien szpetny mężczyzna zasiadający za sporym, nieco już podniszczonym, stołem, wysłuchuje relacji strażnika. Następnie zwraca się do ciebie:

- Kim jesteś? I ściągnij tę kretyńska maskę!

Zdejmujesz ją, po czym oświadczasz lodowatym tonem:

- Jestem mieszkańcem Megiddo, przybyłem tu aby...

(jeśli posiadasz Informację #25) - ...uzyskać informacje o ludziach, którzy sprawili mi spore kłopoty. Podobno wpadli już w wasze ręce, ale zdołali uciec. **036**

- ... uzyskać informacje o ludziach, którzy sprawili mi spore kłopoty. **057**

(jeśli posiadasz Informację #7) - ... odebrać nagrodę za zbiegów. **047**

(jeśli posiadasz Informację #10) - ... dowiedzieć się czegoś o symbolach pokrywających moją twarz. **021**

017

Źle wybrałeś, mężczyzna jest kompletnie pijany. Nic z niego nie wyciągniesz, a, co gorsza, sprawia wrażenie jakby sam miał coś z siebie wydalić. Odsuwasz się pośpiesznie, po czym:

Podchodzisz do karczmarza. **045**

Wychodzisz. **054**

018

Wolisz na razie nie wdawać się w rozmowy z karczmarką. Z całą pewnością wydałeś się jej wybitnie podejrzanym przybyszem, więc i tak prawdopodobnie nie udzieliłaby ci żadnych informacji. Przynajmniej nie za darmo...

Po upływie mniej więcej godziny zauważasz, że miejsce powoli zapełnia się gośćmi. Zamieniasz nawet parę słów z kilkoma z nich, niestety, nie są w stanie udzielić ci satysfakcjonujących informacji. Zerkasz ukradkiem na karczmarkę, która z wprawą świadcząca o wieloletniej praktyce, spełnia zamówienia gości. Sprawia wrażenie zaabsorbowanej swoją pracą, choć, być może, znalazłaby chwilę czasu na rozmowę.

Póki co wolisz nie zawracać jej głowy. **058**

Podchodzisz do niej. **037**

019

- Cóż, widać nie masz pojęcia o roli kapłanów. Nie udzielamy gościny, naszym głównym zadaniem jest zgłębianie i rozpowszechnianie nauki. Nasz Pan przemawia do nas poprzez liczby, każde nowe odkrycie to dowód Jego łaski. Wskazuje ludziom drogę poprzez mrok niewiedzy, szkoli ich i rozwija, by z pokolenia na pokolenie coraz bardziej zbliżali się do doskonałości.

- Wybacz, te sprawy są mi zupełnie obce... Po prostu starzec i jego ochroniarz...

- Czekaj, mówisz starzec? Czy w towarzystwie barczystego wojownika?

- Tak właśnie. Co o nim wiesz?

- Jeśli się nie mylę, to musisz natychmiast iść ze mną do straży. Ci dwaj to poszukiwani zbiegowie, listy gończe nadeszły z samej stolicy, wyznaczili nawet nagrodę!

Chętnie zgadzasz się, by rozmówca zaprowadził cię na posterunek straży, chyba uśmiechnęło się do ciebie szczęście. Niestety, nie na długo. Owszem, po dłuższej rozmowie z

dowódcą staży okazuje się, iż rzeczywiście tajemniczy wędrowcy są poszukiwanymi zbiegami, lecz niestety, nie masz żadnych dowodów potwierdzających fakt ich śmierci. W takim wypadku musisz wrócić do Megiddo, zdobyć je, a następnie powrócić. Nieco rozczarowany takim rozwojem wypadków godzisz się na to, nagroda jest bowiem faktycznie wysoka. Po zakończeniu rozmowy z dowódcą, w drodze do bram miast, towarzyszy ci kapłan. Zaintrygowała go ta część opowieści, w której napomknąłeś o symbolach.

- Czy mógłbym je obejrzeć, Cieniu?

- Tak... Ale znajdziemy jakąś ustronną uliczkę.

- Naturalnie.

Po chwili mężczyzna bacznie przygląda się twojej twarzy wyraźnie zdumiony.

- To wprost fenomenalne... Większość z tych znaków jest mi znana, stosujemy je my, kapłani. Każda z tych figur ma jednak inne, głębsze, znaczenie., Starsi rangą kapłani wykorzystują je do obliczeń.

- Jakich?

- Wszelkich... Ja sam umiem wykorzystać jedynie kilka spośród tych symboli, radzę ci jechać wraz z jedną z karawaną do stolicy i zapytać tamtejszych kapłanów.

- To daleka i kosztowna droga!

- Ja tylko ci doradzam, niczego nie nakazuję. To jedyny sposób, abyś się czegoś dowiedział. Jeśli zdecydowałeś się na podróż, mogę napisać list do kapłanów w stolicy, dzięki niemu na pewno zostaniesz wysłuchany. Podczas drogi powrotnej do Megiddo rozważasz dokładnie tę możliwość, jeśli faktycznie otrzymałbyś nagrodę, to fundusze nie będą stanowić problemu. Jednak mimo wszystko czujesz pewne obawy przed odległą wyprawą... To naprawdę poważna decyzja, toteż dokładnie rozważasz wszystkie za i przeciw. Ostatecznie postanawiasz, iż jeśli otrzymasz nagrodę, to...

... ruszysz do stolicy. **041**

... spożytkujesz ją na bardziej wartościowe cele. **013**

020

- Widzisz, że jestem spokojny. Wybacz mój wcześniejszy atak, ale sam jesteś sobie winien. Otrułeś mnie czymś, po czym uwięziłeś...

- Dostyc, nie mówmy już o tym. Miałem ku temu powody, tak jak i ty, aby mnie uderzyć. Choć teraz za mną, nie traćmy już więcej czasu.

Spełniasz jego polecenie, nie chcąc wdawać się w niepotrzebne dyskusje. Masz tylko nadzieję, iż mężczyzna dotrzyma słowa. Choć w to, póki co, nadal wątpisz...

Przejdź do paragrafu **035**.

021

Na potwierdzenie swych słów ściągasz maskę. Rozmówca wydaje się w pierwszej chwili nieco zaskoczony, zaraz jednak odpięta zirytowany:

- A co to mnie, do cholery, obchodzi twoja wysmażona gęba?! Idź z tym do świątyni, chyba widziałem tam parę podobnych znaczków.

- Bywaj.

Pośpiesznie opuszczasz budynek, zakładając w międzyczasie maskę. Teraz przynajmniej wiesz już, czego szukasz. Drogę do świątyni znajdujesz stosunkowo szybko, każdy zagadnięty przechodzień natychmiast wskazuje ci właściwy kierunek. Gdy docierasz do zbudowanej na planie kwadratu, kamiennej budowali, czujesz, że być może w środku znajdziesz rozwiązanie tajemnicy ukrytej na twojej twarzy...

Przejdź do paragrafu **039**.

022

Po około dwóch kwadransach w końcu udaje ci się trafić do *Róży*. To porządna karczma, przeznaczona głównie dla miejscowych handlarzy oraz bogatszych podróżnych. Prowadzona jest przez tęgą kobietę, której postura siłą rzeczy wzbudza respekt. Podejrzewasz, iż ma więcej krzepy niż nie jeden mężczyzna odwiedzający jej gospodę... Wewnątrz przebywa stosunkowo niewielu ludzi, lecz wszakże pora jest jeszcze wczesna. Prawdopodobnie stali bywalcy pojawiają się tu nieco później. Nie chcąc stać w progach:

Podchodzisz do kobiety. **071**

Siadasz w kącie. **018**

023

Przed ponownym wyruszeniem w drogę chcesz jeszcze nabrać nieco sił. Choć perspektywa zdobycia nagrody wydaje ci się całkiem realna, to, póki co, twoje zasoby gotówki są mocno ograniczone. Nie zważając na to, wstępujesz do jednej z karczm i zamawiasz suty posiłek. Zostajesz tam nieco dłużej, obserwując stałych bywalców gospody. W końcu uznajesz, iż czas najwyższy zająć się sprawą noclegu. Chcesz choć raz od chwili wymarszu z Megiddo spędzić noc pod dachem. Masz nadzieję, iż ceny w mieście nie będą nazbyt wygórowane...

Przejdź do paragrafu **025**.

024

Niechętnie podporządkowujesz się nakazowi. Wolisz nie zadzierać z władzami już w pierwszym dniu pobytu. Mężczyzna jest wyraźnie zaskoczony tym, co dostrzeżę.

- Kapłańskie znaki? – odpięra nieco zdumiony. – Idziesz do świątyni?

Tak, chciałbym pomówić z kapłanami. **014**

Nie. **074**

025

Szybko orientujesz się, iż w nocleg w Bater może zbyt obciążyć twój skromny budżet. Opuszczasz miasto, kierując się do widzianego po drodze zajazdu. Gdy docierasz na miejsce, powoli zaczyna już zapadać zmrok. Na szczęście właściciel nie zażądał mocno

wygórowanej sumy. Wynajmujesz na noc najtańszy pokój i po spożyciu skromnej kolacji udajesz się na piętro.

Jeśli posiadasz Informację **#10**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Po kilku minutach słyszysz pukanie do drzwi. Zastanawiasz się kto też może... Intruz jest jednak niecierpliwy i nie czekając na twoje pozwolenie, wchodzi do środka. Zaskoczony spoglądasz na starca, tym razem bez olbrzymia.

- Witaj Cieniu.

- Co ty tu robisz? Umawialiśmy się...

- No właśnie... Powinieneś czekać na mnie w Megiddo. Zresztą, to nie ważne. Jutro z samego rana przyniosę ci pieniądze. Chciałbym tylko nieco zmienić warunki naszej umowy...

- Co ty znów knujesz, starcze?!

- Och nic! Dowiedziałem się po prostu, iż twoja twarz pokryta jest symbolami podobnymi do tych z moich mieczy. Chciałbym je przerysować, za to ci zapłacę.

- Dobrze, ale o cenie i wszelkich szczegółach porozmawiamy jutro. Teraz jestem zmęczony, bywaj. **033**

- Nie wiem, co chcesz osiągnąć, ale nie ufam ci. Udowodniłeś już w Megiddo, że spleta zobowiązań nie jest twoją najmocniejszą stroną. **06**

B

Ułożeniem planu dalszego penetrowania zakamarków miasta zajmiesz się nazajutrz, teraz potrzebujesz snu. Na szczęście zasypiasz szybko, widać trudy podróży w końcu dały o sobie znać...

Przejdź do paragrafu **076**.

026

Mimo, iż trafiłeś do najbardziej obskurnej karczmy w mieście i tak wydaje się ona wyraźnie lepsza od tej prowadzonej przez Gospelta. Wewnątrz panuje lekki zaduch, przez wąskie okna wpada niewiele światła, jednak jest na tyle jasno, abyś bez trudu mógł rozejrzeć się po pomieszczeniu. Twoją uwagę przyciąga jeden z siedzących w kącie mężczyzn, sprawiający wrażenie podróżnika.

Najpierw chcesz zamienić kilka słów z karczmarzem. **050**

Podchodzisz do niego. **017**

027

Atak był ostatnią rzeczą jakiej się spodziewał. Twoja pięść z impetem uderza w twarz starca, który momentalnie pada na ziemię, obficie brocząc krwią z rozbitego nosa. Wiesz, że od ataku olbrzyma dzieli cię teraz tylko ułamek sekundy, zatem:

Rzucasz się do ucieczki. **034**

Schylasz się po pochodnie, chcąc wykorzystać ją jako prowizoryczną broń. **063**

028

Streszczasz rozmówcy historię o starcu i jego przerośniętym ochroniarzu. Ten zadaje ci kilka pytań na temat pary wędrowców, po czym stwierdza stanowczo, iż najpewniej zetknąłeś się z poszukiwanymi listem gończym zbiegami, za których wyznaczono pokaźną nagrodę. Ruszasz wraz z kapłanem na posterunek straży miejskiej, gdzie zostajesz dokładnie przepytany o szczegóły sprawy przez dowódcę. Ustalacie, iż skoro starzec i jego towarzyszy czekają na ciebie w Megiddo, to musisz niezwłocznie wracać, by na miejscu w jakiś sposób schwytać ich, lub w ostateczności zabić. Chętnie przystajesz na ten układ, wysokość nagrody jest doprawdy zachęcająca. Czego mógł dopuścić się starzec i jego kompan, aby tak narazić się władzom?

Uzyskujesz Informację **#32**. Przejdź do paragrafu **023**.

029

Budzisz się w celi. Nie wiesz jeszcze, za co zostałeś tu osadzony, co gorsza nie jesteś w stanie sobie tego w żaden sposób przypomnieć. Najwidoczniej prawdziwe wino, bardziej niż myślałeś, różni się od ostro rozcieńczonego napitku serwowanego przez Gospelta. Powoli zaczynasz dochodzić do siebie. Odczuwasz silny ból w prawym boku. Odkrywasz w tym miejscu sporą opuchliznę, najwyraźniej ktoś musiał wymierzyć ci solidne kopnięcie. Porzucasz dalszą analizę sytuacji, gdy dochodzi cię odgłos kroków zbliżającego się strażnika. Masz nadzieję, iż udzieli ci jakichkolwiek wyjaśnień...

Jesteś naprawdę zaskoczony, ale i przerażony, tym co od niego usłyszałeś. Podobno, będąc pijany, wszedłeś do świątyni i zwymiotowałeś wprost do jakiejś sadzawki. Z tego co zrozumiałeś, jest ona ważnym elementem kultu, zostałeś zatem oskarżony o bluźnierstwo. Czekają cię kilka miesięcy w lochach, zaś w najgorszym razie publiczne okaleczenie. O twoim losie zdecydować mają miejscowi kapłani, którzy zachowują się w nietypowy sposób, jak na zaistniałą sytuację -zamiast rozprawiać nad karami, wciąż wypytyują cię o symbole na twojej twarzy. Nie jesteś w stanie zaspokoić ich ciekawości. Po dwóch dniach przebywania w lochu zostajesz wypuszczony, co nie oznacza niestety odzyskania wolności. Pod eskortą dwóch żołnierzy masz zostać doprowadzony aż do samej stolicy królestwa, gdzie znakom na twojej twarzy mają przyjrzeć się najbardziej uczeni spośród kapłanów. Jakkolwiek nie cieszy cię taki obrót sprawy, lecz mimo wszystko wolisz to niż dłuższy pobyt w lochach. Sama zaś perspektywa podróży do stolicy wydaje ci się niczym zagadkowy sen, w którego urzeczywistnienie jakoś nie możesz uwierzyć...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Stolica*.

030

Nie jesteś w stanie dokładnie określić, ile czasu spędziłeś pozostawiony samemu sobie, jednak porywaczom nie śpieszyło się do złożenia ci ponownej wizyty. Nic zresztą dziwnego, po tym co zrobiłeś. Starzec oberwał naprawdę mocno, choć i ty wciąż boleśnie odczuwasz skutki interwencji olbrzyma. Gdy w końcu ponownie dostrzeżasz zbliżające się źródło światła, postanawiasz tym razem lepiej rozegrać sytuację.

- Zatem Cieniu... - zauważasz, iż mówienie sprawia rannemu mężczyźnie nieco kłopotu, zaś jego nos jest doszczętnie rozbity. Chyba twój cios na stałe oszpecił nieszczęśnika. – Nadal masz zamiar się awanturować?

- Nie.

- To dobrze... Liczyłem na twój rozsądek. Szkoda tylko, że nie okazałeś go przed paroma godzinami.

- Czego ode mnie chcesz?

- Wszystko ci wyjaśnię... Za moment... – twój rozmówca siada na ziemi wyraźnie osłabiony. – Masz mocny cios... Za mocny jak dla kogoś w moim wieku... Ach... Wystarczy mi, że przerysuję symbole z twojej twarzy, niczego więcej nie oczekuję. Ty też nie spodziewaj się niczego w zamian. Proponowałam ci już układ, ale na niego nie przystałeś. Niestety nie mogę pozwolić, żebyś poszedł w tej sprawie do kapłanów...

- Rozwiąż mnie.

- Zapomnij! – nagły wyraz bólu wykrzywia twarz starca. – Nie mogę ci ufać...

- Ja mogę powiedzieć to samo. **011**

- Nigdzie przecież nie ucieknę bez źródła światła, a nie myślisz chyba, że będę na tyle głupi, aby ponownie cię zaatakować. **070**

031

Mężczyzna obrzuca cię podejrzliwym spojrzeniem, po czym pyta sucho:

- Czego chcesz?

- Poszukuję pewnych informacji...

- Nie zajmuję się plotkami. Jeśli chcesz, i stać cię na to, zamów jakąś strawę albo napitek i siadaj gdzieś w kącie.

- Raczej nie skorzystam, bywaj.

Odchodzisz od szynkwasu, rozglądając się po sali. Niestety, mężczyzna wyglądający na dowódcę straży już odszedł. Ty również wychodzisz na zewnątrz. Nie chcąc kręcić się po tej okolicy, ruszasz na poszukiwania:

Posterunku straży. **048**

Świątyni. **073**

032

Wychodzisz na zewnątrz usatysfakcjonowany. Ta informacja znacznie zawęziła zakres twoich poszukiwań. Możesz od razu udać się na posterunek straży bądź najpierw spróbować zadać kilka pytań w świątyni. Dotarcie do pozostałych karczm spychasz w tym momencie na drugi plan, choć może przy okazji wstąpisz od którejś., Teraz priorytetem jest:

Posterunek straży. **048**

Świątynia. **08**

033

- Naturalnie, naturalnie, już znikam. Do jutra, Cieniu.

Mężczyzna pośpiesznie wycofuje się i opuszcza pomieszczenie. Nie wiesz, czy to ton jego głosu, czy też zachowanie sprawiają, iż z największą przyjemnością wymierzyłybyś mu solidny cios. Starasz się szybko zasnąć. Czujesz, że jutro czeka cię ciężki dzień...

Przejdź do paragrafu **042**.

034

Bez zastanowienia rzucasz się pędem przed siebie. Szybko zwalniasz, otaczają cię bowiem nieprzeniknione ciemności. Paradoksalnie okazuje się twoim atutem. Ewentualna pogoń miałaby poważny problem, by Cię namierzyć. Teoretycznie olbrzym mógłby rzucić się za tobą w pogoń, oświetlając sobie drogę pochodnią, ale wątpisz, by to uczynił. Przypuszczasz, iż najpierw poczeka, aż jego opiekun odzyska siły. Istotnie, nie słyszysz, aby ktokolwiek za tobą podążał. Szczęście wyraźnie ci dziś dopisuje, bowiem po kilku minutach czujesz wyraźnie świeże powietrze. Najwidoczniej wyjście musi być gdzieś w pobliżu...

Przejdź do paragrafu **068**.

035

Przez resztę dnia starzec cierpliwie przerysowuje symbole z twojej twarzy na swój pergamin. Pomieszczenie, w którym się znajdujecie, przepełnia zapach wilgotnej ziemi oraz dymu z pochodni. Cierpliwie znosisz te niewygody, w milczeniu obserwując poczynania mężczyzny. Jest on nadzwyczaj uważny, z podziwem dostrzegasz, jak w perfekcyjny sposób kopiuje kolejne znaki. Gdy kończy, wzdycha ciężko i nieco osłabionym głosem stwierdza:

- Wyjdźmy na zewnątrz Cieniu, muszę odetchnąć świeżym powietrzem.

Z chęcią na to przystajesz i po chwili jesteście już na powierzchni. Tam mężczyzna wręcza ci sakwę, mówiąc przy tym:

- Chyba więcej się nie zobaczymy Cieniu. Muszę natychmiast udać się w podróż. Jeśli moje przypuszczenia są trafne, to po odczytaniu tych symboli otrzymam dokładne wskazówki do... odnalezienia... czegoś...

- To znaczy?

- Zaufałeś mi, więc odwdzięczę się tym samym. Od przeszło roku jestem zbiegiem, ale niegdyś byłem kapłanem w stolicy. Choć naszym zadaniem jest przede wszystkim szerzyć wśród ludzi wiedzę, to ograniczają nas nakazy płynące od arcykapłana. Przekazujemy jeno część tego, co my, oraz nasi poprzednicy, do tej pory odkryliśmy. Powstało już tyle cudownych projektów, maszyny, Cieniu, maszyny! Nie wiesz o czym mówię, ale gdyby nie ta kontrola, to ludzie żyliby w stokroć lepszych warunkach niż obecnie.

- Chcesz powiedzieć, że przez lata każdy z was oddaje się jakimś badaniom, ale nie możecie obwieścić tego ludziom? Dlaczego?

- To *poznane dla poznania*, chora zasada naszego bractwa. W każdym razie istnieją pewne odosobnione miejsca, gdzie kapłani mogą swobodnie eksperymentować i sprawdzać swoje teorie. Niestety, trudno je znaleźć, są systematycznie niszczone przez wojsko. Król jest tylko marionetką Cieniu, prawdziwą władzę sprawuje arcykapłan, który nigdy nie pokazuje się publicznie. To on ma dostęp do wszystkich wyników badań, on też hamuje proces ich rozpowszechniania. Wszystkie trafiają do biblioteki w stolicy i tam zostają.

- Dużo wiesz, starcze.

- Zaiste. Jak już wspominałem, byłem kapłanem... Arcykapłanem – dodaje po chwili namysłu. – Zdziwiony? Tak, przez lata to ja pociągałem za wszystkie sznurki... Do czasu, gdy jeden z kapłanów opracował fascynującą teorię. Nic zresztą dziwnego, był nadzwyczaj zdolny. Mimo młodego wieku szybko piął się w hierarchii naszego bractwa. Gdy trafił do stolicy byłem pewien, iż to tylko kwestia czasu, kiedy przekaże mu swój urząd...

- To ciekawe jednak jestem nieco zmęczony, zatem...

- Masz znamię na prawym udzie? Ślad po ciosie nożem?

- Skąd o tym wiesz, starcze?! Mów!

- Spokojnie! Wysłuchaj mnie do końca! Tak jak myślałem, jesteś synem tamtego kapłana. Zrozumiałem to, gdy przerysowywałem symbole z twojej twarzy. Mimo, iż tak zniekształcona, to wciąż pewne cechy, układ oczu, nos, kształt ust, pozostały niezmiennione. Jakże przypominasz swego ojca!

- Co się z nim stało?

- Zabito go. Opracował wspaniałą teorię stopniowego wprowadzenia w życie wszystkich odkryć dokonanych przez kapłanów. Był gotów rozpowszechnić ją na własną rękę. Zawarł też ciche porozumienie z królem, obaj mieli doprowadzić do upadku dotychczasowego stanu rzeczy. Ja również uczestniczyłem w tym spisku, niestety, jak się zapewne domyślasz, plan się nie powiódł. Na szczęście nikt z jego uczestników nie wspomniął o tym nawet słowem, dzięki temu uniknąłem śmierci. Musiałem uczestniczyć w procesie i wydać wyrok... Chciałem uratować ciebie, lecz tuż przed aresztowaniem twojego ojca zniknąłeś. Myślałem nawet, że zostałeś potajemnie zabity.

- Ale... Ja... Nic nie pamiętam... – mówisz głosem pełnym żalu i rozpacz.

- Teraz wiem już, że twój ojciec spodziewał się zdrady, toteż zapisał jakąś ważną wiadomość i wysłał ją do kogoś. W ubiegłych wiekach również powstawały podobne grupy spiskowców. W sytuacji skrajnego zagrożenia wysyłali kogoś z przekazem do swych sprzymierzeńców rozproszonych w kraju. Posłańcy mieli tatuaże zawierające...

- Więc... – przerywasz rozmówcy w pół słowa, przypominając sobie, co wcześniej mówił ci w karczmie. – Mój ojciec nie miał czasu na tatuowanie, więc... Chcesz powiedzieć...

- Tak, na to wygląda. Pośpiesznie ułożył jakiś kod, używając do tego wyłącznie znaków graficznych i paru cyfr. W swojej pracowni posiadał ołowiane stemple z tymi wzorami, jak zresztą każdy ważniejszy kapłan. Używaliśmy ich jako swego rodzaju pieczęcie...

- On mi to zrobił... – stwierdzasz pozbawionym emocji, pustym głosem.
- Tak... Zapewne sam się zgodziłeś. Podał ci jakiś preparat i wypalił swoje przesłanie na twojej twarzy. Zabandażowany miałeś ująć ze stolicy i gdzieś się udać. Niestety, straciłeś pamięć i w efekcie trafiłeś do Megiddo.
- Musisz złamać ten kod, kapłanie. Muszę wiedzieć, co chciał przekazać światu mój ojciec. Cokolwiek to było, musiało być nader ważne, skoro poświęciłem dla tej sprawy twarz.
- Zostaniesz zatem ze mną Cieniu?
- Tak. Powiedz mi tylko jedno... Jak naprawdę mam na imię?
- Naprawdę nazywasz...
- Nie mów! Zmieniłem zdanie. Poznałem już zbyt wiele z mej przeszłości, jeszcze jakiś jej fragment mógłby zniszczyć moją teraźniejszość.
- Rozumiem... Wracajmy do środka, Cieniu...

Przejdź do paragrafu 115 w rozdziale *Stolica*.

036

- Konkrety, konkrety!
- Chodzi mi o starca oraz jego ochroniarza, bardzo wysokiego, dobrze zbudowanego mężczyznę. Podobno zatrzymaliście ich, ale zdołali uciec zanim trafili do lochów.
- A tak... – rozmówca krzywi się na wspomnienie tej porażki. – Widziałeś ich? Gdzie są?

(jeśli posiadasz Informację #7) – Nie żyją. **060**

(jeśli posiadasz Informację #10) – W Megiddo, czekają tam na mnie. **010**

- Nie żyją, na szczęście. Wyrządzili mi sporo szkód, zatem szukam kogoś, kto ich znał. **052**

037

Niestety, kobieta jest bardziej zapracowana niż na to wygląda. Z lekkim poirytowaniem w głosie stwierdza:

- Zamów coś przybyszu albo daj mi spokój.
- Wybacz, chcę tylko zadać jedno pytanie...
- Nie mam czasu.

Nie chcesz kontynuować tej bezowocnej rozmowy, toteż:

Wychodzisz. **A**

Wracasz na swoje miejsce. **B**

A

Opuszczasz *Różę*. I tak spędziłeś tu za dużo czasu. Paradoksalnie czujesz się nieco zmęczony. Odpoczynek jakiego zażyłeś w karczmie nieco cię rozleniwił. Nic dziwnego, od czasu wyruszenia z Megiddo nie miałeś okazji porządnie odpocząć. Od napotkanych ludzi dowiadujesz się, że jesteś w pobliżu świątyni. Istotnie, już po kilku minutach docierasz na

miejsce. Zbudowana na planie kwadratu, niewielka budowla nie robi na tobie wrażenia, ale i tak ochoczo wchodzisz do środka. Może tutaj uzyskasz jakieś użyteczne informacje...

Przejdź do paragrafu **039**.

B

Spędzasz tu jeszcze blisko dwie godziny, w między czasie zamawiając jednak posiłek. Czujesz, iż w gruncie rzeczy taki odpoczynek był ci potrzebny. Wprawdzie jadło nie jest tutaj tanie, jednak rekompensuje to jego doskonały smak. Gdy zbliża się wieczór, gospoda jest już pełna ludzi, wolisz zatem opuścić ją i udać się na spoczynek. Zmarnowałeś jeden dzień, lecz czujesz, że nabrałeś nowych sił. Jutro na pewno pójdzie ci lepiej, przynajmniej taką żywisz nadzieję...

Przejdź do paragrafu **025**.

038

Trafiasz do schludnej oberży prowadzonej przez tęą kobietę, która od progu obrzuca cię bacznyim spojrzeniem. Nie ma tu za wiele ludzi, dlatego postanawiasz od razu zamienić z nią kilka słów. Niestety, nie ma ci nic ciekawego do powiedzenia. Nawet perspektywa zapłaty za wiadomości nie przynosi rezultatu, najwidoczniej naprawdę niczego nie wie. Na odchodne radzi ci, abyś popytał w straży miejskiej, jeśli faktycznie ci ludzie lubią sprawić kłopoty, to być może narazili się i tutejszym władzom.

- Poza tym niedawno eskortowano jakiś podróżnych do aresztu, ale zdołali zbiec. Nie wiem jednak ilu ich było, ani jak wyglądali.

Wychodząc z gospody, postanawiasz skorzystać z rady i udać się do strażników.

Przejdź do paragrafu **048**.

039

Wewnątrz panuje półmrok. Przez małe, trójkątne okienka wpada niewiele światła. Dostrzegasz sporą, żelazną urnę na datki, a obok małą sadzawkę ulokowaną w niszy kamiennej posadzki. Jakaś kobieta moczy w niej przez kilka chwil dłonie, mamrocząc coś pod nosem, po czym wychodzi, wrzucając uprzednio parę monet do pojemnika. Ty również podchodzisz do pojemnika, przyglądając mu się uważnie. Czujesz, jak po plecach przebiega ci dreszcz, zauważasz bowiem, iż zdobi go kilka prostych symboli. Wszystkie obecne są również na twojej twarzy.

- Czego szukasz, wędrowcze? – zaskoczony rozglądasz się gwałtownie.

Głos należy do siedzącego w kącie mężczyzny odzianego w szara opończę. Do tej pory musiał pozostawać w bezruchu, w innym wypadku z pewnością byś go dostrzegł.

- Jesteś z Megiddo?

- Tak – odpierasz nieco zmieszany.

- Tak myślałem – rozmówca wstaje i rusza w twoją stronę. – W waszym *Upadłym Mieście* kult, Niestety, zepchnięty został na dalszy plan.

- Zaiste. Słuchaj, kapłanie, szukam informacji na pewien temat...

- Co chcesz wiedzieć? Świątynia to nie karczma czy targ, jednak postaram się ci pomóc.

(jeśli posiadasz Informację **#10**) - Zaintrygowały mnie te znaki na urnie, chciałbym poznać ich znaczenie. **064**

- Dwóch wędrowców sprawiło mi sporo poważnych problemów. Poszukuję wieści o ich powiązaniach z tym miastem. Może znali tu kogoś, albo korzystali z gościnności kapłanów? **019**

040

Choć nie ufasz starcowi, to zarówno perspektywa okazałej zapłaty, jak i zwykła ciekawość przeważają szalę. Mężczyzna prowadzi cię do swego obozu, a raczej kryjówki, oddalonej o godzinę marszu od karczmy. Okazuje się, iż zajął porzucony przez przemytników, podziemny magazyn. Z lekkim niepokojem przyglądasz się podtrzymującym strop drewnianym belkom, które wyraźnie zdążył naruszyć ząb czasu. Z całą pewnością przebywanie tutaj nie jest bezpieczne, jednak najwidoczniej starzec i jego towarzysz, który rzecz jasna czekał na swego mocodawcę w podziemiach, nie chcą zbytnio rzucać się w oczu ludziom...

Przejdź do paragrafu **56**.

041

Kapłan nie kryje swego zadowolenia, słysząc jaką powziąłeś decyzję. Sam zajmuje się zorganizowaniem dla ciebie miejsca w jednej z karawan kupieckich, udaje mu się nawet znacznie zmniejszyć wysokość kwoty, jaką musiałbyś zapłacić. Najwyraźniej naprawdę liczy, iż jeśli na twojej twarzy zawarto jakieś istotne informacje, to splendor za dokonanie tego odkrycia po części spadnie również na niego.

Dwa dni po otrzymaniu nagrody jesteś już w drodze do stolicy, choć, póki co, raczej pełen obaw niż optymizmu...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Stolica*.

042

Rano wstajesz wypoczęty. Porządny sen – oto czego ci było potrzeba. Schodzisz na dół i zamawiasz obfite śniadanie. Rozglądasz się po przestronnej izbie, ale nigdzie nie dostrzegasz starca. Pytasz nawet o niego karczmarza, lecz ten nie pamięta, by jakiegось widział, ani dzisiejszego ranka, ani wczoraj. Po spożyciu posiłku wracasz do siebie, gdzie zastajesz siedzącego na twoim posłaniu wczorajszego, nieproszonego gościa.

- Witaj Cieniu – stwierdza wesoło.

- Naprawdę zaczynasz mnie irytować...

- Proszę – mówiąc to, rzuca w twoją stronę pękata sakiewkę. - Przelicz.

Czynisz to skwapliwie, odkrywając, iż jest to naprawdę spora suma.

- Skąd masz tyle pieniędzy?

- Teraz są już twoje, a raczej będą, jeśli zgodzisz się na moje warunki. A zapewniam cię, iż nie są trudne do spełnienia.

- Sam o tym zadecyduję.

- W porządku, zatem słuchaj. Niedaleko stąd rozbiłem obozowisko, tam mam wszystko czego potrzebuję do przekopiwania znaków z twojej twarzy.

- Nie możesz tego zrobić tutaj?

- To wymaga czasu, może nawet dwóch dni. Muszę być dokładny.

- Czym są te symbole?

- Cóż... Przydatne są jedynie kapłanom, używają ich do różnorodnych obliczeń wspólnych z liczbami. Wybacz, ale nie zrozumiałbyś tego.

- Może w takim razie powiesz mi chociaż, co robią na mojej twarzy?

- Musiałbym je dokładnie obejrzeć. Mam pewne przypuszczenia, brakuje mi tylko pewności...

Rozmówca robi dłuższą pauzę, domyślasz się, o co mu chodzi. Niezbyt niechętnie zdejmujesz maskę. Starzec wpatruje się przez dłuższą chwilę z fascynacją w szpecące cię symbole, po czym drżącym głosem stwierdza:

- Tak... To... Skomplikowane... I to bardzo... Musiał je wykonać któryś z kapłanów w stolicy...

- Co to ma wspólnego ze mną? Kim byłem?

- Podejrzewam, że posłańcem, który z własnej woli miał wynieść jedno z najbardziej pilnie strzeżonych tajemnic poza obręb miasta. Słyszałem o takich przypadkach, zwykle jednak stosowano tatuaże. Najwidoczniej ktoś musiał się spieszyć i użyć tego co było pod ręką. Dlaczego wybrał twarz? Nie mam pojęcia....

- Co... Co oznaczają te symbole? – pytasz zdumiony tym, co usłyszałeś.

- Cieniu, płacę ci mnóstwo pieniędzy właśnie po to, aby się tego dowiedzieć!

- Dobrze, zgadzam się. **040**

- Daj mi czas do namysłu.,Spotkajmy się wieczorem w głównej izbie. **03**

043

- Chyba sobie nie pogadałeś, przyjacielu – stwierdza wesoło mężczyzna. – Jeśli nadal chcesz mnie o coś spytać, służę uprzejmie. Za podwójną stawkę.

- Nie przesadzasz przypadkiem, przyjacielu?

- Nie – odpowiada bez cienia przychylności w głosie. – Płać, albo coś zamów.

- Bywaj...

- No, wynieść się też możesz...

Przejdź do paragrafu **054**.

044

Rankiem w pierwszej kolejności wynajmujesz sobie ochroniarza, który eskortuje cię do Megiddo, wolisz nie kusić losu. Podczas drogi powrotnej rozmyślasz nieco nad symbolami pokrywającymi twój twarz. Od czasu gdy ujrzałeś po raz pierwszy oręż tajemniczych wędrowców, ta sprawa nie daje ci spokoju. Teraz zaczyna tracić na znaczeniu. Nie chcesz

zajmować się przeszłością, tak naprawdę liczy się tylko przyszłość. A tę, po raz pierwszy od dawna, widzisz w jasnych barwach...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Uśmiech szczęścia**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

045

Rzecz jasna oberżysta nie chce ci niczego powiedzieć za darmo. Przewidziałeś taką możliwość, niestety dysponujesz skromnymi środkami, toteż wolałbyś nie wydawać pieniędzy na informacje w pierwszym miejscu, do którego zawitałeś. Z drugiej strony karczmarz sprawia wrażenia człowieka doskonale zorientowanego w życiu miasta...

Płacisz. **053**

Wychodzisz. **054**

046

Powoli wracają ci zmysły. Pierwsze co czujesz, to ból, ktoś związał ci dłonie. Znajdujesz się w pozbawionym światła, zimnym pomieszczeniu. Dłoni wyczuwasz ubitą ziemię. Nagle dostrzegasz zbliżające się źródło światła - to pochodnia niesiona przez olbrzyma, któremu towarzyszy starzec. Teraz wyraźnie uzmysławiasz sobie, iż musisz być w jakimś opuszczonym szybie kopalni. Próbujesz wstać, ale jesteś na to jeszcze zbyt słaby.

- Spokojnie, Cieniu... – dobiega cię głos starca. – Rozwiąż go.

Olbrzym posłusznie oddaje swojemu mentorowi pochodnię, po czym rozluźnia, w brutalny sposób, więzy krępujące twoje dłonie. Powoli podnosisz się z ziemi, czując, jak z każda chwilą wracają ci siły. Jedyne uczucie ogólnego osłabienia i gorzki posmak w ustach nie znikają. Starszy z mężczyzn zbliża się do ciebie i pyta lakonicznie:

- Już lepiej?

Wymierzasz mu potężny cios w twarz. **027**

- Tak... – odpowiadasz przez zaciśnięte zęby. **055**

047

- Wielu słyszało, i co z tego? Masz jakieś wieści?

- Tak, starzec zginął w Megiddo, zapewne podobny los spotkał jego towarzysza.

- O ile dobrze pamiętam, najważniejszy był starzec. Mniejsza o tego osiłka...

Jeśli posiadasz Informację **#8**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

- Masz jakieś dowody na potwierdzenie swoich słów?
- Tak, ciało tego starca.
- Wystarczy mi głowa. Pokaż mi ją, a otrzymasz zapłatę.

Nie pozostaje ci zatem nic innego, jak wrócić czym prędzej do Megiddo, co też skwapliwie czynisz. Gdy otrzymasz nagrodę będziesz mógł...

... polepszyć swój byt w *Upadłym Mieście*. **013**

... wykorzystać ją na dalsze zgłębianie sprawy tajemniczych symboli. **059**

B

- Masz jakieś dowody na potwierdzenie swoich słów?
- Miecze tej dwójki. Są charakterystyczne, pokryte dziwnymi symbolami.
- Kpisz? Miecz można wykuć albo ukraść. W twoim wypadku najpewniej w grę wchodzi druga opcja... Wróć z czymś poważniejszym, żegnam!

Wściekły opuszczasz gmach zajmowany przez strażników. Cała twoja podróż okazała się daremna, straciłeś tylko czas i pieniądze! Postanawiasz:

Natychmiast wrócić do Megiddo. **012**

Utopić swoje smutki w najbliższej karczmie. **029**

048

Bez trudu trafiasz do budynku zajmowanego przez straż miejską. Każdy w mieście zna do niego drogę. Jest to piętrowa, kamienna budowla, jedna ze starszych w mieście. Przy wejściu stoi na warcie dwóch strażników, nie reagują jednak w żaden sposób, gdy mijasz ich i wchodzisz do środka.

Znajdujesz się w krótkim, szerokim korytarzyku, na końcu którego dostrzegasz drzwi. Kawalek przed nimi, za stołem, siedzi starszy, przygarbiony mężczyzna.

- Czego? – rzuca oschle na twój widok.

- Poszukuje informacji o pewnych wędrowcach... **057**

(jeśli posiadasz Informację **#25**) - Ponoć niedawno zbiegło wam dwójka wędrowców.

036

(jeśli posiadasz Informację **#7**) - Słyszałem o nagrodzie za poszukiwanych zbiegów.

047

(jeśli posiadasz Informację **#10**) - Szukam kogoś, kto znałby się na symbolach. **021**

049

Intruz odchodzi., Nie masz zamiaru tracić czasu na rozmowy z pijakiem. Teraz zrobiło się naprawdę tłoczno, postanawiasz zatem opuścić karczmę. Jest już stosunkowo późno...

... czas zatem zainteresować się sprawą noclegu. **025**

... ale chyba zostało jeszcze dość czasu, abyś mógł trochę się rozejrzeć. **062**

050

- Witaj.

- Megiddo? – mężczyzna bardziej stwierdza fakt, niż zadaje pytanie, na które sam zresztą udziela sobie odpowiedzi. – Na pewno, tylko u was zdarzają się takie okazy.

- Szukam informacji – odpierasz, nie zwracając uwagi na jego paplaninę.

- Domyślam się. Sprawa jest prosta: pytasz, płacisz, masz odpowiedź.

- W porządku. **066**

- Wybacz, ale nie skorzystam. **015**

- Bywaj (wychodzisz). **054**

051

Gdy wieczorem spotykasz się ze starcem, przekazujesz mu swoją decyzję. Jest wyraźnie zaskoczony i z trudem maskuje swoje rozczarowanie, nie mniej bez awantur pośpiesznie opuszcza gospodę.

Nazajutrz udajesz się do miasta, które aż wrze od niesłychanych wieści. Okazuje się, iż przedwczoraj ktoś okradł świątynną szkatułę. Domyślasz się, iż może to być sprawka starca, co tłumaczyłoby, skąd miał pieniądze, które ci proponował. Wolisz na wszelki wypadek zgłosić całą sprawę straży. Lepiej żeby nie padł na ciebie żaden cień podejrzenia. Wszakże wczoraj w karczmie wielu ludzi widziało cię w towarzystwie starca. Okazuje się, iż mężczyzna już wcześniej był poszukiwany, ba! Wyznaczono nawet za niego naprawdę okazałą nagrodę. Żałujesz, że nie wiedziałeś o tym wcześniej, teraz z pewnością nie uda ci się go spotkać. Korci cię myśl o jak najszybszym powrocie do Megiddo...

... co też postanawiasz uczynić. **012**

... najpierw chcesz jednak spróbować zdobyć jakieś informacje na temat symboli pokrywających twą twarz. **059**

052

- No i znalazłeś. To poszukiwani listem gończym zbiegowie! Przynies mi ich ciała, albo inny dowód ich śmierci, a otrzymasz nagrodę.

Suma jest naprawdę pokaźna, zatem czym prędzej ruszasz w drogę powrotną. Masz zamiar inkasować nagrodę i...

... przestać interesować się tą sprawą, dość już przeszedłeś. **013**

... dalej drażnić temat. **059**

053

- Słuchaj zatem: poszukiwani przez ciebie ludzie byli tu stosunkowo niedawno, mieli pecha, zainteresowała się nimi straż, nie wiem dlaczego. W każdym razie zanim doprowadzili ich do celi, zdołali uciec.

- To wszystko?

- Tak, czego się spodziewałeś? Opowieści na pół wieczoru?

- Cóż, to mi wystarczy. Bywaj.

Uzyskujesz Informację #25. Przejdź do paragrafu **032**.

054

Masz zamiar trzymać się planu zbadania miejskich karczm, toteż ruszasz do:

Róży (okolice dzielnicy kupieckiej). **07**

Kielicha (dzielnica kupiecka). **08**

055

- Wybacz te metody, ale nie mogłem pozwolić, żebyś poszedł do kapłanów. Nie zdajesz sobie sprawy, jak ważne informacje zawarte są na twojej twarzy. Stopień skomplikowania układu tych symboli jest doprawdy porażający. Tylko naprawdę potężny umysł mógł go stworzyć...

- Wybacz, ale nic mnie to nie obchodzi!

- Rozumiem twój gniew, proszę tylko, abyś mnie wysłuchał!

- Chyba nie mam wyjścia. Jestem twoim więźniem.

- Cóż... Tak, to prawda – stwierdza bez ogródek rozmówca. – Mi ta sytuacja również nie jest na rękę. Uwierz mi, chcę jedynie przerysować te symbole, potem więcej o mnie nie usłyszysz. Mogę nawet zaoferować ci sporą sumę, zdobędę pieniądze.

- Niby jak?

- Nieważne! – przerywa ci w pół słowa mężczyzna. – Po prostu je dostaniesz i lepiej dla ciebie, żebyś się nie interesował ich pochodzeniem. To prosty układ, zarówno ja, jak i ty na nim zyskamy.

- Dobrze... Nie myśl jednak, że dam się przetrzymywać w tych podziemiach...

- To konieczność, nie mogę zbyt pokazywać się ludziom. Znajdujemy się w opuszczonym składzie przemytników, jest niezbyt rozległy, ale dobrze ukryty. Zgromadziłem tu nieco zapasów, wystarczy na parę dni. Teraz chodź ze mną, musisz odpocząć.

- Właśnie, jestem ciekaw, czym mnie otruleś, starcze...

- Spokojnie, to tylko niegroźna mieszanka ziół, którą podrzuciłem do kuchni. Otumaniały cię, nic więcej. Dałeś się posłusznie wyprowadzić z tamtej gospody, wyglądając przy tym na nieco pijanego.

- Bardzo sprytnie – stwierdzasz z sarkazmem w głosie.

- Chodźmy już.

Starzec odchodzi, w ślad za nim rusza jego olbrzymi towarzysz. Nie chcąc pozostać samemu w ciemnościach, dołączasz do nich. Nie wiesz, co knuje tajemniczy wędrowiec, lecz jesteś pewien, iż nie prędko mu zaufasz...

Przejdź do paragrafu **035**.

056

Przez resztę dnia starzec cierpliwie przerysowuje symbole z twojej twarzy na swój pergamin. Pomieszczenie, w którym się znajdujecie, przepęlnia zapach wilgotnej ziemi oraz dymu z regularnie wymienianych pochodni. Cierpliwie znosisz te niewygodny w milczeniu, obserwując poczynania mężczyzny. Jest on nadzwyczaj uważny, z podziwem dostrzegasz, jak w perfekcyjny sposób kopiuje kolejne znaki. Gdy kończy, wzdycha ciężko i, nieco osłabionym głosem, stwierdza:

- Wyjdźmy na zewnątrz Cieniu, muszę odetchnąć świeżym powietrzem.

Z chęcią na to przystajesz, po chwili jesteście już na powierzchni. Tam mężczyzna wręcza ci sakwę, mówiąc przy tym:

- Chyba więcej się nie zobaczymy, Cieniu. Muszę natychmiast udać się w podróż. Jeśli moje przypuszczenia są trafne, to po odczytaniu tych symboli otrzymam wskazówki do odnalezienia... czegoś.

- To znaczy?

- Zaufałeś mi, więc odwzajemnię się tym samym. Od przeszło roku jestem zbiegiem, choć niegdyś byłem kapłanem w stolicy. Choć naszym zdaniem jest przede wszystkim szerzyć wśród ludzi wiedzę, to ograniczają nas nakazy płynące od arcykapłana. Przekazujemy jeno część tego, co my, oraz nasi poprzednicy, do tej pory odkryliśmy. Powstało już tyle cudownych projektów, maszyny, Cieniu, maszyny! Nie wiesz, o czym mówię, ale gdyby nie ta kontrola, to ludzie żyliby w stokroć lepszych warunkach niż obecnie.

- Chcesz powiedzieć, że przez lata każdy z was oddaje się jakimś badaniom, ale nie możecie obwieścić tego ludziom? Dlaczego?

- To *poznanie dla poznania*, chora zasada naszego bractwa. W każdym razie istnieją pewne odosobnione miejsca, gdzie kapłani mogą swobodnie eksperymentować i sprawdzać swoje teorie. Niestety, trudno je znaleźć, są systematycznie niszczone przez wojsko. Król jest tylko marionetką Cieniu, prawdziwą władzę sprawuje arcykapłan, który nigdy nie pokazuje się publicznie. To on ma dostęp do wszystkich wyników badań, on też hamuje proces ich rozpowszechniania. Wszystkie trafiają do biblioteki w stolicy i tam zostają.

- Dużo wiesz, starcze.

- Zaiste, jak już ci wspominałem, byłem kapłanem... Arcykapłanem – dodaje po chwili namysłu. – Zdziwiony? Tak, przez lata to ja pociągałem za wszystkie sznurki... Do czasu gdy

eden z kapłanów opracował fascynującą teorię. Nic zresztą dziwnego, był nadzwyczaj zdolny. Mimo młodego wieku szybko piął się w hierarchii naszego bractwa. Gdy trafił do stolicy byłem pewien, iż to tylko kwestia czasu, kiedy przekaże mu swój urząd...

- To ciekawe jednak jestem nieco zmęczony, zatem...

- Masz znamię na prawym udzie? Ślad po ciosie nożem?

- Skąd o tym wiesz starcze! Mów! Co wiesz...

- Spokojnie! Wysłuchaj mnie do końca! Tak jak myślałem, jesteś synem tamtego kapłana, zrozumiałem to, gdy przerysowywałem symbole z twojej twarzy. Mimo, iż tak zniekształcona, to wciąż pewne cechy, układ oczu, nos, kształt ust, pozostały niezmienione. Jakże przypominasz swego ojca!

- Co się z nim stało?

- Zabito go. Opracował wspomniałą teorię stopniowego wprowadzenia w życie wszystkich odkryć dokonanych przez kapłanów. Był gotów rozpowszechnić ją na własną rękę, zawarł też ciche porozumienie z królem, obaj mieli doprowadzić do upadku dotychczasowego stanu rzeczy. Ja również uczestniczyłem w tym spisku, niestety, jak się zapewne domyślasz, plan się nie powiódł. Na szczęście nikt z jego uczestników nie wspomniał o tym nawet słowem, dzięki temu uniknąłem śmierci. Musiałem uczestniczyć w procesie i wydać wyrok... Chciałem uratować ciebie, lecz tuż przed aresztowaniem twego ojca zniknąłeś. Myślałem nawet, że zostałeś potajemnie zabity.

- Ale... Ja... Nic nie pamiętam... – mówisz głosem pełnym żalu i rozpacz.

- Teraz wiem już, że twój ojciec spodziewał się zdrady, toteż zapisał jakąś ważną wiadomość i wysłał ją do kogoś. W ubiegłych wiekach również powstawały podobne grupy spiskowców. W sytuacji skrajnego zagrożenia wysyłali kogoś z przekazem do swych sprzymierzeńców rozproszonych w kraju. Posłańcy mieli tatuaże zawierające...

- Więc... – przerywasz rozmówcy w pół słowa, przypominając sobie, co wcześniej mówił w karczmie. – Mój ojciec nie miał czasu... Chcesz powiedzieć...

- Tak, na to wygląda. Pośpiesznie ułożył kod, używając do tego wyłącznie znaków graficznych i paru cyfr. W swojej pracowni posiadał ołowiane stemple z tymi wzorami, jak zresztą każdy ważniejszy kapłan. Używaliśmy ich jako swego rodzaju pieczęcie...

- On mi to zrobił... – stwierdzasz pozbawionym emocji, pustym głosem.

- Tak... Zapewne sam się zgodziłeś. Podał ci jakiś preparat i wypalił swoje przesłanie na twojej twarzy. Zabandażowany, miałeś ujść ze stolicy i gdzieś się udać. Niestety, straciłeś pamięć i w efekcie trafiłeś do Megiddo.

- Musisz złamać ten kod, kapłanie. Muszę wiedzieć, co chciał przekazać światu mój ojciec. Cokolwiek to było, musiało być nader ważne, skoro poświęciłem dla tej sprawy twarz.

- Zostaniesz zatem ze mną Cieniu?

- Tak. Powiedz mi tylko jedno... Jak naprawdę mam na imię?

- Naprawdę nazywasz...

- Nie mów! Zmieniłem zdanie. Poznałem już zbyt wiele z mej przeszłości, jeszcze jakiś jej fragment mógłby zniszczyć moją teraźniejszość.

- Rozumiem... Wracajmy do środka, Cieniu...

Przejdź do paragrafu 115 w rozdziale *Stolica*.

057

Strasz się streścić w paru zdaniach przebieg wizyty podejrzanych wędrowców w Megiddo, lecz nie udaje Ci się skończyć swojej historii, gdyż mężczyzna przerywa ci w pół słowa:

- Doskonale, masz szczęście wędrowcze. Na swój sposób oczywiście... Za tą dwójką wystawiono list gończy oraz wyznaczono wysoką nagrodę. Właściwie najważniejszy jest właśnie ten staruch, drugi to tylko jego sługa.

- Czyli mogę...

- Nic nie możesz. Pokaż mi jakieś dowody na to, że nie żyją, to otrzymasz pieniądze...

Pytasz jeszcze mężczyznę o kilka kwestii związanych z odebraniem nagrody, po czym odchodzisz. Kwota jest naprawdę spora, zatem natychmiast postanawiasz udać się w drogę powrotną do Megiddo. Wystarczy, że wrócisz choćby z głową starca, a otrzymasz zapłatę. Dzięki tym pieniądзом będziesz mógł...

... znacząco polepszyć swój byt w *Upadłym Mieście*. **013**

... wykorzystać nowe środki na dalsze zgłębianie sprawy tajemniczych symboli. **059**

058

Nadchodzi wieczór, ty zaś wciąż siedzisz w *Róży*. Zjadłeś obfity posiłek, nie zadając żadnych pytań podającej ci go karczmarce. W zasadzie marnujesz tylko swój czas, jednak miejsce jest naprawdę przyjemne a jedzenie wyborne, choć, niestety, nie tanie. Cała sala jest już wypełniona ludźmi. Chyba tylko mały stół, przy którym siedzisz, pozostał wolny. W pewnym momencie nieco podchmielony mężczyzna pochodzi do ciebie i nieco bełkotliwie pyta:

- Można?

- Siadaj. **02**

- Czekam na kogoś. **049**

059

Jedynym miejscem, gdzie spodziewasz się dowiedzieć czegoś interesującego, jest świątynia. Tam też kierujesz się natychmiast po zainkasowaniu nagrody. Budynek jest niepozorny: kamienna, sześcienna bryła z małymi, trójkątnymi okienkami wpuszczającymi do wnętrza niewiele światła. W środku zastajesz kapłana, który z zainteresowaniem wysłuchuje Twojej opowieści, po czym prosi:

- Jeśli pozwoliłbyś obejrzeć symbole na twojej twarzy, może mógłbym powiedzieć ci o nich coś więcej.

- Racja.

Spełniasz jego prośbę zadowolony, iż jesteście teraz sami. Mężczyzna z uwagą studiuje szpecące cię znaki, po czym stwierdza:

- Niezwykle... Te znaki stosujemy wyłącznie my, kapłani, zwykle na użytek naszych badań. Jednak te tutaj tworzą jakiś spójny, skomplikowany kod, którego nie jestem w stanie rozwiązać. To naprawdę bardzo złożony system, chyba jedynie kapłani w stolicy byliby w stanie je rozszyfrować.

- Miałbym jechać do... stolicy? – nie próbujesz nawet ukryć swego zdumienia. – Nie przywykłem do takich podróży...

- Znam paru kupców z tego miasta. Dzięki mojemu wstawiennictwu mógłbyś dołączyć do którejś z karawan za darmo, płacąc jedynie za koszty noclegu i wikt. Ponadto mogę napisać dla ciebie list polecający, dzięki któremu kapłani w stolicy z pewnością cię wysłuchają.

- Co chcesz w zamian?

- Jeśli moje przypuszczenia są słuszne, to spotka mnie należyta nagroda. Cokolwiek zostało zapisane na twój twarz, jest wyraźnie skierowane do najbardziej wtajemniczonych spośród mego bractwa.

- W takim razie co ja będę z tego miał?

- Cóż... Z całą pewnością zostaniesz nagrodzony za pomoc okazaną nam, kapłanom. Proszę, przyjdź tu pod wieczór. Do tego czasu naradzę się z moimi towarzyszami. Być może wyekwipujemy cię odpowiednio na drogę.

- Dobrze zatem, do wieczora...

Odchodzisz z świątyni pełen mieszanych uczuć. Z jednej strony cieszysz się na myśl o poznaniu tajemnicy związanej zarówno z własną przeszłością, jak i symbolami na twój twarz. Z drugiej, k przeraża cię myśl o tak długiej wędrówce. Gdzie właściwie znajduje się stolica? Jak daleko stąd? W głowie roi ci się coraz więcej pytań. By uciszyć ten narastający szum, postanawiasz zwilżyć nieco gardło jakimś mocnym trunkiem w najbliższej karczmie...

Przejdź do wstępu w rozdziale *Stolica*.

060

- To ciekawa nowina!

- Słyszałem, że wyznaczono za nich okazałą nagrodę.

- Rzeczywiście, jest nagroda...

Jeśli posiadasz Informację #8 przejdź do części **A** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

- ...ale najpierw powiedz, czy masz jakieś dowody na potwierdzenie swoich słów?

- Tak, ciało tego starca.

- Wystarczy mi głowa. Pokaż ją, a otrzymasz zapłatę.

Nie pozostaje ci zatem nic innego jak wrócić czym prędzej do Megiddo, co też skwapliwie czynisz. Gdy otrzymasz nagrodę będziesz mógł...

... polepszyć swój byt w *Upadłym Mieście*. **013**

... wykorzystać ją na dalsze zgłębianie sprawy tajemniczych symboli. **059**

B

- ... ale najpierw powiedz, czy masz jakieś dowody na potwierdzenie swoich słów?

- Miecze tej dwójki. Są charakterystyczne, pokryte dziwnymi symbolami.

- Kpisz? Miecz można wykuć albo ukraść. W twoim wypadku najpewniej w grę wchodzi druga opcja... Wróc z czymś poważniejszym, żegnam!

Wściekły, opuszczasz gmach zajmowany przez strażników. Cała twoja podróż okazała się daremna, straciłeś tylko czas i pieniądze! Postanawiasz:

Natychmiast wrócić do Megiddo. **012**

Utopić swoje smutki w najbliższej karczmie. **029**

061

Chyba zasadzka była ostatnią rzeczą, jakiej spodziewał się starzec, przychodząc wieczorem na umówione spotkanie. Ogłuszony, zostaje natychmiast związany i wsadzony na wóz z klatką. W międzyczasie kilku strażników rusza na przeszukanie okolicznych terenów, licząc, iż przerośnięty towarzysz schwytanego mężczyzny krąży gdzieś w pobliżu. Ty tymczasem ruszasz do miasta w towarzystwie strażników eskortujących więźnia. Dowódca chętnie wypłaca nagrodę, gratulując ci przy tym fenomenalnego szczęścia.

- Naprawę wędrowcze, radzę ci dobrze spożytkować pieniądze. Na twoim miejscu nie wracałbym już do tego przeklętego Megiddo i osiedlił się tutaj.

- Zastanowię się nad tym.

Opuszczasz budynek zajmowany przez straż, szukając najbliższej gospody. Jest już późno, a tobie przydałaby się chwila odpoczynku. Teraz możesz pozwolić sobie na nocleg w mieście, jak również na wiele innych rzeczy. To przyjemne uczucie: mieć pieniądze. Pozostała jednak sprawa kapłana i jego propozycji podróży do stolicy. Zapewne dowie się o twoim sukcesie, toteż jego propozycja sfinansowania podróży przestanie być aktualna, lecz z całą pewnością nadal będzie cię przekonywał, abys odwiedził kapłanów w stolicy. W gruncie rzeczy...

... i tak masz zamiar to zrobić. Skoro raz ci się poszczęściło, to być może stanie się tak ponownie. Naprawdę mocno zainteresowało cię rozwiązanie sprawy tajemniczych symboli...

041

... nie masz zamiaru tego robić. Dzięki zdobytym funduszom będziesz mógł prowadzić naprawdę dostatnie życie w Megiddo. **044**

062

Skręcasz w wybraną losowo uliczkę, licząc na łut szczęścia. Sam nie wiesz dokładnie czego szukasz, toteż nie zagadujesz napotkanych przechodniów. Po pewnym czasie zauważasz, iż otoczenie wyraźnie się zmieniło. Domu są wyższe i bogato zdobione. Dostrzegasz również sporą ilość strażników patrolujących te tereny, w dodatku jeden z nich rusza w twoją stronę. Czekasz aż podejdzie bliżej i już otwierasz usta, by coś powiedzieć, lecz uprzedza cię jego krótki, gniewny rozkaz:

- Zdejmuj maskę, włóczęgo!

Zgadzasz się. **024**

Odmawiasz. **065**

063

Nie spodziewałeś się tak szybkiego ciosu po kimś tej postury. Impet uderzenia powala cię na ziemię, czujesz przenikliwy ból szczęki. Skulony nie masz odwagi ruszyć się z miejsca. Do ust wciąż napływa ci krew, chyba straciłeś zęba... Słyszysz, głośny jęk starca, który najwidoczniej powoli dochodzi do siebie. Mężczyzna pełnym bólu głosem rzuca krótko:

- Zwiąż go.

Olbrzym posłusznie wykonuje rozkaz, ponownie wiążąc ci dłonie. Masz wrażenie, iż stara się zadać ci jak najwięcej bólu podczas wykonywania tej czynności. Po chwili obaj mężczyźni odchodzą bez słowa. Zostajesz sam w ciemności, a pulsujący ból szczęki uporczywie przypomina o twojej błędnej decyzji...

Przejdź do paragrafu **030**.

064

- Gdzie je widziałeś? O ile mi wiadomo w Megiddo nigdy nie założona została żadna świątynia; miasto upadło jeszcze przed wprowadzeniem oficjalnego kultu naszego Pana.

- Wolałbym nigdy ich nie widzieć...

Po tych słowach ściągasz maskę. Twój rozmówca, wyraźnie zaskoczony, dokładnie ogląda wypalone piętna, po czym stwierdza:

- To bez wątpienia kapłańskie symbole, używamy ich do obliczeń, stosując wespół z liczbami. Niestety, znam zastosowanie jedynie kilku spośród nich. Podejrzewam, że ich układ nie jest przypadkowy i jako całość muszą coś znaczyć, jednak... Przykro mi, nie mogę ci pomóc, moja wiedza w tej materii jest ograniczona. Tu potrzeba težszego umysłu. Doradzałbym podróż do stolicy.

- Nie stać mnie na to.

- Mam pewien pomysł. Musiałbyś jednak zatrzymać się tutaj na jakieś dwa, trzy tygodnie; mógłbyś pomagać mi w świątyni w zamian za nocleg i wyżywienie. Chciałbym wysłać list do przełożonego mojego sektora. Jeśli zaakceptuje mój zamysł, to będę mógł ofiarować ci nieco pieniędzy oraz pismo polecające. Dzięki niemu w każdym mieście otrzymasz od kapłanów nieco środków na kontynuowanie podróży, i tak aż do stolicy.

- To niezwykła hojność, ale co ty będziesz z tego miał?

- Moją rolą jest szerzenie nauki. To dar naszego Pana dla ludzi. Jednak... – mężczyzna przez moment milczy, po czym kontynuuje – czuję, iż twoja twarz zawiera pewną tajemnicę. I być może moja pomoc przyczyni się do jej wyjaśnienia...

- Miałbym zatem wspomnieć o tobie kapłanowi w stolicy?

- Cóż... Tak, szepnij o mnie słówko. Nie ma nic złego w chwale za wielkie czyny...

- To brzmi rozsądnie. Chyba obaj skorzystalibyśmy na takim układzie... **04**

- Zastanowię się nad tym. Mam jeszcze zobowiązania w Megiddo, ponieważ dlatego tu wyruszyłem. **028**

065

- Pod maską skrywam oszpeconą twarz, wolałbym nie wystawiać jej na światło dnia.

- Co tu robisz?

- Szukam odpowiedzi na pewne pytania. Mogę odejść?
- Ani mi się waź! Wyglądasz mi podejrzanie, wędrowcze... – po chwili namysłu dodaje - Idziesz ze mną, dość już mamy kłopotów przez przejezdnych.

- W porządku, nie chcę stwarzać problemów, prowadź. **075**

Z doświadczenia wiesz, iż takie „rozmowy” mogą skończyć się w celi. Uciekasz! **016**

066

- Chciałbym się czegoś dowiedzieć o pewnych wędrowcach, prawdopodobnie ostatnimi czasy byli w tym mieście.

- Wygląd.

- Starzec i barczysty mężczyzna.

- Większy sprawiał wrażenie idioty?

- Tak, widziałeś ich?

- Płać – rzuca sucho rozmówca.

Na szczęście kwota nie jest nazbyt wygórowana, więc pośpiesznie wysupłujesz parę monet z sakwy. Karczmarz zgarnia je ze stołu i mówi nieco pogodniejszym tonem:

- Tak, stołowali się u mnie parę dni. Potem zamknęła ich straż, nie wiem za co. Z tego co wiem, uciekli, zanim doprowadzono ich do cel.

- To cenne wieści, dzięki ci.

Uzyskujesz Informację **#25**.

Wychodzisz z gospody zadowolony ze zdobytej informacji Jest trop. Postanawiasz darować sobie chwilowo sprawdzanie pozostałych karczm, chyba że znajdziesz się w pobliżu jednej z nich, i udać się do:

Posterunku straży. **048**

Świątyni. **08**

067

Naprawdę udało ci się go ponownie zaskoczyć! Cios dosłownie zwała go z nóg! Wyraźnie poczułeś, jak, uszkodzona przecież już wcześniej, chrząstka zostaje zmiądzona. Chyba ostatecznie pozbawiłeś nieszczęśnika jednego ze zmysłów. A teraz musisz uciekać!

Przejdź do paragrafu **034**.

068

Wychodzisz na zewnątrz. Szybko orientujesz się, iż nie byłeś przetrzymywany w opuszczonej kopalni, lecz w jakimś podziemnych składzie. Pędzisz przed siebie, chcąc jak najszybciej opuścić tę okolicę. Sądząc po krajobrazie, dochodzisz do wniosku, iż musisz być stosunkowo niedaleko od Bater. Istotnie, po pewnym czasie trafiasz na główny trakt i po

niespełna dwóch godzinach szybkiego marszu docierasz do miasta. Natychmiast kierujesz się do posterunku straży miejskiej, gdzie czeka cię nie lada zaskoczenie...

Okazuje się, że starzec jest zbiegiem, za którego wyznaczono niebagatelną nagrodę, zatem wieści jakie przynosisz są dla strażników nader cenne. Nim zapada zmrok, obaj wędrowcy siedzą już w celach, a ty przeliczasz zdobytą gotówkę. Strażnicy znaleźli nawet w podziemiach twoją maskę, co niezmiernie cię ucieszyło. To chyba twój szczęśliwy dzień. Maską przypomina ci jednak o sprawie symboli, którą postanawiasz:

Zignorować, póki co musisz zająć się innymi sprawami. Część **A** tego paragrafu.

Dogłębnie zbadać dzięki uzyskanym funduszom. **059**

A

W pierwszej kolejności wynajmujesz sobie ochroniarza, który eskortuje cię do Megiddo. Wolisz nie kusić losu. Podczas drogi powrotnej rozmyślasz nieco nad symbolami pokrywającymi twoją twarz. Od czasu gdy ujrzaleś po raz pierwszy oręż tajemniczych wędrowców, ta sprawa nie daje ci spokoju. Teraz zaczyna tracić na znaczeniu. Nie chcesz zajmować się przeszłością, przecież naprawdę liczy się tylko przyszłość. A tą, po raz pierwszy od dawna, widzisz w jasnych barwach...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Uśmiech szczęścia**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

069

Niestety, kończy się to dla ciebie niezbyt przyjemnie... Z furią wstajesz od stołu, z obrzydzeniem spoglądając na wymiociny, które zanieczyściły nogawki twoich spodni. Nie masz zamiaru podchodzić do zanoszącego się śmiechem karczmarza, zatem pośpiesznie opuszczasz oberżę, klnąc pod nosem.

Przejdź do paragrafu **054**.

070

- Racja.

Zostajesz oswobodzony. Starzec bacznie obserwuje, jak powoli rozmasowujesz sobie nadgarstki, nieco już obtarte od krępujących je sznurów. Nieco się uspokoił, widząc, iż najwyraźniej nie planujesz kolejnego ataku, ty zaś...

... wykorzystujesz ten fakt i wyprowadzasz szybki cios prosto w opuchnięty nos starca.

067

... zaczynasz rozmowę. **020**

071

- Starzec i olbrzym powiadasz... Wybacz, nieznajomy, nic o nich nie wiem.

- Rozumiem... – stwierdzasz, sięgając do sakiewki.

- To zbyteczne. – odpiera kobieta, widząc twój gest. – Nic o nich nie wiem. Jeśli to jakies opryski, idź po prostu do strażników. Oni na pewno będą coś wiedzieć.

- Słusznie, bywaj. - Bywaj, wędrowcze... Po wyjściu z *Róży* zagadujesz pierwszego napotkanego przechodnia o drogę na posterunek straży. W pierwszej chwili obrzuca cię pełnym podejrzliwości spojrzeniem, jednak wskazuje ci kierunek marszu. Ruszasz tam czym prędzej, mając nadzieję, iż uzyskasz szybko potrzebne informacje...

Przejdź do paragrafu **048**.

072

Nie wiesz, ile dokładnie czasu spędziłeś, siedząc w ciemnościach, jednak na pewno było to więcej niż trzy godziny. W końcu zmęczenie staje się silniejsze niż twoja wola. Kładziesz się do łóżka i, nawet nie ściągając maski, momentalnie zasypiasz...

Rano czujesz się fatalnie, na dodatek masz niewielką, acz denerwującą, migrenę. Leżysz dłuższą chwilę w bezruchu, po czym z wolna wstajesz z posłania. Nagle słyszysz słabe pukanie do drzwi.

- Czego? – wołasz gniewnie.

- Przepraszam, niosę posiłek... – odpowiada natychmiast dziecięcy głos.

Zaintrygowany odryglowujesz drzwi i uchylasz je nieco, wyglądając na zewnątrz. Na progu stoi dziewczynka, mniej więcej dwunastoletnia, która trzyma w dłoniach talerz jajeczniczy. W Megiddo tylko raz widziałeś dziecko, zmarło parę tygodni po twoim przybyciu do miasta. Stoisz ,milcząco wpatrując się nieco zdumiony na przybysza.

- Ja... – służka jest wyraźnie zmieszana twoim zachowaniem. – Ja to zostawię... Smacznego.

Odkłada drewniany talerz na podłogę, po czym szybko umyka. Powoli schylasz się po posiłek, besztając się w myśli za swoje zachowanie. Musiałeś nieźle ją wystraszyć...

Jesz powoli nieco już chłodną papkę, zastanawiając się, dlaczego w ogóle otrzymałeś posiłek. Najwidoczniej był wliczony w cenę noclegu, tylko dlaczego karczmarz o tym nie wspomniał?

Starzec! Ta jedna myśl przechodzi ci przez głowę, gdy nagle świat zaczyna tracić swoje barwy. On musiał to zrobić... Tracisz przytomność, zostałeś czymś otruty!

Przejdź do paragrafu **046**.

073

Na szczęście trafiasz na miejsce dosyć szybko. Przybytek znajduje się na granicy między bogatszą a uboższą częścią miasta. Budowla nie sprawia na tobie większego wrażenia, nie przyglądasz się jej dłużej niż kilka sekund. Wkraczasz do środka, chcąc jak najszybciej poznać odpowiedzi na nurtujące cię pytanie. Rzecz jasna, jeśli znajdziesz je tutaj...

Przejdź do paragrafu **039**.

074

- Cóż, nie wpakuj się w kłopoty wędrowcze...

Ruszasz pośpiesznie, wypatrując szyldu karczmy. Masz szczęście, udaje ci się odszukać *Kielich* już po niecałym kwadransie, w dodatku nie zostałeś już więcej zaczepiony przez strażników. Gdy wchodzisz do środka oberży, przez moment nie jesteś pewien, czy aby na pewno dobrze trafiłeś.

Miejsce przypomina bardziej wnętrze jakiegoś domu, niż karczmę. Wszędzie dostrzegasz bogate ozdoby, piękne tkaniny zawieszane na ścianach, rzeźbione stoły, krzesła obite skórą, w dodatku w powietrzu wyczuwasz nieznany, kojący zapach. Ruszasz niepewnie przed siebie. Goście to głównie kupcy albo strażnicy miejscy. Masz wrażenie, zapewne słuszne, iż jesteś obserwowany. Gdzieś w głębi sali dostrzegasz mężczyznę wydającego polecenia dwóm strażnikom, to chyba ich dowódca.

Podchodzisz do niego. **05**

Idziesz do szynkwasy zamienić słówko z karczmarzem. **031**

075

- Jesteś rozsądny, wędrowcze, to dobrze.
- Nie chcę kłopotów, przybyłem tu jedynie zaciągnąć języka.
- Więc szukaj go poza tym obszarem. Tym razem ci odpuszczę, ale na pewno, jak będziesz się tu dalej kręcił, kto inny zwróci na ciebie uwagę.
- Nie znam tego miasta, po prostu szukałem tutaj...

- Karczmy *Kielich*. **A**

- Świątyni. **B**

A

- To tam – niedbałym gestem wskazuje ci kierunek. – Ale nie spodziewaj się miłego przyjęcia. Wyglądasz podejrzanie, w dodatku pewnie pochodzisz z Megiddo.

- Zaiste...

Przejdź do paragrafu **074**.

B

Mężczyzna wskazuje ci kierunek. Okazuje się, iż przybytek znajduje się bardziej na pograniczu bogatszej dzielnicy niż w jej centrum. Szybko trafiasz na miejsce, zadowolony z faktu, iż żaden ze strażników nie zwrócił już na ciebie uwagi. Wchodzisz powoli do kamiennej, przypominającej sześcian budowli, mając nadzieję, iż spotka cię tu przyjazne przyjęcie...

Przejdź do paragrafu **039**.

076

Budzisz się wcześniej, a mimo to gdy schodzisz na dół, zastajesz już właściciela krzątającego się przy szynkwasio. Zamawiasz proste śniadanie i spożywając je powoli, rozmyślasz nad dalszymi działaniami tego dnia.

Jeśli posiadasz Informację **#25**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Dochodzisz do wniosku, iż skoro dowiedziałeś się o konflikcie starca i jego kompana ze strażą, to najrozsądniejszym wyjściem będzie wizyta u strażników. Kończysz jeść i idziesz do pokoju po swoje rzeczy, po czym ruszasz do miasta. Z pełnym żołądkiem maszeruje ci się o wiele rażniej. Po niespełna godzinie docierasz do bram miejskich. Masz nadzieję, że szybko uda ci się odnaleźć siedzibę strażników...

Przejdź do paragrafu **048**.

B

Najlepszym wyjściem wydaje ci się wizyta u straży miejskiej bądź odwiedzenie świątyni. Wolisz nie zachodzić do karczmy, twój zapas pieniędzy jest mocno ograniczony, a pokusa zjedzenia porządnego obiadu i wypicia paru głębszych mogłaby okazać się za silna do odparcia. Wyruszasz w drogę do miasta z myślą, iż najpierw odwiedzisz:

Świątynię. **08**

Posterunek straży. **048**

Stolica



Twa podróż do stolicy trwa o wiele krócej, niż się tego spodziewałeś. Po niespełna trzech tygodniach przekraczasz główną bramę, wokół której, o dziwo, nie dostrzegasz żadnych strażników. Miasto jest bowiem średniej wielkości, co także jest dla ciebie zaskoczeniem. Liczyłeś, iż ujrzysz rozległą metropolię, nie zaś skupisko ludzi raptem trzy razy większe od Bater. Szybko trafiasz do jedynej, choć naprawdę sporej, świątyni w mieście...

Trafiasz przed oblicze arcykapłana, z którym zawierasz atrakcyjną umowę. W zamian za skopiowanie symboli z twojej twarzy, co potrwać ma ponoć najwyżej trzy dni, otrzymasz znaczną kwotę oraz, rzecz jasna, zostanie ci udzielona gościna w mieszkalnej części świątyni. Z chęcią akceptujesz ten układ, czując, iż szczęście w końcu zaczyna się do ciebie uśmiechać...

Przejdź do paragrafu **1**.

1

Minął już przeszło tydzień od momentu przyjazdu do stolicy, ty zaś coraz bardziej zaczynasz utwierdzać się w przekonaniu, iż nie jesteś tu tylko gościem. Twój pokój zamykany jest każdej nocy na klucz. Właściwie zaczęło się to od chwili, gdy jeden z kapłanów skończył przerysowywać znaki z twojej twarzy. Coraz bardziej zaczynasz czuć się tutaj jak więzień, co w żadnym razie nie jest przyjemne. Dlatego też nadzwyczaj cieszy cię to, iż dzisiejszej nocy nie usłyszałeś charakterystycznego szczęknięcia zamka...

Postanawiasz opuścić to miejsce, skoro tylko nadarzyła ci się ku temu sposobność. **24**

Nigdzie się nie ruszasz. **38**



2

Rzucasz się do panicznej ucieczki. Niestety, strażnik jest szybszy. Zostajesz powalony na ziemię i brutalnie ogłuszony. Ostatnią rzeczą jaką pamiętasz, jest czyjś pełen rozpaczliwy wrzask: *Morderca! Mordercaaaa!!!*

Budzisz się w lochu z obandażowaną, obolałą głową. Odkrywasz też brak maski, która prawdopodobnie została rozbita. Próbujesz zebrać myśli, lecz przeszkadza ci w tym strażnik właśnie wchodzący do twojej celi. Bez ogródek stwierdza:

- Przynoszę wyrok, psie. Dziś wieczór zostaniesz stracony. Nie mamy w zwyczaju urządzić publicznych egzekucji, więc nie licz na tłumy przy szubienicy. Zgodnie ze zwyczajem masz prawo do wybrania rodzaju śmierci: wypicie trucizny bądź ścięcie. Wybieraj.

Jesteś całkowicie zaskoczony i zdruzgotany, odpowiadasz jednak łamiącym się głosem:

- Ścięcie... **15**

- Trucizna... **122**

3

To nie był najlepszy pomysł. Rozjuszony zwierzę tym razem okazuje się szybsze. Uczepia się twojego lewego przedramienia, boleśnie zatapiając w nim swoje kły. Z całych sił uderzasz napastnikiem w jedną ze ścian, na skutek czego zwalnia uścisk i piszcząc, oddala się

w pośpiechu. Ty również ruszasz przed siebie, zabierając ze sobą kawałek bruku na wypadek spotkania kolejnego psa.

Odniesiona rana daje o sobie znać już po niecałym kwadransie. Masz wrażenie, że ramię zaczyna ci nieco puchnąć, lecz nie masz zamiaru dłużej pozostawać w mieście. Po niespełna godzinie udaje ci się trafić na jakąś boczną bramę i opuścić tak nieprzychylną ci stolicę. Maszerujesz teraz po jakimś trakcie prowadzącym w nieznanym ci kierunku.

Kontynuujesz marsz, może trafisz do jakieś wioski, gdzie ktoś opatrzy twoją ranę. **75**
Chcesz znaleźć jakąś kryjówkę. Zaczekasz tam do świtu, a potem spotkasz się ze swoim zleceniodawcą. **28**

4

Pocisk wpada w pierś nacierającego napastnika, który chwieje się i plując krwią, próbuje zawrócić w stronę pomieszczenia z martwym starcem.

- Ojciec... – charczy przeciągle, po czym pada bez życia na podłogę.

Mija dłuższa chwila nim odzyskujesz względny spokój, choć wciąż drżą ci ręce. Jesteś w czyimś domu, którego właściciela przestraszyłeś na śmierć, w dodatku przed chwilą zabiłeś jednego z bliższych współpracowników arcykapłana. Jeśli teraz ktoś cię tu zastanie... Wolisz o tym nie myśleć. Ponownie ryglujesz drzwi i zaczynasz ostrożnie przeszukiwać dom. Znajdujesz parę sakw ze złotem, najwidoczniej zapłatę przygotowaną dla ciebie za wykonanie zadania. Pładrujesz nieco piwniczkę, zaopatrując się w prowiant na drogę, po czym spokojnie czekasz do wieczora...

Grubo po zmierzchu ostrożnie opuszczasz dom, a niedługo potem miasto. Nie wiesz, w którą stronę masz się udać. W zasadzie jedyne czego jesteś pewien, jest to, iż musisz powrócić do Megiddo...

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „Złoto za popiół”.

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

5

Pod osłoną nocy przekradasz się ulicami miasta wraz z szóstką najętych skrytobójców. Waszym celem jest arcykapłan, którego pozycja słabnie z dnia na dzień. Nie zmienia to faktu, że z pewnością nadal jest dobrze chroniony., Nie możecie pozwolić sobie na nawet najmniejszy błąd. Uzgodniliście wspólnie, iż...

...zakradniecie się do jego domu. **103**

...zaczajacie się w świątyni. **54**

6

To z pewnością była jedna z gorszych decyzji jakie podjąłeś w życiu. Podczas zeskoku złamałeś nogę, w dodatku boleśnie uderzając czaszką o bruk. Po chwili nadbiegają strażnicy, którzy zabierają księgę i podnoszą cię z ziemi. Czujesz silne zawroty głowy, coś jest... Nie tak... Tracisz przytomność...

Niestety, już jej nie odzyskujesz. Uderzenie w potylicę okazało się groźniejsze niż to wyglądało, gdy próbowałeś wstać po niefortunnym skoku...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

7

Znajdujesz kilka pokaźnie wypchanych złotem sakiewek. Przez głowę przebiega ci myśl, iż być może była to przygotowana dla ciebie zapłata. W takim razie kim był ten starzec i dlaczego próbował cię zabić? Nie masz zamiaru się nad tym zastanawiać; zabierasz złoto, po czym pośpiesznie opuszczasz dom, zostawiając na miejscu księgę, a niedługo później miasto.

Kierujesz się w wybranym na chybił trafił kierunku, póki co chcesz przede wszystkim jak najszybciej opuścić najbliższą okolicę. Dopiero później pomyślisz o znalezieniu drogi do Megiddo. Dzięki zdobytym funduszom powinieneś dostać się tam bez większych trudności, chociaż zajmie ci to sporo czasu. Nie obawiasz się zemsty swego zleceniodawcy, wszak zostawiłeś mu księgę. Przyśpieszasz kroku, przed tobą długa droga powrotna...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Złoto za popiół**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

8

Odjeżdżasz, pozostawiając markotnego kapłana. Zyskałeś bogactwo i to jest dla ciebie najważniejsze. Nie wiesz, jak dalej potoczą się losy królestwa i w gruncie rzeczy nie dbasz o to. Jesteś z Megiddo, życie tam nauczyło cię, abyś nie myślał za dużo o niepotrzebnych sprawach. Nie wiesz, ile czasu zajmie ci podróż, choć już teraz jesteś pewny tego, iż gdy dotrzesz na miejsce twoje życie diametralnie się odmieni. Bez wątplenia zostaniesz przyjęty do Rady... Chyba właśnie zaczął się najlepszy okres w twoim życiu...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Złoto za popiół**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

9

Trafiłeś do dzielnicy nędzy, natychmiast wracają do ciebie bolesne wspomnienia ostatnich dni. Czujesz jak narasta w tobie złość, ale i satysfakcja. Ciekawe co powie arcykapłan na wieść o pożarze biblioteki. Zatrzymujesz się nagle, spoglądając z obawą na naprawdę dużego psa, który właśnie stanął na twej drodze. Zwierzę warczy groźnie, po czym rzuca się ku tobie, ujadając wściekle. W pierwszym odruchu kopiesz go z całych sił, trafiasz w pysk. Natychmiast...

... ponawiasz atak. **3**

... rozglądasz się za czymś do rzucenia. **40**

10

Po niespełna godzinie oczekujesz w swojej komnacie na kapłanów mających przeprowadzić zabieg. Wypijasz przygotowane dla ciebie zioła i już po kilku minutach zaczyna ogarniać cię senność.

Zasypiasz... By już nigdy się nie obudzić...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

11

Gdy odzyskujesz przytomność, stwierdzasz, iż jest noc, a ty znajdujesz się w „pokoju”, w którym do niedawna byłeś „goszczony” przez kapłanów. Zatem miałeś rację, podejrzewając, iż napastnik został wysłany właśnie przez nich. Czujesz się fatalnie, masz problemy z płynnością ruchów, wciąż też jesteś nieco oszołomiony. Najwyraźniej ostrze sztyletu zostało zanurzone w jakimś specyfiku, który sparaliżował cię i odebrał świadomość. Leżysz spokojnie przez dłuższy czas, próbując odzyskać siły.

Na zewnątrz zaczyna już powoli świtać...

Rankiem pojawia się kapłan w asyście strażnika, który informuje cię, iż musisz niezwłocznie stawić się przed obliczem arcykapłana. Posłusznie ruszasz za nimi, pełen jak najgorszych obaw...

Uzyskujesz Informację **#27**. Przejdź do paragrafu **123**.

12

Mężczyzna jest zaskoczony twoim wyznaniem, odpiera jednak stanowczo:

- Kapłani nie przetrzymują żadnych więźniów, nie jesteś stąd, więc po prostu się pomyliłeś. Co najwyżej byłeś ich gościem, rzecz jasna jeśli mówisz prawdę...

Nie komentujesz słów rozmówcy szczęśliwy, iż zgodził się zaprowadzić cię do świątyni. Gdy docieracie na miejsce czeka cię nie lada zaskoczenie. Obecny tam kapłan, który jeszcze do niedawna przynosił ci jedzenie do twojego „pokoju”, stwierdza teraz z pełnym przekonaniem:

- Nie znam tego człowieka, to jakiś wędrowiec. Jednak nasze wrota są otwarte dla wszystkich, może po prostu za wszelką cenę chciał odnaleźć drogę do świątyni a bał się spytać wprost.

- Ale... – odpierasz, czując, jak narasta w tobie gniew.

- Pomódl się i odejdz w pokoju, wędrowcze.

Tak czynisz. Musisz to sobie wszystko spokojnie przemyśleć... **39**

Nie masz zamiaru pozwalać robić z siebie głupca! **72**

13

Obracasz się i dostrzegasz uzbrojonego mężczyznę, najwidoczniej jakiegoś strażnika, który pyta ostro:

- Co ty tu robisz? Arcykapłan powiedział mi, że jesteś jego gościem i powinieneś siedzieć w swojej celi.

- Chciałeś powiedzieć pokoju...

- Taaa, pokoju, właśnie tak. Wracaj tam.

Słuchasz go. **109**

Uciekasz. **14**

14

Omam nie wpadasz na jakąś staruszkę, za sobą słyszysz wściekły krzyk: *Stój w tej chwili!* Natychmiast ponownie rzucasz się do ucieczki, mając nadzieję, iż twój przeciwnik nie dożył jeszcze broni. Niestety, strażnik dokładnie w tej samej chwili, gdy ruszyłeś z miejsca, wykonał szybkie cięcie. Wprawdzie unikasz ciosu, jednak koniec jego ostrza boleśnie rani cię w plecy. Mimo to nie przestajesz uciekać. Bez trudu opuszczasz teren świątyni i wpadasz w gmatwaninę uliczek stolicy...

Uzyskujesz Informację #26. Przejdź do paragrafu **108**.

15

Wyrok zostaje wykonany za miastem, nieopodal wcześniej przygotowanego sporego dołu. Zapewne tam zostanie wrzucone twoje ciało, kiedy...

Ostrze przecina linię twojego życia, nim zdążyłeś dokończyć tę myśl.

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

16

- Co masz na myśli?

- Zabicie arcykapłana rzecz jasna. Mogę się tego podjąć, oczywiście nie za darmo...

- Jeśli w tej sytuacji zginie arcykapłan, całe nasze bractwo zostanie osłabione, król znów obejmie pełnię władzy!

- Jak sam mówiłeś, jestem z Megiddo. Mało mnie to obchodzi.

- Tak... Właściwie czemu nie... TAK! To oczyści nasze szeregi!

Przyglądasz się w milczeniu monologowi rozmówcy, który roztacza przed tobą świetlaną wizję przyszłości królestwa opartą na równorzędnym sojuszu kapłanów i króla, przerywasz mu w końcu, mówiąc:

- Najpierw wysłuchaj moich warunków. Chcę dwa razy tyle złota, do tego woźnicę i pewną ochronę, aż do samego Megiddo.

- Na to potrzebuje przynajmniej tygodnia. Zresztą, póki co i tak musisz się ukryć... Tak... – mężczyzna myśli nad czymś intensywnie przez kilka minut, po czym stwierdza: - Jedźmy! Parę godzin jazdy stąd mieszka mój przyjaciel, również kapłan. Wybrał samotność, od wielu lat służy jako medyk dla ludzi z okolicznych wiosek.

- Doskonale, przyda mi się dłuższy odpoczynek.

Ruszacie bez chwili zwłoki. Nie jesteś pewien, czy dobrze zrobiłeś, zawiązując ten spisek. Teraz nie masz wyboru, musisz w nim uczestniczyć...

Przejdź do paragrafu **78**.

17

Odchodzisz pośpiesznie. Nie chcesz wdawać się w żadne podejrzone interesy, szczególnie z kapłanami. Poradziłeś sobie w Megiddo, dasz sobie radę i tutaj. Przynajmniej taką masz nadzieję...

Przejdź do paragrafu **48**.

18

- Oczywiście. Śpij spokojnie, jutro jeszcze zostaniesz tutaj, ale najpóźniej za dwa dni opłacę dla ciebie pokój w najlepszej gospodzie, potroję obiecaną nagrodę i zapewnię transport do Megiddo, zgodnie z umową. Tymczasem prześpij się tutaj, ja też zostanę na tę noc. Będę czuwał przy ojcu...

Schodzisz jeszcze przekąsić co nieco, po czym wracasz na górę. Sen przychodzi szybko...

Nie dane ci było nacieszyć się nim zbyt długo, zostajesz bowiem obudzony przez przerażonego kapłana, który każe ci natychmiast uciekać.

- Otoczyli dom! Mówiłem arcykapłanowi, że księgę ukryłem w bezpiecznym miejscu, lecz chyba mnie przejrzał! Musisz uciekać!

- Gdzie?

- Dach! Bierz księgę i wejdź na dach! Jeśli zdołasz uciec niezauważony, a strażnicy nie znajdą tu księgi, to arcykapłan uwierzy w moją opowieść. Nie tknie mnie, wierząc, że wraz z moją śmiercią jej treść zostanie ujawniona. A teraz szybko, zaraz będę musiał ich wpuścić bo wyważą drzwi!

Podążasz za mężczyzną, który wskazuje ci klapę prowadzącą na zewnątrz, po czym pośpiesznie zbiega na dół. Trzymając kurczowo cenną księgę pod pachą, ruszasz powoli przed siebie, pokonując kilka szczebli małej drabinki.

Dach dwuspadowy, jednak nie stromy a w dodatku pokrywa cały rząd domów na tej ulicy, zatem bez trudu przemykasz do jego końca, nie narażając się na niebezpieczne skoki. Niestety, w końcu musisz dokonać wyboru, czy spróbować...

... przeskoczyć na kolejny dach. **56**

... zeskoczyć na dół i kontynuować ucieczkę ulicami miasta. **6**

19

Nie będziesz ryzykować, ruszasz przed siebie, starając się unikać głównych ulic. W jednym z uboższych zakątków udaje ci się spotkać żebraka, który udziela ci kilku przydatnych informacji. Okazuje się, iż arcykapłan osadził w lochach niemal wszystkich swoich doradców, a sam zszedł do biblioteki, nie informując nikogo, kiedy ma zamiar ją opuścić.

- Skąd tyle o tym wiesz?

- Każdy to wie, całe miasto. Czegoś takiego jeszcze nie było...

Odchodzisz zdumiony tymi wieściami. Zatem arcykapłan, nie mogąc odzyskać księgi, najwidoczniej doszedł do wniosku, iż wszyscy jego popiecznicy biorą udział w spisku.

Jeśli posiadasz Informację **#33**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Postanawiasz odnaleźć świątynię i tam przekazać księgę jakiemuś kapłanowi, proponując współpracę. Masz nadzieję, iż skoro elity bractwa zostały osadzone w lochach, a jego przywódca zdradza oznaki szaleństwa, to pomniejsi kapłani dostrzegą realną szansę na przejęcie władzy. **102**

Postanawiasz udać się ponownie do biblioteki, potem zaś, jeśli nie będzie strzeżona, dostać się do środka. To jedyna szansa żebyś mógł odpłacić arcykapłanowi za *gościnność*, jakiej uświadczyłeś w stolicy... **119**

Musisz dokładnie przemyśleć swój następny krok. Na razie masz zamiar opuścić miasto i powrócić do swej kryjówki w zaroślach... **117**

B

Postanawiasz udać się ponownie do biblioteki, potem zaś, jeśli nie będzie strzeżona, dostać się do środka. To jedyna szansa żebyś mógł odplacić arcykapłanowi za „gościnność”, jakiej doświadczyłeś w stolicy... **119**

Musisz dokładnie przemyśleć swój następny krok. Na razie masz zamiar opuścić miasto i powrócić do swej kryjówki w zaroślach... **117**

20

- Uciszcie tego psa... – rzuca krótko.

Nim zdążyłeś zareagować, spada na ciebie grad ciosów wymierzanych przez trójkę strażników. Szybko tracisz przytomność...

Przejdź do paragrafu **125**.

21

Bez większych problemów udaje się wam sforsować mur. Skradacie się w stronę niepozornie wyglądającego, piętrowego domostwa z kamienia. Większa część terenu zajmuje stary sad owocowy, co wprawia cię w zdumienie, spodziewałeś się czegoś zupełnie innego. Jeden z skrytobójców szeptem wyjaśnia ci, iż ten dom należał do poprzedniego arcykapłana, który jednak przed około rokiem po prostu uciekł. Rozesłano nawet za nim listy gończe. Do tej pory nie wiadomo o co chodziło w tamtej sprawie, choć była zapewne wynikiem walki o władze.

- Do mnie! Są tutaj! – krzyczy nagle jeden z zamachowców, biegnąc w stronę bramy.

W jeden chwili wszystko staje się dla ciebie jasne. Wśród was był zdrajca! Zapewne arcykapłan opłacił wielu szpiegów w całej stolicy. Zostaliście wykryci, lecz ku twemu zdumieniu nikt nie ucieka. Wprost przeciwnie, wszyscy dobywają sztyletów i rzucają się w stronę domostwa, chcąc wykonać powierzone im zadanie, choć prawdopodobnie idą wprost na spotkanie śmierci.

Dołączasz do nich. **67**

Uciekasz. **62**

22

Arcykapłan pada po pierwszym ciosie, który dosłownie rozłupuje mu czaszkę. Tymczasem płomienie zaczynają przybierać na sile, wołasz zatem rozpaczliwie o pomoc. Kilku strażników podbiega, szybko rozrzucając płonące szczapy, w między czasie tłum ludzi zaczyna szybko się rozrzedzać. Nikt nie chce zostać tam, gdzie przed momentem zabito arcykapłana. Choć każdy chciał to zobaczyć...

Masz ciężko poparzone stopy, natychmiast jednak zajmuje się tobą znany ci kapłan, który niedawno najął cię do spalenia biblioteki. Pomaga ci opuścić miasto, doprowadzając do przygotowanego wcześniej wozu, na którym prócz suchego prowiantu na drogę, znajduje się też obiecane złoto. Opatruje twoje rany, obiecując przy tym służyć ci za woźnicę.

- Osiadę wraz z tobą w *Upadłym Mieście* – stwierdza ponuro. – Jestem odpowiedzialny za zniszczenie największej skarbnicy wiedzy w naszych czasach. Jestem... przeklęty...

Słuchasz jego ponurego wywodu, będąc w nie lepszym nastroju. Wprawdzie uszedłeś z życiem i zdobyłeś zarówno złoto, jak i pewny transport do Megiddo, jednak koszt tego wszystkiego wydaje ci się za wysoki. Oparzenia są poważne, przez najbliższe tygodnie z pewnością nie będziesz mógł w ogóle chodzić. Tak naprawdę bardziej martwi cię to, iż po raz kolejny zostałeś naznaczony przez ogień. By odegnać ponure myśli zaczynasz przeliczać złoto. Już po kilku minutach zaczyna wracać ci dobry humor...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Ponownie naznaczony**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

23

Wyruszasz w długą podróż powrotną, nie posiadając praktycznie żadnych funduszy. Nie wiesz, ile uda ci się przebyć o zebranych chlebie ani też gdzie dokładnie leży *Upadłe Miasto*, lecz nie masz zamiaru dać za wygraną, dopóki nie wrócisz w rodzinne strony. Dopiero teraz bowiem zdałeś sobie w pełni sprawę, jak ważne dla ciebie było Megiddo. Niestety, musiałeś słono zapłacić za tę naukę, ale to bez znaczenia. Jedyne co się liczy to powrót do... domu.

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Trudny powrót do domu**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

24

Powoli uchylasz drzwi i wchodzisz do gmachu świątyni. Panuje tu gęsty półmrok; jedyne źródło światła stanowią nieliczne, małe, umiejscowione wysoko, trójkątne okienka. Mimo to idziesz pewnie przed siebie, wiedząc, iż niedługo powinieneś natrafić na spore,

drewniane wrota. Istotnie, docierasz do nich po chwili i natychmiast doznajesz rozczarowania. Są zamknięte.

Wracasz do swojego pokoju. **73**

Postanawiasz zaczekać tutaj do świtu, chowając się w kącie. **49**

25

Masz prawdziwego pecha. Gdy odzyskujesz przytomność, zostajesz zatrzymany przez strażnika, który uznał cię za *wybitnie podejrzanego*. Rzecz jasna niemal natychmiast zostajesz skojarzony z podpaleniem biblioteki i osadzony w lochu. Udowodnienie twojej winy nie trwa długo; relacja naocznego świadka, w dodatku strażnika, jest wystarczającym dowodem. Wiesz, co cię teraz czeka...

Przejdź do paragrafu **29**.

26

Arcykapłan spogląda na ciebie z pogardą, stwierdzając:

- Sprawileś nam nie mało kłopotów, Cieniu. Dziwny sposób na okazanie wdzięczności za gościnę. Choć być może tak to się robi w waszym Megiddo...

- Istotnie mamy inne zwyczaje. Na przykład nie więzimy swoich gości...

Rozmówca obrzuca cię lodowatym spojrzeniem.

- Skoro nie umiesz docenić gościnę, istotnie zasmakujesz lochów. Brak szacunku w stosunku do mojej osoby jest niewybaczalny, przybyszu. Niewybaczalny. Zabrać go.

Jeden z obecnych na spotkaniu kapłanów, rusza w twoją stronę.

Jeśli posiadasz Informację **#28**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Błyskawicznie dobywasz ukrytego dotąd ostrza i wykonujesz szybkie cięcie. Celowałeś w twarz, jednak chybiasz, rozpruwając nieszczęśnikowi gardło. Krew obryzguje ci twarz, ty zaś natychmiast rzucasz się do ucieczki. Wiesz, co cię czeka, jeśli zostaniesz złapany...

Przejdź do paragrafu **2**.

B

Bez chwili namysłu wymierzasz mu potężny cios., Nieszczęśnik pada na ziemię, zalewając się krwią z rozbitego nosa.

- Nie dam ze sobą pogrywać... – syczysz.

- Zamknąć drzwi! – krzyczy arcykapłan.

Słyszysz za sobą trzask zasuwanego skobla. Zrozumiałeś w tym momencie, że zaatakowanie kapłana było poważnym błędem...

Przejdź do paragrafu **47**.

27

Zbiegasz pośpiesznie na dół i trafiasz do długiego, wąskiego korytarza. Tu również znajdują się wszelkiego rodzaju dokumenty, są jednak w o wiele lepszym stanie niż te, które znalazłeś na górze. Odruchowo podpalasz jeden z woluminów, dopiero po chwili orientując się, iż w ten sposób niedługo zostaniesz odcięty od drogi ucieczki. Masz jeszcze chwilę czasu, zatem pędzisz przed siebie, pragnąc jak najszybciej spenetrować nowo odkryty teren. Po paru minutach docierasz do małych, zaryglowanych, żelaznych drzwi. Bez chwili wahania otwierasz je, po czym stajesz zdumiony tym co ujrzales.

Trafiłeś bowiem do komnaty pośrodku której, za małym stołem siedzi jakiś starzec. Mężczyzna zrywa się z miejsca i rusza w twoją stronę, krzyząc:

- Kim jesteś?

Zdezorientowany, dostrzegasz za jego plecami schody.

Wymierzasz mu szybki cios i biegniesz ku wyjściu. **99**

Popychasz go i biegniesz ku wyjściu. **120**

28

Gdy rano docierasz w miejsce spotkania, jesteś w fatalnej formie. Ból rany jest niemal nie do zniesienia, cała ręka spuchła ci też do nieprawdopodobnych rozmiarów. Na szczęście twój zleceniodawca stawil się o wyznaczonej porze razem z zaprzęgniętym w dwa konie wozem. Widząc, w jakim jesteś stanie, mówi z powagą: jedźmy, jest tylko jedno wyjście...

Budzisz się na posłaniu w jakiejś chacie, powoli dociera do ciebie wydarzenia z ostatnich paru godzin; droga do wioski, rozmowa z jakimś kowalem, kapłan sporządzający jakiś otumaniający wywar. A potem ciemność...

Straciłeś ramię, amputacja była jedynym rozwiązaniem. Zgodziłeś się na nią, teraz jednak z bólem poruszasz kikutem ramienia, czujesz niewymowny żal. Stałeś się... Niepełny... NIE! Szybko odrzucasz tę myśl. Gdy tylko odzyskasz siły, wrócisz do Megiddo, chociaż wiesz, że nie będzie to łatwe zadanie. Ponadto, wedle słów twego gospodarza, kapłan oszedł gdzieś, gdy kowal zaczął odcinać ci rękę. Będziesz musiał poradzić sobie sam. Zrobisz wszystko co w twojej mocy, byleby tylko wrócić do *Upadłego Miasta*. W gruncie rzeczy tam właśnie jest twój... dom.

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Trudny powrót do domu**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

29

Trafiasz do małej celi w lochu pod budynkiem straży miejskiej. Po kilku godzinach zjawia się tam arcykapłan w asyście trójki strażników. Obrzucając cię pełnym nienawiści spojrzeniem, wykrzykuje:

- Umrzesz w mękach! Niewyobrażalnych! Ja... Każę cię torturować, aż nie wypłynie z ciebie życie do ostatniej kropelki! – Nagle ton jego głosu wyraźnie się zmienia, teraz jest to mieszanka żalu i rozpacz. – Dlaczego? Dlaczego spaliłeś naszą bibliotekę?!

Milczysz, obserwując twarz rozmówcy. Masz wrażenie, jakby od waszego ostatniego spotkania postarzał się o kilka lat. Ten pożar rzeczywiście całkowicie go załamał.

- Odpowiadaj natychmiast, bo zabiję ci własnoręcznie tu i teraz!

- Wtedy nie będziesz mógł mnie torturować, aż do wypłynięcia ze mnie życia, przyjacielu... **20**

- Zrobiłem tylko to, za co mi zapłacono. **83**

- To nie powinno cię już obchodzić. **57**

30

- Stój, bo zabije jak pasa!

Mężczyzna nieruchomieje, obrzucając cię pełnym nienawiści spojrzeniem.

- Ani drgnij, bo wpakuję ci belt prosto w serce! Ten stary wariat chciał mnie wczoraj zabić...

- Milcz, ty ścierwo! Ten człowiek, to... był... mój ojciec!

- Nie tknąłem go! Przysięgam ci, strzelił do mnie gdy spałem, życie uratowała mi księga, którą dla ciebie ukradłem. Sam sprawdź, nosi ślady po grocie! Jego serce po prostu odmówiło posłuszeństwa... Przykro mi...

- On... On nic nie wiedział... Nie wtajemniczałem go w swoje sprawy... – mężczyzna mówi, z trudem hamując żal. – Miał po prostu dać ci pieniądze i kazać zgłosić się jutrzejszej nocy... Chyba myślał, że jestem szantażowany... Chciał mi pomóc...

- Uspokój się... – mówisz, powoli opuszczając broń. – Skoro jego śmierć była konsekwencją twojego spisku, to winnym jest arcykapłan.

- Tak! – mężczyzna natychmiast podchwycą tę myśl. – To wszystko jego wina! Ale zemszczę się, zemszczę się okrutnie!

- Pomogę ci, kapłanie. **51**

- To już nie moja sprawa, wypełniłem swoją część zadania. **90**

31

Bierzesz księgę ze sobą?

Tak. **76**

Nie. **82**

32

Po dłuższym zastanowieniu się nad sprawą, postanawiasz dzisiejszej nocy udać się do miasta. Za cel obierasz sobie bibliotekę. Masz nadzieję, iż zdołasz podejść zaabsorbowanego pracą arcykapłana. Chciałbyś odpłacić mu za doznane krzywdy, a obecna sytuacja stwarza do tego wspaniałe możliwości...

Przejdź do paragrafu **119**.

33

Milczysz jeszcze parę dni, ale wiesz, że długo nie wytrzymasz. Zaczęły się prawdziwe tortury, to co robiono z Tobą jeszcze niedawno, teraz wygląda jak sielanka. Nie jesteś w stanie dłużej tego wytrzymać, w końcu wyjawiasz miejsce ukrycia księgi... Co gorsza, posłani tam strażnicy nie znajdują niczego...

Spędzasz resztę życia w lochu, na próżno próbując udowodnić, iż naprawdę nie wiesz gdzie znajduje się ta przeklęta księga. Umierasz jako wrak człowieka, powtarzając rozpaczliwie w agonicznej malignie:

- Nie wiem, nie wiem, nie wiem, nie wiem...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Złamany życiem**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

34

Jeśli posiadasz Informację **#34**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Za drzwiami prowadzącymi do twej celi postawiony zostaje strażnik. Próbujesz z nim nawiązać jakiś kontakt, ale ten nie odpowiada na twoje pytania. Wpadasz na pewien pomysł. Pozornie obojętnym tonem rzucasz:

- A co z tym skazanym na chłostę? Znasz go?

- Tak – odpiera machinalnie mężczyzna, szybko jednak dodaje - to nie powinno cię obchodzić. Milcz!

- I tak mam zginąć. Arcykapłan nie zna litości, sam wiesz o tym najlepiej.

- Taa...

Udaje ci się wciągnąć strażnika w dłuższą rozmowę, przez chwilę nawet słuchasz jak ostro krytykuje arcykapłana, wyciągając z pamięci wszelkie usłyszane o nim pogłoski. Niestety, szybko przestaje i dalej będąc nieco podejrzliwy, stara się zakończyć waszą konwersację.

Przejdź do paragrafu **113**.

B

Chociaż za drzwiami prowadzącymi do twej celi stoi strażnik, nie udaje ci się nawiązać rozmowy. Przez następne kilkanaście godzin dzielące cię od wieczora, gorączkowo próbujesz wymyślić jakiś sposób na poprawę swojej sytuacji. Niestety, na próżno. Późnym popołudniem zostaje ci podany obfity posiłek, zaś wieczorem zostajesz skępowany i wprowadzony z lochu do miejsca kaźni...

Przejdź do paragrafu **84**.

35

Gdy opuszczasz miasto, jest już około godzina po świcie. Natychmiast ruszasz na miejsce spotkania ze swoim zleceniodawcą, mając nadzieję, iż ten dotrzymał słowa. W przeciwnym razie czekają cię naprawdę poważne kłopoty...

Przejdź do paragrafu **89**.

36

- Bądź przeklęty! – wrzeszczysz jak szaleniec. – Porwałś moją siostrę i zmusiłeś mnie żebyśmy spalili tę bibliotekę, a teraz chcesz mnie spalić, nie mówiąc nawet, czy ona żyje! Tak! Tak właśnie było!

Zaczynasz wrzeszczeć i przeklinać coraz głośniejszym głosem, mając nadzieję, iż twoje kłamstwo było wystarczająco przekonujące dla zgromadzonego tłumu. Arcykapłan, w pierwszej chwili zdumiony, teraz odzyskał panowanie nad sobą i krzycząc: *Sploniesz kłamliwy psie!* wrywa strażnikowi pochodnię, samemu podkładając ogień pod stos. Z tłumu zaczynają dobiegać coraz wyraźniejsze okrzyki niezadowolenia.

- Władza kapłanów to wiedza, zniszczyłem jej źródło, co teraz mogą wam zaproponować?! Zabijcie go! Zabijcie tego, który jeszcze niedawno mógł skazać na śmierć każdego z was! – wołasz przerażony, czując jak płomienie obejmują już twe stopy.

Jeden ze strażników dobywa miecza, licząc iż reszta pójdzie w jego ślady. Przez chwilę nikt jednak się do tego nie kwapi, widzisz jak arcykapłan triumfalnie spogląda w twoją

stronę, gdy nagle kolejny z mężczyzn wyciąga broń. Wyraz twarzy kapłana natychmiast z triumfu przeradza się w przerażenie...

Przejdź do paragrafu **22**.

37

- Jak wolisz! Teraz tylko jeden z nas może wyjść stąd żywy...

Nie czekając na dalsze słowa rozmówcy, nacierasz na niego z furją. Twój błyskawiczny atak całkowicie go zaskoczył, powalasz go na ziemię i w tej samej chwili dostrzegasz tkwiący za jego pasem sztylet. Bez chwili wahania wyszarpujesz broń z pochwy i zatapiasz ją w sercu przeciwnika. Zabiłeś arcykapłana...

Przejdź do paragrafu **45**.

38

Wolisz nie denerwować swoich „gospodarzy”, być może naumyślnie tej nocy nie zamknęli cię, chcąc sprawdzić w jakim stopniu im ufasz. Mimo, iż nie jesteś całkowicie przekonany co do dobrych intencji kapłanów, nie ruszasz się z miejsca...

Przez następne dwa dni sytuacja nie ulega zmianie.: Wprawdzie w dzień możesz poruszać się swobodnie, lecz gdy tylko zaczynasz spacerować, zostajesz delikatnie, acz stanowczo, poproszony o spędzenie czasu na modlitwach *gdyż nazbyt zaniedbywałeś te sprawy w Megiddo*. W praktyce jesteś zmuszony do przebywania w swoim pokoju-celi. Sytuacja ulega zmianie, gdy po trzech dniach zostajesz wezwany przed oblicze arcykapłana...

Przejdź do paragrafu **123**.

39

Bez słowa opuszczasz świątynię, ale postanawiasz wrócić tu późnym wieczorem. Może bez obecności świadków kapłani będą bardziej rozmowni. Włóczysz się po okolicy, nie chcąc zapuszczać się gdzieś dalej z obawy przed zagubieniem w plątaninie ulic. Od pewnego czasu nie opuszcza cię silne uczucie, iż jesteś śledzony. Czyżby kapłani wysłali kogoś za tobą? Mordercę? Czujesz, jak krew zaczyna szybciej krążyć w twoich żyłach. Skręcasz w jakąś opustoszałą uliczkę i zwalniasz kroku.

Przejdź do paragrafu **107**.

40

Szybko schylasz się po leżący nieopodal kawałek bruku i ciskasz nim w zwierzę, które ucieka z piskiem w jedną z bocznych uliczek. Ruszasz przed siebie, chcąc opuścić tę okolicę. Ujadanie psa mogło przykuć uwagę jakiegoś strażnika...

Po ponad godzinie, na szczęście nie zatrzymany przez nikogo, udaje ci się opuścić miasto. Postanawiasz oddalić się kawałek od obrębu stolicy, aby powrócić tu rano na spotkanie ze swoim zleceniodawcą...

Przejdź do paragrafu **89**.

41

Wypoczywasz w pokoju na piętrze, aż do późnego wieczora, kiedy to do środka wchodzi rozentuzjasmowany kapłan, mówiąc:

- Stało się! Jutro ten pies zrzeknie się władzy, przekazując ją mnie! Śmierć mego ojca była doprawdy doskonałym powodem, abym mógł pomówić z wielkim, niedostępnym dla nikogo arcykapłanem w cztery oczy. Teraz możesz być spokojny o swój los. Dzięki księdze, którą dla mnie zdobyłeś, mogłem bez trudu podyktować warunki.

- Na twoim miejscu nie byłbym taki spokojny. **66**

- W takim razie mogę liczyć na nagrodę godną nowego arcykapłana, czy tak? **18**

42

Zostajesz stracony niecałe dwie godziny później. Ale nie umarłeś w pełni, stajesz się symbolem...

W trzy lata później arcykapłan zostaje zasztyletowany przez grupę nieznanych sprawców noszących maski z zielonego szkła. Staje się to początkiem wielkich przemian w całym królestwie, które ostatecznie kończą się ustanowieniem nowej stolicy, wzmocnieniem władzy króla oraz dekretem o odnowie kilkunastu upadłych miast, w tym Megiddo...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Symbol**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

43

- Nie znam jego imienia, wyglądał jak wielu mężczyzn z tego miasta. Płacił dobrze...

- Gdzie miałeś odebrać zapłatę?

Mówisz prawdę. **129**

Kłamiesz. **96**

44

Przez chwilę panuje nerwowa cisza, po czym jeden ze strażników odpowiada niepewnie:

- Panie, wykonanie wyroku należy do kata. Nie kazałeś go sprowadzać...

- Co?! Ośmielacie się podnosić bunt przeciwko mnie?!

- Ależ panie, po prostu...

- Powinienem już dawno zastąpić was najemnikami! Podpalajcie ten stos albo...

- Albo co? – wtrącasz się, widząc w tym konflikcie jedyną szansę na ocalenie. – Zabijesz ich tak jak mnie? Biblioteka spłonęła, bo ktoś chciał pozbawić cię władzy. Zapewniam cię, że będą kolejne spiski!

Arcykapłan odwraca się w twoją stronę i syczy wściekle:

- Milcz! Za chwilę spłoniesz... Uch... – krztusząc się krwią, pada na bruk.

Strażnik, który dokonał zamachu przy cichej aprobacie towarzyszy, woła donośnie:

- Czas kapłanów dobiegł końca! Egzekucji nie będzie, rozejść się! Jedna śmierć na dziś wystarczy...

Zostajesz uwolniony. Natychmiast podchodzi do ciebie, ukrywający się dotąd w tłumie, kapłan, który wynajął cię do podpalenia biblioteki.

- To prawdziwy cud, tak po prostu go zabili... Aż ciężko mi w to uwierzyć!

- Gdyby nie to, już bym płonął, chociaż to dla ciebie i tak bez znaczenia. Zaoszczędziłbyś sporo pieniędzy.

- Złożyłbym je na twym grobie, zawsze dotrzymuje umów!

- Widać, że nigdy nie zaznałeś biedy, skoro tak łatwo szafujesz dużymi sumami. Chodźmy stąd...

Kapłan zgodnie z umową dostarcza ci wóz oraz złoto. Nie zwlekając ani chwili, ruszasz w długą drogę powrotną do Megiddo...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Złoto za popiół**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

45

Opuszczasz bibliotekę niezauważony. Musisz teraz podjąć ważną decyzję. Postanawiasz...

... przez jakiś czas pozostać w mieście. **48**

... opuścić stolicę i spróbować jakimś sposobem powrócić do Megiddo. **23**

46

Instrukcje, jakie udzielił ci twój wybawca, są bardzo dokładne. Po około pół godzinie jesteś już na miejscu. Budynek jest niezwykle mały, jednak, zgodnie ze słowami kapłana, właściwa biblioteka znajduje się pod ziemią. Po chwili wahania wchodzisz do środka, powtarzając raz jeszcze zapamiętaną kombinację liczb...

Przejdź do paragrafu **79**.

47

Nim straciłeś przytomność, poczułeś jeszcze, jak ktoś potężnym kopnięciem rozbija twoją maskę. Zostałeś dotkliwie pobity i okaleczony, bowiem część symboli z twojej twarzy zostało zamazanych przy użyciu noża. Teraz włączysz się po uboższej dzielnicy miasta, nie mając pojęcia, co ze sobą zrobić. Jesteś obolały, w dodatku pozbawiony środków do życia, a najważniejsi ludzie w tym mieście są twoimi wrogami. W ogóle dziwi cię to, iż nadal żyjesz...

Wyczerpany, siadasz obok grupy jakiś żebraków i po niecałym kwadransie zasypiasz. Nie wiesz ile czasu minęło, kiedy na wpół przytomny widzisz nachylającego się nad tobą chłopaka, który musiał przed chwilą cię obudzić. Intruz mówi, jego zdaniem, poważnym tonem:

- Musisz iść ze mną.
- Co... Czego chcesz?
- Przyszyła mnie przyjaciel, który chce ci pomóc.

- Precz! Przekaż im, że nie dam się nabrać na takie sztuczki! **48**

- Prowadź. Chciałbym zamienić kilka słów z moim „przyjacielem”... **127**

48

Przez następne dni rozpaczliwie próbujesz przeżyć, zebrząc o każdy kęs strawy. W końcu zdajesz sobie sprawę z tego, iż nie przetrwasz, polegając jedynie na tym, co ludzie dobrowolnie Ci oddadzą.

Pierwsza kradzież poszła gładko. Szybko znikasz w jakimś zakamarku, kurczowo ściskając cenny łup: świeży chleb...

Przez następne tygodnie powoli zaczynasz wdrażać się do nowej roli. Od czasu do czasu próbujesz nawet zwędzić komuś sakiewkę, to jednak wciąż stanowi dla ciebie spore wyzwanie. Do czasu, aż zdobywasz nóż...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Człowiek ulicy**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

49

Twój plan jest prosty. Za dnia zwykle przewijają się tutaj tysiące ludzi. Liczysz, iż zdołasz wmieszać się w tłum i spokojnie opuścić i świątynie, i przyległy do niej teren. Czekasz cierpliwie przez kilka godzin, mając nadzieję, że w między czasie nikt nie pójdzie sprawdzić, co porabiasz.

Tego dnia najwyraźniej dopisuje ci szczęście. Nie dość, że żaden z kapłanów nie wszedł do części mieszkalnej świątyni, to w dodatku stosunkowo szybko wewnątrz tworzy się spory tłum. Bez trudu opuszczasz świątynie i kierujesz się w stronę wyjścia na ulicy, gdy nagle słyszysz za sobą wyraźnie: *Stój!*.

Zatrzymujesz się. **13**

Uciekasz. **92**

50

Przekradasz się ulicami miasta, za wszelką cenę próbując dotrzeć w okolice murów. Masz szczęście, nie trafiasz na żadnego ze strażników, ale wiesz, iż pożar prawdopodobnie został już dostrzeżony i to tylko kwestia czasu, kiedy zaczną się poszukiwania sprawcy.

Mimo to udaje ci się bez przeszkód opuścić miasto przez jedną z bocznych bram. Póki co, chcesz jak najszybciej opuścić najbliższą okolicę. Maszerujesz szybko przed siebie po ubitym trakcie. Poszukiwaniami swego zleceniodawcy zajmiesz się o świcie...

Przejdź do paragrafu **89**.

51

- Dziękuję ci. Teraz jednak nie mam zamiaru bawić się w podchody, od razu przejdę do natarcia. Pozbawię władzy arcykapłana i zajmę jego miejsce! A ty... – mówi, zwracając się w stronę, gdzie leży ciało starca – mi w tym pomożesz, ojcze. Ukryj się na piętrze nieznanemu i nie wychodź aż do zmierzchu. Możesz po drodze przekazać coś ze spiżarni mego ojca. Szybko!

Spełniasz jego polecenie bez zadawania zbędnych pytań. Cokolwiek planuje ten kapłan, z pewnością ma zamiar uczynić to w przeciągu najbliższych kilkunastu godzin...

Przejdź do paragrafu **41**.

52

Przez cały następny dzień włóczysz się po okolicy, czując coraz większe zmęczenie i głód. Schronienie znajdujesz w oddalonym jakąś godzinę drogi od miasta zagajniku. Na razie jesteś bezpieczny, ale wiesz, że nie możesz tu przebywać w nieskończoność. Rozważasz powrót do miasta w celu zdobycia wieści. Tylko w taki wypadku co miałbyś zrobić z księgą?

Postanawiasz powziąć to ryzyko. Wracasz tej nocy do stolicy. **31**

Nie umrzesz przecież z głodu przez dwa dni. Poczekasz tutaj do świtu. **69**

53

Przystajesz na warunki arcykapłana. Pokazowy proces trwa przez trzy następne tygodnie, podczas których starannie trzymasz się wyznaczonej roli. Choć oczywiście nadal pozostajesz w lochu, to podawane ci potrawy rekompensują te czasowe niedogodności. Po wyroku skazującym siedemnastu kapłanów na karę śmierci, zostajesz poinformowany, iż po *pokazowej chłości* zostaniesz zwolniony...

Miałeś otrzymać dziesięć batów, rachubę straciłeś przy czterdziestu. Nim ostatecznie tracisz przytomność, wiesz już, iż zostałeś po raz kolejny zdradzony. Twoje zmasakrowane ciało zostaje na powrót zaciągnięte do lochów, gdzie umierasz po kilkunastu godzinach...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

54

Ukrywacie się wewnątrz przybytku, mając nadzieję, iż arcykapłan jak zawsze przybędzie na poranną modlitwę. Do świtu pozostało jeszcze kilka godzin, postanawiacie zatem zdrzemnąć się nieco...

Budzisz się, czując, jak ktoś szarpie cię za ramię. Chyba zaczyna świtać, bowiem w budynku panuje już delikatny półmrok. Wyraźnie dostrzegasz jakąś postać klęcząca na progu ze spuszczoną głową, która mamrocze coś głośno do siebie. Rozpoznajesz arcykapłana. Wraz z innymi zaczynasz powoli zbliżać się do pogrążonego w modlitwie mężczyzny, który sprawia wrażenie całkowicie obojętnego na wszystko co się wokół niego dzieje. Przyszedł sam, to ułatwia wam zadanie. Stajecie nad nim bez słowa, dobywając sztyletów. Jego szept jakby się wzmacnia, nagle przechodząc w wyraźny głos:

- Niech i tak będzie.

Zadajesz cios jako pierwszy...

Po wykonaniu zadania spotykacie się w umówionym miejscu z waszym zleceniodawcą. Zabójcy otrzymują zapłatę, po czym odchodzą pospiesznie w sobie wiadome miejsca, ty zaś, zgodnie z umową, otrzymujesz pokaźną sumę oraz transport. Sam kapłan towarzyszy ci do najbliższej wioski, służąc za woźnicę. Rozstajecie się bez słowa, każdy ruszając w swoją stronę. Czeka cię teraz długa droga powrotna do Megiddo, pocieszasz się jednak myślą o zdobytym bogactwie: lśniącym złocie, zapłacie za spaloną wiedzę i przelaną przez ciebie krew...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Zapłata za popiół i krew**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

55

Szybko ustalacie warunki, które odpowiadają obu stronom. Arcykapłan zapewnia ci transport do Megiddo wraz z ochroną oraz daje dziesięć tysięcy sztuk złota, co jest już prawdziwym majątkiem. Po dotarciu na miejsce zwrócisz księgę dowódcy grupy wysłanych z tobą strażników.

Świętować sukces zamierzasz dopiero po dotarciu na miejsce, rzecz jasna jeśli arcykapłan naprawdę chce dotrzymać waszej umowy, a jego strażnicy nie zabiją cię na jakimś odludziu...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Układ z wrogiem**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

56

Jeśli posiadasz Informację #29, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Najpierw przetrzasz książkę, po czym bierzesz lekki rozpęd i skaczesz. Niestety, chłosta jakiej niedawno doświadczyłeś dała dobitnie o sobie znać. Nie byłeś w stanie przeskoczyć odległości dzielącej dachy. Spadłeś niefortunnie, uderzając boleśnie plecami w bruk. Z rozbitej głowy natychmiast wypłynęła obficie ciemna krew, a wraz z nią twoje życie...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

B

Po przetrzuceniu księgi, idziesz w jej ślady. Cudem, ale udaje ci się bezpiecznie wylądować. Dalsza droga jest już prostsza. Znajdujesz bezpieczne zejście, zeskakując na niższy dach, a stamtąd wprost na ulicę. Masz szczęście, opuszczasz stolicę niezauważony przez jedną z bocznych bram. Chcesz jak najszybciej opuścić okolice murów, myśląc przy tym, jak przetrwasz najbliższe dni oraz w jaki sposób zdobędziesz wieści o wydarzeniach z miasta...

Przejdź do paragrafu **52**.

57

- Jak śmiesz! Ty...
- Spokojnie! Nie znam życia poza Megiddo, ale zdaje się, że wy, kapłani, macie ogromną władzę dzięki swej wiedzy. A teraz wasza wiedza poszła z dymem, o arcykapłanie. Zauważasz poruszenie wśród strażników. Twój rozmówca drży ze wściekłości, sycząc wściekle:
 - Mam jeszcze dość władzy, by skrócić cię o głowę, śmieciu!
- Właśnie... Jeszcze ją masz... Jeszcze... **61**
- Zabijcie go, zwalicie to na mnie. Nie widzicie, że czas kapłanów się skończył? **97**

58

- Przez chwilę panuje nerwowa cisza, po czym jeden ze strażników odpowiada niepewnie:
- Panie, wykonanie wyroku należy do kata. Nie kazałeś go sprowadzać...
 - Co?! Ośmielacie się podnosić bunt przeciwko mnie?!
 - Ależ panie, po prostu...
- Dostrzegasz swoją szansę na ocalenie i:

Przypuszczasz ostry atak na arcykapłana. **36**

Próbujesz zaapelować do jego rozsądku. **118**

59

- Mężczyzna zręcznie odbija twój pocisk pochodnią, jednak poślizgnięte karty dzieła natychmiast stają w płomieniach. Co gorsza, płonący tom wpada na regał, wprost w stos luźnych dokumentów, które również padają łupem rosnącego w siłę żywiołu. Przerażony kapłan odrzuca pochodnię i zaczyna pośpiesznie gasić zalążek pożaru. Wykorzystujesz to i podbiegasz, zadając potężny cios w szczękę i poprawiając po chwili kilkoma następnymi. Przeciwnik pada na ziemię, ty zaś siadasz mu na piersi, chwytając mocno jego głowę:
- Zawrzyjmy układ, błagam! – wykrzykuje przerażony.
- Wiesz, że musisz go albo zabić, albo przystać na jego warunki. Sprawy zaszły już za daleko, żebyś mógł skorzystać z jakiegóż alternatywy.

Skrećasz mu kark. **45**

Wysłuchujesz. **55**

60

W pierwszej kolejności próbujesz odszukać dom kapłana, który zlecił ci kradzież księgi. Po dłuższych poszukiwaniach udaje ci się, ale nie jesteś jednak do końca przekonany, czy chcesz spróbować tam wejść.

Decydujesz się na ten krok. **98**

Odchodzisz. **19**

61

- Nie bądź zbyt pewny siebie! Jeden pożar nie strawi porządku trwającego od stuleci! Ciebie zaś czeka śmierć; umrzesz jutrzejszego popołudnia nocy, psie. Właśnie wpadłem na pewien pomysł, powinien ci się spodobać...

Mężczyzna wraz z eskortą opuszcza pomieszczenia z szyderczym uśmiechem na twarzy. Pozostaje ci tylko mieć nadzieję, iż w ciągu najbliższych kilkunastu godzin zdarzy się coś, co wpłynie na twoją obecną sytuację...

Przejdź do paragrafu **34**.

62

Cudem udaje ci się wdrapać na mur, po czym zbiec z miasta...

Zgodnie z planem przychodzisz na miejsce spotkania ze swoim mocodawcą około południa. Zdajesz mu sprawozdanie z przebiegu całej akcji, on jednak nie daje ci dokończyć, mówiąc:

- Doprawdy, nie wiem jak zdołałeś tu dotrzeć! Słyszałem, że wszyscy, którzy brali udział w zabójstwie arcykapłana, zostali zabici na miejscu przez jego ochronę.

- Jakoś mi się udało... – odpierasz lakonicznie, postanawiając nie wspominać, iż najzwyczajniej uciekłeś, kiedy tylko pojawiło się realne zagrożenie.

Kapłan jest ci wdzięczny za pomoc. Opisuje z pasją przyszłe losy jego bractwa po zniszczeniu biblioteki i śmierci arcykapłana.

- Teraz zaczniemy naprawdę pomagać ludziom – twierdzi z entuzjazmem.

Nie zważasz zbyt wiele na jego słowa, przechodząc do interesów. Mężczyzna na szczęście dotrzymuje umowy: otrzymujesz złoto oraz transport, co więcej sam służy ci za woźnicę w drodze do najbliższej wioski, po drodze rzecz jasna rozprawiając o niechybnej odnowie moralnej, jaka czeka stan kapłański. Puszczasz jego słowa mimo uszu, myśląc już tylko o powrocie do Megiddo. Dzięki zdobytemu złotu czeka cię tam zupełnie nowe życie. W gruncie rzeczy jednak najbardziej zależy ci jedynie na samym powrocie. Chcesz jak najszybciej znów być w... domu.

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „Zaplata za popiół i krew”.

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

63

Przewracasz mężczyznę na posadzkę, zadając mu uprzednio potężny cios w szczękę. Szamoczenie się przez dłuższą chwilę. W pewnym momencie czujesz, jak przeszywa cię niemal paraliżujący ból. Z przerażeniem spoglądasz na tkwiący w twym brzuchu sztylet, przenosisz wzrok na wyrażającą triumf twarz arcykapłana, po czym błyskawicznie wyrwywasz broń z rany i zadajesz cios prosto w serce całkowicie zaskoczonego wroga...

Opuszczasz bibliotekę, czując, jak z każdym krokiem uchodzi z ciebie życie. Krwawienie jest zbyt intensywne, abyś mógł... Tracisz przytomność. Niestety, już jej nie odzyskujesz...

Twoja śmierć nie poszła nadaremno. Rano przy twoim ciele strażnicy odnajdują księgę, której treść dogłębnie ich porusza. Dzieło, które skradłeś nie było niczym innym jak drobiazgowym planem przebudowy królestwa szczegółowo opisującym długofalowe kroki mające w tym pomóc. Pierwszym z nich jest mocne ograniczenie władzy kapłanów i wykorzystanie w pełni zgromadzonej przez nich wiedzy...

Po wielu dziesięcioleciach każdy mieszkaniec rosnącego w siłę imperium wie zarówno czym była *Wielka Księga*, jak i zna opowieść o bezimiennym bohaterze o oszpeconej twarzy, który oddał życie, aby dostała się w ręce ludzi...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Symbol**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

64

W lochu odwiedza cię wściekły arcykapłan, pytając, gdzie ukryłeś księgę, ty jednak uparcie milczysz.

- Twój mocodawca również teraz gnije w podziemiach głupcze! Wyjaw mi gdzie ukryłeś księgę, a zyskasz wolność!

- Łżesz mi prosto w oczy, o arcykapłanie. Wolę gnąć w lochu niż pod ziemią.

- Głupiec!

Kapłan zostawia cię w celi, karząc strażnikowi przypilnować, żebyś nie zrobił sobie krzywdy. Przyglądasz się uzbrojonemu mężczyźnie, który wyraźnie nie jest zadowolony z powierzonego zadania. Przez głowę przechodzi ci pewna szalona myśl... A gdybyś tak

powiedział mu gdzie znajduje się księga? Mógłby ją odnaleźć, po czym potajemnie zanieść do kogoś spoza najbliższego otoczenia arcykapłana...

To twoja jedyna szansa. Nawet prosty strażnik zrozumie, iż skoro arcykapłan zamyka swoich dawnych współpracowników, to i jego pozycja jest zagrożona. **65**

Nie, to bez sensu. Na jego miejscu nie ryzykowałbyś ściągnięcia na siebie gniewu najważniejszej osoby w mieście, ulegając namowom jakiegoś więźnia. **33**

65

Podjąłeś ryzyko i wyjawiasz strażnikowi zarówno miejsce ukrycia księgi, jak i swój pomysł. Ten wysłuchuje cię cierpliwie, lecz nie zdradza oznak zainteresowania... Przez następne dwa dni regularnie pojawia się arcykapłan bądź wysłani przez niego siepacze, którzy próbują wymusić z ciebie zeznania. Nie spotykasz ponownie strażnika, któremu powierzyłeś swoją tajemnicę. Pociesza cię jedynie myśl, iż skoro wciąż jesteś pytany o księgę, to bez wątpienia mężczyzna nie wyjawiał nikomu tego, co od ciebie usłyszał...

Tydzień od chwili osadzenia w lochu sytuacja ulega diametralnej zmianie, zostajesz przyprowadzony przed oblicze nowego arcykapłana. Okazuje się jest nim nie kto inny jak kapłan, który zlecił ci kradzież księgi. Mężczyzna odprawia strażników, którzy cię eskortowali, oznajmiając, iż zwraca więźniowi wolność. Twój zleceniodawca informuje cię, iż jego poprzedni został, niestety, zasztyletowany przez nieznaną sprawców, on zaś odzyskał wolność za wstawiennictwem pewnych pomniejszych kapłanów, których zresztą mianował swymi doradcami.

- Co ze mną? – pytasz.

- Zostaną ci wynagrodzone czyny mojego poprzednika. Zajmie się tym mój sługa.

Istotnie, godzinę później jesteś już w drodze do Megiddo. Otrzymałeś obiecane złoto oraz transport, a także „radę”, abyś trzymał język za zębami i nie opuszczał *Upadłego Miasta*. Chętnie na to przystajesz; po tych wszystkich trudach zdobyłeś w końcu to, czego oczekiwałeś i nie masz zamiaru narażać się na kolejne nieprzyjemności...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Stare metody nowej władzy**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

66

- Tak sądzisz? Teraz, kiedy mam go w garści...

- O ile dobrze zrozumiałem, musi ci ulec, ponieważ masz księgę, którą dla ciebie zdobyłem.

- Dokładnie. Wyraźnie powiedziałem mu, iż jeśli coś mi się stanie, jej zawartość zostanie ujawniona wśród kapłanów.

- Moim zdaniem na pewno ktoś tu zawita tej nocy. Jeśli nie straż to wynajęte zbiry, którzy zmuszą cię do mówienia. Rób co chcesz, ja znajdę nocleg w gospodzie, więc wypłać mi moje złoto.

- Masz nieco racji... Chodźmy, dzisiejszą noc obaj spędzimy u chłopaka, który był twoim przewodnikiem. Od małego płacę mu regularnie wysoką jałmużnę, jest wierniejszy niż niejeden pies! Ha, ha!

Przejdź do paragrafu **101**.

67

Wraz z resztą wbiegasz do środka budynku. Tam dosłownie wpadacie na trzech strażników, którzy z mieczami w dłoniach nacierają wprost na was. Dwójce z was udaje się ich wyminąć i ruszyć na poszukiwania arcykapłana, ty niestety masz mniej szczęścia. Szybkie cięcie ostrza napastnika rozrywa ci krtań, charcząc, zwalasz się na podłogę...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

68

- Istotnie. Gdybyś nie potraktował mnie jak więźnia i uczciwie wywiązał się z naszej umowy, teraz nie miałbyś żadnych problemów.

- Będę szczerzy, tak oszukałem cię. Byłeś tylko nikomu nie znanym wędrowcem, i to w dodatku pochodzącym z Megiddo. Nie doceniłem cię, Cieniu. Teraz jestem gotów zawrzeć prawdziwy układ.

- Myślisz, że ci uwierzę?

- To twój wybór. Chcę załatwić to w pełni uczciwie, wierz mi. Dość już przysporzyłem sobie wrogów ostatnimi aresztowaniami.

- Zatem zgoda. **55**

- Zapomnij! **37**

69

Zmęczenie ostatecznie triumfuje nad głodem, zasypiając, masz nadzieję, iż jutrzejszego dnia fortuna w końcu się do ciebie uśmiechnie...

Budzi cię chłód poranka. Jesteś zmęczony, głodny, zmarznięty, spragniony, w dodatku nadal nie masz konkretnego planu. Ostatecznie postanawiasz po prostu schować księgę w zaroślach, a samemu poszukać jakiś wędrowców opuszczających miasto.

Udaje ci się, dopiero późnym popołudniem. Grupka wędrownych żebraków w kilku słowach streszcza ci sytuację w mieście. Wedle ich słów arcykapłan uwięził wszystkich swoich najbliższych współpracowników, sam zaś zaszył się w podziemnej bibliotece. Nigdzie nie rozgłoszono żadnych innych, oficjalnych, wieści o jego motywacji. Dlatego wśród prostych ludzi błyskawicznie zaczęły krążyć plotki na temat stanu jego umysłu. Dziękujesz za

informacje, przy okazji wyprasząc kawałek chleba i manierkę z wodą. Wracasz do swojej kryjówki, rozmyślając nad tym, czego się dowiedziałeś...

Przejdź do paragrafu **32**.

70

Masz prawdziwego pecha, dosłownie wpadasz na zbiegających właśnie ze schodów strażników. Spadasz, boleśnie uderzając głową o kolejne stopnie. Gdy powoli podnosisz się z posadzki, w twoją stronę wyciągnięte są już obnażone miecze. Zostałeś złapany!

Przejdź do paragrafu **29**.

71

Wypadasz jak oszalały na zewnątrz i natychmiast nieruchomiejesz. Strażnik patrolujący ulicę, na którego się właśnie natknąłeś, jest nie mniej zaskoczony niż ty. Nie tracisz jednak zimnej krwi, natychmiast:

Rzucasz się do ucieczki. **80**

Nacierasz na niego z pochodnią. **88**

72

Groteskowo klękasz i wołasz na cały głos:

- O wielki zbiorze znaczków, linii i cyfr wysłuchaj mnie! Ten biedny człowiek – tu wskazujesz na kapłana – stracił najwidoczniej pamięć! O wszechmocny władco kupieckich rachunków...

- DOŚĆ! Błuźnisz psie! – wrzeszczy wściekły kapłan, rozkazując strażnikowi, który cię przyprowadził: *Nie pozwól mu uciec!* Potężne kopnięcie powala cię na posadzkę, chyba przesadziłeś...

Uzyskujesz Informację **#29**. Przejdź do paragrafu **123**.

73

Zniechęcony i poirytowany wracasz od swojej „celi”. Teraz naprawdę poczułeś się jak więzień, który w dodatku nie wie za co spotyka go kara. W pełni uświadomiłeś sobie swoje położenie: oto przybyłeś tu jako nieznany nikomu tułacz z zapisanymi na twarzy jakimiś ważnymi informacjami. Twoja śmierć z pewnością nikogo by nie obchodziła, zaś kapłani, jak zauważyłeś podczas swej podróży do stolicy, w całym kraju cieszą się nadzwyczajnymi względami. Szybko porzucasz te rozważania, widać skoro po odrysowaniu symboli z twojej twarzy wciąż pozostawili cię przy życiu, to mają w tym jakiś cel. Pozostajesz w niepewności

jeszcze przez niemal trzy dni, nim zostajesz wezwany, ku swemu zdumieniu, ale i zaniepokojeniu, przed oblicze arcykapłana.

Przejdź do paragrafu **123**.

74

Mężczyzna daje ci chwilę na ochłonięcie, po czym streszcza swoją historię. Jest to kapłan, niegdyś wysoko postawiony w hierarchii ich bractwa, który naraził się przed paroma miesiącami arcykapłanowi. Na skutek tego został przydzielony do straży miejskiej, zajmował się leczeniem rannych strażników oraz sporządzaniem trucizn na egzekucje.

- Ty jesteś moją szansą na dokonanie zemsty, Cieniu.

Mam dla ciebie pewną propozycję. Mam nie małe oszczędności, Mógłbym ofiarować ci moje niemałe oszczędności wraz z wozem i zapasami żywności, dzięki czemu mógłbyś dotrzeć do swojego Megiddo.

- Co miałbym zrobić? Zabić arcykapłana?

- Nie! W żadnym razie, choć to kusząca oferta... Chcę widzieć, jak traci to co najbardziej kocha: władzę. Nasza siła pochodzi z wiedzy, posiadamy olbrzymi zbiór ksiąg zgromadzonych w podziemnej bibliotece. Od wieków gdy pojawia się jakiś problem, niczym mityczni magowie rozwiązujemy go za pomocą jakiegoś wynalazku. Prawda jest jednak taka, że to najpotężniejsi z nas planują kolejne problemy i mają przygotowane zawczasu rozwiązania. Reszta wiedzy zdobytej przez naszych braci idzie w zapomnienie i trafia to tej podziemnej biblioteki, cmentarza ksiąg.

- Chyba rozumiem... Kolejny arcykapłani i ich najbardziej zaufani ludzie sterują królestwem, a ten podziemny magazyn to ich atut.

- Dokładnie! Arcykapłan ma kilkanaście przydatnych, jego zdaniem, ksiąg przy sobie, reszta gnije. Dla większości ludzi, nawet wysoko postawionych, to właśnie ta tajemnicza, podziemna biblioteka jest symbolem potęgi kapłanów. Chcę, abyś zniszczył ten symbol. Spal bibliotekę, dla ciebie nie znaczy ona nic, zaś...

- Poczekaj! Dlaczego sam tego nie zrobisz?

- Cieniu... Jestem kapłanem... Ten ogrom wiedzy... Ja... Po prostu nie jestem w stanie tego zrobić, zniszczyć czegoś tak pięknego. Ty tego nie pojmujesz, dlatego też tylko ty możesz tego dokonać!

- Zgoda.

Twoja odpowiedź zaskakuje rozmówcę.

- Naprawdę... Zrobisz to?

- Jeśli to ma zaszkodzić arcykapłanowi, to jak najbardziej. Jestem z Megiddo, nie obchodzi mnie los waszego królestwa.

- Chodźmy zatem! Mam przy sobie pochodnię, dokładnie wytłumaczę ci jak dojść do biblioteki oraz otworzyć wrota do niej prowadzące. To bardzo skomplikowany mechanizm, dlatego też w nocy nikt nie strzeże budynku. Szyfrowe wrota robią to lepiej niż stu strażników!

Ruszacie ku miastu. Kapłan każe Tobie po wykonaniu zadania, jak najszybciej opuścić obręb murów i poczekać w okolicy do świtu. Potem macie spotkać się przy mogile. Po

wejściu do miasta rozdzielacie się. Mężczyzna życzy ci powodzenia, po czym znika w jednej z uliczek...

Uzyskujesz Informację #30. Przejdź do paragrafu 46.

75

Budzisz się w kuźni. Z przerażeniem odkrywasz, iż nie masz większej części ramienia. Szok jest tak wielki, że natychmiast ponownie tracisz przytomność...

W ciągu najbliższych dni powoli dochodzisz do siebie. Amputacji dokonał kowal z wioski, do której trafiłeś. Okazało się, że do rany po ugryzieniu błyskawicznie wdało się ostre zakażenie, które niemal cię nie zabiło. Ludzie z wioski nie zadają zbyt wielu pytań; traktowany jesteś po prostu z odpowiednim dystansem, jak każdy obcy w takiej społeczności. Nie zabawiasz tu zresztą długo, gdy tylko odzyskujesz siły, prosisz o zapasy i ruszasz w drogę. Postanawiasz bowiem dotrzeć do Megiddo za wszelką cenę. Nie ważne ile czasu to zajmie, ani ile włożysz w to wysiłku. Musisz wrócić do... Domu...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Trudny powrót do domu**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

76

Późną nocą ruszasz w drogę powrotną, wiedząc, iż cała twoja nadzieja w byciu niezauważonym...

Uzyskujesz Informację #33, przejdź do paragrafu 60.

77

Wciąż jednak ukryty w całunie ciemności, podchodzisz bardzo blisko. Arcykapłan jest całkowicie pochłonięty poszukiwaniami. Wściekły, przerzuca nerwowo kolejne woluminy na regale, z którego zabrałeś niedawno księgę. Jest sam, nieopodal płonie pochodnia, podobnie jak dwie poprzednie które widziałeś, umiejscowiona w stojaku. Mężczyzna podbiega nagle i wyciąga żagiew z metalowego trójnogu, po czym wraca pędem, jak gdyby miał zamiar podpalić cały regał. Wówczas to blask ognia pada na twoją twarz, zostajesz zauważony.

Jeśli posiadasz Informację #33, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Widząc, iż trzymasz poszukiwaną przezeń księgę, kapłan wrzeszczy dziko i rzuca się na ciebie z obłędem w oczach.

Przejdź do paragrafu **85**.

B

Gdy cię dostrzeżę, w pierwszej chwili jest wyraźnie zaskoczony, a nawet przerażony; natychmiast jednak odzyskuje zimną krew i krzyczy wściekle:

- Ty! To ty ją ukradłeś!

Przejdź do paragrafu **68**.

78

Twój gospodarz, sędziwy kapłan, nie jest zbyt rozmowny, ale nie przeszkadza ci to zbyt. Proste, aczkolwiek pożywne dania oraz wypoczynek sprawiają, iż w pełni regenerujesz nadwątlone ostatnimi czasy siły. Korci cię myśl o powrocie do Megiddo, wszakże twój wybawca zostawił ci twoje złoto. Wóz mógłbyś bez trudu wynająć w jednej z okolicznych wiosek, wszak codziennie jej mieszkańcy zjawiali się u starca. Nie chcesz jednak zawieść zaufania człowieka, który ocalił ci życie.

Spędzasz w pustelni niemal dwa tygodnie, nim zjawia się kapłan z wieściami oraz dokładnie ułożonym planem. Słuchając jego opowieści, zaczynasz poważnie rozmyślać nad tym, czy przypadkiem nie nazbyt pochopnie przystałeś na plan podpalenia biblioteki...

Przejdź do paragrafu **5**.

79

Delikatnie otwierasz drzwi i wchodzisz do tonącego w mroku pomieszczenia. Zapalasz pochodnię, rozglądając się wokół. Nie ma tu jednak niczego prócz krętych, kamiennych schodów prowadzących w dół. Ruszasz nimi i po chwili stoisz przed opisanymi ci wcześniej drzwiami. Przekręcasz dziwną tarczę wedle podanej kolejności, przy każdym ruchu słysząc wyraźny stukot uruchomianych mechanizmów wewnątrz wrót. W końcu głośne szcęknięcie oznajmia, iż drzwi zostały otwarte. Zastanawiasz się jak bardzo rozległą wiedzę posiadają kapłani...

Z trudem odmykasz ciężkie wrota, natychmiast jednak puszczasz je, odskakując do tyłu porażony niezwykle fetorem dobywającym się z wnętrza biblioteki. Mija dłuższa chwila nim zaczynasz przyzwyczajać się do duszącego zapachu przegniłych woluminów. W końcu ruszasz śmiało przed siebie.

Jeśli posiadasz Informację **#30**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Zdumiewa cię rozmiar tego podziemnego zbioru. Na tysiącach półek murszeją wszelkiego rodzaju pergaminy, kodeksy, zbiory luźnych kart czy też ich pozostałości strawione przez wszechobecną wilgoć. Obawiasz się, czy fakt ów nie pokrzyżuje twoich planów, przykładasz zatem pochodnię na kilka sekund do jednej z ksiąg. Efekt tego działania całkowicie cię zaskakuje, ogień jak oszalały wybucha, pochłaniając wolumin, kilka sąsiadujących tytułów również natychmiast pada łupem żywiołu. Odskakujesz, wiedząc, iż teraz musisz działać szybko. Biegasz od półki do półki, przykładając wszędzie niszczycielski płomień. Nagle dostrzegasz tuż przed sobą schody prowadzące w dół, o których w ogóle nie wspominał ci twój dobroczyńca. Schodzisz na niższy poziom?

Tak. **27**

Nie. **106**

B

Dziwi cię to, iż przy całej swej mądrości i umiłowaniu nauki kapłani nigdy nie postanowili opisać zgromadzonych przed wieki zbiorów. Jeśli faktycznie kolejni arcykapłani nie chcieli korzystać z tej wiedzy, dlaczego po prostu nie zniszczyli tych dokumentów? I tak większość z nich, jak zauważyłeś, nie nadaje się już do odczytania.

Na szczęście szybko znajdujesz właściwą księgę. Mając dokładną instrukcję, zajęło ci to nie więcej niż dziesięć minut. Pośpiesznie wkładasz cenne znalezisko do torby, zamykasz za sobą wrota, słysząc, jak z głośnym szczęknięciem mechanizm powraca na swoje miejsce. Po chwili niezauważony wydostajesz się z budynku. Jedyne kołatanie serca przypomina ci czego dokonałeś...

Przejdź do paragrafu **116**.

80

Ciskasz w jego stronę pochodnię, po czym puszczasz się biegiem przed siebie. Nie pamiętasz kiedy ostatnio uciekałeś z taką szybkością i nie masz zamiaru zatrzymać się ani na chwilę. Dociera do ciebie fakt, iż zniszczyłeś najprawdopodobniej najważniejszy budynek w całym królestwie. Jeśli teraz zostaniesz złapany... Nagłe uderzenie całkowicie zwała cię z nóg, w jednej chwili tracisz przytomność.

Krztusząc się, zrywasz się z podłoża, wypluwając nagromadzoną w ustach krew. Świat wiruje, z trudem możesz utrzymać równowagę. Odkrywasz, że masz całkowicie rozbity nos oraz potężnego guza niemal pośrodku czoła. W tej samej chwili dostrzegasz nieruchomego mężczyznę leżącego nieopodal. Z jego rozbitej skroni obficie wypływa krew, czerniejąc z wolna na brukowanej ulicy. Najwidoczniej obaj zderzyliście się w pełnym biegu. Co gorsza z załomu jednej z ulic nadbiega właśnie jakiś strażnik, najwidoczniej ścigający nieszczęśnika, na którego wpadłeś. Próbujesz uciec, lecz po przebiegnięciu ledwie kilku metrów przewracasz się oszołomiony nagłym zawrotem głowy...

Przejdź do paragrafu **25**.

81

Dopadasz do drzwi, niestety te nie ustępują. Dostrzegasz rygiel. Chwytasz za skobel, lecz w tej samej chwili zostajesz odciągnięty przez strażników i powalony na ziemię. W twoją pierś wycelowane są teraz cztery ostrza, zostałeś schwytyany!

Przejdź do paragrafu **29**.

82

Ruszasz w drogę późną nocą, ukrywając uprzednio księgę w zaroślach. Jeśli chcesz liczyć na sukces musisz być szybki i dyskretny...

Przejdź do paragrafu **60**.

83

- Kto ci zapłacił? Mów!

- Nie wiem. **43**

- Kapłan, który sporządza trucizny dla strażników. **129**

84

Zostajesz doprowadzony przed bibliotekę, gdzie, ku swemu przerażeniu, dostrzegasz spore zbiegowisko ludzi, odgródzone kordonem straży od miejsca egzekucji, które napawa cię prawdziwą grozą. Najwyraźniej masz być spalony na stosie! Arcykapłan widząc cię, wykrzykuje nienaturalnie podekscytowany głosem:

- Wyrzutku z Megiddo, zwany Cieniem! Spłoniesz jak księgi, które zamordowałeś! Od lat nie było tu publicznych egzekucji! Ale od teraz będą! Zginiesz, zginiesz, zginiesz!!!

Mężczyzna zanoszący się szyderczym śmiechem. Jego przemowa nie przypada jednak do gustu zgromadzonym, którzy, podobnie jak ty, dostrzegają w niej oznaki postradania zmysłów. Lecz nikt nie protestuje, gdy jesteś przywiązywany łańcuchami do potężnego pala wkopanego w ziemię, z której wyrwano w tym miejscu spory kawałek bruku. Arcykapłan sam dorzuca jeszcze nieco chrustu, krzycząc przy tym:

- Wspaniale! Podpalajcie!

Jeśli posiadasz Informację **#34**, przejdź do paragrafu **58**.

Jeśli posiadasz Informacje **#34** i **#35**, przejdź do paragrafu **44**.

W przypadku gdy nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do paragrafu **94**.

85

Napastnik wykonuje szybki sztych pochodnią, celując w twoją twarz. Na szczęście zdążyłeś zasłonić się dłonią w której trzymałeś księgę. Ogień dotkliwie parzy cię w rękę, wypuczasz wolumin, cofając się o parę kroków. Masz dosłownie sekundę na podjęcie decyzji:

Chwytasz jedną z ksiąg z pobliskiego regału i ciskasz nią w kapłana. **59**

Nacierasz na niego. **63**

86

Ruszasz ostro do przodu, niemal w tej samej chwili czujesz jak ostrze wbija ci się w ramię. Odwracasz się gwałtownie i dostrzegasz mężczyznę mierzącego cię szyderczym spojrzeniem. Przenosisz wzrok na ranę, w której tkwi mały nożyk, nie większy od ludzkiego palca. Z wściekłością sięgasz...

Czujesz ostry zawrót głowy, chwilę później całe twoje ciało zaczyna gwałtownie słabnąć. Osuwasz się bezwładnie na ziemię, straciłeś przytomność.

Przejdź do paragrafu **11**.

87

Budzisz się późnym wieczorem. O dziwo rany na plecach nie dają o sobie znać, czujesz się jednak nieco oszołomiony. Najwidoczniej podano ci jakieś specyfiki... Nie masz czasu dłużej nad tym rozmyślać, bowiem chłopak, który, jak sobie przypomniałeś, zaprowadził cię tutaj, mówi teraz nieco przestraszonym głosem:

- Mam panu to przeczytać i spalić większy kawałek – mówiąc to, wręcza ci zapieczętowany starannie, niepodpisany, list.

Zaskoczony szybko czytasz tajemniczą wiadomość. Jeden z kapłanów proponuje ci układ, przy okazji wyjaśniając uprzejmie, co też może cię spotkać, jeśli nie zgodzisz się na jego atrakcyjną ofertę. Masz za zadanie wykraść pewną księgę z podziemnej biblioteki, gdzie kapłani składują niewygodne dla nich teksty. Drogę do niej wskaże ci obecny tu chłopak, on też odbierze od ciebie przesyłkę. Jako zapłatę otrzymasz tysiąc sztuk złota oraz transport, wraz z ochroną, aż do Megiddo. Zadanie wydaje się proste, w nocy biblioteka nie jest strzeżona, bowiem chronią ją specjalnie zabezpieczone drzwi, których dokładny sposób otwarcia zostaje ci przedstawiony w liście, a właściwe na osobnej, małej karcie, na której podana została również lokalizacja książki. Zgodnie z życzeniem twego zleceniodawcy palisz list, zachowując dołączoną doń kartę. Wiesz, że obecnie to twoja jedyna szansa na wydostanie się z tego miejsca,

- Poprowadź – rzucasz do chłopaka.

- Mamy iść dopiero nocą...

- Racja... Daj mi zatem coś do jedzenia.

Po prostej kolacji czekacie jeszcze parę godzin, po czym twój przewodnik pośpiesznie prowadzi cię do prostego, małego budynku położonego gdzieś w bogatszej części miasta...

Przejdź do paragrafu **79**.

88

Wykonujesz szybkie pchnięcie pochodnią prosto w twarz zaskoczonego mężczyzny. Zaraz po tym wymierzasz oślepijonemu przeciwnikowi potężny cios pięścią prosto w skroń. To wystarcza, ogłuszony strażnik pada na ziemię. Ty natomiast wyrzucasz żagiew i ruszasz pędem przed siebie. Szybko zwalniasz, nie chcąc wybierać drogi na oślep. Trafiasz bowiem na rozwidlenie ulic.

Skrećasz w odnogę, która, sądząc po jej stanie, prowadzi chyba do uboższej części miasta. **9**

Idziesz przed siebie przedłużeniem ulicy, na której jesteś. **50**

89

Na szczęście kapłan stawiał się na czas razem z zaprzęgniętym we dwa konie wozem. Bez słowa pokazuje ci skrzynie z suchym prowiantem oraz złotem.

- Jest tego jakieś pięć tysięcy, starczy ci na dostatnie życie.

- Nie znam się zbyt dobrze na powożeniu...

- Wynajęcie woźnicy to nie problem, ważny żebyś pilnował, czy cię nie okrada. Szukaj lepiej we wioskach niż miastach. Ja... Teraz muszę odjechać... Miasto wrze...

- Nie wydajesz się cieszyć z zemsty.

- Ja... Mogłem go po prostu zabić... Dopuściłem... Przez mnie... Spłonęła. Wszystko... – w głosie mężczyzny słychać wyraźny żal. – Przepadło...

- Sam tego chciałeś. Zemsta ma swoją cenę, przyjacielu. Bywaj! (odjeżdżasz) **8**

- Nadal możesz tego dokonać. (poddajesz pomysł nowego spisku) **16**

90

- Tak... Odejdź zatem, dam ci złoto i zejdziesz mi z oczu.

- A transport?

Spojrzenie rozmówcy starczy ci za odpowiedź. Czekasz, aż wypłaca ci złoto, po czym wręcza ci jeszcze płaszcz podróżny z głębokim kapturem.

- A teraz wynoś się.

- Bywaj.

Niedługo później opuszczasz miasto, kierując się jednym z traktów przed siebie. Masz zamiar dostać się do najbliższej miejscowości i tam załatwić dla siebie jakiś transport. Dzięki zdobytym funduszom droga powrotna do Megiddo nie powinna być zbyt uciążliwa, choć z pewnością wielce czasochłonna. Nie masz zamiaru więcej rozmyślać nad przeszłością, teraz musisz zadbać o przyszłość. Przyspieszasz kroku, robisz się głody, a jedyną szansę na posiłek stanowi dla ciebie dotarcie do najbliższego skupiska ludzi...

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „Złoto za popiół”.

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

91

- Okazałeś się głupcem! Pokażę ci co oznacza pełnia władzy! Brać go! – rozkazuje triumfalnie arcykapłan.

Strażnik reaguje błyskawicznie, jak gdyby czekał na ten sygnał od dłuższego czasu, wymierzając potężny cios płazem miecza. Twoja maska rozbija się na kawałki, które dotkliwie ranią ci twarz. Kolejny cios, tym razem pięści, pozbawia cię przytomności...

Przejdź do paragrafu **100**.

92

Rzucasz się do ucieczki, wymijając zręcznie jakąś starszą kobietę, która stanęła ci na drodze. Pędzisz ile sił w nogach, szybko wpadając w płataninę ulic miasta. Tutaj drogę wybierasz na oślep, chcąc jak najszybciej opuścić okolice świątyni.

Przejdź do paragrafu **108**.

93

Nie przypuszczasz, aby twój zleceniodawca pojawił się przed świtem. Rzecz jasna jeśli w ogóle przyjdzie. Masz nadzieję, iż nie jest zamieszany w całą tę sprawę. Być może po prostu starzec miał ci przekazać pieniądze i dalsze wytyczne, postanowił jednak samemu nieco się wzbogacić. Ryglujesz drzwi wejściowe i idziesz zażyć nieco wypoczynku, zabierając ze sobą kuszę wraz z bełtem. Mimo napięcia związanego z wydarzeniami tej nocy, zasypiasz szybko...

Wstajesz wcześniej, obudzony głośnym pukaniem. Otwierasz drzwi, kładąc w pobliżu naładowaną kuszę. Na progu zastajesz zaskoczonego kapłana, który zlecił ci kradzież księgi. Mężczyzna natychmiast wchodzi do środka, pytając wściekle:

- Co ty tu jeszcze robisz do cholery?!

Nie czekając na odpowiedź, wchodzi do pokoju, gdzie zostawiłeś martwego starca, lecz niemal natychmiast wychodzi stamtąd chwiejnym krokiem i lodowatym głosem syczy:

- Zabiję cię ty śmieciu...

Rusza gwałtownie w twoją stronę, natychmiast schylasz się po kuszę. Bez chwili wahania...

...naciskasz spust. **4**

...karzesz mu się zatrzymać. **30**

94

Jeden ze strażników trzymających pochodnię, po chwili wahania, podkłada ogień. Zaczynasz prosić o łaskę, coraz głośniejsze i głośniejsze; gdy płomienie nabierają siły krzyczysz już tylko w kółko:

- Litości!

Odpowiada ci szaleńczy, szyderczy śmiech arcykapłana i nienaturalne milczenie zgromadzonego tłumu. Wkrótce rozszalały żywioł obejmuje już całe twoje ciało. Konasz w mękach...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

95

Zaczynasz samemu przeklinać arcykapłana, w pewnym momencie ponownie zwracając się do strażnika słowami:

- Wy też powinniście uważać. Przecież dzisiaj ten pies skazał na chłostę jednego z was bez chwili wahania. To oczywiste, że teraz, kiedy władza wymyka mu się z rąk, musi mieć ludzi, na których będzie mógł absolutnie polegać.

- Straż jest mu wierna.

- I co z tego, skoro on nie ma tej pewności? Zobaczysz, zastąpi was najemnikami. Spaliłem źródło ich władzy: wiedzę. Co teraz mają wam do zaproponowania kapłani?

- To nie jest takie proste, jak myślisz, przybyszu.

- Owszem, jest. Arcykapłan miał władzę, teraz zaczyna ją tracić. Więc zrobi wszystko żeby ją utrzymać. To wszystko.

Udaje ci się ponownie wciągnąć mężczyznę w rozmowę, nie pytając go zbyt często o własne zdanie. Wolisz, by uważnie słuchał tego, co masz do powiedzenia, licząc, iż podzieli się tym ze swymi towarzyszami.

Około południa zmienia go inny strażnik, który wyraźnie unika nawiązania jakichkolwiek kontaktów z tobą. Niedługo później podaje ci twój ostatni posiłek, zaś wieczorem zostajesz skrępowany i wyprowadzony z lochów. Czujesz, iż twój kres jest już bliski...

Uzyskujesz Informację #35. Przejdź do paragrafu 84.

96

- Dość tego! Sam mnie wynająłeś, a teraz próbujesz zamknąć mi usta! Gdybym nie został schwytany przez straż, dorwaliby mnie twoi zabójcy!

Kapłan jest całkowicie zaskoczony twoją odpowiedzią, podobnie jak towarzyszący mu strażnicy.

- Wy – zwracasz się do trójki strażników – też umrzecie, skoro już poznaliście prawdę. Zaoferowałem mi fortunę, a teraz...

Arcykapłan, wrzeszcząc dziko: *łiesz!*, wymierza cię potężny cios. Na to liczyłeś. Zręcznie unikasz jego niezdarnego uderzenia, po czym wykręcasz mu rękę. Zbierasz wszystkie siły, chwytasz go za ubranie i ciskasz nim prosto w zdezorientowanych mężczyzn. Natychmiast wybiegasz z celi, ryglując za sobą wrota, po czym pędem opuszczasz loch.

Mijasza, na szczęście pusty, stół za przystawionym doń krzesłem, gdzie powinien siedzieć dozorca więzienia, po czym wdrapujesz się po schodach ku wyjściu. Jesteś wewnątrz sporego gmachu zajmowanego przez straż, jednak zachowujesz spokój. Jak gdyby nigdy nie pytasz pierwszego napotkanego strażnika o drogę do wyjścia, ten zaś, nieco zdziwiony, wskazuje ci właściwy kierunek. Po kilku minutach jesteś już na zewnątrz i pospiesznie maszerujesz wybraną na chybił trafił ulicą. Jesteś wolny!

Przejdź do paragrafu **35**.

97

Jeden ze strażników natychmiast wyciąga swój miecz, jednak pozostała dwójka brutalnie go powstrzymuje. Arcykapłan rzuca ci triumfalne spojrzenie, po czym rusza w stronę wyjścia, mówiąc:

- Tego buntownika skazać na dwie... trzysta batów. A podpalacz zginie jutrzejszego popołudnia. Przygotuję dla niego coś naprawę specjalnego...

Zostajesz w celi sam, wściekły na siebie za pochopne słowa. Gdybyś poczekał parę godzin... Nie chcesz już o tym myśleć. Do jutrzejszego wieczora zostało jeszcze mnóstwo czasu. Kto wie co też może się jeszcze wydarzyć...

Uzyskujesz Informację #34, przejdź do paragrafu **34**.

98

Jeśli posiadasz Informację #33, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Ostrożnie próbujesz otworzyć drzwi, na szczęście nie są zamknięte. Wchodzisz do środka, nerwowo ściskając księgę. Nic nie wskazuje na to, żeby ktoś... Potężny cios w potylicę w jednej chwili pozbawia cię przytomności.

Przejdź do paragrafu **112**.

B

Wchodzisz bez przeszkód do środka, drzwi na szczęście nie są zamknięte. Trochę cię dziwi, iż nie zaryglowano wrót na noc, jednak... Tracisz przytomność powalony potężnym ciosem w potylicę.

Przejdź do paragrafu **64**.

99

Starzec pada na ziemię, krzyząc wniebogłosy. Natychmiast z góry odpowiadają mu czyjeś nawoływania. Chyba niepotrzebnie dałeś się ponieść emocjom!

Natychmiast biegniesz ku wyjściu. Liczysz no to, iż twoje pojawienie się całkiem zaskoczy ewentualnych napastników i da ci czas na ucieczkę. **70**

Wracasz do korytarza. Ogień na pewno nie zdążył rozprzestrzenić się na tyle, by odciąć drogę powrotną. **105**

100

Zostajesz osadzony w lochu i poinformowany, iż czeka cię śmierć. Strażnik nie ukrywa, iż nie postawiono ci żadnych zarzutów.

- To z rozkazu arcykapłana – stwierdza lakonicznie. – Nie mamy w zwyczaju urządzić publicznych egzekucji, zostaniesz stracony bez zbędnego rozgłosu. Możesz również wybrać, czy chcesz zostać ścięty, czy wypić czarę z trucizną.

Jesteś oszołomiony, mimo to mamrocześ niepewnie:

- Ścięcie... **15**

- Trucizna... **122**

101

Wraz z kapłanem nocujecie w domostwie chłopaka, nazajutrz twój zleceniodawca odchodzi, nakazując ci, abyś czekał tu na jego powrót, lub wieści o rozwoju sytuacji...

Około południa pojawia się jakiś mężczyzna w asyście dwóch strażników, który przedstawia się jako wysłannik arcykapłana. Zostajesz poinformowany, iż poprzedni arcykapłan z powodu poważnych problemów ze zdrowiem zmuszony był złożyć władzę i udać się na wypoczynek do jednej ze swych pozamiejskich siedzib. Nie zadajesz żadnych zbędnych pytań, gdy zostajesz poproszony o udanie się wraz z strażnikami *w celu odebrania rekompensaty*.

Niecałą godzinę później opuszczasz stolicę. Otrzymałeś wóz z woźnicą, eskortę oraz obiecane złoto. Wracasz zadowolony, iż opowiedziałeś się po właściwej stronie w tym konflikcie. Choć doszły ci również plotki o fali aresztowań *spiskowców odpowiedzialnych za regularne podtruwanie poprzedniego arcykapłana*. Najwidoczniej twój mocodawca po objęciu pełni władzy ma zamiar stosować te same metody co jego poprzednik. Jednak to już ciebie nie dotyczy...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Stare metody nowej władzy**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

102

Twoje przypuszczenia były słuszne, bez trudu udaje ci się nawiązać kontakt z kapłanami, którzy opłacają dla ciebie pokój w karczmie oraz pokrywają wszelkie niezbędne wydatki. Dwa dni później arcykapłan zostaje ujęty i osadzony w lochu jako *nieszczęsna ofiara pomieszczenia zmysłów*. Nie uwolniono natomiast osadzonych przezeń kapłanów z jego najbliższego otoczenia. Nawet ty dostrzegasz, iż wszystko zmierza ku radykalnym zmianom w sposobie rządzenia bractwem. Wszędzie mówi się o zawiązaniu się jakiejś rady i zniesieniu urzędu arcykapłana.

Nie obchodzi cię to zbyt, chcesz jedynie jak najszybciej opuścić to przekłete miasto.

Na szczęście ludzie, którym umożliwiłeś dojście do władzy okazują się nader hojni. Otrzymujesz złoto, transport oraz eskortę, w asyście której ruszasz w drogę powrotną do Megiddo...

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „Nowy ład”.

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

103

Domostwo arcykapłana ulokowane jest w centrum miasta, niedaleko świątyni. Otacza je wysoki, ceglany mur, który uważnie obchodzicie, próbując ustalić, jak rozległy teren odgradza. Wygląda na to, że arcykapłan mieszka w jakimś pałacyku, w dodatku jedyna brama jest strzeżona przez dwóch strażników. Jako nieoficjalny lider grupy zamachowców doradzasz...

...zaczekać do rana. Być może arcykapłan opuści swoją posiadłość. **121**

...zakraść się do środka, korzystając z osłony nocy, i zabić go we śnie. **21**

104

- Daj mi spokój, głupcze! Nie mam zamiaru narażać życia dla byle kogo!

Słyszysz, jak mężczyzna oddala się od drzwi. Metoda którą obrałeś przyniosła skutki odwrotne do oczekiwanych. Resztę dnia spędzasz na ponurych rozmyślaniach, przerwanych na moment późnym popołudniem, kiedy to otrzymujesz ostatni posiłek. Wieczorem zostajesz skrepowany i w asyście dwóch nie widzianych wcześniej strażników wyprowadzony z celi...

Przejdź do paragrafu **84**.

105

Niestety, korytarz stoi w płomieniach. Regały po obu jego stronach trawione są przez rozszalały żywioł z zaskakującą prędkością. Pędzisz przed siebie, wstrzymując oddech...

To, że udaje ci się wydostać bez szwanku z biblioteki zakrawa niemal na cud. Charcząc, wybiegasz z budynku, łączywie chwytając świeże powietrze. Nie zatrzymujesz się ani na chwilę, skręcasz w jedną z uliczek, maszerując uparcie przed siebie. Musisz jak najszybciej opuścić miasto!

Udaje ci się to dopiero po przeszło godzinie, kiedy to trafiasz na jedną z bocznych bram. Ruszasz przed siebie, chcąc jak najszybciej znaleźć jakąś kryjówkę, w której poczekasz do świtu...

Przejdź do paragrafu **89**.

106

Zawracasz, chcąc jak najszybciej opuścić podziemia. Wszędzie szaleje już ogień, dym powoli zaczyna zastępować powietrze, chyba nazbyt gorliwe wykonałeś swoją pracę. Pędzisz przed siebie, mając po prawej stronie ścianę. Liczysz, że w ten sposób na pewno nie przeoczysz wyjścia. Istotnie, po chwili wspinasz się już po krętych schodach, łączywie wdychając świeże powietrze. Udało ci się!

Przejdź do paragrafu **71**.

107

Wyraźnie słyszysz, jak ktoś za tobą podąża. W dodatku najwidoczniej nie zależy mu zbyttno na tym, czy będziesz sobie zdawał sprawę z jego obecności, czy nie.

Przyśpieszasz kroku. **86**

Odwracasz się gwałtownie. **128**

108

Po dłuższej wędrówce trafiasz do jakiegoś obskurnego zaułka. Wokół ciebie kręci się mnóstwo ubogich, nie są jednak tak odrażający jak niepełni. Niemniej wszechobecny fetor i nieustający głód sprawiają, iż bardzo szybko zaczynasz nienawidzić tego miejsca, nawet bardziej niż strefy poza murami Megiddo.

Bojąc się wyjść na zwykłe ulice, spędzasz tu trzy dni, zebrząc o każdy kęs strawy. Masz dość na wpół przespanych nocy i ciągłego oczekiwania na pojawienie się zabójców nasłanych przez kapłanów. Zdajesz sobie sprawę, iż na dłuższą metę nie jesteś zdolny przetrwać w nieznanym sobie świecie, poza bezpiecznymi murami Megiddo...

Późnym popołudniem, czwartego dnia, dostrzegasz, ku swemu zdumieniu, strażnika patrolującego okolice. Przez myśl przechodzi ci, że być może powinienes skończyć tę farsę i

kazać mu odprowadzić się do świątyni. Nie czekałoby cię tam gorące przywitanie, lecz przynajmniej miałbyś dach nad głową i strawę. Ulegasz temu impulsowi?

Tak. **12**

Nie. **48**

109

Wolisz nie ryzykować starcia z uzbrojonym przeciwnikiem. Teraz przynajmniej masz jasność sytuacji. Wprawdzie zostawiono ci pewien zasób swobody, lecz bez wątplenia jesteś więzieniem kapłanów. Wiesz, że dyskusja z nimi byłaby bezcelowa, spodziewasz się usłyszeć określeń w typy *po co miałbyś poruszać się po obcym mieście*. Wracasz do swojej *celi*, gdzie spędzasz następne dwa dni, po upływie których wezwany zostajesz przed oblicze arcykapłana. Coraz bardziej utwierdzasz się w przekonaniu, że przybycie do stolicy było błędem...

Uzyskujesz Informację #27. Przejdź do paragrafu **123**.

110

Twój rozmówca nie kryje zadowolenia z takiego obrotu spraw. Dokładnie informuje cię o szczegółach twojego zadania. Okazuje się, iż w nocy biblioteka w ogóle nie jest strzeżona przez straż. Wszelkie dokumenty składowane są bowiem pod ziemią, zaś dostępu do nich bronią niezwykle drzwi. Aby je otworzyć musisz przekręcić umieszczone na nich tarcze w kolejności opisanej w instrukcji, jaką zostawia ci kapłan. Z tego co zrozumiałeś, cała biblioteka jest rodzajem „więzienia”, w którym składowane są niewygodne dla kapłanów teksty i odkrycia. Ty zaś masz zza zadanie wynieść jeden z owych tekstów.

Mężczyzna wychodzi, a na jego miejscu pojawia się chłopak, który zajmuje się twoimi ranami. Smaruje je jakimiś specyfikami, zostajesz też porządnie nakarmiony. Nie rozmawiasz z nim, on też nie zadaje zbędnych pytań. Do wieczora spędzasz czas, odpoczywając, dopóki twój młody gospodarz nie mówi nieco podenerwowany:

- Chodźmy.

Prowadzi cię pustymi ulicami miasta, aż do niepozornego budynku, po czym stwierdza:

- Ja mam tu zaczekać, jak przyniesiesz coś ze środka. Śpiesz się!

Ruszasz natychmiast przed siebie, czując przyśpieszone bicie serca...

Przejdź do paragrafu **79**.

111

Gdy docierasz na miejsce, przez świątynię przewijają się jeszcze sporo ludzi. Pomimo to bez wahania podchodzisz do kapłana i stwierdzasz gniewnie:

- Chcę rozmawiać z arcykapłanem.

- To...

- I nie udawaj głupca ani nie rób go ze mnie. Potrafię iść na ugodę, jeśli znam jej warunki.

Mężczyzna milczy przez chwilę, po czym odpiera:

- Dobrze, jutro rano. Teraz wracaj do swojej celi.

- Zgoda.

Posłusznie ruszasz ku części mieszkalnej. Masz zamiar załatwić całą sprawę bez rozlewu krwi. Zresztą doskonale zdajesz sobie sprawę, iż niewiele mógłbyś zdziałać na tej drodze. Szybko zasypiasz znużony trudami ostatnich dni.

Nazajutrz zostajesz obudzony wcześniej i grzecznie „poproszony”, aby bezzwłocznie udać cię, w asyście dwóch strażników, przed oblicze arcykapłana.

Uzyskujesz Informacje **#27** i **#28**. Przejdź do paragrafu **123**.

112

Zostajesz osadzony w lochu, jednak nie spędzasz tam nawet kilku godzin. Księga to wystarczający dowód twojej winy, zostajesz osądzony przez samego arcykapłana. Wyrok nie jest dla ciebie zaskoczeniem, zdumiewa cię jednak wizyta twojego sędziego niemal tuż przed wykonaniem kary. Arcykapłan składa ci niezwykle propozycję, obiecuje ci bowiem wolność w zamian za twoje zeznania. Miałbyś je złożyć publicznie, wskazując inicjatorów spisku, w którym nieświadomie wzięłeś udział. Po prostu miałeś ukraść jakąś księgę, *zupełnie nie znając jej znaczenia*. Rzecz jasna listę uczestników spisku, jak i dokładną treść zeznania przedstawiłby ci arcykapłan, ty tylko musiałbyś dobrze odegrać swoją rolę...

Zgadasz się na ten spektakl. To twoja jedyna szansa i masz tego pełną świadomość....

53

Odmawiasz, dobitnie wyrażając swoje zdanie zarówno na temat arcykapłana, jak i jego propozycji. **42**

113

Chcesz za wszelką cenę podtrzymać waszą rozmowę, zatem:

Sam zaczynasz wygłaszać krytyczne uwagi na temat arcykapłana. **95**

Stawiasz wszystko na jedną kartę i prosisz o pomoc w ucieczce. **104**

114

Rozmowa nie trwa długo. Zostajesz poinformowany, iż wszelkie prace związane z odszyfrowaniem symboli z twojej twarzy zostały zakończone. Niestety, ty nie masz mieć żadnego pożytku z tej wiedzy, otrzymasz jedynie zapłatę i będziesz mógł powrócić do Megiddo.

- Aczkolwiek... – arcykapłan wydaje się nieco zmieszany – Jest jeszcze jedna istotna kwestia Cieniu. Chodzi o twoją twarz... Mamy pewne środki...

- To znaczy? – pytasz zaniepokojony.

- Uważam, iż powinna być nieco zmieniona. Wystarczy, że wytniemy kilka symboli, to nie będą głębokie cięcia. Śmiem twierdzić, że wyglądałbyś po tym lepiej niż obecnie... Podamy ci odpowiedni zioła...

- Zgoda. Rozumiem, że zapewne wiedza zawarta w tych znakach nie powinna dostać się w niepowołane ręce. Ale to będzie was kosztować znacznie więcej... **10**

- Nie! Nie dam się okaleczyć tylko dlatego, że chcecie zachować jakieś swoje sekrety!

91

115

Dwa dni. Tyle trwał twój układ z starcem, nim zostałeś zdradzony. Dzisiejszego ranka obudziłeś się z potwornym bólem żołądka i głowy, leżąc na miejscu, gdzie wczorajszego wieczora rozbiliście obóz. Rzecz jasna po starcu nie ma już ślady, lecz tym razem, o dziwo, jego ochroniarz został i wygląda na to, że nigdzie już nie pójdzie. Mężczyzna okazuje się być martwy. Ciebie zapewne też miał spotkać ten los. Starzec najwidoczniej miał jakiś plan, który koniecznie pragnął zrealizować sam. Zatem by pozbyć się zbędnego balastu, musiał doprawić waszą wczorajszą kolację jakąś trutką.

Jesteś naprawdę mocno osłabiony...

Jeśli posiadasz Informację **#23**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Masz szczęście, zostajesz znaleziony przez grupę wędrowców, która akurat przechodziła w okolicy. Ratunek zawdzięczasz właściwie jednemu z jej członków, a jest nim nie kto inny jak Gabi, dziewczyna z wioski w okolicy Megiddo, której pomogłeś. Od dłuższego czasu wędrowała po okolicy o żebranym chlebie, próbując na nowo ułożyć sobie życie, aż dołączyła do tych ludzi. Pod wieczór dochodzisz do siebie na tyle, abyś mógł nazajutrz ruszyć w drogę powrotną. Towarzyszy ci w niej Gabi...

Nigdy więcej nie słyszysz o starcie, nie wiesz też, czy to co ci powiedział było prawdą, czy też jedynie kolejny podstępem. W gruncie rzeczy nie dbasz o to, teraz masz o wiele ważniejsze sprawy na głowie...

*Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „**Nowe życie w starym mieście**”.*

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

B

Pozbawiony jakiegokolwiek pomocy umierasz po kilku godzinach...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

116

Po wyjściu z biblioteki natychmiast ruszasz w stronę chłopaka, pokazując mu, że zdobyłeś księgę. Twój przewodnik, bacznie uważając, by absolutnie nikt was nie dostrzegł, odprowadza cię do jednego z domów w bogatszej dzielnicy miasta. Tam zostajesz przyjęty przez sędziwego mężczyznę, który, nie zadając żadnych pytań, prowadzi cię do pokoju z przygotowanym łóżkiem i każe wypocząć...

Nie możesz zasnąć, choć nie pamiętasz, abyś kiedykolwiek spoczywał w tak wygodnym pościeliu. Leżysz zatem okryty pościelą, trzymając na piersi zdobytą księgę.

Słyszysz lekkie skrzypnięcie drzwi, a zaraz po tym wyraźne strzyknięcie zwalnianego właśnie mechanizmu spustowego kuszy. Bełt wbija się prosto w oprawę księgi, gdyby nie ona już byś nie żył! Zrywasz się natychmiast, widząc przed sobą zaskoczonego i wyraźnie przerażonego starca dzierżącego drżącymi rękami kuszę, którą właśnie upuszcza.

- Litości!

Wściekły wyrwasz z woluminu bełt i podchodzisz do mężczyzny. Wcelowujesz trzymany pocisk w jego pierś i syczysz:

- Wystarczy, że drgniesz a wbije ci to prosto w serce. Kto cię przysłał?

- Ja... Yyy.. Ghh...

Widzisz jak starzec blednie i osuwa się na ziemię, kurczowo przyciskając obie dłonie do piersi. Sprawdzasz jego puls jedynie, by potwierdzić to, co jest dla ciebie oczywiste. Nie żyje. Widać jego serce nie wytrzymało napięcia.

- Śmierć ze strachu przed nią... – mówisz ponuro sam do siebie.

Postanawiasz:

Poczekać do rana. Być może zjawi się tutaj twój zleceniodawca. Chciałbyś zamienić z nim kilka słów na temat dotrzymania umów... **93**

Przeszukać dom, po czym opuścić miasto. Obawiasz się, iż być może na twoje życie czeka więcej zabójców, o wiele groźniejszych niż zwykły starzec... **7**

117

Dochodzisz do wniosku, iż w obecnej sytuacji masz tylko dwa wyjścia:

Ukryć księgę tutaj, po czym wrócić do miasta i spróbować spotkać się z arcykapłanem w bibliotece. **119**

Ruszyć w drogę powrotną do Megiddo. **23**

118

- Arcykapłanie! Powstrzymaj się! Nie udzieliłem ci jeszcze odpowiedzi na wiele pytań! Mogę zdradzić, kto wynajął mnie do tego zadania. Wiesz przecież, że nie pochodzę stąd, nie miałem żadnego interesu w podpalaniu...

- Milcz! Zewsząd wypelza zdrada... Sam... Sam wymierzę ci sprawiedliwość.

Istotnie, mężczyzna wyrywa jednemu ze strażników pochodnię i podkłada ogień.

- Zginiesz tak jak one! Czuj cierpienie trawionych płomieniem kart, potworze!

W tej samej chwili czujesz ból w piersi. Spoglądasz z przerażeniem na tkwiący w twym sercu nóż, ktoś chciał oszczędzić ci straszliwej śmierci w płomieniach. Arcykapłan, który nie dostrzegł sprawy tego aktu miłosierdzia, wrzeszcząc wściekle zaczyna biegać jak oszalały wokół stosu. Słabnącym wzrokiem dostrzegasz jeszcze, jak kilku spośród strażników obnaża ostrza, zbliżając się w stronę niepoczytalnego zwierzchnika. Umierasz, widząc, jak przerażony otrzymuje kilka śmiertelnych pchnięć...

Twoje decyzje doprowadziły Cię do śmierci. Nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować szczęścia raz jeszcze...

119

Mija sporo czasu, nim udaje ci się odnaleźć bibliotekę, jednak twój trud został wynagrodzony poprzez brak strażników. Ostrożnie wchodzisz do wnętrza, lecz i tu nie spotykasz nikogo. Mimo panujących ciemności ostrożnie schodzisz po schodach prowadzących do podziemnych wrót. Jeśli arcykapłan jest w środku, to z pewnością pozostawił je otwarte.

Istotnie, natrafiasz na otwarte drzwi, przy których pali się ustawiona na stojaku pochodnia. Nieopodal dostrzegasz kolejną. Wyraźnie dobiega cię też odgłos nerwowego przekładania ksiąg, co pewien czas ktoś rzuca wściekle jedną z nich na posadzkę. Ruszasz ostrożnie przed siebie, starając się pozostać w cieniu...

Przejdź do paragrafu **77**.

120

Popychasz starca, po czym ruszasz pędem przed siebie, wyrzucając po drodze pochodnię. Szybko pokonujesz schody i wpadasz do sporego pomieszczenia, w którym siedzi czterech uzbrojonych strażników, wyraźnie zaskoczonych twoją obecnością.

Nie zatrzymując się, pędzisz dalej w stronę dostrzeżonych przed momentem drzwi wyjściowych. **81**

Natychmiast zawracasz, jeśli się pośpieszysz, powinieneś zdążyć uciec tą samą drogą. Ogień nie powinien objąć jeszcze całej biblioteki. **105**

121

Macie doprawdy fenomenalne szczęście. Nie tylko sprawdza się wasze przypuszczenie - arcykapłan faktycznie wychodzi przed świtem ze swego domostwa - lecz w dodatku nikt mu nie towarzyszy. Podążacie za nim przez jakiś czas, sukcesywnie zmniejszając odległość, jaka was dzieli...

W końcu rozdzielacie się, Czterech z was przyśpiesza, zachodząc mu drogę. Mężczyzna nie protestuje, gdy zaczynacie zbliżać się, zacieśniając coraz bardziej krąg wokół

niego. Chyba spodziewał się, iż prędzej czy później dojdzie do takiej sytuacji. Pomimo tego, gdy dzieli was niecały metr, traci nagle odwagę i krzyżąc wniebogłosy, próbuje uciekać. Zatrzymuje się na ostrzu jednego z zabójców, natychmiast podchodzicie, dobywając własnych sztyletów...

Po wykonaniu zadania, spotykacie się w umówionym miejscu za miastem z waszym zleceniodawcą. Zabójcy otrzymują zapłatę, po czym odchodzą pospiesznie w sobie wiadome miejsca, ty zaś zgodnie z umową otrzymujesz pokaźną sumę oraz transport. Sam kapłan towarzyszy ci do najbliższej wioski, służąc za woźnicę. Rozstajecie się bez słowa, każdy ruszając w swoją stronę. Czeka cię teraz długa droga powrotna do Megiddo, ale pocieszasz się wszak myślą o zdobytym bogactwie: lśniącym złocie, zapłacie za spaloną wiedzę i przelaną przez ciebie krew...

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „Zapłata za popiół i krew”.

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

122

Po niecałym kwadransie zostaje ci podany jakiś ciemny napój w prostym, miedzianym kuflu. W asyście uzbrojonego strażnika wypijasz gorzki płyn. Czujesz jak przepływa przez twój przetyk, docierając do żołądka. C Po chwili stwierdzasz, że nadal nie pojawiają się efekty jego spożycia, chociaż to akurat nie martwi cię zbytnio. W jednej chwili ogarniają cię ciemności.

To, iż odzyskałeś przytomność, jest dla ciebie prawdziwym zaskoczeniem. Czujesz gorzki posmak w ustach i palący ból mięśni. Próbujesz wstać, co nie udaje ci się za pierwszym razem. Jest już noc, ty zaś leżysz w jakimś dole poza granicami miasta. Domyślasz się co jest zakopane pod tobą, tym bardziej dziwi cię to, iż twoje ciało również nie zostało przykryte warstwą ziemi zaraz po przyniesieniu. Nagle dobiega do ciebie czyjś radosny głos:

- Udało się!

Po chwili ktoś podaje ci dłoń, pomagając wydobyć się z mogiły...

Przejdź do paragrafu **74**.

123

Tak oto ponownie stajesz przed obliczem arcykapłana, który tym razem nie sprawia wrażenia przychylnie nastawionego. Mężczyźni towarzyszy trzech kapłanów oraz strażnik, który obrzuca cię podejrzliwym spojrzeniem.

Jeśli posiadasz Informację #27, przejdź do paragrafu 26.

Jeśli posiadasz Informację #29, przejdź do paragrafu 130.

Jeśli posiadasz nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do paragrafu 114.

124

Ruszasz natychmiast do świątyni, nie masz już zamiaru czekać do zmierzchu. Musisz poważnie porozmawiać z kapłanami i ustalić, czego właściwie od ciebie chcą. Dobrze ukrywasz zdobyty oręż, mając nadzieję, iż mimo wszystko nie będziesz musiał z niego korzystać...

Przejdź do paragrafu 111.

125

Obolały, z trudem dochodzisz do siebie przez resztę dnia. Popołudniu otrzymujesz posiłek, nazwany zresztą, ku twemu przerażeniu, ostatnim. Twój niepokój osiąga swoje apogeum wieczorem, kiedy to strażnicy krępują ci dłonie i wyprowadzają z lochu. Domyślasz się, co cię czeka...

Przejdź do paragrafu 84.

126

Ostrze jest drobne, liczy sobie ledwie parę centymetrów. Bez trudu wyciągasz je z ciała, mierząc wściekłym spojrzeniem milczącego napastnika. Wtem zauważasz, że cała jego sylwetka wydaje się być dziwnie niewyraźna i rozmazana. W ogóle wszystko dookoła zaczyna tracić swoje barwy i kształty. Osuwasz się bezwolnie na ziemię - straciłeś przytomność.

Przejdź do paragrafu 11.

127

Zostajesz przyprowadzony do jakiegoś obskurnego domostwa, gdzieś na obrzeżach miasta. Każe ci wejść do środka, samemu zostając przy drzwiach. Czeka tam na ciebie mężczyzna, w którym bez trudu rozpoznajesz jednego z kapłanów towarzyszących dziś

arcykapłanowi. Zdajesz sobie sprawę, iż z pewnością brał udział w poturbowaniu cię, więc wściekły ruszasz w stronę wyjścia, gdy nagle mężczyzna przemawia stanowczo:

- Czekaj! Sam tu nie przetrwasz!

Zatrzymujesz się i rzucasz gniewnie:

- Mów czego chcesz.

- Proponuję ci układ. Chłopak, który cię tu przyprowadził, tej nocy wskaże ci drogę do biblioteki. Pójdiesz tam i przyniesiesz mi jedną z ksiąg. Znajdziesz ją bez trudu dzięki wskazówkom, których ci udzielę...

- W takim razie...

- Wiem, o co chcesz spytać. Sam nie mogę udać się tam w dzień, przy drzwiach siedzi kapłan zapisujący imiona odwiedzających. Nocą zaś nie mogę opuścić swojego domu. Widzisz, przebywanie w otoczeniu arcykapłana jest nader korzystne, ale płacisz za to wysoką cenę. I tak dosyć ryzykowałem aby dziś...

- Rozumiem, rozumiem. Przejdź do sedna, co dostanę za udzielenie ci pomocy? I dlaczego nie wynajmiesz kogoś tutejszego?

- Oferuje ci zapewnienie transportu aż do Megiddo oraz złoto, powiedzmy tysiąc sztuk. Co do miejscowych... Wszyscy tutaj obawiają się kapłanów, ty tego nie zrozumiesz. Wasze *Upadłe Miasto* znajduje się w granicach królestwa tylko na mapach, zresztą sam to doskonale rozumiesz.

- Zatem nikt z miejscowych szumowin nie podejmie się niczego związanego z waszymi intrygami.

- Dokładnie.

- Zatem chcę trzech tysięcy sztuk złota, choć to i tak...

- Tysiąc... Nie uważaj się za lepszego niż jesteś, ściga cię gniew arcykapłana. Najpewniej za parę dni ktoś zadzga cię w jakimś zaułku. A ja oprócz złota oferuję ci jeszcze transport, wraz z ochroną oczywiście, do twojego miasta. Docień to.

- Dobrze, zgadzam się. **110**

- Żegnaj. **17**

128

Dostrzegasz mężczyznę, który właśnie zamierza się do rzutu, dzierżąc w dłoni mały nożyk.

Jeśli posiadasz Informację **#26**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Robisz gwałtowny unik. Niemal natychmiast odzywa się rana na plecach zadana przed paroma dniami przez strażnika podczas twojej ucieczki ze świątyni. To nieco cię spowalnia, w efekcie czego ostrze napastnika dosięga celu. Dostałeś w bark!

Przejdź do paragrafu **126**.

B

Robisz błyskawiczny unik. Masz szczęście, ostrze mija się z twoim ramieniem o ledwie parę centymetrów, uderzając w ścianę gdzieś za tobą. Napastnik widząc, iż jego atak chybił celu sięga do pasa, dobywając sztyletu. Bez chwili wahania krzyczysz:

- Morderca!

Mężczyzna jest zaskoczony twoją reakcją, że w pierwszym odruchu rzuca się do ucieczki. Ty również pośpiesznie opuszczasz okolice, zabierając uprzednio mały nożyk, którego ostrza przed momentem uniknąłeś.

Przejdź do paragrafu **124**.

129

Wyznajesz całą prawdę o swoim zleceniodawcy. Arcykapłan wysłuchuje cię uważnie, po czym stwierdza:

- Wykupiłeś się tymi zeznaniami od śmierci, jednak nie od lochu. Nie spotkamy się już więcej., Żegnaj.

Mężczyzna odchodzi, nie zważając na twoje protesty. Ucisza cię pięść jednego ze strażników...

Spędzasz w lochu długie jedenaście lat, nim nareszcie zostajesz zwolniony na mocy amnestii ustanowionej przez króla. Okazuje się, iż niedługo po pożarze całe królestwo pogrążyło się na niemal dziewięć lat w krwawej wojnie domowej pomiędzy zwolennikami dawnej pozycji kapłanów a orędownikami zwiększenia wpływów króla. Zwycięstwo monarchy przyniosło ci wolność. Jesteś już jednak wrakiem człowieka. Żebrząc o każdy kęs, zaczynasz swoją podróż powrotną do Megiddo, poprzez zniszczone wojną ziemie...

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. To nosi nazwę „Mijając zgliszcza...”.

Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę!

Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam

Beniamin Muszyński

130

Na twoje nieszczęście „rozprawa” przebiega nader szybko. Jakiś kapłan przekazuje dowódcy straży szeptem instrukcje, ten zaś ogłasza po chwili wyrok. Zostajesz skazany na sto batów. Mimo twoich gwałtownych protestów kara zostaje wymierzona natychmiast...

Nie wiesz, jak to przetrwał. Jedyne co czujesz to wszechogarniający ból rozchodzący się ze zmasakrowanych pleców na całe ciało. Ktoś Cię prowadzi – nie wiesz gdzie. Kurczowo ściskasz w prawej dłoni maskę i zaciskasz powieki.. Ktoś coś do ciebie mówi, ale niewiele rozumiesz. Otwierasz oczy i skupiasz resztki woli, by pojąć słowa twojego przewodnika, młodego chłopaka ubranego w łachmany.

- To tu.

Zostajesz wprowadzony do wnętrza jakiegoś obscurnego domu i ułożony na stercie skór mających chyba służyć za posłanie. Czujesz potworny ból, gdy ktoś zaczyna smarować twoje rany dziwnym, wonnym specyfikiem. Stanowczy, męski głos oświadcza:

- Spokojnie przybyszu, niedługo będziesz miał okazję na rewanż. Umiesz czytać?

- Tak...

- Doskonale...

Wyczuwasz kolejną intensywną woń, zaczyna ogarniać cię senność. Wkrótce zasypiasz...

Przejdź do paragrafu **87**.