Beniamin Muszyński

Szklana Twarz

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2010.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Beniamin Muszyński
Tytuł: Szklana Twarz [gra książkowa], Megiddo. Opowieść o władzy [powieść]
Grafiki: Arkadiusz Arius Ostrycharz [okładka]
Korekta: Justyna Anna Maksoń, Mikołaj Kołyszko
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Piotr Wawrzkiewicz, Kacper Jankowski

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionkę Old Standard zaprojektowaną przez Alexeya Kryukova. Czcionka użyta zgodnie z licencją Open Font Licence.

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.

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa nieformalna)
www.masz-wybor.com.pl
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Wydawca oficjalny:

Masz Wybór

Redaktor Naczelny:
Beniamin Muszyński
ul. Sadowa 13/34
38–500 Sanok
www.masz-wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

ISBN 978-83-948768-3-8
Wydanie III

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje [stan na Lipiec 2019]**:**

Gry książkowe:

1. **Szklana Twarz**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
2. **Zaginiony**, Beniamin Muszyński. Horror.
3. **Tajemne Oblicze Świata**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
4. **Janek – Historia Małego Powstańca** [wersja I], Beniamin Muszyński, dr Maciej Słomczyński. Edukacyjna.
5. **Pokuta**, Beniamin Muszyński. Thriller.
6. **Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
7. **Tło**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
8. **Uwikłana**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
9. **Incydent**, Beniamin Muszyński. Horror.
10. **Przesyłka**, Michał Ślużyński. Fantastyka.
11. **Callista**, Przemysław Pociecha. Fantastyka/Baśń.
12. **Prywatne Śledztwo**, Beniamin Muszyński. Detektywistyczna/Historia alternatywna.
13. **Marsz Hańby**, Piotr Bąkowski. Fantastyka/Historia.
14. **Marcewo**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
15. **Plaga**, Beniamin Muszyński. Sensacja/Weird fiction.
16. **Wilcza Siostra**, Ewa Bednarek, Dominik Matusiak. Dark fantasy.
17. **Afrykański świt**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
18. **Za wszelką cenę**, Adam Jankowski. Katastroficzny.
19. **Pompeja**, Wojciech Kowalczyk. Wojenna.
20. **Ten Dom**, Agnieszka Wiatrowska. Horror.
21. **Chwała**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
22. **Ostatni kurs**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
23. **Dinara: Prastare szczyty**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
24. **Oni**, Beniamin Muszyński. Edukacyjna.
25. **Jestem**, Beniamin Muszyński. Weird fiction
26. **Pierścień lorda Hatifnata**, Andrzej Betkiewicz. Fantastyka.
27. **Amelia**, Dominik Matusiak. Thriller.
28. **Koniec**, Dominik Matusiak. Horror.
29. **Ręka Pana**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
30. **Vae victis**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
31. **Skafander**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
32. **Akty (samo)zagłady człowieka (nad)wrażliwego**, Beniamin Muszyński. Weird fiction.

Inne:

1. **Przebudzenie**, Beniamin Muszyński. Opowiadanie [Weird fiction].
2. **Groza jest święta**, Mikołaj Kołyszko. Rozprawa naukowa.
3. **Witraż**, Beniamin Muszyński. Zbiór opowiadań [Groteska, Fantastyka, Horror, Weird fiction].
4. **Hipoteza**, Beniamin Muszyński. Powieść [Postapokalipsa].
5. **Fantasmagorie**, Beniamin Muszyński. Powieść [Groteska, Weird fiction].

We współpracy:

1. **Moja Mała Trylogia**, Beniamin Muszyński. Zbiór powieści [Political fiction, Weird fiction].
2. **Dziecięce koszmary i fantazje**, H. P. Lovecraft (tłum. Mikołaj Kołyszko, Radosław Jarosiński). Zbiór opowiadań [Weird fiction].

Beniamin Muszyński

Szklana Twarz

oraz

Megiddo. Opowieść o władzy

Dla Piotra Wawrzkiewicza, który wprowadził mnie w cudowny świat gier książkowych – mój literacki dom

Spis treści:

Gra książkowa *Szklana Twarz*

Cykl Megiddo 8
Wprowadzenie 9
Prolog 10
Megiddo 18
Wieś 54
Niepełni 97
Miasto 135
Stolica 180

Powieść *Megiddo. Opowieść o władzy*

Megiddo, Opowieść o władzy 244
Prolog 245
Rozdział I Nieproszeni goście 247
Rozdział II Pochopne decyzje 260
Rozdział III Błąd 270
Rozdział IV Spiskowiec 281
Rozdział V Niech żyje król! 298
Epilog 315

Cykl Megiddo

Szklana Twarz, powstała w 2009 roku, to pierwsze ogniwo **Cyklu Megiddo**, w skład którego wchodzi również powieść **Megiddo, opowieść o władzy** (zawarta w niniejszej książce), oraz gra książkowa **Tło**.

Wszystkie pozycje cyklu łączą się fabularnie, bowiem akcja *Tła* ma miejsce ponad pięćset lat po wydarzeniach opisanych w *Megiddo*, natomiast *Szklana Twarz* przybliża nam realia świata, w którym toczy się akcja całej Trylogii. Jak wskazuje nazwa, punktem wspólnym dla tych utworów jest Megiddo – w początkowym etapie zrujnowane, zamieszkane przez wyrzutków społeczeństwa miasto na wschodniej rubieży królestwa.

Uniwersum, w którym toczy się akcja wszystkich wymienionych dzieł, to świat alternatywny, którego rozwój technologiczny stoi mniej więcej na poziomie naszego późnego średniowiecza (w przypadku *Szklanej Twarzy* i *Megiddo*) oraz rewolucji przemysłowej przełomu XVIII i XIX wieku (w przypadku *Tła*). Nie istnieje tu magia czy inne nadprzyrodzone siły, chociaż potężna kasta kapłanów (nieprzypominająca jednak pogańskich lub chrześcijańskich duchownych, lecz świeckie zgromadzenie naukowe) zazdrośnie strzeże niezwykle zaawansowanej wiedzy technicznej utrwalonej w licznych księgach przez tajemniczych Starożytnych, wspólnych przodków wszystkich ludów zamieszkujących Kontynent.

Nie wiadomo jeszcze, czy autor poprzestanie na trylogii, czy też w przyszłości pozwoli wrócić czytelnikom do wykreowanej przez siebie rzeczywistości. Niemniej ten niezwykle interesujący świat zasługuje na poznanie przez szerokie grono odbiorców.

Wprowadzenie

Oto oddaję w Twoje ręce grę książkową. Co to oznacza? Otóż, przyjdzie Ci dzielić na czas lektury podwójną rolę, bohatera i czytelnika zarazem. Opowieść, którą dla Ciebie przygotowałem opowiesz sobie na różne sposoby, w zależności od podjętych w jej trakcie decyzji. Abyś w pełni zrozumiał, jak grać czytając zapoznaj się z poniższymi wytycznymi.

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi 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 zależny będzie od numeru posiadanych **Informacji**. Nie jednak musisz zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać, bądź też ukończysz grę w ogóle nie zwracając uwagi na to oznaczenie.

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

Ps. Jeśli chcesz, możesz również przeczytać krótką powieść osadzoną w świecie *Szklanej Twarzy* – *Megiddo Opowieść o władzy*, którą znajdziesz na końcu tej książki.

Prolog

1 (Prolog)

Cisza tej pochmurnej, chłodnej nocy znika bezpowrotnie przerwana złowrogimi dźwiękami. Przeraźliwe ujadanie dobiegające za masywnych, drewnianych drzwi wciąż przybiera na sile. *Zagrożenie*. 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 (Prolog)

Nagle zdajesz sobie sprawę, iż pomieszczenie jest całkowicie puste. Jedynie 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 (Prolog)

Bez chwili namysłu otwierasz wąskie okno i skaczesz prosto w mrok nocy z przerażającym okrzykiem na ustach. Oto bowiem uświadomiłeś sobie, że 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 ruszasz ku widocznej w oddali...

... chacie. **5**
... linii lasu. **4**

4 (Prolog)

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

Ruszasz ku światłu. **10**
Kontynuujesz swoją drogę przez mrok. **11**

5 (Prolog)

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 ustawionych 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 (Prolog)

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 (Prolog)

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 (Prolog)

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 piąć 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 pałką w głowę, bezwładnie padasz na ziemię tracąc przytomność.

Przejdź do paragrafu **14**

9 (Prolog)

Odnajdujesz wąską ścieżkę prowadzącą w dół niemal w ostatniej chwili. Pogoń jest już naprawdę blisko, jednak nie możesz pozbyć się irracjonalnego przeczucia, iż nie ruszy 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 (Prolog)

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

Pozostajesz w ukryciu. **14**
Ruszasz śmiało w stronę tajemniczych postaci. **19**

11 (Prolog)

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 rozpierzchły a jasne kropki gwiazd migoczą na aksamitnie czarnym nieboskłonie. Ruszasz w stronę studni i...

... czerpiesz z niej wodę **20**
... zaglądasz do środka. **21**

12 (Prolog)

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

Przejdź do paragrafu **4**

13 (Prolog)

Nagle jedno z dzieci chwyta silnie stworzenie i łapczywie wgryza 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 (Prolog)

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 (Prolog)

Wędrujesz po omacku czując pod dłońmi szorstką powierzchnię cegieł, potem znajomy chłód kamieni, a na koniec wilgoć ubitej ziemi. Obecnie pełzniesz 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 (Prolog)

Twoje kopnięcie odrzuca go parę metrów do tyłu, nieszczęśnik wpada wprost w palenisko. Spoglądasz z niedowierzaniem na płonącego niczym pergamin mężczyznę, jednocześnie odkrywając, że krępujące Cię łańcuchy gdzieś zniknęły. W pomieszczeniu robi się nieznośnie gorąco, chcesz więc otrzeć pot spływający Ci na oczy. Twoja dłoń trafia 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 sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

17 (Prolog)

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 sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

18 (Prolog)

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, 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 sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

19 (Prolog)

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, że ma rozpłatane gardło. Jej towarzyszki również upadają brocząc obficie krwią z rozciętych krtani. Spoglądasz na dzierżony 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 sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

20 (Prolog)

Czerpiesz wodę ze studni, po czym nabierasz nieco życiodajnego płynu z wiadra, aby obmyć twarz. Twoje dłonie trafiają jednak na twardą powierzchnię maski. Z przerażeniem odkrywasz, że przedmiot 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 sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

21 (Prolog)

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 zwierzę 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 całej twarzy. Dotykasz jej ostrożnie i odkrywasz, iż po prostu jej nie posiadasz. Jedynie oczy i nos, nic więcej, nie możesz nawet krzyknąć!

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

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

22 (Prolog)

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 pysk, tym samym odgryzając sobie język tak, że pada u Twoich stóp. Obficie krwawiące z tej, zapewne bolesnej, rany, stworzenie przechyla łeb. Widzisz, że 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 sen, kolejny ponury koszmar w *Upadłym Mieście*...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Megiddo**

23 (Prolog)

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

... na prawej ścianie. **3**
... na lewej ścianie. **7**

24 (Prolog)

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 (Prolog)

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 Twej twarzy jest bowiem odciśnięte 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 wyrzutków, banitów oraz ludzi, których życie potoczyło się inaczej, niżby sobie tego życzyli. W okolicy przebywają też Niepełni – zezwierzęceni, zdeformowani przez choroby, zarówno fizycznie 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 zapoczątkują Twoją przygodę. Oto bowiem, po długich namysłach, Sarafin zgodził się odnowić miecze dwójki dziwnych wędrowców: starca i towarzyszącego mu, nienaturalnie wyrośniętemu, 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**

1 (Megiddo)

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 (Megiddo)

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. Znów sprawdza się jedno z nieoficjalnych praw rządzących Megiddo: z przejezdnymi zawsze są kłopoty...

Przejdź do paragrafu **51**

3 (Megiddo)

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 (Megiddo)

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 zapłatą?

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 wściekłe 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 blednie 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 płonącą 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 zwala 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 otrząsasz się i pytasz Sarafina:

– Gonić ich?

– Nie... Stary pewnie już nie żyje...

– 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, że 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 zaprzątać sobie myśli tą sprawą. Jutro czeka Cię ciężki dzień, musisz wypocząć...
Uzyskujesz Informację #7.

Przejdź do paragrafu **69**

5 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

W drodze powrotnej zachowujesz czujność, jednak nic nie wskazuje no to, że 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 (Megiddo)

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 uzmysłowiłeś. Zawszę 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, że 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

9 (Megiddo)

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 „chwilówkę". Witasz ich zatem niedbałym: „no w końcu" i bez ogródek przechodzisz do sedna sprawy.

– Nie mam dziś ochoty na żadne podejrzane rozmowy. Po prostu zapłać, może znajdę 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, że 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, iż jesteś rozdrażniony. Tymczasem starzec, który zauważył przez prześwitujące szkło fragment Twej 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, wyciągając dłonie w stronę Twej 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 (Megiddo)

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 Twego ostrza zahacza o 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 dzierżony przezeń młot nie trafia umykającego 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 (Megiddo)

Na Twoje nieszczęście karczma jest opustoszała. Jedynie właściciel krząta się przy zdewastowanym szynkwasie.

Podchodzisz do szynkwasu. **42**
Wychodzisz na zewnątrz. **44**

12 (Megiddo)

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 (Megiddo)

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, że 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 Sarafin. A to nie lada sprzymierzeniec...

Przejdź do paragrafu **4**

14 (Megiddo)

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 (Megiddo)

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

Domowi Kupieckiemu. **18**
Karczmie Gospelta. **11**
Kuźni. **12**

16 (Megiddo)

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 pieczą 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 swojej wyprawy nawet Sarafinowi, maszerujesz raźno przed siebie widząc, jak za Tobą z wolna maleje Megiddo...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Wieś**

17 (Megiddo)

Gawędzisz z Gospeltem, jednocześnie co pewien czas omiatasz pomieszczenie bacznym 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.

– Podejrzane 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 Twej maski.

– Stolarz wspomniał mi, że chciałbyś porozmawiać na ten temat... – dodaje starzec.

– Wiem, mówiłem mu o tym. W każdym razie czekam do jutra, potem sprzedamy miecze – stwierdzasz.

– Tak, tak, zapłacimy... 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 w bardziej ustronnym miejscu... Chodźmy do kuźni, przy okazji ureguluję dług.

– Doskonale, chodźmy. **46**

– Dość się już dziś nachodziłem. **35**

18 (Megiddo)

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 zapasów 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 (Megiddo)

Zrywasz się z posłania charcząc głośno. Zewsząd otacza Cię gryzący dym, kuźnia płonie! Nie tracąc ani chwili bierzesz swoją maskę i trzymając ją kurczowo w dłoni po omacku próbujesz wydostać się z budynku. Czując wszechogarniający żar dostrzegasz już drzwi prowadzące do głównego warsztatu. Otwierasz je, a 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 (Megiddo)

Noc spędziłeś u Gospelta, podobnie jak Sarafin. Jesteś jednak pewien, że 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 zgliszcza.

Widok nie jest przyjemny; dymiące, zwęglone krokwie oraz gdzieniegdzie tlące się jeszcze płomienie, przypominają o niedawnej katastrofie. Spoglądając na pogorzelisko nie masz żadnych wątpliwości, iż pożar nie mógł wybuchnąć tak gwałtownie z naturalnej przyczyny. Ktoś musiał zaprószyć 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 (Megiddo)

Przysiadasz się do nieznajomego, ten jednak natychmiast wykonuje szybki gest, kładąc dłoń na swej krtani i dobywając z siebie kilka nieartykułowanych dźwięków. Z tego co zrozumiałeś, jest niemową, więc w sprawie zapłaty zapewne musisz zaczekać na jego towarzysza. Kiwasz ze zrozumieniem głową, po czym wstajesz od stołu kierując się w stronę szynkwasu. Na pytające skinienie Gospelta, odpowiadasz lakonicznie:

– Niemowa, muszę zaczekać na starego.

Przejdź do paragrafu **17**

22 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

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

– Widzisz to Cieniu? Mapa ozdobna! Po cholerę mi coś takiego? Kto to kupi?!

– Przynajmniej dobrze wykonana...

– Fakt, niczego sobie... – ton głosu Twojego rozmówcy świadczy, że 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 (Megiddo)

Przed wyruszeniem w drogę dowiadujesz się, że 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 swoich włodarzy, wyruszasz w drogę z nadzieją na pomyślne ukończenie zadania...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

25 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

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 przybierają nieoczekiwany obrót. Zostajesz ponownie wezwany, a następnie "poproszony" o poczekanie przed gmachem Rady, jednym z nielicznych nieuszkodzonych budynków w Megiddo, aż ich

zgromadzenie dobiega końca. Biorąc pod uwagę, że jeszcze się nawet nie zaczęło, ta "propozycja" nie napawa Cię zbytnim 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 musisz 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 zainkasować 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 nowych 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 (Megiddo)

– 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 tracicie miecze. Masz czas do południa. Bywaj. **41**

28 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

Kończycie prace wraz z nastaniem zmierzchu. Sarafin przyrządza prostą kolację, mrucząc 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 (Megiddo)

– 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 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 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 (Megiddo)

Ruszasz wprost na napastnika, lecz w ostatniej chwili uskakujesz w bok. Mimo, że 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 (Megiddo)

Postanawiasz odnaleźć rosłego wędrowca, nim ten poważy się na kolejny atak. Jesteś bowiem pewny, że 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 (Megiddo)

Reakcja Rady jest dla Ciebie niemałym 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 energicznych 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 zainkasować 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

– Wiem, wiem, dopłacę za twoją fatygę rzemieślniku. Właściwie jak cię zwą?

– Nie musisz zaprzątać 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 poświecić na inną pracę. **48**

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

36 (Megiddo)

Pozbycie się ciała nie stanowi żadnego problemu. Wszyscy przyzwyczajeni są do widoku zwłok niesionych w stronę murów i każdy wie, co to oznacza. Niemniej, 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 wyrzucać 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

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 naprawdę wyglądał Gospelt. Nie chcąc tracić cennego czasu zaczynasz rozmowę:

– Wiesz coś o parze wędrowców? Przybyli chyba niedawno, to starzec i jego towarzysz, 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 niezła kolekcję. He, He... Wpadnij wieczorem, może się czegoś dowiem.

– Zobaczymy, bywaj.

– Bywaj, bywaj...

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 (Megiddo)

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 ostrożne, 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 pochmurnych 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 cię 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 (Megiddo)

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

Kupca. **18**
Stolarza. **47**
Postanawiasz dać za wygraną i wrócić do kuźni. **12**

45 (Megiddo)

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 przepraszając za kłopot pyta:

– Może znalazłbyś kilka chwil na rozmowę po zmierzchu? Oczywiście zdaję sobie sprawę, że twój czas jest kosztowny...

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

– Zjaw się tu wieczorem, może znajdę chwilę na pogawędkę.

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 (Megiddo)

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, że chromy kowal wciąż potrafi władać orężem jak nikt inny w Megiddo, nie wyłączając Ciebie.

Przejdź do paragrafu **51**

47 (Megiddo)

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:

Wyjść (przejdź do paragrafu **15**) lub spytać:

– Co z naszym stołem? **38**

– Masz już kule dla Sarafina? **5**

48 (Megiddo)

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 wątpić w szczerość intencji podejrzanej pary wędrowców. Pocieszasz się jednak myślą, że 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 (Megiddo)

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 przeszywa Twą pierś. Czujesz potworny ból, próbujesz krzyczeć, lecz uniemożliwia Ci to napływająca do ust krew. Charcząc przeciągle, powoli tracisz ostrość widzenia. Słyszysz szczęk 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 (Megiddo)

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 zrobiłeś dla starca wystarczająco dużo, a biorąc pod uwagę standardy Megiddo, może nawet trochę przesadziłeś.

Teraz skupiasz swoją uwagę na olbrzymie, który z pewnością przebywa gdzieś w okolicy, najpewniej na terenie zamieszkanym przez niepełnych. Postanawiasz, że nazajutrz poszukasz swego rodzaju zarządcy owych terenów, tytułującego się mianem Apostoła. Jeśli uzyskasz jego pomoc, to niebezpieczeństwo samotnej wędrówki poza obrębem miasta zmaleje.
Uzyskujesz Informację **#31**.

Przejdź do wstępu w rozdziale **Niepełni**

51 (Megiddo)

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 jesteśmy. 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, że 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 kusze. 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, a 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 podróżnych 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

– W porządku, jak wolisz. Wracamy do roboty.

Poprawiasz maskę i ruszasz ku palenisku. Wkrótce praca całkowicie odrywa Twoje myśli od sprawy tajemniczych podróżnych.

Przejdź do paragrafu **29**

55 (Megiddo)

Okazuje się, iż również starzec poległ. Twój cios nie był nazbyt silny, ale widać nieszczęśnik okazał się o wiele starszy i słabszy niż na to wyglądał. Decydujecie się z Sarafinem zgłosić to Radzie, w końcu rzecz dotyczy 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, że *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 (Megiddo)

Bierzesz ze sobą kule i ruszasz do kuźni. Sarafin, jak to przewidywałeś, nie jest zadowolony widząc co ze sobą przyniosłeś. Mamrocze niewyraźnie, abyś na razie położył „to cholerstwo" w kąt 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 (Megiddo)

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 (Megiddo)

Cierpliwie wyczekujesz pojawienia się pary podejrzanych wędrowców. Niemniej mimo upływu czasu nic nie zwiastuje, iż zawitają dzisiaj z zapłatą. Jesteś głodny i poddenerwowany, przez tych głupców 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 odsupłując 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 beztrosko 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 w Twoją stronę. 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**

59 (Megiddo)

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 odział 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 owe dwa miecze, przez które miałeś 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*. Słysząc to, opowiadasz mu swoje przejścia z wędrowcami, na co mężczyzna odpiera:

– W takim razie pokaż mi gdzie pochowałeś 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 „schwytałeś" 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 057 w rozdziale Miasto*.**

60 (Megiddo)

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

Dom Kupiecki. **18**
Stolarza. **47**
Karczmę Gospelta. **11**

61 (Megiddo)

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

Domu Kupieckiego. **18**
Karczmy Gospelta. **11**

62 (Megiddo)

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 uiścić należność. **21**

63 (Megiddo)

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 rozpaczy. Bezradny spoglądasz na łapczywie pożerające kuźnię płomienie...

Przejdź do paragrafu **20**

64 (Megiddo)

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

Stolarza. **47**
Karczmy Gospelta. **11**
Wracasz do kuźni. **12**

65 (Megiddo)

Po bezsennej nocy spędzonej u Gospelta udajesz się na miejsce pogorzeliska. 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. Zaciskacz 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 (Megiddo)

– 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 (Megiddo)

Nieśpieszna rozmowa z karczmarzem wypełnia większą część Twojej przerwy. Dyskutujecie o ostatnich wydarzeniach i zasłyszanych pogłoskach, starając się wymieniać przydatnymi informacjami. W pewnym momencie Gospelt pyta Cię o wędrowców. Niespecjalnie 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 przekąsić jeszcze coś z ubogiej listy dań oferowanej przez Gospelta, po czym wracasz do kuźni...

Przejdź do paragrafu **43**

68 (Megiddo)

Uzyskujesz Informację **#6.**

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

Kupca. **18**
Stolarza. **47**
Postanawiasz dać za wygraną i wrócić do kuźni. **12**

69 (Megiddo)

Wstajesz wcześniej niż zwykle, nie masz jednak zamiaru zbytnio 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 (Megiddo)

Po skończeniu kolacji udajesz się do karczmy Gospelta, mając nadzieję, że 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 (Megiddo)

– 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** lub:

Kontynuujesz rozmowę:

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

72 (Megiddo)

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 posłaniu, 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 zaprzątał nią sobie głowę. Zasypiasz szybko twardym snem. Musisz wypocząć przed kolejnym dniem pracy...
Uzyskujesz Informację #8.

Przejdź do paragrafu **69**

73 (Megiddo)

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, że 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. 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 ich mieszkańcy 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 (Wieś)

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 zeszła 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 (Wieś)

– 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 (Wieś)

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. Stwór rycząc wściekle, a przy tym obficie brocząc krwią z rozciętego pyska, wycofuje się. 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 (Wieś)

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, koszmarny dzień dobiegł końca, a Ty siedzisz przy sporym ognisku wraz z kilkunastoma mężczyznami z wioski, spożywając kawałek, upieczonego niedawno, wołu. Trochę inaczej wyobrażałeś sobie „ucztę", 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 przeczucie, 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 (Wieś)

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, aby zaatakować z boku 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 (Wieś)

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 zmiażdżył 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 (Wieś)

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 (Wieś)

– 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 sporą flaszeczkę spirytusu. Tak wyekwipowani ruszacie w stronę majaczących na horyzoncie szczytów...

Przejdź do paragrafu **027**

09 (Wieś)

– Zostawcie ją w tej chwili! – krzyczysz ostrym tonem, podbiegając ku grupie.

– Cień?! – głos należy do Garla, którego natychmiast zauważasz wśród podenerwowanych mężczyzn.

– Znasz go? – rzuca ktoś niechętnym tonem.

W tym samym momencie przestraszona dziewczyna, wykorzystując 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, że 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 (Wieś)

– 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 (Wieś)

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, że 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 (Wieś)

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 (Wieś)

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 (Wieś)

Nie mija pięć minut, a z 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 (Wieś)

– Przeczekasz 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 natychmiast z zainteresowaniem zbliżasz się w stronę kominka...

Przejdź do paragrafu **035**

016 (Wieś)

Zbliżasz się normalnym krokiem w tamtym kierunku. Nawet gdy jesteś już blisko, postać wciąż pozostaje w bezruchu, choć najprawdopodobniej zdaje sobie sprawię, 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 (Wieś)

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 poszczęściło 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 domu.

Po powrocie zarówno Ty jak i Garl nie macie ochoty na dysputy, idziecie spać, przekąszając 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 tak tylko siedzieć bezczynnie...

Przejdź do paragrafu **048**

018 (Wieś)

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

Gad dociera do Ciebie z rozwartą paszcza i, nim jesteś wstanie podjąć jakiekolwiek działanie, zaciska swój morderczy uścisk na Twej nodze. Sekundę później przeszywa Cię fala potwornego bólu, czujesz jak pęka Ci kość! Padasz bezwładnie na ziemię, próbując za wszelka 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 (Wieś)

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 (Wieś)

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 po prostu wziąć udział w polowaniu. **08**

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

021 (Wieś)

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 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 (Wieś)

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

Przez moment milczysz, usilnie próbując wymyślić jakąś 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 Cieniu! – jęczy z dezaprobatą Garl.

Grupa 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 użyczysz mi miecza? Zostały wprawdzie trzy wolne włócznie, ale czułbym się bezpieczniej z czymś poręczniejszym.

– Trzymaj. **075**

– Wybacz, ale nie. **013**

023 (Wieś)

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 (Wieś)

Przechadzając się po wiosce, dochodzisz do wniosku, że 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 uczty, 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 (Wieś)

– 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... Nieważne... Poświeć 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 (Wieś)

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... Masz jednak 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 się jej 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 rozdziału Miasto **(Wstęp III)**

027 (Wieś)

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 cholerę 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 (Wieś)

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 wątpienia 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 (Wieś)

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 użyczył 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 rozdziału Miasto **(Wstęp III)**

030 (Wieś)

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 (Wieś)

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

Nagle dobiegają was rozpaczliwe okrzyki. Odwracasz się natychmiast i dostrzegasz grupę mężczyzn brutalnie prowadzących jakąś dziewczynę. Nim decydujesz się na jakikolwiek ruch, ubiega Cię Twój rozmówca, kontynuując:

– ... poczekałbym 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 pomieszkam 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 (Wieś)

Droga powrotna sprawia Ci co prawda więcej problemów niż się spodziewałeś, jesteś jednak pewien, że 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, że 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 jedyne rozsądne wyjście, aby schronić się przed wzrokiem innych na niemal pozbawionej naturalnych osłon równinie. Postanawiasz:

Zignorować dziwną postać. **07**
Podejść bliżej. **016**

B

Wpatrujesz się dłuższą chwilę i dochodzisz do wniosku, że bez wątpienia jest to wioska. Chyba zbyt długo przebywałeś w mieście, zaczynasz tracić orientacje. 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 rozważniej przyjmował zlecenia od obcych. Nie masz zamiaru ponownie zostać zmuszonym do pobytu poza murami miejskimi...

Przejdź do paragrafu **023**

033 (Wieś)

Wchodzisz do wnętrza małej, zapuszczonej chałupki. Najwidoczniej Garl wypełnia 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! Wyobrażasz to sobie? To mi zwierzątko! Jak bestia podrosła, to stała się coraz bardziej żarłoczna, co rusz znikało 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 zalęgło. 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. Właściwe ją schwytaliśmy i gdyby nie ty...

– Mniejsza z tym...

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

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

034 (Wieś)

– 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. Wiedzcie 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 (Wieś)

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...

Zasypiasz.

Przejdź do paragrafu **037**

036 (Wieś)

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, że nie zostaniesz ukarany nazbyt surowo...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp III)**

037 (Wieś)

Budzisz się nagle, stwierdzając, że 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 Garla, żałując, że w ogóle ją opuszczałeś. Nie dość, że przegapiłeś całe widowisko, to na dodatek ludzie wiedzą już o Twojej 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 wychwytujesz 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 Garl wyszedł z całej tej wyprawy cało...

Uzyskujesz Informację **#18**.

Przejdź do paragrafu **011**

038 (Wieś)

– 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.

Garl posłusznie rusza przodem, a 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 (Wieś)

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 (Wieś)

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

– Przyszliście 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 zbytniej 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, a nie doprowadzić pod wasze włócznie. **070**

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

041 (Wieś)

Masz również powody do zmartwień. Z Garlem jest coraz gorzej. Mimo, że od dłuższego czasu niesiecie go ostrożnie to bez ustanku wydaje z siebie głuche 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 rozdziału Miasto **(Wstęp II)**

042 (Wieś)

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 żądnego krwi motłochu, tym bardziej, że mogłoby to się okazać niebezpieczne również dla Ciebie...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp II)**

043 (Wieś)

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, nakazując Ci gestem dłoni podążyć za sobą.

Po chwili stajesz przed obliczem starszego wioski, którego wygląd tym razem pokrywa się z Twymi wyobrażeniami. Sędziwy mężczyzna rzuca Ci kilka lakonicznych pytań, na które odpowiadasz podobnym tonem. Zasadniczo rozmówca nie ma nic przeciwko Twojego udziału w łowach, pod warunkiem że najpierw zamieni parę słów z Garlem. Opuszczasz zatem domostwo starszego w dość dobrym nastroju. Nie odchodzisz jednak 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 morderczyni, poczekaj na mnie chwilę.
Uzyskujesz Informację **#14**.

Przejdź do paragrafu **014**

044 (Wieś)

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 karbach 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 szał, ale od razu nie rzucą się do drzwi, tak myślę. Ja w między czasie 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 zawiśnie!

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 usta...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp II)**

045 (Wieś)

– 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* Garla 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 (Wieś)

Chata jest mała i ciasna, jednak Garlowi 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 żreć chciała. Już od pewnego czasu znikało 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 przyprowadzał 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 przeklęta 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 (Wieś)

Czas dłuży się niemiłosiernie, nie masz jednak ochoty zaczynać rozmowy z resztą grupy, która zresztą nie zwraca na Ciebie uwagi. Nie dziwi Cię to zbytnio, 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 (Wieś)

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 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 (Wieś)

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 tudzież rozpadlinami, aczkolwiek w pełni bezpieczny. Bestia nie podążyła Twoim śladem. Niestety, po pewnym czasie podróż górą staje się niemożliwa 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 (Wieś)

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 kwadranse, nim dochodzisz do wniosku, że 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 (Wieś)

Nie masz zamiaru wtykać nosa w nieswoje sprawy. Dość już masz kłopotów i bez mieszania się w nową aferę. Spokojnie obserwujesz, jak ktoś ogłusza szamoczącą się dziewczynę, 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 Garla 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 (Wieś)

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 właściwe 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 (Wieś)

Czekasz już od dłuższego czasu w chacie Garla 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 Garla 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 ja 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. Pójdziesz popatrzyć?

– 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 (Wieś)

– 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 (Wieś)

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 od Garla dopiero po jej ucieczce.

– 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 flaszeczkę spirytusu. Tak wyekwipowani ruszacie w stronę majaczących na horyzoncie szczytów...

Przejdź do paragrafu **027**

D

– Nieszczęsna, najwidoczniej postradała rozum... Zajmowała się górskim 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 zawyrokuję, zresztą jak i o jej losie.

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

Przejdź do paragrafu **08**

056 (Wieś)

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

– Całkiem ciekawe rysunki masz pod tym szkłem...

Pośpiesznie zakładasz maskę. Choć przez lata niemal zupełnie się do niej przyzwyczaiłeś, 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 urządzi 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 (Wieś)

– Spokojnie, o nic cię nie oskarżam!

– Zostawmy lepiej tą sprawę, starszy. Każdy ma prawo do omyłek, jestem tu obcy.

Przejdź do paragrafu **08**

058 (Wieś)

– 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 nim, zauważając, że grupa prowadząca dziewczynę gdzieś zniknęła, najpewniej w jednej z pobliskich chat.
Uzyskujesz Informację **#14**.

Przejdź do paragrafu **046**

059 (Wieś)

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 (Wieś)

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 nieistotne, 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, że 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 (Wieś)

Domostwo starszego wioski nie wyróżnia się zbytnio spośród pozostałych. Jedynie 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, podążasz za nim. Wewnątrz 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. W ich progu staje sędziwy mężczyzna, obrzucając was, a w szczególności Ciebie, uważnym spojrzeniem.

Przejdź do paragrafu **020**

062 (Wieś)

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... Znów 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 (Wieś)

– 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. **026**
Wołasz starszego, by razem z Tobą stanął w przejściu. **042**

064 (Wieś)

Garl prowadzi Cię do swego domostwa, ostrzegając przy tym co rusz, abyś nie spodziewał się wygód, do których to ponoć przywykłeś w mieście. W rzeczywistości chata nie jest aż tak zapuszczona. Wprawdzie dostrzegasz, iż właściciel nie dba o nią zbytnio, lecz mimo ciasnoty i braku w podstawowym umeblowaniu, sprawia wrażenia 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 (Wieś)

Decydujesz się w pierwszej kolejności użyć włóczni. Jesteś gotowy w każdej chwili cisnąć nią w przeciwnika, lecz szmer nagle cichnie. Czekasz, czując jak drzewc 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 (Wieś)

– 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 sprawiedliwości, nie uważasz? **072**

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

067 (Wieś)

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 usłyszy

Twoje krzyki, licząc na to, iż przed śmiercią zdążysz jeszcze poważnie poranić bestię. Nie masz jednak zamiaru...

Gwałtownie porzucasz swe rozmyślania słysząc jakiś szmer.

Przejdź do paragrafu **019**

068 (Wieś)

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 dojdziesz. 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 jamy. Gdy tylko Cię dostrzega, mówi ściszonym 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 przypuścić 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 włócznią w kierunku bestii. Chybił. 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 do tyłu. Bestia, charcząc, cofa się, jednocześnie zwalniając uścisk, co pozawala Garlowi na oswobodzenie nogi. Po kilku minutach jaszczur jest już martwy, a Ty klęczysz przy pobladłym towarzyszu, 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 tygodni, jeśli nie miesięcy, nieszczęśnik nie będzie mógł poruszać się o własnych siłach.
Uzyskujesz Informację **#19** oraz **#20.**

Przejdź do paragrafu **028**

069 (Wieś)

Przed rozejściem się do domów ustalacie, że 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 powieszą 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. Przeczekasz 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 powieszą 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 uczty 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 (Wieś)

– 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 (Wieś)

– 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 (Wieś)

– 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 bestie upolować, zakładając, iż w ogóle zostaniesz dopuszczony do obławy.

Przejdź do paragrafu **061**

073 (Wieś)

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

– Przylazłeś 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 (Wieś)

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 i 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 (Wieś)

– Dziękuje 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 (Wieś)

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, wkraczasz na terytorium gada.

Przejdź do paragrafu **052**

077 (Wieś)

Spokojnie czekasz w chacie Garla na zapadnięcie zmierzchu. W międzyczasie gospodarz radośnie informuje Cię, że zbrodniarkę spotkała zasłużona kara. Cóż, widać tak musiało być... Nie chcesz zaprzątać 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 **036**

Niepełni

Megiddo 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 (Niepełni)

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 te wieści...

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**
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 (Niepełni)

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 porzucać 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

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 żałuje, 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, lecz widząc rosnące podniecenie w oczach rozmówcy zdajesz sobie sprawę, że po utracie kuźni kaleki mężczyzna czuje się zbędny. Z drugiej strony taka wyprawa może 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 wielki dług...

Przejdź do paragrafu **22**

3 (Niepełni)

Wejście do katakumb jest częściowo zawalone 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 zaraz obrzuciłby rozmówcę stekiem wyzwisk. – Szukamy zbiega, Apostoł wie o tej sprawie.

– Nikogo tu nie ma. Jedyny 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. Niestety, niepokojąca przeszłość nie daje o sobie tak łatwo zapomnieć...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

4 (Niepełni)

Powoli ruszasz się z miejsca, ostrożnie badając dłońmi teren przed sobą. Po chwili natrafiasz na lepką ciecz, zapewne krew. Wyczuwasz też głowę rannego mężczyzny, którą musiał rozbić przy upadku. W tej samej chwili nieszczęśnik głośno jęcząc, zaczyna się podnosić. Przestraszony, natychmiast wracasz do swojego kąta, mając szczerą nadzieję, że 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 kącie

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

Przejdź do paragrafu **29**

5 (Niepełni)

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 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 (Niepełni)

– 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 chwile, wyraźnie zaskoczony, wpatruje się w Twoją twarz. Wydaje Ci się nawet, iż 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, że noc jest jasna, zdecydowanie wolałbyś maszerować w trakcie dnia.

Natychmiast porzucasz te rozmyślania, gdy do Twoich uszu dobiega wyraźny odgłos 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 (Niepełni)

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 zbezczeszczona. 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.

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

Schodzisz na dół. **65**
Zawracasz. **30**

8 (Niepełni)

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 zaczaić się w najbliższym budynku. **27**

9 (Niepełni)

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

Wschodnią. **7**
Zachodnią. **38**

10 (Niepełni)

Na potwierdzenie tych słów łapiesz 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 maska zaczynają z wolna stygnąć...

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

11 (Niepełni)

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

Tak. **41**
Nie. **24**

12 (Niepełni)

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 ziemie, tracąc przytomność.

Przejdź do paragrafu **49**

13 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

Odchodzisz zirytowany. Bez wątpienia 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 właściwe 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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 wylatywać 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 Twej 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 (Niepełni)

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 wspomnieniem. Cóż, mieszkańcy Megiddo nie mają w zwyczaju żyć przeszłością ani też zaprzątać sobie głowy przyszłością.

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

19 (Niepełni)

Zapalacie pochodnie i przez zniszczone wrota wchodzicie 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 trafiacie 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 (Niepełni)

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. Ostatnia 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 (Niepełni)

Mijając rozpadające się, zrujnowane budynki, a czasem tylko resztki fundamentów wystających gdzieniegdzie 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 rozmyślania, 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. Zirytowany:

Kontynuujesz wędrówkę po Strefie. **31**
Kierujesz się ku *osadzie*. **58**
Ruszasz na poszukiwania wejścia do katakumb. **9**

22 (Niepełni)

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

Na początku musicie zdecydować, które katakumby odwiedzicie 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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 rzucasz się do panicznej ucieczki. Chyba nigdy w życiu, a przynajmniej tej

jego części, którą obejmuje Twoja pamięć, tak szybko nie uciekałeś. Słyszysz za sobą wściekłe krzyki i tupot stóp rozjuszonych ludzi. Dopadasz do najbliżej stojącego rumaka i wskakujesz na grzbiet zwierzęcia zdumiony własną zręcznością. Przestraszone zwierz 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 krzycząc 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 (Niepełni)

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 krzycząc groźnie:

– Czego ode mnie chcesz psie?!

– Aułoo! – 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 niepełnych 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 zejdź mi z oczu! **45**

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

28 (Niepełni)

– 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 niezwykły 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 Twej twarzy niż tożsamości wędrowców.

Przejdź do rozdziału Miasto (**Wstęp I**)

29 (Niepełni)

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 przytroczony 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 Twej osoby.

– No... – kontynuuje Twój rozmówca, wodząc powoli końcem broni po Twej 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 wolałem 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 wspólnikami. Rozsądek nakazał mi się ukryć. **63**

30 (Niepełni)

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, że niedługo nie będziesz już mógł korzystać z gościnności karczmarza i, by pozostać tu na dłużej, będziesz musiał udowodnić swoja 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 upomniała się o należne jej miejsce w Twoim życiu.

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

B

Po powrocie do kuźni natychmiast zostajesz wypytany 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 (Niepełni)

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

Wybierasz:

Osadę. **58**

Katakumby. **9**

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

32 (Niepełni)

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, że ogień w kilkunastu częściach miasta zaprószyli niepełni. Chciałbyś teraz zapytać Sarafina, co sądzi o pomyśle 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, zażądasz 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

33 (Niepełni)

– 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 wprost doskonała kryjówka dla poszukiwanego przez Ciebie zbiega.

Przejdź do paragrafu **46**

34 (Niepełni)

Idąc w stronę bramy celowo wybierasz otwarte przestrzenie, licząc na to, że śledząca Cię osoba nie będzie miała odwagi podążyć tą sama drogę i wybierze okrężny szlak. Bez większych przeszkód docierasz na miejsce, ale 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 (Niepełni)

– 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 (Niepełni)

Powoli opuszczasz się do wyrwy. Chociaż niezwykle przeszkadza Ci w tym zadania trzymana w dłoni pochodnia, to nie chcesz się pozbywać jedynego 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 krzycząc 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 (Niepełni)

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. Wprawdzie 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! Zostawicie nam parę pochodni. Trzeba jakoś wrócić za mury.

Z ulgą ruszasz za pozostałymi, rzucając jeszcze przeciągłe spojrzenie na płonącą 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 *łowach* 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 zakażonych 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 (Niepełni)

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 już tylko gorzej.

Ruszasz do wschodniej nekropolii. **7**
Mimo to postanawiasz wejść do środka. **16**

39 (Niepełni)

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 (Niepełni)

Sarafin z wielkim ożywieniem słucha Twojej relacji. Gdy kończysz natychmiast 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 (Niepełni)

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 znajdą, z pewnością nie będą zadawali sobie trudu stawiania jakichkolwiek pytań!

Przejdź do paragrafu **48**

42 (Niepełni)

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 swojej sakwy! Co też planuje? Może gdybyś jakoś spróbował uciec...

Ruszasz pędem przed siebie. Zawsze jest jakaś szansa! **49**
Nie, to zbyt ryzykowne. Przecież mają konie. **39**

43 (Niepełni)

Nazajutrz zostałeś 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 odszukasz osoby, które ich znały. Wówczas ich przyjaciołom 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

B

Nie chcesz podejmować żadnych decyzji, bez wcześniejszej 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 najsroższych 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 włóczyłeś się po Strefie.

– Zatem już postanowiłeś...

– Tak. Idziesz ze mną?

– Wybacz, ale wolę się w to nie mieszać. **76**

– Czemu by nie... **73**

44 (Niepełni)

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.

– Chodź tu ktoś! – krzyczy mężczyzna z całych sił.

Nieruchomiejesz, mając nadzieję, iż nikt go nie usłyszał. Niestety, po chwili mrużysz oczy oślepiony 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 zaskoczonego nieznajomego, który właśnie Cię dostrzegł!

Przejdź do paragrafu **29**

45 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 zawęzisz 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 (Niepełni)

Twoja pięść 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 (Niepełni)

Od kilku godzin siedzisz w mroku. Parokrotnie próbowałeś podejść w stronę wyjścia, lecz za każdym razem słyszałeś odgłosy obecności nieznajomych 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 trafią...

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, błądząc ostrożnie w mroku zatrzymuje się nagle i oddaje mocz na najbliższą ścianę.

Gdy kończy, zawraca powoli ku wyjściu. 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 (Niepełni)

Miałeś fenomenalne szczęście, że przeżyłeś ten cios. Przytomność odszykujesz dopiero nad ranem. Nie wiesz, skąd wziąłeś 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. Błąkasz się po ulicach nieznanego miasta, co chwile słysząc, jak ktoś nazywa Cię Cieniem... Kim jesteś? Kim?!
Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

50 (Niepełni)

Choć nie jesteś zachwycony perspektywą opuszczenia Megiddo, nawet na krótko, jedynym rozwiązaniem wydaje Ci się podróż do najbliższego miasta, Bater. 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

51 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 podejrzanych 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

53 (Niepełni)

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 zapominani, jeśli nie są pożyteczni dla całej społeczności. Zaś izolacja w *Upadłym Mieście* to pewna śmierć...

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu...

54 (Niepełni)

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 (Niepełni)

Gdy tylko przekraczasz próg, słyszysz za sobą charkliwe głosy niepełnych. Obracasz się, gdy kątem oka dostrzegasz jednego z nich tuż przy sobie. 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, że niegdyś w okolicy mieściło się kilka wiosek trędowatych, których mieszkańcy nazywani byli właśnie *niepełnymi*. Dopiero od stosunkowo niedawna nazwa ta przylgnęła do zezwierzęconych mieszkańców Strefy. Opuszczając okolicę przeklętego budynku, zastanawiasz się czy nie zgłosić o tym Radzie. Ten problem poruszyłby nawet ich.

Ruszasz natychmiast, by im to powiedzieć. **61**
Najpierw zajmiesz się poszukiwaniami zbiega. **8**

56 (Niepełni)

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 dostrzegasz sylwetkę jeźdźca. Najpewniej on również już Cię zobaczył, czekasz zatem spokojnie wpatrzony w przybliżający się punkcik. Po chwili widzisz kolejnego. Coraz bardziej zdenerwowany cierpliwie oczekujesz przybycia nieznajomych...

Przejdź do paragrafu **78**

57 (Niepełni)

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, nieprzyjaznym 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 (Niepełni)

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 zanadto, próbując chyba przyciągnąć Twoją uwagę spojrzeniami i prostymi gestami. Wyraźnie chcą z Tobą porozmawiać, jednak z niewiadomych przyczyn jakoś nie mogą się na to zdecydować.

Ignorujesz ich i wchodzisz do budynku. **64**
Podchodzisz do stojącego najbliżej mężczyzny i sam zaczynasz rozmowę. **35**

59 (Niepełni)

– Doskonale Cieniu.

Wprawdzie nie jesteś do końca przekonany co do tego pomysłu, ale dochodzisz do wniosku, iż kowal zna miasto i prawa nim rządzące o wiele lepiej od Ciebie. Skoro mówi, iż niepełni są zagrożeniem, to może mieć rację. Poza tym czułbyś się lepiej, gdyby potencjalne ognisko groźnej zarazy zniknęło z okolicy.

Przejdź do paragrafu **37**

60 (Niepełni)

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 (Niepełni)

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 wniosku, że tak...

Jeśli posiadasz Informację **#24**, przejdź do paragrafu **20** W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie **43**

62 (Niepełni)

Natychmiast zabierasz się za przygotowania do drogi, chcesz wykorzystać swój zapał i jak najszybciej wyruszyć w podróż. Od bardzo dawna nie angażowałeś się w coś do tego stopnia i czujesz, że w gruncie rzezy było Ci to potrzebne. Nie wiesz jeszcze, czy cokolwiek osiągniesz, jesteś natomiast zupełnie pewien co do tego, że chcesz przynajmniej spróbować...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

63 (Niepełni)

– 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 role.

– Cóż, mimo wszystko nie powinieneś był się tu pałętać. Każdy ma swoje interesy, szanuj nasze, a możesz liczyć na to samo.

– Rozumiem, teraz, jeśli pozwolisz, chciałbym odjeść 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, że wyczuł sakwę, nie wspomniał jednak o tym ani słowem reszcie kompanów. Tymczasem Twój przewodnik zatrzymuje się i, wskazując Ci właściwy 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 (Niepełni)

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 budowli to ostania rzecz jakiej by sobie życzyli...

Mimo to wchodzisz do środka. **55**
Wolisz ich nie prowokować, odchodzisz stąd. **14**

65 (Niepełni)

Schodzisz ostrożnie na dół. Penetrując pierwszą z komnat, natychmiast wyczuwasz dziwny fetor wypełniający pomieszczenie. Gdzieś z bliżej nie sprecyzowanej dali dociera do Ciebie odgłos jakiś jęków czy też bełkotliwych ryków. Z całą pewnością niedługo trafisz na niepełnych. Zatrzymujesz się rozważając możliwość powrotu.

Zawracasz. **30**
Idziesz dalej. **68**

66 (Niepełni)

– 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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

Pierwszy pocisk – cegła – wylatuje z ciemności i rozbija się tuż obok Twojej głowy. Natychmiast opuszczasz niższy poziom odprowadzony przez wściekłe krzyki niepełnych. Zapuszczanie się w te rejony zdecydowanie nie było dobrym pomysłem!

Przejdź do paragrafu **30**

69 (Niepełni)

Niestety, podążający za Tobą mężczyzna najwyraźniej przewidział taką możliwość. W momencie gdy rzucasz 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 (Niepełni)

– 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 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 *obławy* późnym wieczorem podpalili budynek zamieszkany 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, wzniecając 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 rozległa 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 fatalną spiralę niefortunnych wydarzeń zwieńczonych wczorajszym pożarem...

Przejdź do rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

71 (Niepełni)

Znów stajesz zatem przed wyborem miejsca, na którym skupisz swoją uwagę. Wybierasz:

Strefę pomiędzy murami. **21**
Osadę. **58**
Katakumby. **9**

72 (Niepełni)

– 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 (Niepełni)

Wraz z Sarafinem i ponad dwudziestką innych zebranych w okolicach bramy miejskiej mężczyzn wysłuchujecie zagmatwanej przemowy radcy. W dłoniach trzymacie uprzednio rozdane wszystkim pochodnie rozjaśniające gęstniejący wokół mrok noc. Mówca bredzi coś o nieudolności Apostoła, konieczności *zrobienia porządku* oraz *eliminacji 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 (Niepełni)

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 (Niepełni)

Po długiej rozmowie udaje Ci się nakłonić Sarafina, abyście spróbowali jedynego 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

76 (Niepełni)

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 dostrzega. – Rada naprawdę czasem potrafi przejść samą siebie. Wyobraź sobie Cieniu, że całe te *łowy* miały ograniczyć się do spalenia jednego budynku, gdzie zalęgli 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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

77 (Niepełni)

– 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 (Niepełni)

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 rosłego 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 porzuceniem całej tej sprawy i powrotu do codzienności.

Tak też postanawiasz uczynić. **18**
Mimo to nie masz zamiaru tak łatwo dać za wygraną. **79**

79 (Niepełni)

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 rozdziału Miasto **(Wstęp I)**

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, że 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 tłum, słysząc gwar na ulicach, mijając kolejne stoiska, sklepy i warsztaty, wiesz już dlaczego Megiddo uważane jest za wymarłe. Dopiero tutaj, w Bater, zrozumiałeś, jak naprawdę wygląda tętniące życiem miasto!

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**

Wstęp II

Niestety, Twoje najgorsze przypuszczenia okazują się prawdziwe. Radcy zadziwiająco szybko dowiadują się o Twoim sukcesie i równie szybko reagują. Nie mają co prawda zbytnich 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 podejrzane interesy z okolicznymi grupami drobnych rzezimieszków, 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, że 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...

Przejdź do paragrafu **01**

Wstęp III

Najwidoczniej prześladuje 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...

Przejdź do paragrafu **01**

01 (Miasto)

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, że 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 tłum, słysząc gwar na ulicach, mijając kolejne stoiska, sklepy i warsztaty, wiesz już dlaczego Megiddo uważane jest za wymarłe. Dopiero tutaj, w Bater, zrozumiałeś, jak naprawdę wygląda tętniące życiem miasto!

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 (Miasto)

Szybko nawiązujesz rozmowę z gadatliwym przybyszem. Okazuje się, że sporo wie o życiu miasta.

– Staruch... Taaak... – mężczyzna przez dłuższą chwilę czochra włosy. – No nie... Nie słyszałem nic... Ostatnio okradli starego Gabriena, ale to było ze trzy... Nie.. Dwa... Hmmm... 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 (Miasto)

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 (Miasto)

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 dnie, podczas gdy kapłani zajmują się jakimiś swoimi „badaniami". Mimo to czujesz się usatysfakcjonowany i liczysz, że 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 zamysł, jesteś w pełni gotowy do największej w swoim życiu podróży. A przynajmniej tej jego części, którą obejmuje Twa wybrakowana pamięć...
Przejdź do wstępu w rozdziale **Stolica**

05 (Miasto)

Czekasz, aż skończy rozmawiać z podwładnymi, po czym podchodzisz do niego.

– Witaj.

– Czego chcesz przybłędo? 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 (Miasto)

– 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 (Miasto)

Masz pecha, 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 (Miasto)

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 (Miasto)

Wypytując spotkanych po drodze ludzi ustalasz, że w mieście znajdują się trzy karczmy:

Garniec (dzielnica biedoty). **026**
Róża (okolice dzielnicy kupieckiej). **038**
Kielich (dzielnica kupiecka). **08**

010 (Miasto)

– 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 (Miasto)

– Cóż... Chyba masz po części rację... Musisz mnie wszak zrozumieć, nie mam zamiaru komplikować całej tej sprawy. Chcę po prostu skopiować symbole z Twej 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 ze spokojem:

– 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 jedynak 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 (Miasto)

Wracasz załamany niepomyślnymi wieściami. Pieniądze były już na wyciągnięcie ręki, czułeś 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 prześladuje 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 odstąpienie 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Nieustanny pech**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

013 (Miasto)

Gdy po wielu dniach wędrówki ponownie wkraczasz do Bater, czujesz, że majątek jest już niemal na wyciągnięcie ręki. Masz rację, natychmiast po przedstawieniu niezbitego 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 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 tą, po raz pierwszy od dawna, widzisz w jasnych barwach!

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Uśmiech szczęścia**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

014 (Miasto)

– W porządku... Możesz iść. Świątynię znajdziesz łatwo.

– Bywaj.

Ruszasz przed siebie niezwykle zadowolony z rozwiązania sprawy. Nie dość, iż strażnik dał Ci spokój, to w dodatku nieświadomie dostarczył cennych informacji. Teraz wiesz już, że symbole na Twej 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 kwadratu budynku. Masz nadzieję, iż spotka Cię tutaj, jeśli nie dobre, to przynajmniej w miarę przychylne przyjęcie...

Przejdź do paragrafu **039**

015 (Miasto)

Postanawiasz zamienić sobie słówko z dostrzeżonym wcześniej podróżnikiem. Niestety, okazuje się, że mężczyzna jest kompletnie pijany.

Mimo to próbujesz się z nim porozumieć. **069**
Wracasz do karczmarza. **043**
Wychodzisz. **054**

016 (Miasto)

Niemal natychmiast orientujesz się, że 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 nader 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...

– ... uzyskać informacje o ludziach, którzy sprawili mi spore kłopoty. **057**
(jeśli posiadasz Informację **#25**) – ...uzyskać informacje o ludziach, którzy sprawili mi spore kłopoty. Podobno wpadli już w wasze ręce, ale zdołali uciec. **036**
(jeśli posiadasz Informację **#7**) – ... odebrać nagrodę za zbiegów. **047**
(jeśli posiadasz Informację **#10**) – ... dowiedzieć się czegoś o symbolach pokrywających moją twarz. **021**

017 (Miasto)

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 (Miasto)

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. A 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 świadczącą 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 (Miasto)

– Cóż, widać nie masz pojęcia o roli kapłanów. Nie udzielamy gościny, naszym głównym zadaniem jest zgłębianie i rozpowszechnianie wiedzy. Wskazujemy ludziom drogę poprzez mrok niewiedzy, cierpliwie szkolimy ich, aby 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, wyznaczyli nawet nagrodę!

Chętnie zgadzasz się, by rozmówca zaprowadził Cię na posterunek straży, bo 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, aby je przedstawić w Bater. 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 znajdźmy jakąś ustronną uliczkę.

– Naturalnie.

Po chwili mężczyzna bacznie przygląda się Twojej twarzy. Jest 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 zdecydowałbyś się na podróż, mogę napisać list do kapłanów w stolicy, dzięki niemu na pewno zostaniesz wysłuchany. Podczas drogi powrotnej do Megiddo rozważasz dokładnie tą możliwość, jeśli faktycznie otrzymałbyś nagrodę, to fundusze nie będą stanowić problemu. Jednak mimo wszystko czujesz pewne obawy przed tak

odległą wyprawą. To naprawdę poważna decyzja, toteż dokładnie rozważasz wszystkie za i przeciw. Ostatecznie postanawiasz, że jeśli otrzymasz nagrodę, to wówczas...

... ruszysz do stolicy. **041**
... spożytkujesz ją na bardziej wartościowe cele. **013**

020 (Miasto)

– Widzisz, że jestem spokojny. Wybacz mój wcześniejszy atak, ale sam jesteś sobie winien. Otrułeś mnie czymś, po czym uwięziłeś...

– Dosyć, 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, że mężczyzna dotrzyma słowa. Choć w to, póki co, nadal wątpisz...

Przejdź do paragrafu **035**

021 (Miasto)

Na potwierdzenie swych słów ściągasz maskę. Rozmówca wydaje się w pierwszej chwili nieco zaskoczony, zaraz jednak odpiera 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 Twej twarzy.

Przejdź do paragrafu **039**

022 (Miasto)

Po około dwóch kwadransach w końcu udaje Ci się trafić do *Róży*. To porządna karczma, przeznaczona głownie 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 pojawią się tu nieco później Nie chcąc stać w progu:

Podchodzisz do kobiety. **071**
Siadasz w kącie. **018**

023 (Miasto)

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 tylko nadzieję, że ceny w mieście nie będą nazbyt wygórowane...

Przejdź do paragrafu **025**

024 (Miasto)

Niechętnie podporządkowujesz się nakazowi. Wolisz nie zadzierać z władzami już w pierwszym dniu pobytu. Mężczyzna jest wyraźnie zaskoczony tym, co dostrzega.

– Kapłańskie znaki? – odpiera nieco zdumiony. – Idziesz do świątyni?

– Tak, chciałbym pomówić z kapłanami. **014**
– Nie. **074**

025 (Miasto)

Szybko orientujesz się, że w nocleg w Bater może zbytnio 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 olbrzyma.

– 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 spłata 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 (Miasto)

Mimo, iż trafiłeś do najbardziej obskurnej karczmy w mieście i tak wydaje się ona 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 doświadczonego podróżnika.

Najpierw chcesz zamienić kilka słów z karczmarzem. **050**
Podchodzisz do niego. **017**

027 (Miasto)

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 (Miasto)

Streszczasz rozmówcy historię o starcu i jego przerośniętym ochroniarzu. Ten zadaje Ci kilka pytań na temat pary wędrowców, po czym stwierdza stanowczo, że 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 towarzysz 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 (Miasto)

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 rozcieńczanego 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, bo dochodzi Cię odgłos kroków zbliżającego się strażnika. Masz nadzieję, że udzieli 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. Czeka Cię kilka miesięcy w lochach, zaś w najgorszym razie publiczne okaleczenie. O Twoim losie zadecydować mają miejscowi kapłani, którzy zachowują się w nietypowy sposób, jak na zaistniałą sytuację – zamiast rozprawiać nad karami, wciąż wypytują 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 Twej 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 sen, w którego urzeczywistnienie jakoś nie możesz uwierzyć...

Przejdź do wstępu w rozdziale **Stolica**

030 (Miasto)

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 dostrzegasz 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 (Miasto)

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 (Miasto)

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 (Miasto)

– 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, że z największą przyjemnością wymierzyłbyś mu solidny cios. Starasz się szybko zasnąć. Czujesz, że jutro czeka Cię ciężki dzień...

Przejdź do paragrafu **042**

034 (Miasto)

Bez zastanowienia rzucasz się pędem przed siebie. Szybko zwalniasz, otaczają Cię bowiem nieprzeniknione ciemności. Paradoksalnie okazuje się to 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 (Miasto)

Przez resztę dnia starzec cierpliwie przerysowuje symbole z Twojej twarzy na 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 cząstkę tego, co my, oraz nasi poprzednicy, do tej pory odkryliśmy. Powstało już tyle cudownych projektów, machiny, Cieniu, machiny! 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 już zostają, niczym więźniowie.

– 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 Twej 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 wspaniałą teorię stopniowego wprowadzenia w życie wszystkich odkryć dokonanych przez kapłanów. Był gotów rozpowszechniać 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 rozpaczy.

– 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 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 twej 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

036 (Miasto)

– 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 (Miasto)

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, a przynajmniej taką żywisz nadzieję.

Przejdź do paragrafu **025**

038 (Miasto)

Trafiasz do schludnej oberży prowadzonej przez tęgą kobietę, która od progu obrzuca Cię bacznym 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, 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 (Miasto)

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, że zdobi go kilka prostych symboli. Wszystkie obecne są również na Twej twarzy.

– Czego szukasz, wędrowcze? – zaskoczony rozglądasz się gwałtownie.

Głos należy do siedzącego w kącie mężczyzny odzianego w szarą opończę. Do tej pory musiał pozostawać w bezruchu, w innym wypadku z pewnością byś go dostrzegł.

– Jesteś z Megiddo? – pyta.

– 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 (Miasto)

Choć nie ufasz starcowi, to zarówno perspektywa pokaźnej 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 **056**

041 (Miasto)

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, że jeśli na Twej 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 (Miasto)

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 jakiegoś 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 pękatą 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, że nie są trudne do spełnienia.

– Sam o tym zadecyduję.

– W porządku, zatem słuchaj. Niedaleko stąd rozbiłem obozowisko, tam mam wszystko czego potrzebuję do szybkiego przekopiowania 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 różnorakich obliczeń wespół 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 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 jedne 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 ponownie wieczorem w głównej izbie. **03**

043 (Miasto)

– 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 (Miasto)

Rankiem 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 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Uśmiech szczęścia**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy*

w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

045 (Miasto)

Rzecz jasna oberżysta nie chce Ci niczego powiedzieć za darmo. Przewidziałeś taką możliwości, 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 (Miasto)

Powoli wracają Ci zmysły. Pierwsze co czujesz, to ból, ktoś związał Twoje dłonie. Znajdujesz się w pozbawionym światła, zimnym pomieszczeniu. Dłońmi wyczuwasz ubitą ziemię. Nagle dostrzegasz zbliżające się źródło światła – to pochodnia niesiona przez olbrzyma, któremu towarzyszy starzec. Teraz wyraźnie uzmysławiasz sobie, że 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 każdą chwilą wracają Ci siły. Jedynie uczucie ogólnego osłabienia i gorzki posmak w ustach nie znikają. Starszy z mężczyzn zbliża się do Ciebie i pyta lakonicznie:

– Już lepiej?

– Tak... – odpowiadasz przez zaciśnięte zęby. **055**
Wymierzasz mu potężny cios w twarz. **027**

047 (Miasto)

– 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, więc 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 bardzo 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 (Miasto)

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 korytarzyku, na końcu którego dostrzegasz drzwi. 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 (Miasto)

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 (Miasto)

– 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 zaczepną paplaninę.

– Domyślam się. Sprawa jest prosta: pytasz, płacisz, masz odpowiedź.

– W porządku. **066**
– Wybacz, ale nie skorzystam. **015**
– Bywaj (wychodzisz). **054**

051 (Miasto)

Gdy wieczorem spotykasz się ze starcem, przekazujesz mu swoją decyzję. Jest wyraźnie zaskoczony i z trudem maskuje swoje rozczarowanie, niemniej bez awantur pośpiesznie opuszcza gospodę.

Nazajutrz udajesz się do miasta, które aż wrze od niesłychanych wieści. Okazuje się, że 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 pokaźną 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 (Miasto)

– No i znalazłeś. To poszukiwani listem gończym zbiegowie! Przynieś 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 drążyć temat. **059**

053 (Miasto)

– 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 (Miasto)

Masz zamiar trzymać się planu zbadania miejskich karczm, toteż ruszasz do:

Róży (okolice dzielnicy kupieckiej). **07**
Kielicha (dzielnica kupiecka). **08**

055 (Miasto)

– 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 zbytnio 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 otrułeś, starcze...

– Spokojnie, to tylko niegroźna mieszanka ziół, którą podrzuciłem do kuchni. Otumaniły cię, nic więcej. Dałeś się posłusznie wyprowadzić z tamtej gospody, wyglądając przy tym na pijanego.

– Bardzo sprytne – stwierdzasz z sarkazmem w głosie.

– Chodźmy już.

Starzec odchodzi, a 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 (Miasto)

Przez resztę dnia starzec cierpliwie przerysowuje symbole z Twojej twarzy na 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 cząstkę tego, co my, oraz nasi poprzednicy, do tej pory odkryliśmy. Powstało już tyle cudownych projektów, machiny, Cieniu, machiny! 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 już zostają, niczym więźniowie.

– 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 Twej 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 wspaniałą teorię stopniowego wprowadzenia w życie wszystkich odkryć dokonanych przez kapłanów. Był gotów rozpowszechniać 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 rozpaczy.

– 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 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 twej 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 (Miasto)

Starasz się streścić w paru zdaniach przebieg wizyty podejrzanych wędrowców w Megiddo, lecz nie udaje Ci się skończyć swojej historii, gdyż mężczyzna przerywa Ci wpół 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 pieniądzom będziesz mógł...

... znacząco polepszyć swój byt w *Upadłym Mieście*. **013**
... wykorzystać nowe środki na dalsze zgłębianie sprawy tajemniczych symboli. **059**

058 (Miasto)

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, nietanie. 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 (Miasto)

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, że jesteście teraz sami. Mężczyzna z uwagą studiuje szpecące Cię znaki, po czym stwierdza:

– Niezwykłe... 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 twej twarzy, 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 Twej twarzy. Z drugiej, przeraża Cię myśl o tak długiej wędrówce. Gdzie właściwe znajduje się stolica? Jak daleko stąd? W głowie roi Ci się coraz więcej pytań. By uciszyć ten narastający szum, postanawiasz zwilżyć gardło jakimś trunkiem w najbliższej karczmie.

Przejdź do wstępu w rozdziale **Stolica**

060 (Miasto)

– To ciekawa nowina!

– Słyszałem, że wyznaczono za nich pokaźną 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 bardzo 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**

061 (Miasto)

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 szybko rusza na przeszukanie okolicznych terenów licząc, że 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 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, abyś 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 (Miasto)

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 (Miasto)

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:

– Związ go.

Olbrzym posłusznie wykonuje rozkaz, ponownie wiążąc Ci dłonie. Masz wrażenie, iż stara się zadać Ci jak najwięcej bólu. Po chwili mężczyźni odchodzą bez słowa. Zostajesz sam w ciemności, a pulsujący ból szczęki uporczywie przypomina o Twojej błędnej decyzji...

Przejdź do paragrafu **030**

064 (Miasto)

– Gdzie je widziałeś? O ile mi wiadomo w Megiddo nigdy nie założona została żadna prawdziwa świątynia; wasze miasto upadło jeszcze przed wprowadzeniem oficjalnego kultu.

– 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 tęższego 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. 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 kapłanom w stolicy?

– Cóż... Tak, szepnij o mnie słówko. Nie ma nic złego w chwale za wielkie czyny...

– To brzmi rozsądnie. Obaj skorzystalibyśmy na takim układzie... **04**

– Zastanowię się nad tym. Mam jeszcze zobowiązania w Megiddo, poniekąd dlatego tu wyruszyłem. **028**

065 (Miasto)

– 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 waż! 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, że takie „rozmowy" mogą skończyć się w celi. Uciekasz! **016**

066 (Miasto)

– 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. Postanawiasz darować sobie chwilowo sprawdzanie pozostałych karczm, chyba że akurat znajdziesz się w pobliżu jednej z nich, i udać się do:

Posterunku straży. **048**

Świątyni. **08**

067 (Miasto)

Naprawdę udało Ci się go ponownie zaskoczyć! Cios dosłownie zwala nieszczęśnika z nóg! Wyraźnie poczułeś, jak uszkodzona już wcześniej chrząstka zostaje zmiażdżona. Chyba ostatecznie pozbawiłeś nieszczęśnika jednego ze zmysłów. A teraz musisz uciekać!

Przejdź do paragrafu **034**

068 (Miasto)

Wychodzisz na zewnątrz. Szybko orientujesz się, że 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 wprost do posterunku straży miejskiej, gdzie spotyka 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. Maska przypomina Ci jedynak o sprawie symboli, którą postanawiasz:

Zupełnie zignorować, musisz zająć się innymi, bieżącymi 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 ujrzałeś 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Uśmiech szczęścia**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

069 (Miasto)

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 najmniejszego zamiaru podchodzić do zanoszącego się śmiechem karczmarza, zatem pośpiesznie opuszczasz oberżę, klnąc pod nosem.

Przejdź do paragrafu **054**

070 (Miasto)

– Racja.

Zostajesz oswobodzony. Starzec bacznie obserwuje, jak powoli rozmasowujesz sobie nadgarstki 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 (Miasto)

– Starzec i olbrzym powiadasz... Wybacz, nic o nich nie wiem.

– Rozumiem... – stwierdzasz, sięgając do sakiewki.

– To zbyteczne. – odpiera kobieta, widząc Twój gest. – Nic o nich nie wiem. Jeśli to jakieś opryszki, 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 (Miasto)

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 panu 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 jajecznicy. 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 chłodnawą 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 (Miasto)

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 (Miasto)

– 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 zawieszone 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 szynkwasu zamienić słówko z karczmarzem. **031**

075 (Miasto)

– 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, że 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, że spotka Cię tu przyjazne przyjęcie...

Przejdź do paragrafu **039**

076 (Miasto)

Budzisz się wcześnie, a mimo to gdy schodzisz na dół, zastajesz już właściciela krzątającego się przy szynkwasie. 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 raźniej. 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 karczm, 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 (Wstęp)

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 Twej 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 (Stolica)

Minął już przeszło tydzień od momentu przyjazdu do stolicy, Ty zaś coraz bardziej zaczynasz utwierdzać się w przekonaniu, że 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 natychmiast opuścić to miejsce, skoro tylko nadarzyła Ci się ku temu sposobność. **24**
Nigdzie się nie ruszasz. **38**

2 (Stolica)

Rzucasz się do panicznej ucieczki. Niestety, strażnik jest szybszy. Zostajesz powalony na ziemię i brutalnie ogłuszony. Ostatnią rzeczą jaką pamiętasz, jest czyjś pełen rozpaczy 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 urządzać 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 (Stolica)

To nie był najlepszy pomysł. Rozjuszone 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 boczna bramę i opuścić nieprzychylną stolicę. Maszerujesz teraz po jakimś trakcie prowadzącym w nieznanym 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 (Stolica)

Pocisk wpada w pierś nacierającego napastnika, który chwieje się i plując krwią, próbuje zawrócić w stronę pomieszczenia z martwym starcem.

– Ojcze... – 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

chwila 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. Plądrujesz też 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złoto za popiół**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

5 (Stolica)

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, że...

... zakradniecie się do jego domu. **103**
... zaczajacie się w świątyni. **54**

6 (Stolica)

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 bardzo 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 (Stolica)

Znajdujesz kilka pokaźnie wypchanych złotem sakiewek. Przez głowę przebiega Ci myśl, że 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złoto za popiół**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

8 (Stolica)

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 nie potrzebnych 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

wątpienia zostaniesz przyjęty do Rady... Chyba właśnie zaczął się najlepszy okres w Twoim życiu!

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złoto za popiół**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

9 (Stolica)

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 (Stolica)

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 (Stolica)

Gdy odzyskujesz przytomność, stwierdzasz, że 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 (Stolica)

Mężczyzna jest naprawdę 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, że 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 wszelka cenę chciał odnaleźć drogę do świątyni a bał się spytać wprost.

– Ale... – odpierasz, czując, jak narasta w Tobie gniew.

– Odejdź w pokoju, wędrowcze.

Tak czynisz. Musisz to sobie wszystko spokojnie przemyśleć... **39**

Nie masz zamiaru pozwalać robić z siebie głupca! **72**

13 (Stolica)

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 (Stolica)

Omal 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 dobył 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 (Stolica)

Wyrok zostaje wykonany tuż 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 (Stolica)

– 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 świetlana 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 (Stolica)

Odchodzisz pośpiesznie. Nie chcesz wdawać się w żadne podejrzane interesy, szczególnie z kapłanami. Poradziłeś sobie w Megiddo, dasz sobie radę i tutaj. Przynajmniej taką masz nadzieję...

Przejdź do paragrafu **48**

18 (Stolica)

– 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 noc. Będę czuwał przy ojcu...

Schodzisz jeszcze przekąsić co nieco, po czym wracasz na górę. Sen przychodzi szybko. Jednak 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 jest 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 (Stolica)

Nie będziesz ryzykować, ruszasz przed siebie, starając się unikać głównych ulic. W jednym z uboższych zakątków udaje Ci się spotkać żebraka, który udziela 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 paranoicznego wniosku, że wszyscy jego poplecznicy 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**
... 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**
... 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 odpłacić arcykapłanowi za *gościnność*, jakiej uświadczyłeś w stolicy. **119**
... dokładnie przemyśleć swój następny krok. Na razie masz zamiar opuścić miasto i powrócić do swej kryjówki w zaroślach. **117**

20 (Stolica)

– 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 (Stolica)

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 władzę.

– 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 śmieci.

Dołączasz do nich. **67**
Uciekasz. **62**

22 (Stolica)

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 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.

– Osiądę 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Ponownie naznaczony**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

23 (Stolica)

Wyruszasz w długą podróż powrotną, nie posiadając praktycznie żadnych funduszy. Nie wiesz, ile uda Ci się przebyć o żebranym 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!

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Trudny powrót do domu**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

24 (Stolica)

Powoli uchylasz drzwi i wchodzisz do gmachu świątyni. Panuje tu gęsty półmrok; jedyne źródło światła stanowią nieliczne, małe i 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 (Stolica)

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 (Stolica)

Arcykapłan spogląda na Ciebie z pogardą, stwierdzając:

– Sprawiłeś nam nie mało kłopotów, Cieniu. Dziwny sposób na okazanie wdzięczności za gościnę. Choć być może tak to się właśnie postępuje w waszym Megiddo...

– Istotnie mamy inne zwyczaje. Na przykład nie więzimy swoich gości...

Rozmówca obrzuca Cię lodowatym spojrzeniem.

– Skoro nie umiesz docenić gościny, 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 (Stolica)

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 ujrzałeś. Trafiłeś bowiem do komnaty pośrodku której, za małym stołem siedzi jakiś starzec. Mężczyzna niezdarnie zrywa się z miejsca i rusza w Twoją stronę, krzycząc:

– 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 (Stolica)

Gdy rano docierasz w miejsce spotkania, jesteś w fatalnej formie. Ból rany jest nie do zniesienia, cała ręka spuchła do nieprawdopodobnych rozmiarów. Na szczęście Twój zleceniodawca stawił 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 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 odszedł gdzieś, gdy kowal zaczął odcinać Ci rękę. Będziesz musiał poradzić sobie sam. Zrobisz wszystko co w Twej mocy, byleby tylko wrócić do *Upadłego Miasta*. W gruncie rzeczy tam właśnie jest Twój... Dom.

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Trudny powrót do domu**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

29 (Stolica)

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 rozpaczy. – 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 wypłynie ze mnie życie, przyjacielu... 20

– Zrobiłem tylko to, za co mi zapłacono. 83

– To nie powinno cię już obchodzić. 57

30 (Stolica)

– Stój, bo zabije jak psa!

Mężczyzna nieruchomieje, obrzucając Cię nienawistnym spojrzeniem.

– Ani drgnij, bo wpakuję ci bełt 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 księgą, 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 (Stolica)

Bierzesz księgę ze sobą?

Tak. 76
Nie. 82

32 (Stolica)

Po dłuższym zastanowieniu się nad sprawą, postanawiasz dzisiejszej nocy udać się do miasta. Za cel obierasz sobie bibliotekę. Masz nadzieję, iż zdołasz jakoś podejść zaabsorbowanego pracą arcykapłana. Chciałbyś odpłacić mu za doznane krzywdy, a obecna sytuacja stwarza do tego wprost wspaniałe możliwości...

Przejdź do paragrafu **119**

33 (Stolica)

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. Niestety, 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 agonalnej malignie:

– Nie wiem, nie wiem, nie wiem, nie wiem...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złamany życiem**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

34 (Stolica)

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 przecież 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 skrępowany i wyprowadzony z lochu do miejsca kaźni...

Przejdź do paragrafu **84**

35 (Stolica)

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 poważne kłopoty...

Przejdź do paragrafu **89**

36 (Stolica)

– Bądź przeklęty! – wrzeszczysz jak szaleniec. – Porwałeś moją siostrę i zmusiłeś mnie żebym spalił tę bibliotekę, a teraz chcesz mnie spalić, nie mówiąc nawet, czy ona żyje! Tak! Tak właśnie było!

Zaczynasz wrzeszczeć i przeklinać coraz głośniej, mając nadzieję, iż Twoje kłamstwo było wystarczająco przekonujące dla zgromadzonego tłumu. Arcykapłan, w pierwszej chwili zdumiony, teraz odzyskał panowanie nad sobą i krzycząc: *Spłoniesz kłamliwy psie!* wyrywa 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 z triumfu przeradza się w przerażenie...

Przejdź do paragrafu **22**

37 (Stolica)

– Jak wolisz! Teraz tylko jeden z nas może wyjść stąd żywy...

Nie czekając na dalsze słowa rozmówcy, nacierasz na niego z furią. 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 (Stolica)

Wolisz nie denerwować swoich „gospodarzy”, być może naumyślnie tej nocy nie zamknęli Cię, chcąc sprawdzić w jakim stopniu im ufasz. Mimo, że 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 duchowych kontemplacjach 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 (Stolica)

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 (Stolica)

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 przecież 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 (Stolica)

Wypoczywasz w pokoju na piętrze, aż do późnego wieczora, kiedy to do środka wchodzi rozentuzjazmowany 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 (Stolica)

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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Symbol**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

43 (Stolica)

– Nie znam jego imienia, wyglądał jak wielu mężczyzn z tego miasta. Płacił dobrze...

– Gdzie miałeś odebrać zapłatę?

Mówisz prawdę. **129**
Kłamiesz. **96**

44 (Stolica)

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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złoto za popiół**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

45 (Stolica)

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 (Stolica)

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 (Stolica)

Nim straciłeś przytomność, poczułeś jeszcze, jak ktoś potężnym kopnięciem rozbija Twoją maskę. Zostałeś dotkliwie pobity i okaleczony, bowiem część symboli z Twej twarzy zostało zamazanych przy użyciu noża. Teraz włóczysz 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, że 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 chwila Cię obudzić. Intruz mówi, jego zdaniem, poważnym tonem:

– Musisz iść ze mną.

– Co... Czego chcesz?

– Przysyła 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 (Stolica)

Przez następne dni rozpaczliwie próbujesz przeżyć, żebrząc o każdy kęs strawy. W końcu zdajesz sobie sprawę z tego, że 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Człowiek ulicy**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

49 (Stolica)

Twój plan jest prosty. Za dnia zwykle przewijają się tutaj tysiące ludzi. Liczysz, że 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 słyszysz za sobą:

– Stój!

Zatrzymujesz się. **13**
Uciekasz. **92**

50 (Stolica)

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 (Stolica)

– Dziękuje 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 nieznajomy i nie wychodź aż do zmierzchu. Możesz po drodze przekąsić 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 (Stolica)

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 zaryzykować. Wracasz tej nocy do stolicy. **31**
Nie umrzesz przecież z głodu przez dwa dni. Poczekasz tutaj do świtu. **69**

53 (Stolica)

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 wyborne potrawy rekompensują te czasowe niedogodności.

Po wyroku skazującym siedemnastu kapłanów na karę śmierci, zostajesz poinformowany, iż po *pokazowej chłoście* 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 (Stolica)

Ukrywacie się wewnątrz przybytku, mając nadzieję, że arcykapłan jak zawsze przybędzie na poranną uroczystość. 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 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 wzmaga, 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zapłata za popiół i krew**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

55 (Stolica)

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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Układ z wrogiem**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

56 (Stolica)

Jeśli posiadasz Informację **#29**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **B**.

A

Najpierw przerzucasz 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 życie...

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

B

Po przerzuceniu 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 (Stolica)

– 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 (Stolica)

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 (Stolica)

Mężczyzna zręcznie odbija Twój pocisk pochodnią, jednak pożółkłe 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 mu 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 jakiejś alternatywy.

Skręcasz mu kark. **45**
Wysłuchujesz go. **55**

60 (Stolica)

W pierwszej kolejności próbujesz odszukać dom kapłana, który zlecił 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 (Stolica)

– Nie bądź zbyt pewny siebie! Jeden pożar nie strawi porządku trwającego od stuleci! Ciebie zaś czeka śmierć; umrzesz jutrzejszego popołudnia, psie. Właśnie wpadłem na pewien genialny 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 cudownie zdarzy się coś, co wpłynie na Twoją obecną sytuację...

Przejdź do paragrafu **34**

62 (Stolica)

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 wszystkim ludziom – twierdzi z entuzjazmem.

Nie zważasz zbytnio 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.

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zapłata za popiół i krew**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym*

razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

63 (Stolica)

Przewracasz mężczyznę na posadzkę, zadając mu uprzednio potężny cios w szczękę. Szamoczecie się przez dłuższą chwilę. W pewnym momencie czujesz, jak przeszywa Cię paraliżujący ból. Z przerażeniem spoglądasz na tkwiący w Twym brzuchu sztylet, przenosisz wzrok na wyrażającą triumf twarz arcykapłana, po czym błyskawicznie wyrywasz 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 dopomóc. 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Symbol**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

64 (Stolica)

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 ukryliście księgę, a zyskasz wolność!

– Łżesz mi prosto w oczy, o arcykapłanie. Wolę już raczej gnić 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 (Stolica)

Podejmujesz 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 mężczyzna nie wyjawił 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, że zwraca więźniowi wolność. Twój zleceniodawca informuje Cię, iż jego poprzedni został, niestety, zasztyletowany przez nieznanych 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 najmniejszego zamiaru narażać się na kolejne nieprzyjemności...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Stare metody nowej władzy**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

66 (Stolica)

– 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 (Stolica)

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 (Stolica)

– Istotnie. Gdybyś nie potraktował mnie jak więźnia i uczciwie wywiązał się z naszej umowy, teraz nie miałbyś żadnych problemów.

– Będę szczery, 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 (Stolica)

Zmęczenie ostatecznie triumfuje nad głodem. Zasypiając masz nadzieję, że 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. Napotkana grupka wędrownych żebraków w kilku słowach streszcza Ci sytuację w mieście. Wedle ich słów arcykapłan uwięził 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 wypraszając kawałek chleba

i manierkę z wodą. Wracasz do swojej kryjówki, rozmyślając nad tym, czego się dowiedziałeś.

Przejdź do paragrafu **32**

70 (Stolica)

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 (Stolica)

Wypadasz jak oszalały na zewnątrz i natychmiast nieruchomiejesz. Strażnik patrolujący ulice, 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 (Stolica)

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! Bluźnisz 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 (Stolica)

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 Twej twarzy wciąż pozostawili Cię przy życiu, to mają w tym jakiś cel. Pozostajesz w niepewności jeszcze przez trzy dni, nim zostajesz wezwany, ku swemu zdumieniu, ale i zaniepokojeniu, przed oblicze arcykapłana.

Przejdź do paragrafu **123**

74 (Stolica)

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. Mógłbym ofiarować Ci moje niemałe oszczędności wraz z wozem i zapasami żywności, dzięki czemu mógłbyś spokojnie 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 zwyczajnie 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 Ci, po wykonaniu zadania, jak najszybciej opuścić obręb murów i zaczekać 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 (Stolica)

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 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Trudny powrót do domu**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

76 (Stolica)

Późną nocą ruszasz w drogę powrotną, wiedząc, iż cała Twoja nadzieja w byciu niezauważonym...
Uzyskujesz Informację **#33**

Przejdź do paragrafu **60**

77 (Stolica)

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 dostrzega, w pierwszej chwili jest wyraźnie zaskoczony, a nawet przerażony; natychmiast jednak odzyskuje zimną krew i krzyczy:

– Ty! To ty ją ukradłeś!

Przejdź do paragrafu **68**

78 (Stolica)

Twój gospodarz, sędziwy kapłan, nie jest zbyt rozmowny, ale nie przeszkadza Ci to zbytnio. Proste, aczkolwiek pożywne dania oraz wypoczynek sprawiają, że w pełni regenerujesz nadwątlone ostatnimi czasy siły. Korci Cię myśl o powrocie do Megiddo, wszakże Twój wybawca zostawił Ci 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 (Stolica)

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 szczęknięcie 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 niezwykłym 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. Jedynie kołatanie serca przypomina Ci czego dokonałeś...

Przejdź do paragrafu **116**

80 (Stolica)

Ciskasz w jego stronę pochodnią, po czym puszczasz się biegiem przed siebie. Nie pamiętasz kiedy ostatnio uciekałeś z taką szybkością i nie masz zamiaru zatrzymywać się ani na chwilę. Dociera do Ciebie fakt, że zniszczyłeś najprawdopodobniej najważniejszy budynek w całym królestwie. Jeśli teraz zostaniesz złapany... Nagłe uderzenie całkowicie zwala 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 (Stolica)

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 schwytany!

Przejdź do paragrafu **29**

82 (Stolica)

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 (Stolica)

– Kto ci zapłacił? Mów!

– Nie wiem. **43**
– Kapłan, który sporządza trucizny dla strażników. **129**

84 (Stolica)

Zostajesz doprowadzony przed bibliotekę gdzie, ku swemu przerażeniu, dostrzegasz spore zbiegowisko ludzi, odgrodzone kordonem straży od miejsca egzekucji, które napawa Cię prawdziwą grozą. Najwyraźniej masz być spalony na stosie! Arcykapłan na Twój widok 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 zanosi 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 (Stolica)

Napastnik wykonuje szybki sztych pochodnią, celując w Twoją twarz. Na szczęście zdążyłeś zasłonić się dłonią w której trzymałeś księgę. Ogień dotkliwe 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 (Stolica)

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 słabnąć. Osuwasz się bezwładnie na ziemię. Straciłeś przytomność.

Przejdź do paragrafu **11**

87 (Stolica)

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 w ogóle 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 młody przewodnik pośpiesznie prowadzi Cię do prostego, małego budynku położonego gdzieś w bogatszej części miasta.

Przejdź do paragrafu **79**

88 (Stolica)

Wykonujesz szybkie pchnięcie pochodnią prosto w twarz zaskoczonego mężczyzny. Zaraz po tym wymierzasz oślepionemu przeciwnikowi potężny cios pięścią 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.

Skręcasz w odnogę, która, sądząc po jej stanie, prowadzi chyba do uboższej części miasta. **9**
Idziesz przed siebie przedłużeniem ulicy, na której jesteś. **50**

89 (Stolica)

Na szczęście kapłan stawił się na czas razem z zaprzęgniętym we dwa konie wozem. Bez słowa pokazuje Ci skrzynie z suchym prowiantem oraz mnóstwem złota.

– Jest tego jakieś pięć tysięcy monet, starczy ci na dostatnie życie.

– Nie znam się zbytnio na powożeniu...

– Wynajęcie woźnicy to nie problem, ważny żebyś pilnował, czy cię nie okrada. Szukaj lepiej we wioskach niż miastach. Ja... Teraz muszę odjeść... Miasto wrze...

– Nie wydajesz się cieszyć z zemsty.

– Ja... Mogłem go po prostu zabić... Dopuściłem... Przez mnie... Spłonęła. Wszystko... – w głosie mężczyzny słychać żal. –... przepadło...

– Sam tego chciałeś. Zemsta ma swoją cenę, przyjacielu. Bywaj! (odjeżdżasz) **8**

– Nadal możesz tego dokonać. (poddajesz pomysł nowego spisku) **16**

90 (Stolica)

– Tak... Odejdź zatem, dam ci złoto i zejdź mi z oczu.

– A transport?

Spojrzenie rozmówcy starcza za odpowiedź. Czekasz, aż wypłaca 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. Przyśpieszasz kroku, robisz się głody, a jedyną szansę na posiłek stanowi dla Ciebie dotarcie do najbliższego skupiska ludzi...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złoto za popiół**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

91 (Stolica)

– 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 Ci potężny cios płazem miecza. Maska rozbija się na kawałki, które dotkliwie ranią Twoją twarz. Kolejny cios, tym razem pięści, pozbawia Cię przytomności...

Przejdź do paragrafu **100**

92 (Stolica)

Rzucasz się do ucieczki, wymijając zręcznie jakąś starszą kobietę, która stanęła Ci na drodze. Pędzisz ile sił w nogach, szybko wpadając w plątaninę ulic miasta. Tutaj drogę wybierasz na oślep, chcąc jak najszybciej opuścić okolice świątyni.

Przejdź do paragrafu **108**

93 (Stolica)

Nie przypuszczasz, aby Twój zleceniodawca pojawił się przed świtem. Rzecz jasna jeśli w ogóle przyjdzie. Masz nadzieję, że 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 silnego napięcia związanego z wydarzeniami tej nocy, zasypiasz szybko.

Wstajesz wcześnie, 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 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**
... każesz mu się zatrzymać. **30**

94 (Stolica)

Jeden ze strażników trzymających pochodnię, po chwili wahania, podkłada ogień. Zaczynasz prosić o łaskę, coraz głośniej i głośniej; 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 (Stolica)

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. Zrobi wszystko żeby ją utrzymać.

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, że podzieli się tym ze swymi towarzyszami.

Około południa zmienia go inny strażnik, który wyraźnie unika nawiązania jakichkolwiek kontaktów z Tobą. Niedługo później otrzymujesz 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 (Stolica)

– 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. Zaoferował mi fortunę, a teraz...

Arcykapłan, wrzeszcząc dziko: *łżesz!*, 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. Mijasz, na szczęście pusty, stół z 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 nic 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 (Stolica)

Jeden ze strażników natychmiast wyciąga swój miecz, jednak pozostała dwójka brutalnie go powstrzymuje. Arcykapłan posyła 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 (Stolica)

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, że nie zaryglowano wrót na noc, jednak... Tracisz przytomność powalony potężnym ciosem w potylicę.

Przejdź do paragrafu **64**

99 (Stolica)

Starzec pada na ziemię, krzycząc przy tym 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 (Stolica)

Zostajesz osadzony w lochu i poinformowany, że czeka Cię śmierć. Strażnik nie ukrywa, iż nie postawiono Ci żadnych zarzutów.

– To z rozkazu arcykapłana – stwierdza lakonicznie. – Nie mamy w zwyczaju urządzać publicznych egzekucji, zostaniesz stracony bez zbędnego rozgłosu. Możesz również wybrać, czy chcesz zostać ścięty, czy wypić czarę z trucizną.

Jesteś oszołomiony, mimo to mamroczesz niepewnie:

– Ścięcie... **15**
– Trucizna... **122**

101 (Stolica)

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 nowego 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 Cię 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Stare metody nowej władzy**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

102 (Stolica)

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 pomieszania zmysłów*. Nie uwolniono natomiast osadzonych przezeń kapłanów z jego najbliższego otoczenia. Nawet Ty dostrzegasz, że 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 zbytnio, chcesz jedynie jak najszybciej opuścić to przeklęte 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Nowy ład**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

103 (Stolica)

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 (Stolica)

– 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 skrępowany i w asyście dwóch nie widzianych wcześniej strażników wyprowadzony z celi.

Przejdź do paragrafu **84**

105 (Stolica)

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 na cud. Charcząc, wybiegasz z budynku, łapczywie 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 (Stolica)

Zawracasz, chcąc jak najszybciej opuścić podziemia. Wszędzie szaleje już ogień, dym powoli zaczyna zastępować powietrze, chyba nazbyt gorliwe wykonałeś swoją prace. 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, łapczywie wdychając świeże powietrze. Udało Ci się!

Przejdź do paragrafu **71**

107 (Stolica)

Wyraźnie słyszysz, jak ktoś za Tobą podąża. W dodatku najwidoczniej nie zależy mu zbytnio na tym, czy będziesz sobie zdawał sprawę z jego obecności, czy nie.

Przyśpieszasz kroku. **86**
Odwracasz się gwałtownie. **128**

108 (Stolica)

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, że bardzo szybko zaczynasz nienawidzić to miejsce bardziej niż strefy poza murami Megiddo. Bojąc się wyjść na zwykłe ulice, spędzasz tu trzy dni, żebrząc 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.

Późnym popołudniem, czwartego dnia, dostrzegasz, ku swemu zdumieniu, strażnika patrolującego okolice. Przez myśl przechodzi Ci, że być może powinieneś 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 (Stolica)

Wolisz nie ryzykować starcia z uzbrojonym przeciwnikiem. Teraz przynajmniej masz jasność sytuacji. Wprawdzie zostawiono Ci pewien zasób swobody, lecz bez wątpienia jesteś więźniem kapłanów. Wiesz, że dyskusja z nimi byłaby bezcelowa, spodziewasz się usłyszeć określeń w typu *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 (Stolica)

Twój rozmówca nie kryje zadowolenia z takiego obrotu spraw. Dokładnie informuje Cię o szczegółach zadania. Okazuje się, że w nocy biblioteka w ogóle nie jest strzeżona. Wszelkie dokumenty składowane są bowiem pod ziemią, zaś dostępu do

nich bronią niezwykłe 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 za zadanie wynieść jeden z owych woluminów.

Mężczyzna wychodzi, a na jego miejscu pojawia się chłopak, który zajmuję 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 (Stolica)

Gdy docierasz na miejsce, przez świątynię przewija się jeszcze sporo ludzi. Pomimo to bez wahania podchodzisz wprost 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 wcześnie i grzecznie „poproszony", aby bezzwłocznie udać Cię, naturalnie w asyście dwóch strażników, prosto przed oblicze arcykapłana.
Uzyskujesz Informacje **#27** i **#28**.

Przejdź do paragrafu **123**

112 (Stolica)

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 tuż przed wykonaniem kary. Arcykapłan składa Ci niezwykłą propozycję, obiecuje Ci bowiem wolność w zamian za Twoje zeznania. Miałbyś je złożyć publicznie, wskazując inicjatorów spisku, w którym nieświadomie wziąłeś 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 (Stolica)

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 (Stolica)

Rozmowa nie trwa długo. Zostajesz poinformowany, że wszelkie prace związane z odszyfrowaniem symboli z Twej twarzy zostały zakończone. Niestety, 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 kosztować. **10**

– Nie! Nie dam się okaleczyć tylko dlatego, że chcecie zachować jakieś swoje sekrety! **91**

115 (Stolica)

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 śladu, 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, ale wciąż żyjesz. Dlaczego? Przez myśl przechodzi Ci pomysł, że być może stary miał tylko niewielką porcję trucizny, więc większą jej dawkę spożytkował na zaprawienie strawy swojego wielkiego sługi, a porcja dla Ciebie okazała się za słaba, żeby Cię zabić. Czujesz, jak żołądek podchodzi Ci do gardła, długo wymiotujesz.

Masz jednak szczęście, zostajesz znaleziony przez grupę wędrowców, która akurat przechodziła w okolicy. Po pewnym czasie, i licznych perypetiach, udaje Ci się wrócić do Megiddo. Nigdy więcej nie słyszysz o starcze, 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...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Nowe życie w starym mieście**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

116 (Stolica)

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 jakiegoś 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 posłaniu. 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, wyrywasz 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 dotrzymywania umów... **93**
Przeszukać dom, po czym opuścić miasto. Obawiasz się, że na Twoje życie czeka więcej zabójców, o wiele groźniejszych niż zwykły starzec... **7**

117 (Stolica)

Dochodzisz do wniosku, że 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 (Stolica)

– 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 wypełza zdrada... Sam... Sam wymierzę ci sprawiedliwość.

Istotnie, mężczyzna wyrywa jednemu ze zdumionych 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 (Stolica)

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 (Stolica)

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 (Stolica)

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. Chyba spodziewał się, iż prędzej czy później dojdzie do takiej sytuacji. Pomimo tego, gdy dzieli was niecały metr, traci nagle odwagę i krzycząc 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 myślą o zdobytym bogactwie: lśniącym złocie, zapłacie za spaloną wiedzę i przelaną przez Ciebie krew...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zapłata za popiół i krew**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

122 (Stolica)

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 przełyk, docierając do żołądka. 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, że odzyskałeś przytomność, jest dla Ciebie 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, że 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 (Stolica)

Tak oto ponownie stajesz przed obliczem arcykapłana, który tym razem nie sprawia wrażenia przychylnie nastawionego. Mężczyźnie 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 (Stolica)

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 (Stolica)

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 (Stolica)

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 (Stolica)

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. Pójdziesz 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 będę w stanie

niezauważony 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 zadźga cię w jakimś zaułku. A ja oprócz złota oferuję ci jeszcze transport, wraz z ochroną oczywiście, do twojego miasta. Doceń to.

– Dobrze, zgadzam się. **110**

– Żegnaj. **17**

128 (Stolica)

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 tak 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 (Stolica)

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 na blisko dekadę pogrążyło się w krwawej wojnie domowej pomiędzy zwolennikami władzy kapłanów a orędownikami zwiększenia wpływów króla. Zwycięstwo monarchy przyniosło Ci wolność. Jesteś już jednak wrakiem człowieka. Żebrząc o każdy kęs, zaczynasz swoją długą podróż powrotną do Megiddo, poprzez zniszczone wojną ziemie...

Ukończyłeś grę książkową ***Szklana Twarz*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Mijając zgliszcza**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Szklaną Twarz****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

130 (Stolica)

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 przetrwałeś. 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 obskurnego 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...

Chcesz coś jeszcze powiedzieć, lecz gwałtownie zaczyna ogarniać Cię senność. Wkrótce zasypiasz...

Przejdź do paragrafu 87

Beniamin Muszyński

Megiddo

Opowieść o władzy

Prolog

Pierwsze promienie wschodzącego słońca padły na galopującego poprzez równinny, z rzadka porosły trawą, teren jeźdźca. Budzący się do życia, nowy dzień wyłonił z cienia cel jego wędrówki: oto na horyzoncie widoczny był zarys miejskich murów. Teraz już nic nie powinno mu przeszkodzić w wypełnieniu misji. Zerknął na swego wierzchowca i widząc, że nieszczęsne zwierzę biegnie ostatkami sił, obficie brocząc pianą z pyska, pozwolił mu zwolnić tempo.

– No mały – rzekł, klepiąc rumaka po karku – w mieście sobie wypoczniesz. O ile można jeszcze nazwać to miejsce miastem...

Mężczyzna czuł się nieswojo, wjeżdżając do naznaczonego bezlitosnym zębem czasu Megiddo. Nie na darmo nazywano to miejsce Upadłym Miastem. Ta, niegdyś potężna, metropolia rozmiarem dorównująca stolicy, jeśli nawet jej nie przewyższająca, teraz przedstawiała obraz niemal całkowitego zniszczenia. Za główną bramą, a raczej tym co niegdyś nią było, rozpościerało się morze ruin. Z większości kamiennych budowli pozostały jedynie fundamenty, zaś nieliczne ocalałe budynki straszyły zapadniętymi dachami, zionącymi czernią oknami i wszechobecnym żółtawym mchem, który porastał każdą ścianę. Prawowici mieszkańcy opuścili to miejsce przed przeszło sześciuset laty, podczas Ostatniej Wojny, oddając je na pastwę natury i czasu. Zaiste ponury żart losu: przetrwali wieloletnie oblężenie tylko po to, aby porzucić całkowicie zrujnowane domostwa i udać się na tułaczkę w głąb królestwa.

Jeździec musiał odstąpić od rozmyślań o przeszłości i ponownie skupić swoją uwagę na powierzonym mu zadaniu, oto bowiem dojeżdżał do otoczonej niskim, niedbale postawionym murem części, stanowiącej niegdyś centrum miasta. Była to dawna dzielnica możnych, która najmniej ucierpiała podczas krwawych walk przed setkami lat. Obecnie całe to miejsce, znajdujące się na samym krańcu ziem królestwa, bezpośrednio sąsiadując z nieurodzajnymi ziemiami Wschodniego Pustkowia, stanowiło azyl dla wszelkiego rodzaju banitów i innych wyrzutków, którzy z tych czy innych powodów woleli nie pokazywać się na ziemiach, gdzie królewskie prawo cokolwiek znaczyło. Po chwili wahania mężczyzna zsiadł z konia i energicznie zakołatał do miejskich wrót. Odpowiedziała mu jedynie cisza. Ponownie załomotał, tym razem uderzając pięściami i krzycząc:

– Otwierać w imieniu króla! Już dzień!

Zza drewnianej powierzchni dobiegł go czyjś zaspany głos:

– Sam sobie otwórz, do cholery! Jesteś w Megiddo!

Nieco zdezorientowany odpowiedzią chwycił za kołatkę i powoli rozwarł jedno ze skrzydeł bramy na oścież. Wprowadził do środka wierzchowca, rozglądając się za

odźwiernym. Dostrzegł go leżącego na baraniej skórze rozciągniętej na ziemi. Najwidoczniej próbował ponownie zasnąć.

– Hej! Ty! Jestem tu w imieniu naszego władcy, chcę rozmawiać z zarządcą miasta!

Wypoczywający mężczyzna podniósł się z ziemi i, mierząc przybysza spojrzeniem pełnym niekłamanego oburzenia, odburknął:

– Czego jeszcze chcesz? To miejsce nie podlega królowi, to nasze miasto. To raz. Dwa, daj mi święty spokój człowieku, nie mamy żadnego zarządcy, władzę sprawuje Rada Miasta.

– Gdzie urzędują?

– A gdzie im się spodoba! Nikt nie wie po co właściwie tutaj są. Każdy pilnuje swoich spraw.

– Mimo wszystko chciałbym zobaczyć się z waszą Radą.

– No dobra: trzy. Idź w cholerę! Skąd ja niby mam wiedzieć, gdzie ta banda nierobów się podziewa?! Ja tu pilnuję żeby w dzień do miasta nie właziły zwierzęta, a że jest środek lata to postanowiłem zdrzemnąć się na świeżym powietrzu.

– Nie wiesz zatem...

– Nie! Idź, poszukaj kupca albo kowala, oni wiedzą najwięcej co się dzieje w mieście. A jeśli czegoś nie wiedzą, to spytaj Gospelta. On wie wszystko. Żegnam!

Rozdrażniony mężczyzna wrócił na swoje posłanie zostawiając rozmówcę samemu sobie, ten zaś w milczeniu dosiadł wierzchowca i ruszył przed siebie próbując odszukać wzrokiem jakichkolwiek szyldów. W gruncie rzeczy nie liczył na to, że przyniesie to rezultat. Klnąc pod nosem, pocieszał się myślą, iż już niedługo panujący tu chaos zostanie, przynajmniej na jakiś czas, skutecznie ukrócony...

Rozdział I
Nieproszeni goście

Półmrok panujący wewnątrz pomieszczenia, gdzie jedynym źródłem światła był rozniecony w palenisku ogień, ustąpił gwałtownie pod naporem słonecznego blasku wpuszczonego przez rozwarte właśnie okiennice. Krępy mężczyzna, któremu poruszanie się sprawiało wyraźną trudność, odszedł od okna i donośnym głosem zakrzyknął w stronę drzwi prowadzących do części mieszkalnej budynku:

– Grif! Już dzień!

– Zaraz Sarafinie! Jem! – odkrzyknął mu nieco ochrypły, męski głos.

– W porządku, rozpaliłem palenisko sam!

Sędziwy, chromy kowal zlustrował pełnym dumy wzrokiem swój warsztat i ruszył niezdarnie ku jednemu z masywnych stołów, aby wyrównać, krzywo jego zdaniem, położone narzędzia. Zaczynał się kolejny dzień pracy.

Dochodziło południe, gdy rytmiczny odgłos uderzania w rozgrzane żelazo ustał w chwili, kiedy do pomieszczenia wtargnął z impetem niski, wręcz karłowaty mężczyzna i, swoim zwyczajem energicznie pocierając łysinę, zakrzyknął triumfalnie:

– Wieści!

– San, do cholery, kiedyś wyważysz te drzwi! Z drzazg będziesz składał nowe! – wrzasnął Sarafin.

– Czego to się znowu dowiedziałeś? – zapytał wysoki, czarnowłosy mężczyzna, który dzierżył oburącz wielki młot.

– Grif, nie uwierzysz! Ty zresztą też nie Sarafinie!

– Wiec po co tu przylazłeś? – spytał niecierpliwie kowal.

– Wojsko nadciąga! Pół tysiąca ludzi, piechota chyba. Będą tu w przeciągu najbliższego tygodnia i, zdaje się, zostaną na trochę. Dziś rano jakiś posłaniec rozmawiał o tym z naszymi radcami.

Zarówno kowal, jak i jego pomocnik odłożyli narzędzia i ze zdumieniem wpatrywali się w rozradowanego przybysza. Pierwszy odezwał się starszy z rzemieślników, mówiąc z niedowierzaniem:

– San... Czy ciebie to cieszy, idioto?

– Oczywiście, że nie! Ale pierwszy się o tym dowiedziałem, szybciej od Gospelta, rozumiecie? Od Samego Gospelta! Więc... – mężczyzna nagle spoważniał – to niemały wyczyn. W każdym razie nie wiem nic więcej, mają tu przybyć właściwie nie wiadomo po co i przejąć czasowo rządy w mieście. Może później przyjdzie ich więcej. W każdym razie sprawa jest poważna.

Sarafin milczał przez dłuższą chwilę, po czym rzekł:

– Cóż... Mieszkam tu od ponad czterdziestu lat, jestem jednym z pierwszych nowych osadników... Ja... Myślicie, że będziemy zmuszeni opuścić Megiddo?

Przez dłuższą chwilę nikt nie odpowiedział. Wszyscy trzej mężczyźni stali w milczeniu, wsłuchując się w odgłos ognia łapczywie trawiącego drewno w palenisku. Pierwszy odezwał się Grif, sugerując nieśmiało:

– Może po prostu odejdą? Przecież o odnowie Megiddo nie ma mowy...

– Właśnie – przerwał mu w pół słowa kowal. – I to mnie właśnie martwi. Skoro żyjemy na tak odległych rubieżach, to widzę tylko jeden powód, żeby przysłać tutaj wojsko. Ktoś nadciąga ze strony pustkowi.

– Armia? – spytał z niedowierzaniem San.

– Najprawdopodobniej. A w takim wypadku musielibyśmy opuścić Megiddo. Dla króla to miejsce jest jedynie stertą gruzów, pośród której mógłby łatwo ulokować swoją armię i stworzyć skuteczny punkt oporu przeciw najeźdźcy.

– Nie zostałby nawet gruz... – dokończył Grif.

Po raz kolejny zapadła cisza. Tym razem pierwszy przerwał ją sędziwy kowal, mówiąc:

– Wracajmy do pracy. A ty spróbuj się czegoś jeszcze dowiedzieć...

– Ma się rozumieć – odparł karzeł pocierając łysinę.

– Naprawdę... wiedziałeś wcześniej od Gospelta?

– Cóż... Oczywiście, że nie. Po prostu chciałem wymyślić sobie jakąś pozytywną stronę tego wszystkiego. Taki już jestem. Bywajcie!

Kowal i jego pomocnik odprowadzili wzrokiem przyjaciela, jednocześnie krzywiąc się, gdy ten wychodząc, trzasnął z całych sił drzwiami. Po chwili obaj bez słowa wrócili do pracy. Przez najbliższe dni wszystko miało zostać po staremu... A potem?

***

Wnętrze karczmy pękało w szwach, chociaż do dnia przywiezienia comiesięcznego zapasu alkoholu pozostały niemal dwa tygodnie. Tego wieczora ludzie pożądali jednak bardziej informacji niż trunków. Mimo iż rozmowy gości zlewały się w jeden wielki szum, uważny słuchacz bez trudu mógłby wyłapać kilka słów powracających we wszystkich niemal dysputach: „armia", „obcy", „tego tu nie było", „przyszłość". Wyjątku nie stanowiła dwójka mężczyzna siedzących na podłodze pod jedną ze ścian. Krzesła, alkohol oraz porządne jedzenie; z braku tych trzech rzeczy słynęła jedyna w Megiddo karczma prowadzona przez wszechwiedzącego Gospelta. San i Grif rozmawiali o najnowszych wieściach, często robiąc sobie nawzajem docinki. Przybyli tutaj niemal w tym samym czasie, przed dziesięciu laty. Chociaż uciekali z zupełnie innych powodów i zupełnie różnych części królestwa, to dobiegający obecnie

trzydziestki pomocnik kowala szybko nawiązał nić porozumienia ze starszym od siebie o pięć lat łysym wesołkiem. Teraz obaj byli poważniejsi niż zwykle, zaś czarnowłosy mężczyzna raz jeszcze spytał towarzysza:

– Jesteś pewien?

– Absolutnie. Sam Gospelt mi to powiedział. A to właśnie jego o ciebie pytano.

– Czego mogą chcieć ode mnie ci ludzie?

– Cholera ich wie... Przybyli ledwie wczoraj, a już o ciebie rozpytują. Zresztą widziałeś ilu ich było. Nie więcej niż pięćdziesięciu, reszta pewnie pojawi się niedługo. Słyszałem też, że prowadzi ich jakiś dowódca aż ze stolicy. Tutaj zanosi się na coś dużego, przyjacielu.

– Kron?

– Co?

– Ten dowódca. Nazywa się Kron?

– Aaa... Tak, tak. Właśnie miałem to powiedzieć. Skąd wiesz? Znasz go?

– Pamiętasz, jak ci opowiadałem, za co zostałem skazany na banicję?

– Mhm. Bawiłeś się w spiskowca... Faktycznie! Teraz pamiętam! Mówiłeś, że aresztował cię dowódca straży, Kron! Myślisz, że to ten sam?

– Z pewnością... Widać awansował przez ten czas. Swego czasu był moim przyjacielem...

– Zanim zafundował ci wycieczkę do Megiddo. Może pomyślał, że skoro już jest w okolicy, to mógłby cię odwiedzić, he he...

– Niech go szlag! Chociaż jak go znam, to prawdopodobnie masz rację. Ufałem mu bardziej niż rodzonemu ojcu, a gdy zamknął mnie w lochu nawet nie postarał się o lepsze żarcie, musiałem przez parę tygodni jeść jakieś pomyje!

– To takie przykre... He, he... Słuchaj Grif, może na jakiś czas wyniósłbyś się z miasta? Nie wiadomo, czego on może od ciebie naprawdę chcieć...

– Nie przeceniaj mnie San, jego obecność tutaj nie ma nic wspólnego ze mną.

– W takim razie czego on i całe to cholerne wojsko szukają w okolicy?

– Albo na kogo czekają...

– Jak to mawia nasz drogi Sarafin – tu mężczyzna przybrał ton głosu mający przypominać pomrukiwanie starego kowala – *Okaże się, co ma być.*

Grif zaśmiał się, klepiąc przyjaciela po ramieniu. San miał rację, nie było powodu, żeby martwić się na zapas. z pewnością Kron chciał po prostu zobaczyć, co słychać u dawnego przyjaciela, być może poczucie winy nadal go dręczy. Chociaż najprawdopodobniej wciąż jest przekonany, że *tego wymagało prawo*. Jednak mimo wszystko fakt, iż to właśnie on został tu skierowany, poważnie zaniepokoił mężczyznę. Skoro wysłano Krona, to sprawy w okolicy, o cokolwiek tutaj chodziło, musiały przybrać naprawdę poważny obrót...

***

Na rozległej dolinie, tonącej w mroku bezksiężycowej nocy, uparcie migotało kilka źródeł światła. Do jednego z nich skradała się ukryta w ciemności postać. Czyniła to na tyle zręcznie, że czwórka strażników pilnujących ognia była całkowicie zaskoczona, gdy w krąg światła wszedł nagle rosły mężczyzna. Blask płomieni padł na jego krótko przystrzyżone, jasne, a miejscami już siwe, włosy. Widząc zdumienie wartowników, intruz rzekł rozbawiony:

– Wybaczcie mi ten mały podstęp, nie mogłem się powstrzymać.

– Mogliśmy być bardziej uważni dowódco.

– Zaiste, zaiste... Jak warta?

– Pustki, cisza i spokój.

Kron chciał coś jeszcze powiedzieć, lecz zamilkł raptownie, uważnie nasłuchując. Jego podkomendni natychmiast uczynili to samo, zaś po chwili jeden z nich zawyrokował:

– Jeźdźcy, mała grupa. To chyba nasz daleki zwiad, prawda dowódco?

– Zapewne. A przynajmniej mam taką nadzieję... Szybko, niech któryś weźmie szczapę z ogniska i da im znak. Nie chcę, żeby szukając mnie, pobudzili pół obozu.

Nie minął kwadrans, gdy szóstka zwiadowców dotarła na miejsce, zaś jeden z nich szedł już z dowódcą na stronę, aby złożyć pełny raport. Kron uważnie wysłuchał jego słów, po czym stwierdził:

– Zatem bez wątpienia ta armia liczy sobie najmniej piętnaście tysięcy głów? Jesteś tego absolutnie pewien?

– Właściwie może być ich nawet o kilka tysięcy więcej. Ponadto, jak wspomniałem, zupełnie nie poruszają się jak wojsko. To raczej... wielka grupa wędrowców...

– Zbyt wielka, jak na mój gust. Kimkolwiek są i czegokolwiek chcą na naszych ziemiach, za tydzień dotrą do granicy... Idź, odpocznij. O świcie ruszamy do Megiddo.

Zwiadowca posłusznie ruszył w stronę obozowiska, pozostawiając swego dowódcę sam na sam z myślami. Te zaś pomknęły ku przyszłości, jawiącej się obecnie w równie ciemnych barwach jak otaczająca mężczyzn, głęboka, czarna noc.

***

Dochodziło wczesne popołudnie, gdy Grif, chyba już po raz setny tego dnia, spojrzał z obawą na drzwi, przez które w każdej chwili ktoś mógł wejść do kuźni. Sarafin zwrócił uwagę na dziwne zachowanie pomocnika, lecz z doświadczenia wiedział, że w takich sytuacjach każda próba uspokojenia go dawała zwykle odwrotny skutek. Spytał wprawdzie o powód tej nerwowości, lecz udzielone wyjaśnienie tylko utwierdziło

go w przekonaniu, iż jego rady nie na wiele się tu zdadzą. Teraz jednak, widząc jak przyjaciel znów zerka ku wejściu, zawyrokował:

– Wątpię, aby ten twój Kron pojawił się tu osobiście. Skoro, jak mówiłeś, pełni jakąś ważną funkcję, to musiałby być głupcem, żeby spotykać się z banitą na oczach podwładnych.

– Sęk w tym, że zawsze brakowało mu zdrowego rozsądku. To doskonały wojownik i zapewne świetny dowódca, jednak jako, powiedzmy, *zwykły człowiek* kiepsko dawał sobie radę...

– Pies wojny, znałem paru takich. Z czasem wola walki zmienia się u nich w krwawą rządzę. Na pewno słyszałeś o Uzielu...

– A kto nie słyszał? Bestia na łańcuchu prawa. Myślę, że ten rzeźnik nadal jest w służbie króla.

– Jest skuteczny, mimo swoich metod.

Dalszą rozmowę przerwał trzask otwartych z impetem drzwi. Sarafin, nie odwracając się nawet w tamtą stronę, rzekł zrezygnowanym głosem:

– Witaj, San...

– Nie czas na powitania! Idzie tu jeden z tych wojowników, przed chwilą słyszałem jak pytał o kuźnię!

– To jeszcze nic nie znaczy... – odparł stary kowal, tym razem odwracając się w stronę przybysza.

– Jak wyglądał? – spytał Grif, czując, że właściwie zna odpowiedź na to pytanie.

– Ma ze dwa metry, barki jak u wołu...

–... jasne włosy – dokończył najmłodszy z mężczyzn, po czym stwierdził lakonicznie – to on.

– Cóż, wracajmy do pracy – rzekł kowal dokładnie w chwili, gdy do wnętrza warsztatu wszedł pewnym krokiem Kron.

Rozejrzał się po pomieszczeniu i gdy dostrzegł dawnego towarzysza z uśmiechem na twarzy, zakrzyknął:

– Grif!

– Witaj, Kronie. Minęło trochę czasu od naszego ostatniego spotkania...

– Skończ z tym, obaj wiemy, że nie jestem tu mile widziany. Chcę ci tylko udzielić dobrej rady. Na osobności.

– Pracujemy tu na nasz chleb – wtrącił się Sarafin.

– Mogę zapłacić za dzień waszej pracy.

– Nie jestem dziwką, żebyś mi płacił za spędzanie z tobą czasu. Mów co masz mi do powiedzenia i odejdź. Chyba, że naprawdę nie możesz o tym mówić przy świadkach.

– Mogę. Jak powiedziałem, to tylko dobra rada.

– Słucham zatem.

– A więc słuchaj. Radziłbym ci się wynieść z tego miasta i to możliwe najszybciej. Minęło już dziesięć lat, czas twojej banicji dobiegł końca przed dwoma. Jeśli nie chcesz, to nie musisz wracać do stolicy, zresztą nawet nie powinieneś tego robić. Po prostu Megiddo już niedługo będzie cholernie niebezpiecznym miejscem. To wszystko...

Kron rozejrzał się po kuźni po czym dodał:

– Dobrze, że jakoś tu sobie poradziłeś. Praca szybko wykorzenia z umysłu niebezpieczne zapędy...

– Możesz być pewien: nie zobaczysz już mnie w roli spiskowca. Bywaj, Kronie.

– Bywaj.

Wojownik pośpiesznie wyszedł z warsztatu, w którym na dobrych parę chwil zapanowała cisza. Nagle Grif zapytał poważnie kowala:

– Sarafinie, byłbyś w stanie opuścić Megiddo?

– Co?

– Cokolwiek złego mogę powiedzieć o Kronie, to jedno jest absolutnie pewne: do tej pory nigdy nie ostrzegał mnie, jeśli nie miał ku temu naprawdę ważnego powodu.

– Spędziłem tu czterdzieści lat... Czy mógłbym opuścić... dom?

– Wiem. Jednak mimo wszystko to miejsce jest jedynie stertą gruzu...

– Tylko tu nas chcą – wciął się do rozmowy San.

– Jeśli... – Sarafin zamilkł na chwilę, po czym dokończył ponurym tonem – jeśli zagrożenie będzie naprawdę poważne, to uciekaj. Ty i San. Dam wam moje oszczędności, zresztą sami też macie co nieco uzbierane. Ja przybyłem tu z własnej woli, wy musieliście.

– Na mnie nadal ciąży wyrok śmierci – stwierdził ponuro San. – Mimo wszystko byłem złodziejem i podpalaczem, chociaż nieumyślnym!

– Na drugim krańcu królestwa, dziesięć lat temu. W tej okolicy nikt nie zna twojej przeszłości. Mówię wam, jeśli będzie ku temu przyczyna, to uciekajcie. Tymczasem jednak czekajmy...

Nagle mężczyzna klasnął niespodziewanie w dłonie i dodał:

– Koniec przerwy, robota czeka!

San rzucił niedbałe *bywajcie!*, po czym wyszedł, nie zapominając jednak o obowiązkowym trzaśnięciu drzwiami. Mężczyźni w milczeniu wrócili do przerwanej pracy.

***

Kron bacznie obserwował, jak w oddali rzesza ludzi z wolna poruszała się naprzód, korzystając z ostatnich już tego dnia promieni słonecznych. Wiedział, że niedługo ta kilkunastotysięczna „wroga armia" rozbije swoje obozowisko; chaotyczne,

rozciągnięte bezwładnie na znacznym obszarze. To w żadnej mierze nie mogli być prawdziwi wojownicy. Sprawiali wrażenie olbrzymiego taboru.

– Jak szarańcza... – wycedził wściekle przez zęby.

Przez kilka minut obserwował, jak wędrowcy mozolnie kontynuowali swą podróż, po czym zwrócił się do stojącego nieopodal podkomendnego:

– Dziś nikt nie może pójść spać, chyba, że zarządzę inaczej. Wątpię, żeby byli szczególnie agresywni. Przewyższają nas wprawdzie liczebnością, ale z pewnością jest tam mnóstwo kobiet i dzieci. Nie zaryzykują ataku.

– A my?

– My... Będziemy czekać. To jacyś cholerni koczownicy. Na szczęście korzystają ze starego traktu prowadzącego do Megiddo. Nie znają tych terenów, więc będą się ślepo trzymali tej drogi.

– Zatem będą musieli wejść do wąwozu. Idealne miejsce na pułapkę!

– Dokładnie. Ale to ostateczność, nie jestem rzeźnikiem pokroju Uziela. Najpierw spróbuję z nimi porozmawiać. Kiedy zaczną rozbijać obóz, wyślij tam kilku konnych. Niech przekażą im, że chcę rozmawiać z przywódcą.

– Tak jest.

– Idź.

Wojownik odprowadził wzrokiem oddalającego się pośpiesznie mężczyznę, po czym ponownie skupił swoją uwagę na widocznym w oddali zagrożeniu. Tak bowiem musiał postrzegać tych ludzi. Mimo wszystko miał za zadanie załagodzić całą tę sprawę najdyskretniej, jak tylko mógł. Dlatego dostał pod komendę ledwie pięć setek ludzi, choć równie doświadczonych i lojalnych jak on. Tacy łączyli ze sobą dwie cechy idealnego wojownika: umieli świetnie walczyć oraz milczeć po wykonaniu zadania.

Dawno już zapadł zmierzch, gdy do postawionego od paru godzin w stan gotowości obozu wjechało dwóch jeźdźców. Wygląd zarówno ich samych, jak i dosiadanych przez nich zwierząt dobitnie wskazywał, że w ciągu ostatnich miesięcy przebyli szmat drogi. Po krótkim przywitaniu jeden z nich od razu przeszedł do sedna sprawy, mówiąc:

– Reprezentuję mój lud oraz majestat mego, niestety zmarłego niedawno, władcy.

– Jesteś zatem ich... przywódcą? Królem? – spytał Kron, obrzucając przybysza podejrzliwym spojrzeniem.

– Powiedzmy, bardziej przewodnikiem niż przywódcą. Przez wiele lat trudniłem się kupiectwem, nim ostatecznie osiadłem na dworze, przyjmując z rąk mego monarchy zaszczytny urząd doradcy do spraw handlu.

– Mów zatem... Pa.. Ph... Wybacz, zapomniałem twego obco brzmiącego imienia.

– Zwą mnie Phhat. Ja pamiętam twoje, Kronie, dowódco tej armii.

– To nie armia, lecz oddział. Jeden z wielu – mężczyzna zaakcentował ostatnie słowo.

– Nie wątpię. Przybywamy tu w pokoju. Nie chcemy wojny, jesteśmy narodem kupców, naszą ojczyzną do niedawna był Atip.

– Zatem jesteście z Atip! Nasze narody dawno temu handlowały ze sobą, właściwie byliśmy pewni, że już dawno pochłonęła was pustynia.

– Zaiste, żyliśmy w cieniu tego złowrogiego giganta przez wieki. Masz też rację mówiąc, że przegraliśmy walkę z nim. Nasze miasta, jedno po drugim, poddawały się pod wpływ niszczycielskiego żywiołu, rzeki wysychały, studnie wciąż były zanieczyszczane... ostatni cios zadała nam zaraza.

Kron wzdrygnął się nieco, słysząc te słowa. Widząc to, jego rozmówca natychmiast pośpieszył z wytłumaczeniem:

– To było kilkadziesiąt lat temu, jeszcze przed moimi narodzinami. Nikt z nas nie choruje bardziej, niż to się zdarza wśród wędrujących ludów. Nie chcę jednak mówić o przeszłości. Musieliśmy odejść, choć tak wielu z nas pozostało, zaś teraz przybiliśmy tutaj.

– Zatem macie zamiar osiąść na tych ziemiach?

– To nasza jedyna szansa na przetrwanie.

– Mogliście wysłać posłańców. Do tej pory dochodziły nas jedynie wieści o wędrującej w stronę naszych granic armii. Wzbudziliście niepokój.

– Nie to było naszym zamiarem. Chcemy osiedlić się tutaj, niektórzy nasi kupcy przybywali w ostatnich latach w te okolice, by dyskretnie zaczerpnąć języka. Dowiedzieliśmy się o opuszczonym mieście, Megiddo. Ono jest celem naszej wędrówki.

– Cóż, król gościnnie wita wszystkich osiedleńców na swej ziemi. Jeśli tylko podporządkujecie się jego prawom, zostaniecie powitani z otwartymi ramionami i, rzecz jasna, uzyskacie wszelką pomoc.

– Cieszy mnie to. Jak już powiedziałem, nie chcemy waśni. Jednak... nie myśleliśmy właściwie o osiedleniu się na królewskich ziemiach. Wieziemy ze sobą skarby naszej kultury i sztuki, chcemy objąć Megiddo w nasze posiadanie i kultywować tradycje naszego ludu.

– Założyć... nowe królestwo?

– Obejmujące wprawdzie jedno miasto, ale w istocie do tego właśnie dążymy. Musimy przetrwać jako naród, chyba to rozumiesz.

Kron zaniemówił, spoglądając zdumiony na swego rozmówcę, który sprawiał wrażenie, jakby nie pojmował w pełni wagi wypowiedzianych właśnie słów. Wojownik przez dłuższą chwilę zastanawiał się nad właściwym tonem odpowiedzi, jakiej musiał udzielić. Ostatecznie wybrał uprzejmą stanowczość, mówiąc:

– Jak wspomniałem, król chętnie przyjmuje osiedleńców, radzę wam zatem, abyście skorzystali z jego przychylności. Niestety, wasze plany nie mogą spełnić się całkowicie, Megiddo nie jest bowiem miastem zupełnie wymarłym.

– Żyje tam nie więcej niż dwie setki banitów niepodległych prawom waszego monarchy.

– Widzę, że wasi zwiadowcy dobrze się spisali. Zapomnieli jednak dodać, że, niezależnie od stanu tego miasta, wciąż leży ono na naszych ziemiach. W dodatku wokół niego powstało kilka nowych osad rolniczych, nie licząc już istniejących wsi.

– Sprawdziliśmy i to. Żyje tam w przybliżeniu czterysta osób. Nasza obecność...

– Wasza obecność – Kron raptownie zmienił ton głosu, dając upust swemu zdenerwowaniu – zależy tylko od tego, czy podporządkujecie się prawom króla.

– Nie mamy pieniędzy na podatki, nie możemy też porzucić wielbienia naszych bóstw.

– Jako osiedleńcy bylibyście zwolnieni z podatków na siedem lat. A co do waszych... bóstw... to nie możecie szerzyć ich kultu na tych ziemiach, nasz arcykapłan nigdy na to nie pozwoli.

– Odmawiasz nam zatem wstępu na te ziemie?

– Nie. Jesteście mile widziani jako osiedleńcy. Tylko jako osiedleńcy...

– Zatem odmawiasz.

– Nie myśl, że twój lud jest gotów do walki. Zmiażdżylibyśmy was w pierwszej bitwie.

– Och, nie wątpię, lecz mówiłem już, że nie przybyliśmy tu, by walczyć. O świcie po prostu ruszymy dalej, kontynuując naszą podróż do Megiddo. To wszystko, żegnaj.

– Żegnaj.

Mężczyzna odprowadził ponurym wzrokiem Phhata, który zamienił jeszcze kilka słów ze swym towarzyszem, po czym obaj dosiedli koni i pośpiesznie opuścili obóz. Wojownik przez dłuższą chwilę zastanawiał się nad kolejnym krokiem, wiedząc przy tym doskonale, że od tej chwili każda godzina jest na wagę złota. Ostatecznie wezwał zastępcę, wydając mu rozkaz:

– Zbierz ludzi, wyruszamy natychmiast, najdyskretniej jak to możliwe. Ci tułacze nie mogą zorientować się, że odchodzimy.

– Wracamy do Megiddo?

– Nie, to prawie cztery dni drogi stąd, nie mamy tyle czasu. Nie chciałem tego, lecz nie pozostawiono mi wyboru... Ruszamy do wąwozu. Na miejscu przygotujemy zasadzkę. Postaram się ich jakoś odstraszyć, nie chcę niepotrzebnego rozlewu krwi.

– Rozumiem.

– Wykonać.

– Tak jest!

Mężczyzna ruszył, aby jak najszybciej wcielić w życie przydzielone mu zadanie. Mimo to przeczuwał, iż jego dowódca nie osiągnie zamierzonego celu. Zbrojne starcie było jedynie kwestią czasu.

***

Dochodziło południe, zaś skwar lejący się z bezchmurnego, letniego nieba poważnie doskwierał przyczajonym po obu stornach wąwozu łucznikom. Każdy z nich już od świtu, po całonocnej wędrówce, zmuszony był pozostawać w pełnej gotowości, aby w odpowiedniej chwili nałożyć cięciwy na swą broń, przyłożyć strzałę, napiąć, wycelować i strzelić. Odebrać czyjeś życie. Życie jakiegoś styranego wędrówką starszego mężczyzny, kobiety, wychudzonego dziecka... To nie powinno być zadanie dla nich... Wśród prowadzonych szeptem rozmów wciąż powracało jedno imię: Uziel.

– To Uziel powinien się czymś takim zająć, razem ze swoimi rzeźnikami – wyszeptał właśnie jeden ze znużonych ludzi, nie wiedząc, że nieopodal przechodzi właśnie jego dowódca.

Kron nie zareagował, w zasadzie sam był podobnego zdania. Wysłano go tu głównie do negocjacji, tymczasem los zgotował mu rolę kata. Co gorsza, wędrowcy wciąż nie pojawiali się w wąwozie, chociaż powinni byli dotrzeć tutaj już dwie godziny temu. Od strony skąd nadciągnąć miał „nieprzyjaciel" dobiegł niezwykły tumult.

– Przygotować broń! – krzyknął z całych sił Kron.

Na jego rozkaz wszyscy poderwali się z ziemi, błyskawicznie zakładając cięciwy. O dziwo, szaleńczy (teraz było słychać to nader wyraźnie) tętent kopyt nie zmniejszył się ani na chwilę. Spoglądający w dół wojownicy omal nie krzyknęli, widząc, jak zza załomu skalnego wytacza się niczym rzeka ogromne stado wołów, osłów, mułów, a nawet wychudzonych koni. Przerażone czymś zwierzęta pognały przed siebie, wzniecając tumany kurzu, który jeszcze przez dłuższy czas opadał równomiernie na skalisty trakt. Kron wyczuł na sobie wzrok swego zastępcy, odwrócił się gwałtownie i spytał:

– Nasi zwiadowcy wrócili?

– Tak, przed momentem. Donoszą, że nieprzyjaciel pognał wszystkie swoje zwierzęta, sam zaś nie wszedł jeszcze do wąwozu.

– Co oni tam robią?

– Ponoć... Wszyscy coś mamroczą, padają na twarz przed jakimiś posążkami... Chyba modlą się do swoich bogów...

– Rozumiem... Skoro jeszcze nie weszli, mogą się tu pojawić najwcześniej za jakieś dwie godziny; każ ludziom wypocząć. Wprowadź mieczników do wąwozu. Ci głupcy zapewne liczyli, że moi ludzie czekają tam na nich od rana, dlatego wypuścili zwierzęta. Chcieli ich stratować, teraz na pewno nie będą spodziewali się zastać

kogokolwiek na swojej drodze. Niech nasi łucznicy, w razie walki, zabiją w pierwszej kolejności uzbrojonych... wrogów. A potem... Potem mają strzelać do reszty.

– Tak jest. Coś jeszcze?

– Tak, setka konnych ma zostać rozdzielona na dwie pięćdziesiątki. Pierwsza ma czekać u wyjścia z wąwozu żeby zająć się tymi, którzy umkną miecznikom. Drugą podziel na dziesięć piątek, jeśli nie damy rady zatrzymać wroga niech każda piątka jedzie do najbliższego miasta i w moim imieniu każe postawić w stan gotowości tyle wojska ile się da. Punkt zborny w Bater. To jest, o ile się nie mylę, trzy dni drogi od Megiddo. Natychmiast przyślij mi tu jeźdźców, osobiście przydzielę im miasta do których mają jechać, niech któryś przyniesie ze sobą mapę. To wszystko.

– Tak jest.

Kron westchnął ciężko. Wszystko szło, niestety, zgodnie z jego założeniami. Ci głupcy spróbują sforsować wąwóz pieszo wykorzystując przewagę liczebną. Jednak w najwęższym miejscu, gdzie rozlokował swoich ludzi, obok siebie, ramię przy ramieniu, przejść może nie więcej niż dwudziestu mężczyzn. Zanim – o ile w ogóle – nieszczęśni wędrowcy z Atip przedrą się przez zaporę z ponad dwustu mieczy, poniosą przerażające straty. Gdyby tylko dało się rozwiązać tę sprawę w inny sposób! Teoretycznie on, jako dowódca małego oddziału, który miał jedynie *zbadać pogłoski* o nadciągającej wrogiej armii, mógł uznać swoje zadanie za wykonane. Dowiedział się kim jest „wróg", powinien więc złożyć raport i wrócić do swych obowiązków. I w tym tkwił problem. Niestety, podlegał mu niemal każdy uzbrojony mężczyzna pozostający na wikcie królewskiego skarbca, z wyjątkiem ochroniarzy arcykapłana. On, Kron, był głównodowodzącym królewskich wojsk, jednym z najważniejszych ludzi w kraju. Musiał dbać o bezpieczeństwo zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne. Wielotysięczną rzeszę przybyszów chcącą przywłaszczyć sobie jedno z królewskich miast musiał zatem potraktować jako najeźdźców i stawić im zbrojny opór, jeśli nie osobiście, to przynajmniej wyznaczyć do tego ludzi. Dalsze rozmyślania przerwało mu pojawienie się grupy mężczyzn, jeden z nich niósł mapę. Nadszedł czas, by wydać ostatnie rozkazy przed bitwą, o ile można było tak nazwać konfrontację, do jakiej miało dojść w przeciągu najbliższych godzin.

Donośny śpiew znacznie wyprzedzał rzeszę ludzi, która z wolna posuwała się przed siebie. Kron czekał cierpliwie, wiedząc, iż lada chwila zza załomu skalnego wyjdzie pierwszy szereg przeciwników. Już od dłuższego czasu słyszał śpiewane przez liczący tysiące gardeł chór pieśni opiewające pokorę wobec losu.

– Dlaczego nie krzyczą bojowej pieśni? – wymruczał pod nosem poirytowany mężczyzna. – Głupcy, idziecie na śmierć...

Nagle dostrzegł to, czego tak usilnie wypatrywał i ów widok całkowicie go poraził. Oto kroczył pochód nagich starców i staruszek zawodzących właśnie zwrotkę o konieczności poniesienia ofiary dla dobra ogółu. Dowódca łuczników szepnął:

– Strzelać?

– Czekać! – odkrzyknął mężczyzna.

Widząc, że grupa porusza się nadzwyczaj powoli zakrzyknął z całych sił w ich stronę:

– Postradaliście rozum?! Zawróćcie!

Śpiew ucichł, zaś od strony tłumu dobiegł go czyjś donośny głos:

– Jeśli pozbawicie nas życia, odejmując gorycz starości, za nami pójdą młodsi. Gdy i ich pozbawicie życia, sami płacąc za to najwyższą cenę, po naszych i waszych trupach do tego kraju wkroczą nasze dzieci by budować Atip od nowa! Jesteśmy jednym narodem, przetrwany, jeśli choć jeden z nas przetrwa, by ponieść w przyszłe wieki dorobek poprzednich!

Kron poczuł, jak zaczyna oblewać go pot. Już od kilku minut łucznicy powinni strzelać, tymczasem makabryczny pochód wciąż parł bez przeszkód naprzód. Wystarczyłby jeden jego gest, żeby wszyscy ci ludzie padli ugodzeni chmurą strzał niczym skoszone zboże. Musiał podjąć decyzję, natychmiast.

– Zawróćcie! – krzyknął z całych sił. – Zawróćcie i powiedzcie reszcie, że bez przeszkód możecie kroczyć na królewskie ziemie oraz rozbić obozowisko pod Megiddo. Nie możecie jednak wkroczyć do miasta! Dajcie mi miesiąc, a wrócę do was z pomyślnymi wieściami!

Wędrowcy zatrzymali się na kilka chwil, po czym ponownie podjęli przerwaną wcześniej pieśń, tym razem ruszając w stronę, z której przyszli. Kron natychmiast wezwał do siebie zastępcę, wydając mu rozkazy:

– Natychmiast wycofaj wszystkich ludzi z wąwozu, niech jeźdźcy, których wyznaczyłem, ruszą rozgłaszać wieść o mobilizacji. Wojska mają pozostać w miastach w stanie gotowości, niech nie wyruszają do punktu zbornego. Od tej chwili obejmujesz tutaj dowodzenie. Masz doprowadzić naszych ludzi do Bater i czekać tam na mnie. Ja ruszam do stolicy po dalsze rozkazy. To wszystko. Sprowadź mojego konia, do siodła przytrocz jedynie koc i zapasy suszonego mięsa na jakiś tydzień, trochę wody. O resztę postaram się sam w najbliższym mieście, spiesz się!

– Wedle rozkazu!

Nie minęło pięć minut, a barczysty mężczyzna pędził już jak szalony, zmuszając swego wierzchowca do pełnego galopu. Musiał jak najlepiej skorzystać z czasu, który uzyskał. Jeśli przybysze będą obstawać przy swoim, spotka ich niechybna zagłada. Może uda mu się nakłonić ich do zmiany decyzji, proponując jakieś inne rozwiązanie. Do tego potrzebował jednak pełnomocnictwa!

Nie miał czasu na załatwienie tego drogą oficjalną, musiał zatem darować sobie dysputy z królem oraz jego doradcami i udać się bezpośrednio do prawdziwego, choć nieoficjalnego, źródła władzy.

Rozdział II
Pochopne decyzje

Starzec, odziany jedynie w płócienną przepaskę na biodra, powoli wcierał w kolana wonną maść, co rusz zaczerpując nowy jej zapas ze stojącego nieopodal miedzianego naczynia. Nerwowym ruchem odgarnął wierzchem dłoni swe długie, całkiem już siwe, włosy uparcie opadające na twarz. Był zdenerwowany, dochodziło dopiero wczesne popołudnie, a on musiał marnować czas na uśmierzanie bólu. Powinien teraz zajmować się sprawami stokroć ważniejszymi, niż jego sterane nieuchronnym upływem czasu ciało, które zwykł kurować wieczorami. Donośne pukanie natychmiast wyrwało go z tych ponurych rozmyślań. Ostrym, zważywszy na swój podeszły wiek, głosem rzekł:

– Wejść!

Kron wkroczył powoli do prywatnych komnat Menheriona, ostrożnie zamykając za sobą masywne wrota. Na dany przez starca znak pośpiesznie zrelacjonował sytuację, nie wspominając jednak o spotkaniu z Grifem w Megiddo. Arcykapłan cierpliwie wysłuchał słów gościa, po czym zawyrokował:

– Dobrze postąpiłeś, prosząc natychmiast po powrocie o audiencję u mnie. Wprawdzie jak widzisz, ten przeklęty kostno–mięsny wór zwany ciałem znów odmawia mi posłuszeństwa, lecz na szczęście umysł wciąż pracuje jak należy.

– Co zatem mam czynić?

– A jak myślisz? Chcę poznać twoje zdanie.

– Cóż... Ja, jako głównodowodzący królewskich wojsk, powinienem jak najszybciej rozpocząć przygotowania do ataku. Przybysze nie są wprawdzie wrogo nastawieni, jednak nie chcą podporządkować się naszemu prawu, zaś ich liczba przekracza tysiąc, wedle prawa można ich zatem postrzegać jako wrogą armię.

– Znasz zatem odpowiedź na dręczące cię wątpliwości, udzielam ci pozwolenia. Działaj zgodnie z naszym prawem.

– Arcykapłanie, chciałbym jeszcze dodać, że ja, jako wojownik...

Starzec westchnął, po czym stwierdził karcącym tonem:

– Od lat jesteś rycerzem, podobnie jak Uziel. Doprawdy nie wiem dlaczego obaj uparcie nazywacie siebie, tudzież swoich ludzi, wojownikami, jak gdyby żadna wola, oprócz własnej, nie krępowała waszych poczynań. To po pierwsze, zaś po drugie; doprawdy nie musisz mówić mi, co myślisz o tej sytuacji. Znam twoje zdanie, niestety nie ma ono tutaj żadnego znaczenia. Zagrożenie jest zbyt poważne, żeby je bagatelizować. Pomijając już sam fakt, że ci ludzie chcą założyć na terenie mojego królestwa własny kraj i zakorzenić własne wierzenia, to przede wszystkim stanowią doskonały pretekst. Tak, Kronie, pretekst do zwiększenia w tamtym rejonie ilości

wojsk, rozszerzenia administracji. Krótko mówiąc, wzmocnienia pozycji króla. Nie zapominaj, iż w oczach ogółu to on sprawuje władzę i lud oczekiwałby od niego kolejnych decyzji w sprawie kontaktów z nowo powstałym Atip. Poczułby się ważniejszy, niż jest w rzeczywistości, zaś jego, i tak zapewne pełen zgubnych fantazji i ambicji, umysł skłoniłby się ku coraz to niebezpieczniejszym rozważaniom.

– Rozumiem. Należy zatem ich zniszczyć.

– Znam cię lepiej niż myślisz, mój wierny Kronie. Powiedziałeś *należy*, zamiast *muszę*. To oczywiste, iż nie chcesz kalać sobie rąk niewinną krwią. Przez wiele, wiele lat wiernie mi służyłeś, ja zaś uczciwie odpłacałem ci za to. Tak będzie i w tym przypadku. Spuść psy z łańcuchów, niech zakosztują mięsa z odległych stron... – starzec uśmiechnął się ironicznie.

– Rozumiem. Jednak... – Kron przerwał, spoglądając pytająco na rozmówcę.

– Pozwalam ci mówić otwarcie.

– Nie jestem pewien, czy to bezpieczne pozwolić tej... sforze... znów się zebrać.

– Nie martw się o to. Po prostu go tu przyślij, dam mu odpowiednie rozkazy. Dostanie swoich ludzi. I tylko ich...

– W takim razie... – Kron nie potrafił powstrzymać się przed szerokim uśmiechem. – Każę mu przyjść jeszcze dziś, jeśli taka jest twoja wola.

– Doskonale, idź.

Starzec odprowadził wychodzącego mężczyznę pełnym aprobaty spojrzeniem. Kron był chyba jedynym człowiekiem, w którego lojalność mógł wierzyć niemal bezgranicznie. W dodatku nie musiał stale jej dokupywać, wystarczyło dobre traktowanie i regularne wyznaczanie zadań, żeby wojownik wciąż czuł się potrzebny. Zupełnie jak pies. W takim razie *kość*, którą właśnie mu rzucił, powinna całkowicie zaspokoić apetyt pupila na najbliższe miesiące, jeśli nie lata...

***

Kron maszerował w kierunku placu ćwiczebnego, gdzie spodziewał się zastać Uziela. Mimo, że nie udało mu się rozwiązać sprawy wędrowców po swojej myśli, był w doskonałym humorze. Nareszcie doczekał dnia, w którym będzie mógł oglądać ostateczną porażkę swojego największego wroga. Drogi wojowników skrzyżowały się po raz pierwszy niemal czterdzieści lat temu, gdy obaj wstępowali do królewskiej służby. Zaczynali jako strażnicy miejscy, powoli pnąc się po szczeblach wojskowej kariery. Choć obaj posiadali autentyczny talent zarówno w dziedzinie szermierki jak i dowodzenia, nie nawiązali między sobą nici porozumienia. Wręcz przeciwnie, z roku na rok początkowa niechęć powoli zaczęła przekształcać się w czystą nienawiść. O ile Kron stosunkowo szybko osiadł w stolicy, o tyle Uziel, wciąż miotany nowymi rozkazami, mozolnie przemierzał kraj, gasząc krwią wszelkie potencjalne ogniska

buntu. Przez te lata zebrał wokół siebie prawie osiem tysięcy podkomendnych, niemal dorównujących mu żądzą krwi. Upływ czasu skurczył jednak tę liczbę do ledwie tysiąca. W dodatku ostatnimi laty metody opętanego żądzą mordu wojownika były tak radykalne, że praktycznie pozbawiono go dowództwa. Wprawdzie oficjalnie zachował swój urząd, lecz jego ludzie zostali oddelegowani do okolicznych miast i skierowani do patrolowania najniebezpieczniejszych ich zakamarków. On sam spędzał natomiast całe dnie na treningu, wciąż łudząc się, iż po raz kolejny dostanie pozwolenie na uciszenie kilku wiosek. Kron minął właśnie główną bramę zbrojowni i wkroczył na plac, gdzie rosły mężczyzna z całych sił okładał drewnianym mieczem leżącego na ziemi rywala, który bezskutecznie próbował dosięgnąć leżącego nieopodal drugiego oręża ćwiczebnego.

– Skończ swoje krwawe zabawy. Mam dla ciebie wieści.

– Kron! Czym sobie zasłużyłem na zaszczyt rozmowy z moim ukochanym dowódcą! – mężczyzna parsknął pogardliwie, beztrosko odrzucając okrwawioną broń, jednocześnie czesząc gęstą, czarną brodę.

– Masz natychmiast stawić się przed arcykapłanem.

– Czego chce ten staruch?

– Dać ci zadanie.

Wojownik zaniósł się głośnym śmiechem, kopiąc przy tym w twarz wstającego właśnie z ziemi rywala.

– Doskonale! Po raz pierwszy przynosisz mi pomyślne wieści, mój wspaniały dowódco! Idę!

– Czekaj! Nawet stąd cię czuję. Wylej na siebie choć kubeł wody, śmierdzisz jak padlina.

– Wątpię, żebyś pamiętał ten zapach. Kiedy ostatnio stoczyłeś jakąś bitwę?

– Nigdy, tak jak i ty. Żyjemy w czasach pokoju, chociaż ty nie przyjmujesz tego do wiadomości. Potyczki, czy raczej rzezie jakie urządzałeś, to nie bitwy. Ale bądź spokojny, Menherion da ci możliwości posmakowania krwi. Zapewniam cię, że tym razem możesz się nią nawet udławić...

Uziel zmierzył wroga przenikliwym spojrzeniem, po czym bez słowa podszedł do ściany, o którą, skryty w pochwie, opierał się jego miecz. Przytroczył broń do pasa i ruszył w stronę bramy, mijając uśmiechniętego szyderczo Krona. Głównodowodzący odprowadził go pełnym triumfu spojrzeniem, wiedział bowiem, iż rozkaz Menheriona w gruncie rzeczy był niczym innym jak wyrokiem śmierci. Mając pod komendą ledwie tysiąc ludzi, Uziel nie będzie w stanie pokonać wroga, dla którego sprawa osiedlenia się w Megiddo to kwestia życia i śmierci. Zdesperowana rzesza wędrowców walczyć będzie do samego końca. I zwycięży. Okupi jednak ten triumf straszliwymi stratami. Zdziesiątkowani nieszczęśnicy będą bardziej skłonni do rozmów o osiedleniu się

w oparciu o królewskie prawa. Zaiste, Menherion potrafił być okrutny, wciąż prowadząc swoje chłodne, zwykle trafne, kalkulacje. Przez lata służby dla arcykapłana mężczyzna nie raz zastanawiał się, czy ktokolwiek może pokrzyżować plany dostojnika. Wszak nawet Grif nie był w stanie tego dokonać. Wspomnienie o dawnym przyjacielu sprawiło, iż mężczyzna westchnął ciężko, po czym ruszył w drogę powrotną do pałacu. Musiał wypocząć po wycieńczającej podróży i przemyśleć kilka spraw. Wprawdzie los przybyszów z Atip był już przesądzony, lecz nadal istniała szansa na ratunek dla Grifa i jego towarzyszy. Skoro świt będzie musiał wysłać posłańca do Megiddo z ponownym ostrzeżeniem.

***

Uziel zamknął za sobą masywne drzwi i ruszył przed siebie, starając się zachować spokój. Czuł jednak, jak z wolna zaczyna ogarniać go nieznane dotąd uczucie: panika. Mimo to zdołał przejść przez krótki korytarzyk i otworzyć kolejne wrota, wkraczając ponownie do małego pomieszczenia zajmowanego przez czwórkę strażników. Jeden z nich, siedzący za stołem, bez słowa oddał zarekwirowany wcześniej miecz. Mężczyzna przytroczył broń do pasa, po czym stwierdził:

– Stary poszedł spać, kazał nie przeszkadzać sobie aż do świtu.

– Pod żadnym pozorem?

– Tak, chce mieć spokój.

Wojownik opuścił komnatkę, czując na plecach pogardliwe spojrzenia pozostałych w niej mężczyzn. Z trudem mógł zapanować nad oddechem, spojrzał ukradkiem na dłonie. Były czyste, umył je przecież nad wyraz starannie. Niedługo powinien bez przeszkód opuścić pałac. Tak się też stało, lecz mimo to nadal czuł, jak jego ciało dosłownie paraliżował strach. Został wyznaczony do zadania, którego żadną miarą nie mógł spełnić. Po tylu latach służby tak po prostu uznano go za zbędny balast. Otrzymał wyraźne rozkazy od Menheriona, w dodatku na piśmie. W takim wypadku powinien jak najszybciej rozesłać rozkazy dla swoich ludzi. Tak, to był teraz priorytet. Zawiadomić ilu się da, niech ciągną pod Megiddo, on sam też musi wyruszyć jeszcze dziś przed zapadnięciem zmierzchu. Opuścić stolicę, uciec stąd jak najdalej zanim... Ponownie poczuł nieprzyjemny dreszcz. To był impuls, nieprzemyślany odruch, tłumaczył sobie w duchu. Dlaczego mu uległ?! Wodząc bezmyślnym spojrzeniem po twarzach mijanych ludzi, wyszeptał:

– Kres...

Przyśpieszył kroku. Musiał stąd uciec. Natychmiast!

***

Kron od dłuższej chwili spoglądał przez okno, uporczywie próbując zebrać myśli. Słońce wstało już przed kilkoma godzinami, stracili zatem mnóstwo bezcennego czasu. Mężczyzna powoli odwrócił się w stronę wnętrza pomieszczenia, pośrodku którego, na kamiennej posadzce, wciąż widniała złowieszcza plama skrzepłej krwi, chociaż ciało zostało usunięte jeszcze przed jego przybyciem. Po raz kolejny wojownik westchnął ciężko, po czym obrócił się w stronę wpatrzonej weń grupki odzianych w błękitne szaty mężczyzn, mówiąc:

– Musimy działać rozważanie, nikt więcej nie może wiedzieć o tym, co tu zaszło.

– A co z Uzielem? Powinniśmy natychmiast wysłać pogoń! – odparł jeden z nich.

– Z tym nie musimy się śpieszyć. Ten szaleniec zapewne zabił pod wpływem impulsu. Teraz będzie uciekał jak zaszczute zwierzę. On i jego ludzie. Jestem pewien, że ruszy ku Megiddo, tylko na wschodzie może znaleźć schronienie, podążając w jakimkolwiek innym kierunku, prędzej czy później trafiłby na linię brzegową.

– A co z królem?

– On również nie musi na razie niczego wiedzieć.

– A jeśli się dowie?

– To niczego nie zmieni. Menherion wyznaczył mnie niegdyś jako swojego następcę na wypadek takiej właśnie sytuacji. Dopóki nie wybierzecie nowego arcykapłana, ja obejmuję jego stanowisko, król jest mi zatem winien szacunek i posłuszeństwo. Wy również.

– Oczywiście.

– Jutro ogłosimy, że Menherion zmarł we śnie. Uzielem zajmiemy się później, bez zbędnego rozgłosu. Dziś macie pilnować, żeby nikt tutaj nie wchodził. Mówicie: Menherion podupadł na zdrowiu i nie przyjmuje nikogo. Niech ktoś przypilnuje strażników, którzy znaleźli ciało. Mają milczeć. Ja zostanę tutaj. Przynieście mi dyskretnie wiadro wody i jakąś szmatę, zetrę krew. Nawet służba nie powinna wiedzieć, co tu zaszło, mają zdecydowanie za długie języki...

Wojownik wydał jeszcze kilka pomniejszych rozporządzeń, po czym oddalił wszystkich z komnaty. Czuł się nieswojo, z jednej strony cała ta sytuacja napawała go przerażeniem. Arcykapłan został zamordowany, Uziel zbiegł, wzywając uprzednio swoich dawnych ludzi do wymarszu. Jednak z drugiej strony... Mężczyzna nie wiedział jak określić dziwne uczucie, które go wypełniało. Doradcy arcykapłana wezwali go tutaj niemal natychmiast po odkryciu zbrodni, już od tej chwili wyraźnie czuł, iż teraz jego wola stanowi prawo. Przez całe życie musiał przed kimś odpowiadać, wciąż okazywać szacunek tak wielu ludziom. A teraz, przynajmniej przez najbliższe dni, on będzie tu najważniejszy. Arcykapłan Kron... Uśmiechnął się litościwie do własnych myśli. To

potrwa krótko, przecież nie mógłby sprawować władzy w królestwie. W tej samej chwili w jego umyśle zrodziło się pytanie, które natychmiast wypowiedział niemal niesłyszalnym szeptem:

– Dlaczego?

Co stało na przeszkodzie? Menherion wyznaczył go na swego następcę, jeszcze w czasach gdy miał powody do realnych obaw o własne życie, tuż po wykryciu szeroko zakrojonego spisku Grifa. Zatem on, Kron, wedle prawa, powinien oddać swój urząd głównodowodzącego jednemu z podległych mu dowódców i potajemnie przejąć obowiązki arcykapłana. Nagle wojownik zaśmiał się, kiwając z powątpiewaniem głową. O czym on myślał? Przecież nie był nawet kapłanem, chociaż wyznaczono go na zastępcę, to nie mógłby pełnić swojej funkcji dłużej niż trzy miesiące. Fakt: *porządzi* trochę, nim Rada wybierze nowego arcykapłana, a wtedy wszystko wróci do normy. Musiał być posłuszny prawu, musiał rozwiązać obecny kryzys najszybszej jak to możliwe, musiał... Musiał... Nagle jego rozważania wkroczyły na zupełnie nową drogę. Ruszył gwałtownie ku wyjściu. Musiał, nie, *chciał* natychmiast wysłać posłańca z listem do Megiddo. Nadszedł czas, aby porzucić mrzonki i przejść do realnych działań!

***

Pierwsze promienie wschodzącego słońca wpadły przez uchyloną okiennicę prosto na twarz pogrążonego we śnie mężczyzny. Po kilku chwilach wydał z siebie przeciągły jęk i powoli otworzył oczy, natychmiast je mrużąc. Kron z wolna wstał z fotela, w którym najwidoczniej zasnął przed jakąś godziną. Pamiętał, że zakradł się tutaj o zmierzchu, aby przestudiować dokumenty do tej pory trzymane przez Menheriona w ukryciu. Wojownik stracił mnóstwo czasu na poszukiwaniu klucza, zaś gdy w końcu zdołał otworzyć skrytkę, musiał pobieżnie przestudiować każde z pism, aby zabrać ze sobą tylko te najistotniejsze. Przypuszczał, że Rada Doradców wiedziała o istnieniu skrytki, jednak do tej pory nie miała jeszcze okazji przeszukać pokoju arcykapłana. Wszak przez cały poprzedni dzień on tutaj przebywał, zajmując się planowaniem dalszych posunięć. Szkoda, że wówczas nie miał czasu na dokładniejsze poszukiwania, chociaż w przerwach pomiędzy kolejnymi audiencjami zdołał zlokalizować położenie skrytki. Dość już stracił czasu, musiał jak najszybciej opuścić to miejsce. Oficjalnie nie mógł jeszcze przebywać tu przez cały czas. Pośpiesznie zgarnął do swojej torby jedną z dwóch stert posegregowanych uprzednio dokumentów, drugą zaś na powrót umieścił w żelaznej kasetce, po czym zamknął ją i ukrył. Po chwili namysłu włożył do torby również klucz. Następnie szybko zlustrował bacznym spojrzeniem pomieszczenie, by zaraz potem wejść do jednej z przestronnych szaf. Kilkakrotnie nacisnął jej tylną ściankę w doskonale znanym mu rytmie. Mechanizm zaskoczył, sekretne przejście, znane prawdopodobnie tylko jemu oraz Menherionowi,

stanęło otworem. Podczas swej wieloletniej służby u arcykapłana mężczyzna poznał niejeden sekret, teraz ta wiedza okazała się wielce przydatna przy realizacji jego własnych planów. Cokolwiek miało nastąpić w przyszłości, zdobył nader cenny oręż w walce z ewentualnymi wrogami: informacje.

***

Atmosfera panująca w przestronnej komnacie audiencyjnej stawała się coraz bardziej nerwowa. Przedstawiciel piątki kapłanów–doradców raz jeszcze ponowił swoje pytanie:

– Kiedy masz zamiar wreszcie to ogłosić? Minęły już trzy dni od śmierci Menheriona, a ty wciąż...

– Trzy tygodnie – odpowiedział stanowczo Kron, wiedząc doskonale jakie wrażenie zrobi to na rozmówcy. – Śmierć Menheriona zostanie ogłoszona za trzy tygodnie od tej chwili. Oficjalnie nasz arcykapłan podupadł na zdrowiu, a ja czasowo przejąłem jego obowiązki.

– Dokładnie: czasowo. Nie wiem co roi się w twoim umyśle...

– Milcz! Po pierwsze, to w ogóle nie powinieneś podważać moich decyzji, a po drugie, skoro tak bardzo tego chcesz, wyjaśnię w czym rzecz. Z raportów, jakie właśnie otrzymałem od swoich ludzi, wynika, że Uziel, tak jak myślałem, zmierza na wschód. Z pewnością myśli, że śmierć arcykapłana, przynajmniej do czasu, sparaliżowała działania stolicy. Tymczasem wszystko wskazuje, że arcykapłan przeżył jego atak, więc teraz na pewno pała żądzą zemsty i już szykuje pościg.

– Zatem ten rzeźnik będzie gnał na złamanie karku w stronę Wschodniego Pustkowia.

– Dokładnie. Będzie po prostu uciekał, nie czekając na resztę swoich ludzi.

– A co dalej?

– Bez zapasów nie zapuści się poza granicę. Będzie krążył po okolicy, zatem zapewne trafi na wędrowców z Atip. Spróbuje uzyskać od nich zapasy, najpewniej za pomocą szybkiego ataku grabieżczego. To go osłabi. Jakiś lokalny odział naszych wojsk zmiecie go z powierzchni ziemi bez większych kłopotów.

– I co potem?

Kron spojrzał badawczo w oczy rozmówcy. Zwlekał z odpowiedzią przez parę chwil, w końcu jednak rzekł:

– Wtedy wszystko wróci do normy. Zresztą, jak mówiłem, wcześniej przekażę władzę komuś innemu. Wszystko odbędzie się w zgodzie z prawem.

– Z pewnością. Wracam zatem do swoich obowiązków, jeśli pozwolisz, arcykapłanie.

– Zezwalam – odparł mężczyzna nie, zważając na nutkę szyderstwa w ostatnich słowach rozmówcy. – Możesz odejść.

Gdy wojownik został sam, zaklął pod nosem, następnie westchnął ponuro, próbując odegnać od siebie złe myśli. Do tej pory zdążył już zyskać sobie kilku wrogów, w dodatku pochodzących z najwyższych kręgów władzy. Rządził, to fakt, jednak nikt nie darzył go szacunkiem. Właściwie Menherion też nie był poważany, wzbudzał natomiast strach. Kron zaś traktowany był jako zło konieczne oraz, co najważniejsze, przejściowe. Fakt, nie mógł być arcykapłanem, a raczej sprawować tej funkcji, w nieskończoność. Jeśli jego plan wypali, to zdoła utrzymać się przy władzy lub przynajmniej powróci do dawnego stanowiska, nie martwiąc się o zemstę możnych. Jednak, póki co, mógł jedynie czekać na rozwój sytuacji. Wszystko zależało od odpowiedzi na apel zawarty w piśmie, które najlepszy z jego gońców wiózł do Megiddo.

***

Uziel przechadzał się nerwowo pomiędzy swoimi ludźmi, raz jeszcze próbując zliczyć wszystkich przybyłych. Było ich niecałe trzy setki, wszyscy, wedle jego rozkazu, konno. Z resztą powinien spotkać się w punkcie zbornym, pod Megiddo. Wątpił by ktokolwiek tam dotarł, obława z pewnością już trwała. Co go do cholery napadło?! Tak po prostu zabił arcykapłana! To, czego próbowali dokonać przez ostatnie dziesięciolecia wszelkiej maści spiskowcy, on zrobił w przypływie ślepego szału. Przed oczami wciąż miał obraz pełnej triumfu twarzy starca dającego mu niemożliwe do wypełnienia rozkazy. Zrobić porządek z przybyszami? Zgoda! Ale nie garstką ludzi! To był oczywisty wyrok. Został skazany na śmierć! I za co? Owszem, nie raz topił całe wsie we krwi, lecz wypełniał jedynie rozkazy. Zawsze był potrzeby ktoś taki jak on, rzeźnik, którego imię wywoływało strach. To właśnie siła tego uczucia, a nie ostrze miecza, trzymało ludzi w posłuszeństwie. Stał się symbolem, krwawy i bezwzględny jak czasy, w których przyszło mu żyć. Ciągłe spiski, dworskie intrygi, zakulisowe działania poprzedniego króla, bunty. Wprawdzie od jakichś piętnastu lat, nie licząc ostatniego spisku, panował względny spokój, lecz wciąż żyli ludzie pamiętający nieład, czy raczej chaos panujący w poprzednich dekadach. Chłopi, pasterze, a nawet rzemieślnicy i kupcy zasmakowali wówczas krwi. Każdy mógł skrzyknąć hałastrę podobnych sobie wyrzutków, aby zacząć żyć z rozbojów. Miał w tamtych dniach mnóstwo roboty – musiał utrzymywać spokój w mniejszych miasteczkach, osadach, wsiach... A to kosztowało naprawdę wiele wysiłku, nie miał czasu na dyskusje z wrogiem jak Kron. Oczekiwano po nim efektów. I były. Pustoszył kraj jak nawałnica, lecz zapanował nad tym żywiołem. W końcu stary król zmarł, zaś jego syn szybko odżegnał się od aspiracji ojca. Menherion znów mógł korzystać z pełni władzy, nastał czas pokoju, przerwany na krótko nieudanym spiskiem Grifa. Potem wszystko ostatecznie wróciło do normy,

a tacy jak on przestali być potrzebni. A teraz musi uciekać, jak zwierzę... Czy było warto? Mężczyzna przypomniał sobie wyraz twarzy przerażonego starca, gdy po pierwszym ciosie broczył obficie krwią z roztrzaskanego nosa. Wspomnienie każdego uderzenia okrytą siwizną głowy o posadzkę sprawiało, że uciekinier natychmiast poczuł napływ nowych sił. Tak, zdecydowanie było warto!

– Zbierać się! Koniec popasu! – wrzasnął z całych sił.

Musiał dotrzeć do Megiddo tak szybko, jak to było możliwe. Tam pomyśli nad obroną. To będzie jego pierwsza, jak i najpewniej ostatnia, *prawdziwa*, bitwa!

***

Mężczyzna spoglądał na swego rozmówcę, nie próbując nawet ukryć wzburzenia. Długo rozważał, jakiej odpowiedzi mu udzielić, w końcu zdecydował się na obranie najprostszej drogi. Rzekł:

– Kpisz? Król posłał cię do mnie z rozkazem?! – wrzasnął Kron.

– Tak właśnie. Mam przekazać, abyś natychmiast przybył przed jego oblicze.

– Chcieć można wielu rzeczy... Powiedz mu...

– Radzę abyś z większym szacunkiem wyrażał się o naszym władcy.

– ... żeby sam się do mnie pofatygował – dokończył, nie zważając na tę uwagę. – Z racji ciężkiej choroby Menheriona chwilowo ja pełnię funkcję arcykapłana, niech król o tym nie zapomina.

– A ty nie zapominaj, że jesteś jedynie psem tego starca, kiedy on w końcu umrze...

– Dosyć. Straż! Zamknąć go w naszym lochu na trzy... nie, na siedem dni!

Wartownicy ruszyli w stronę zaskoczonego mężczyzny, który krzyknął:

– Wybacz mi, panie! Nie chciałem, aby moje zachowanie...

– Będziesz miał dużo czasu, żeby je przemyśleć. Zabrać go!

Kron ze spokojem patrzył, jak posłaniec zostaje wyprowadzony z komnaty audiencyjnej. To było już drugie starcie tego dnia. O ile rano, do pewnego stopnia, uspokoił przedstawiciela Rady Doradców, o tyle teraz z pewnością wzbudzi przeciw sobie gniew króla. Wprawdzie monarcha nie mógł mu na razie zagrozić, lecz na pewno będzie próbował tego dokonać w przyszłości, gdy wojownik przestanie dzierżyć w swych rękach pełnię władzy. Kron nie mógł postąpić inaczej. Jeśli poszedłby posłusznie do króla, kapłani z pewnością uznaliby to za zdradę. Sytuacja już teraz zaczynała być poważana, a przecież musiał czekać przynajmniej trzy tygodnie. Rzecz jasna, jeśli jego plan się powiedzie, bowiem w przeciwnym razie zwłoka nic nie da, a wręcz przysporzy mu dodatkowych problemów. Czy tak właśnie czuł się Menherion, gdy dzień po dniu musiał rozważać wszelkie możliwe opcje, snuć kolejne plany, zdobywać nowe informacje? Utrzymanie władzy nie było łatwym zadaniem, a przecież

rządził dopiero niecałe trzy dni. Podjął już decyzję i nie zamierzał jej zmieniać. W tak krótkim czasie całkowicie uzależnił się od tego fascynującego uczucia, musiał za wszelką cenę pozostać na szczycie! Przetarł obficie zroszoną potem skroń, w tej samej chwili uświadamiając sobie coś, o czym zupełnie zapomniał. Upał. W takiej temperaturze ciało Menheriona musiało jak najszybciej zostać złożone w którejś z krypt, a przynajmniej w piwnicy. Prawdopodobnie tak też się stało, mimo to mężczyznę zirytował fakt, że pozostawił tę sprawę samą sobie. Wprawdzie wieści o śmierci arcykapłana prędzej czy później wyjdą poza obręb pałacowego muru, prawdopodobnie o wiele wcześniej niż zostanie to oficjalnie ogłoszone, jednak póki co powinno to pozostać tajemnicą. Kron wstał z zajmowanego przez siebie miejsca, po czym ruszył w stronę wyjścia. Na dziś miał dosyć audiencji.

Rozdrażniony wojownik chodził niespokojnie po komnacie, próbując zebrać myśli. Spędził całe popołudnie na poszukiwaniu nieboszczyka, niestety bez skutku. Nikt nie wiedział bądź też nie chciał powiedzieć, gdzie obecnie znajduje się ciało Menheriona. Co gorsza, nadworni medycy, osobiście odpowiedzialni za zdrowie arcykapłana, również gdzieś zniknęli. Jedynym co udało mu się ustalić, był fakt, że Uziel roztrzaskał głowę starca o posadzkę. Kron czuł się zagrożony. Jeśli jego przeciwnicy przedwcześnie ogłoszą prawdę o zbrodni Uziela i wystawią zwłoki na widok publiczny w jednej ze świątyń, to cały jego plan zostanie pogrzebany. Nieco pocieszała go myśl, że być może w zdobytych dokumentach znajdzie jakieś przydatne mu informacje. Do głowy przyszła mu niespodziewanie myśl, iż Menherion, nawet po śmierci, potrafi być równie groźny co za życia...

Rozdział III
Błąd

Gdy tylko drzwi warsztatu otwarły się z przeraźliwym hukiem, sędziwy kowal wrzasnął z całych sił:

– Tym razem przesadziłeś, San!

Odwrócił się w stronę wyjścia z zamiarem wyrzucenia intruza, stanął jednak jak wryty, widząc dyszącego ciężko, obcego mężczyznę, który z trudem łapiąc oddech, wysapał:

– Pismo... Grif... – po tych słowach osunął się bezwładnie na podłogę.

Sarafin, najszybciej jak umiał, podszedł do nieprzytomnego przybysza, próbując postawić go na nogi. Przy tej sposobności dostrzegł ranę, powstałą zapewne po wyjętej niedawno strzale – nieszczęśnik dostał w plecy. Pozostawiony na ulicy koń zarżał głośno, przypominając o swojej obecności. Kowal śpiesznie wyjrzał przez okno. Zwierzę było w nie lepszym stanie niż jego właściciel. Wycieńczone, ledwie mogące ustać na nogach – musiało galopować przez wiele dni bez należytego wypoczynku. Kim był ten człowiek? Ranny odzyskał nagle przytomność i, z trudem składając zdania, oznajmił:

– Mam... dostarczyć ten list – tu sięgnął niezdarnie ku małej, skórzanej, prostokątnej torbie przytroczonej do pasa, wyjmując przesyłkę – Grifowi... To od... głównodowodzącego Krona... Trzy dni stąd... jest Uziel. Uciekłem jego ludziom... Nie wiem, dlaczego strzelali...

– Spokojnie, w południe mamy przerwę, Grif gdzieś wyszedł. Zaraz powinien...

Do wnętrza pomieszczenia wkroczył czarnowłosy mężczyzna, rzucając pytające spojrzenie nachylonemu nad rannym kowalowi. Ten odparł:

– Pomóż mi go przenieść na stół, to jakiś goniec z pismem od tego twojego Krona.

– Co?

– W dodatku zmierza tu Uziel! Najwidoczniej król chce zrobić porządek z tymi przybłędami z pustkowi.

– Cholera! Ale dlaczego...

– Później się tym będziemy martwić, weź go za nogi!

Mężczyzna posłusznie wykonał polecenie. Na stawianie pytań zawsze był czas, a jeśli chcieli uzyskać odpowiedzi, należało jak najszybciej opatrzyć przybysza. Z tym uwinęli się nad wyraz sprawnie, niestety ranny szybko ponownie stracił przytomność, tym razem na dobre. Minęły niemal dwie godziny, nim znów otworzył oczy. Nie miał zbyt wiele sił, więc Sarafin nie pozwolił mu wstawać, mówiąc przy tym:

– Grif jest tutaj, wypełniłeś swoją misję, przyjacielu.

– Za... to mi płacą... Jestem... najlepszy – goniec uniósł kąciki ust w delikatnym uśmiechu. – Daj mu list...

– Później, teraz wypocznij.

– Nie... ważny jest... czas...

Kowal wyjął dokument i podał go przyjacielowi ze słowami:

– Przejrzyj to.

Grif spojrzał zdumiony na pieczęć. Skoro list przesyłał mu Kron, dlaczego lak został opatrzony znakiem Menheriona? Pośpiesznie otworzył wiadomość i zagłębił się w jej treść. Sarafin, widząc gwałtowną reakcję przyjaciela, zrozumiał, że wieści musiały być nadzwyczaj zdumiewające. Młodszy mężczyzna co rusz przerywał czytanie, nerwowo przygryzając kciuk. Gdy skończył, po chwili namysłu stwierdził dziwnie pustym głosem:

– Wyjeżdżam.

– Co się stało? Czego chce ten Kron?

– Tego nie wie chyba nawet on sam... W każdym razie podał mi wystarczający powód do natychmiastowego powrotu, przysłał pieniądze na podróż. Spytaj gońca gdzie są. Kowal spojrzał w stronę rannego i już miał zadać pytanie, gdy nagle rzekł ponuro:

– Od niego już nic więcej się nie dowiemy... Powiedz mi, jeśli chcesz, gdzie i dlaczego masz wracać?

– Do stolicy, muszę... zająć się tam pewnymi sprawami. Przez te lata nie opowiadałem ci zbyt wiele o mojej przeszłości...

– Jak ja tobie o własnej – wtrącił kowal. – Tak postanowiliśmy.

– Nie chcesz wiedzieć dlaczego muszę wrócić?

– Wiem tylko, że zostałeś stamtąd wygnany jako spiskowiec. Jeśli musisz, a przede wszystkim chcesz, to wracaj. Jeśli to możliwe, zabierz też stąd Sana. Lepiej, żeby was tu nie było, skoro Uziel jest w okolicy.

– Prawie o nim zapomniałem!

– O takich jak on lepiej stale pamiętać i mieć się na baczności. Skoro jest trzy dni drogi stąd, to musicie się spieszyć.

– Nie sądzę żeby zaatakował, chociaż teoretycznie taki otrzymał rozkaz. Uziel ucieka.

– Rozkaz? Twój przyjaciel przysłał ci doprawdy interesujące wieści.

– Od wielu lat nie jest już moim przyjacielem, Sarafinie. Jeśli pozwolisz, pójdę poszukać Sana i sprowadzę go tutaj. Chciałbym wyjaśnić wam obu w czym rzecz.

– Dobrze. Dzisiaj damy sobie spokój z pracą, i tak mamy mało zleceń przez tych przeklętych koczowników.

– Świetnie, sprawdź zatem, czy przy ciele nie ma pieniędzy, o których wspominał Kron.

– W porządku, idź.

– Zabawne...

– Co takiego?

– Kiedyś marzyłem o tym dniu, a teraz... Okaże się, co ma być – rzekł, z uśmiechem na ustach, Grif, po czym ruszył śpiesznie w stronę wyjścia.

Kowal odprowadził go ponurym spojrzeniem. Do tej pory miał jeszcze nadzieję, że mimo wszystkich tych wydarzeń, jego życie nadal będzie toczyć się normalnym rytmem. Jednak teraz wszystko zdawało się zmierzać ku najgorszemu. Po raz pierwszy od wielu, wielu lat poczuł wyraźnie, jak uciążliwe potrafi być brzemię, jakim był jego wiek. Do tej pory, panicznie wręcz, unikał myśli o swojej starości. Owszem był leciwy, wiedział o tym, lecz mimo wszystko nie docierało to do niego w pełni. Po odejściu Grifa i Sana zostanie sam. Po prostu sam...

Atmosfera w kuźni była nieco napięta. Na usta, zarówno dawnego złodzieja, jak i kowala, uparcie cisnęło się jedno pytanie, którego żaden z nich nie potrafił zadać: *Dlaczego?*. Dlaczego ich przyjaciel przez tyle lat milczał na temat swego pochodzenia? Nie ufał im? Bał się? Dlaczego?! San przestał na moment pocierać porządnie już poczerwieniałą od tego łysinę. Szybko jednak ponownie pozwolił ręce krążyć po skórze głowy, mówiąc przy tym nerwowym tonem:

– Nie do wiary. Naprawdę... Nie do wiary... Nawet Gospelt by tego nie przewidział!

– Taka jest prawda – raz jeszcze powtórzył Grif. – Jestem jedynym synem arcykapłana Menheriona, a teraz, gdy został zamordowany przez Uziela, muszę wrócić do stolicy, aby objąć jego urząd.

– Zatem przed dziesięciu laty, jako spiskowiec, chciałeś... Zabić... Zabić własnego ojca? – spytał Sarafin, którego opowieść przyjaciela również całkowicie zaskoczyła.

– Tak. Gdyby nie upór kapłanów ten kraj wyglądałby dziś zupełnie inaczej. A przynajmniej tak wtedy myślałem. Byłem młody, chciałem to wszystko zmienić...

– I wylądowałeś tutaj – dokończył San.

– Dokładnie. Gdyby nie więzy krwi pewnie już bym nie żył. Właściwie nie było nawet wtedy jednoznacznych dowodów przeciwko mnie, mimo to zostałem skazany na banicję. To łagodny wyrok, biorąc pod uwagę, że wydał go mój ojciec. To był chyba jakiś pokrętny dowód jego uczuć, a przynajmniej taką mam nadzieję.

– Nie próbowałeś się bronić? Odwołać do króla?

– Nie chcę, abyście wiedzieli zbyt wiele, powiem wam zatem tylko tyle: król nic nie znaczy.

– Co masz na myśli?

– Powiedziałem już, nie chcę, żebyście wiedzieli zbyt wiele. Teraz muszę wrócić do stolicy i zająć należne mi miejsce. Kron tymczasowo sprawuje tam władzę, utrzymując fakt śmierci arcykapłana w tajemnicy. Znam go dobrze, nie nadaje się do rządzenia. Już teraz ma problemy, chociaż właściwie list napisał przed ośmioma dniami.

– Goniec dotarł tu w osiem dni, niebywałe! – stwierdził z podziwem kowal. Po chwili spochmurniał. – Od tamtej pory wiele mogło się zmienić. Być może po przyjeździe zastaniesz go w lochach.

– Wątpię, Kron ma naprawdę spore poparcie armii. W liście napisał, że od siedmiu lat jest głównodowodzącym. Nie jest kapłanem, dlatego, nawet wyznaczony przez mojego ojca jako jego zastępca, nie może na stałe pełnić tego urzędu. W takim wypadku Rada Doradców, czyli najznakomitsi z kapłanów, wybierają nowego arcykapłana z własnego grona.

– A co z tobą? – spytał San.

– Właśnie na tym polega plan Krona. Chce, abym powrócił do stolicy i przejął władzę. Jeśli do tego dojdzie, on będzie mógł cieszyć się specjalnymi względami. Zapomniał o jednym istotnym fakcie – nie uważam go już za przyjaciela. Przed laty nie tylko mnie aresztował, coś takiego dawno bym mu wybaczył... Zaufałem mu, wtajemniczając w spisek.

– Zdradził? – spytał kowal.

– Dokładnie. Myślę, że chyba właśnie dzięki temu doszedł do obecnego stanowiska, ciesząc się protekcją Menheriona.

– Lecz mimo wszystko wracasz na jego prośbę? – spytał Sarafin.

– Tak. I nie. Wracam, żeby objąć należne mi stanowisko. Jeśli tego nie zrobię, to między kapłanami wybuchnie spór, walka o sukcesję. Pozycja arcykapłana osłabnie, na czym zyska król. Pamiętacie, szczególnie ty Sarafinie, ponure czasy kiedy spór między moim ojcem a poprzednim królem podzielił kraj. Oficjalnie, rzecz jasna, nic na to nie wskazywało, jednak skutki były wtedy wyraźnie odczuwalne...

– Nieustająca pożoga... Tak, pamiętam tamte przeklęte dni. Wolałem osiąść w Megiddo, niż tkwić w opanowanym przez chaos kraju.

– Rozumiesz mnie zatem. Jeśli szybko nie zostanę arcykapłanem, dam pole do manewru królowi. Znałem go nieco, ma mniej wybuchowy temperament niż jego ojciec, lecz potrafił cierpliwie czekać na dogodną okazję. Wykorzystałby taką szansę, jestem tego pewien.

– A ja mam jechać z tobą – stwierdził optymistycznie San. – Nie bój się, jeśli nasz drogi monarcha spróbowałby nasłać jakichś zabójców...

– Król nic nie wie o tym piśmie, zresztą jak i kapłani. Kron wyraźnie zaznaczył, że chce, abym przybył do stolicy niepostrzeżenie. A ty, mój drogi Sanie, przydasz się do czegoś innego. Oczywiście jeśli chciałbyś mi wyświadczyć tę przysługę.

– Przysługi dla przyszłego arcykapłana? Jak najbardziej! – łysy mężczyzna zaniósł się głośnym śmiechem.

– Tak właśnie myślałem. A co do twojej roli, to po prostu chciałbym mieć przy sobie kogoś zaufanego. Nie jestem pewien, czy Kron nie knuje czegoś jeszcze...

– Okaże się, co ma być. Dość już rozmów! Najwyższa pora szykować się do podróży! – zawyrokował Sarafin. – Jeśli szybko się uwiniemy, zostanie dosyć czasu na odkorkowanie beczułki wina, którą ubiegłej wiosny kupiłem od Gospelta...

Mężczyźni natychmiast zgodzili się na tę propozycję, robiąc przy okazji wyrzuty kowalowi za to, że przez rok nie wspomniał im o owej beczułce ani słowem. On jednak zbył te pretensje radosnym śmiechem. W gruncie rzeczy trzej mężczyźni podejrzewali skrycie, że to najprawdopodobniej ich ostatnie wspólne spotkanie, a chcieli odegnać te myśli. Okaże się, co ma być...

***

Monarcha poruszył się niespokojnie w fotelu. Identyczny mebel, postawiony dokładnie naprzeciw, zajmował jego, do niedawna, podwładny. Obecnie pełnił on tymczasowo funkcję arcykapłana, traktując swoją rolę bardzo poważnie. Zbyt poważnie. Król przeczesał długie, brązowe włosy, by następnie stwierdzić raptownie z nieskrywanym gniewem:

– Raz jeszcze stanowczo żądam wyjaśnień. Wtrąciłeś mego posłańca do lochu za, jak twierdzisz, naganne zachowanie. Rozumiem, masz do tego pełne prawo. Jednak nie pofatygowałeś się, by wysłać do mnie swojego gońca z jakimikolwiek wieściami, a tych oczekuję z niecierpliwością.

Kron rozłożył ręce w geście bezradności, mówiąc:

– Po prostu nie mam nic do przekazania. Stan Menheriona od dziesięciu dni nie uległ zmianie, nadal trawi go choroba, ja zaś wypełniam powierzone mi zadanie, zastępując go.

– Oczywiście... Ale czy nie uważasz, iż czynisz to nazbyt gorliwie? Nie kwestionuję twoich dobrych intencji, jesteś oddanym sługą i wspaniałym dowódcą, jednak...

– Zapewniam cię, że znam swoje powinności. Jak i prawo. Kiedy sytuacja ulegnie zmianie, przekażę władzę w prawowite ręce, zapewniam cię.

– Nie musisz tego obiecywać, wiem że to właśnie uczynisz. Zatem... Do tego czasu mógłbyś nieco pofolgować swoim... ambicjom. Rozumiem, ta sytuacja jest dla ciebie nowym doświadczeniem, masz władzę, podejmujesz ważne decyzje... Nie zapominaj, że jest ona tymczasowa, jak również o tym, iż każdy z twoich rozkazów niesie ze sobą konsekwencje...

– Wiem o tym doskonale, królu. Czy to wszystko?

– Tak.

– Zatem możesz odejść, audiencja skończona – odparł nonszalanckim tonem wojownik.

– Uważaj! – syknął wściekle monarcha. – Nie przeciągaj struny, Kronie, twoje żałosne rządy skończą się szybciej niż myślisz. Jak tylko Menherion wróci do zdrowia...

– *Jeśli* Menherion wróci do zdrowia, zostaniesz o tym poinformowany. Tymczasem jednak pozwolisz, że wrócę do swoich obowiązków. Ty zrób to samo. Dla własnego dobra.

– Jak śmiesz!

– Milcz, psie! – warknął Kron. – Jesteś mi winien posłuszeństwo, jak i szacunek należny starszemu od siebie. Ledwie dobiegasz czterdziestu lat, podczas gdy ja skończyłem już sześćdziesiąt. Do Menheriona zawsze zwracałeś się z należnym mu szacunkiem.

– Nie jesteś Menherionem, uzurpatorze!

– Ale pełnię jego urząd! I radzę ci, bacz na słowa! Odejdź albo wyprowadzi cię straż.

– Zapłacisz mi za to – wysyczał rozwścieczony monarcha, zrywając się z zajmowanego miejsca.

– Być może. A teraz wynoś się.

Kron odprowadził rozsierdzonego rozmówcę triumfalnym spojrzeniem. Nie miał zamiaru ustępować. Nikomu. Do tej pory wszystkie wieści o śmierci arcykapłana, o dziwo, nie rozeszły się poza krąg wtajemniczonych osób. Chociaż sprawa zaginionego ciała wciąż pozostawała nierozwiązana. Ponadto wojownik zraził do siebie praktycznie wszystkich spośród najwyżej postawionych urzędników, z królem i Radą Doradców na czele. W zasadzie spodziewał się takiego obrotu sprawy, świadomie podjął tę ryzykowną grę, stawiając wszystko na jedną kartę. Przez to wszystko nie potrafił zachować spokoju. Jeśli Grif zignoruje jego list i nie stawi się w stolicy... Wojownik wolał o tym nie myśleć. Ufał, że dawny przyjaciel zrozumie powagę sytuacji. Za niespełna tydzień ogłosi oficjalnie śmierć Menheriona, którego pokonała choroba i starość, niedługo potem powinien przybyć Grif, aby objąć schedę po ojcu. Później przyjdzie czas na dyskretną rozprawę z Uzielem. Wtedy przekona nowego arcykapłana do konieczności utworzenia Rady Obronnej, na wzór Rady Doradców, której przywódcą będzie on, Kron. Stworzy silną grupę, mającą oparcie w wojsku, która obok arcykapłana i króla stanie się trzecią siłą wpływającą realnie na losy królestwa. Przez lata widział nieustanne, ciche boje możnych o każdy strzępek władzy. Nadszedł czas wprowadzenia dyscypliny w tym chaosie, ustanowienia jasnych reguł, bez tak irytujących go podchodów i owijanych w piękne słowa oczywistych knowań. Ta właśnie prosta wizja, którą stworzył była siłą napędową jego obecnych działań.

Cokolwiek miało się wydarzyć, był absolutnie pewien, iż nie zaniecha prób jej urzeczywistnienia. Bez względu na koszty jakie będzie zmuszony ponieść.

***

Poranny chłód mocno dawał się we znaki trójce stojących przed kuźnią mężczyzn, przypominając tym samym, że życiodajne słońce wstało dopiero przed niespełna kwadransem. Już od dłuższej chwili wszyscy milczeli, próbując znaleźć odpowiednie na tę okoliczność słowa. W gruncie rzeczy mogli równie dobrze nic nie mówić, kontemplując chwilę. W końcu głos zabrał Sarafin, stwierdzając ponurym tonem:

– Nadszedł czas pożegnania. Nie myślałem, że po dziesięciu wspólnie spędzonych latach dojdzie do tego... Ach! – machnął ręką, chrząkając głośno.

San klepnął przyjacielsko w ramię kowala, mówiąc:

– Nie martw się o nas! Jak tylko pomieszkam w stolicy, to przyślę ci pieniądze na nowe drzwi!

– Nie przeciągajmy tego dłużej – rzekł Grif. – Sarafinie, dziękuję ci za wszystko. Żegnaj.

Mężczyźni uścisnęli sobie dłonie, raz jeszcze zapewniając, jak ważne były dla nich minione lata. Definitywnie nadeszła pora odjazdu. Kowal w milczeniu przyglądał się, jak Grif pomaga Sanowi dosiąść jego, i tak skromnych rozmiarów, *rumaka*. Łysy karzeł, gdy w końcu usadowił się w siodle, spiął konia i ruszył, nie czekając, aż jego towarzysz zrobi to samo. Czarnowłosy mężczyzna machnął ręką z dezaprobatą, po czym wskoczył na swojego wierzchowca. Gdyby Sarafin mógł liczyć, że jeszcze kiedykolwiek ich zobaczy, z pewnością uznałby ten widok za zabawny. Teraz z trudem powstrzymywał łzy. Przez całe swoje życie ciężko pracował, lecz jedyne co osiągnął to mała kuźnia z przyległymi doń izbami mieszkalnymi w Upadłym Mieście. Nie miał żadnego potomka, jego wieloletni przyjaciele zmarli podczas zarazy trawiącej Megiddo parę lat przed przyjazdem Grifa i Sana. Teraz zaś i ta dwójka wyjeżdżała. Został tutaj sam. Westchnął ciężko i ruszył powoli w stronę wejścia do warsztatu. W końcu czekał go kolejny dzień pracy.

Dwójka jeźdźców opuściła teren Megiddo, spoglądając z nostalgią na morze gruzów poza zamieszkałą częścią miasta. Przed nimi rozpościerała się właśnie równina, zajęta obecnie przez tajemniczych przybyszów. Ich dziwaczne namioty pokrywały okoliczny teren niemal po sam horyzont, rozrzucone w całkowitym bezładzie. Tu i ówdzie, w prowizorycznych zagrodach, wypoczywały zwierzęta. Wędrowcy już od niemal trzech tygodni okupowali w ten sposób okolice Megiddo, wciąż zapewniając mieszkańców o swych przyjaznych intencjach. Faktycznie, w żadnej mierze nie byli agresywni, lecz ich obecność i tak była co najmniej uciążliwa. Kupcy z najbliższych

miast, naprawdę rzadko odwiedzający te strony, zupełnie zaprzestali wypraw. Również chłopi z okolicznych osad i wsi woleli nadkładać drogi, podróżując do Bater, aby tam sprzedawać swoje wyroby. Dla nich ta *napaść* była szczególnie uciążliwa, bowiem na nieurodzajnych ziemiach sąsiadujących ze Wschodnim Pustkowiem rolnictwo było mało opłacalne, zatem większość ludzi trudniła się hodowlą. W nieproszonych gościach widzieli nie tylko poważną konkurencję, ale i zagrożenie. Cóż bowiem mogło stanąć na przeszkodzie, aby ten tłum któregoś dnia wysłał swoich ludzi po ich zwierzęta? Sam Grif nie wiedział do końca, co myśleć o całej tej sprawie. Nie chciał, aby tak po prostu wyrzucono lub, co gorsza, zabito tych cudacznych przybyszów. Z drugiej strony ich obecność w okolicy zwiastowała początek przemian, których mieszkańcy Megiddo najbardziej się obawiali. Życie we wspólnocie złożonej z wszelkiej maści wyrzutków było nader trudnym, ale i niezwykłym doświadczeniem. Wszystko działało tu w oparciu o niepisane prawa, tworząc subtelną harmonię panującą między ludźmi, którzy uważali już swoje życie za przegrane. Jeśli ktoś nie był w stanie dostosować się do tych wymogów, musiał opuścić Upadłe Miasto. Tymczasem przybysze najwyraźniej planowali zasiedlić okoliczne ziemie, jak i być może samo Megiddo. Jeśli faktycznie osiedliby w mieście, z pewnością zaczęliby je szybko odbudowywać, zmieniać. A to byłoby równoznaczne ze zniszczeniem tego jedynego w swoim rodzaju azylu.

– Co o nich sądzisz? – zagadnął niespodziewanie San.

– Zwykli ludzie – odparł krótko Grif.

Jeźdźcy ponaglili swoje zwierzęta, nie dyskutując już więcej na ten temat. Chcieli jak najszybciej opuścić obozowisko, aby na otwartym terenie puścić się galopem. Nieubłagany upływ czasu działał przeciwko nim.

***

W ciągu minionych trzech tygodni Kron wielokrotnie wyobrażał sobie, jak ludzie zareagują na wieść o śmierci arcykapłana. Dziś, w dniu ogłoszenia tej niezwykłej nowiny, ich zachowanie całkowicie go zaskoczyło. Po prostu przyjęli to do wiadomości. Nic więcej. Przez ulice nie przetoczyła się fala rozgorączkowanego tłumu, pragnącego szturmem wziąć pałac, aby raz jeszcze ujrzeć, pogrążone we śnie śmierci, oblicze starca. Wojownik był zaskoczony, widząc, jak niewiele dla zwykłych ludzi znaczyło życie ich duchowego przewodnika. Oczywiście większość z nich, w ten czy inny sposób, okazywało swój żal, lecz nie był on nazbyt szczery. Do tego stanu rzeczy walnie przyczynił się zapewne stosunek samego Menheriona, który niezbyt chętnie pokazywał się publicznie. Wprawdzie obecna sytuacja była *tymczasowemu arcykapłanowi* na rękę, dziwił go jednak sposób rozumowania zwykłych ludzi. Czy faktycznie byli aż do tego stopnia zaślepieni? Od stuleci trwał cichy dyktat kapłanów, jednak to osoba monarchy, w zasadzie zwykłej marionetki, była ważna dla mieszkańców królestwa. Nawet

w czasie zaciekłej walki między Menherionem a poprzednim władcą zachowywano wszelkie pozory. To *możni prowadzili waśnie*, zaś duchowy i świecki przywódca nie raz stawali ramię w ramię przed tłumem, co rusz dając dowody swej niesłabnącej przyjaźni. Wojownik porzucił dumania o przeszłości, skupiając się na obecnej sytuacji. Śmierć starca nie wywołała zatem zbytniego poruszenia, nawet dworzanie nie byli zaskoczeni, wszak od dłuższego czasu słyszeli, iż obowiązki chorego arcykapłana przejął głównodowodzący Kron. Mężczyzna stworzył już w swym umyśle dokładny zapis przebiegu uroczystości pogrzebowych. Ozdobna trumna będzie zamknięta, gdyż ciężka choroba wyryła w obliczu nieszczęsnego starca swoje straszne piętno. To rozwiąże problem ciała, które do tej pory nie zostało odnalezione. Niedługo powinien przybyć Grif, aby objąć schedę po swym ojcu. Owszem, prości ludzie z pewnością ponarzekają trochę na fakt, iż następnym arcykapłanem ma zostać dawny spiskowiec, szybko jednak przejdą nad tym do porządku dziennego. Wszystko na pewno się ułoży... Dalsze rozważania zostały brutalnie przerwane w chwili, gdy do komnaty wtargnął rozjuszony król.

– Podobno Menherion został zamordowany przed trzema tygodniami!

Kron poczuł, jak mimowolnie jego ciałem wstrząsa silny dreszcz. Nie zważając na to, postanowił obstawać przy wykreowanej przez siebie wersji.

– To bzdura, nie wiem skąd przyszło ci to do głowy.

– Powiedzmy, że niektórzy z twoich popleczników bardziej cenią sobie moje złoto niż twoją rolę.

– Skoro rozdajesz swoje fundusze ludziom niespełna rozumu, nic mi do tego. Widać masz szczodre serce...

– Nie kpij, wiem wszystko! To Uziel zabił starca, zaś następnie zbiegł wraz ze swoją armią do Megiddo.

– Bzdury. Jeśli przyszedłeś tu tylko po to, żeby...

– Pokaż mi ciało! Dalej, pokaż mi zwłoki Menheriona, mogę je chyba zobaczyć? – nim Kron zdążył przemówić, monarcha sam udzielił sobie odpowiedzi. – Nie pokażesz mi ich z tej prostej przyczyny, iż nie wiesz gdzie się znajdują, prawda?

Kron milczał, spoglądając ponuro na triumfującego mężczyznę, który kontynuował z zawiścią w głosie:

– Nie wiem co chciałeś osiągnąć, odgrywając to przedstawienie, czy raczej jarmarczny cyrk. Być może jesteś w zmowie z Uzielem i obaj uknuliście ten spisek. Wiesz jednak doskonale, że nie możesz na stałe sprawować urzędu arcykapłana. Doskonale o tym wiesz! Jesteś idiotą! Twój żałosny plan, jakikolwiek by nie był...

Wojownik w ciągu ułamka sekundy zerwał się z zajmowanego przez siebie miejsca i potężnym ciosem pięści powalił zaskoczonego rozmówcę na podłogę. Krew, obficie buchająca z roztrzaskanego nosa, momentalnie zalała twarz rannego, który

niezdarnie próbował wrócić do pozycji wyprostowanej. Kolejny cios, tym razem jeszcze silniejszy, dosięgnął brzucha nieszczęśnika, pozbawiając go tym samym tchu. Kron przyklęknął przy rannym, jedną ręką chwytając go za krtań, drugą zaś gotując do zadania następnego razu. Spojrzał głęboko w wypełnione mieszanką przerażenia, wściekłości oraz bólu oczy monarchy i, zwalniając nieco uścisk, spytał:

– Skąd to wiesz?

– Oszalałeś! Czy ty wiesz...

Dalsze słowa przerwał krótki, aczkolwiek głośny okrzyk bólu. To pięść wojownika z impetem rąbnęła w szczękę przesłuchiwanego. Kron ponowił pytanie, pozwalając uprzednio, aby jego ofiara wypluła dwa wybite przed momentem zęby.

– Dostałem list... – odpowiedział mężczyzna, dysząc przy tym ciężko. – Dostarczył go... Zaufany człowiek Menheriona, nie znam go...

– Jesteś zmęczony, królu. Musisz wypocząć... STRAAAAŻ!

Po chwili do komnaty wpadła czwórka strażników. W pierwszym momencie zatrzymali się całkowicie zaskoczeni zastanym sceną, szybko jednak oprzytomnieli, pozwalając, aby górę nad uczuciami wzięło wyćwiczone przez lata służby poczucie obowiązku.

– Na rozkaz!

– Zabierzcie stąd tego głupca, niech ktoś go opatrzy. Macie trzymać go pod kluczem w jednej z komnat gościnnych w zachodniej wieży. Nie muszę wam chyba mówić, że wszystko ma się odbyć po cichu...

– Tak jest.

Po dłuższej chwili wahania, jeden z mężczyzn chwycił rannego za ramię i podnosząc go brutalnie z posadzki, rzekł:

– Idziemy!

Król, całkowicie otumaniony przenikliwym bólem, którego do tej pory nie zaznał w swym życiu zbyt wiele, pozwolił wyprowadzić się bez słowa protestu. Kron rzucił mu pełne pogardy spojrzenie, po czym usiadł ciężko na najbliższym fotelu. Cokolwiek miało się wydarzyć, z pewnością będzie to kwestia najbliższych dni...

***

Mężczyzna bacznie przyglądał się dwójce wędrowców siedzących przy stole po przeciwnej stronie opustoszałej sali. Mimo, że zmrok zapadł już stosunkowo dawno, karczmarz nie kwapił się do rozświetlenia tonącego w aksamitnym mroku pomieszczenia. Zapalił jedynie świece ustawione przy szynkwasie oraz te na stole zajmowanym przez przybyszów. Skryty w mroku obserwator pochwalił go za to w duchu. Ta odrobina światła całkowicie wystarczyła, aby mógł dokładnie przyjrzeć się twarzom nieproszonych gości. Natychmiast rozpoznał jednego z nich, wolał jednak

poobserwować go jeszcze trochę, aby mieć całkowitą pewność. O pomyłce nie mogło być jednak mowy, pomimo upływu lat twarz jego dawnego towarzysza zachowała te same, szlachetne rysy. To musiał być on. Powoli, bezszelestnie podniósł się ze swego miejsca i, nie zważając na otaczającą go ciemność, ruszył pewnie w stronę schodów. Gdy tylko znalazł się na piętrze spiesznie przemierzył korytarz, rozświetlony wpadającym przez okno księżycowym blaskiem. Przy jego końcu stanął przed masywnymi drzwiami i zapukał w nie cicho umówionym sygnałem. Po dłuższej chwili otworzył mu mężczyzna dzierżący świecznik, pytając przy tym poważnie:

– Co się stało?

– Widziałem Grifa.

– Ale... Przecież...

– Nie mam żadnych wątpliwości, przyjrzałem się mu uważnie. Był w towarzystwie jakiegoś łysego pokurcza.

– Masz szczęście, że nasz pan nie może zasnąć. Musi natychmiast usłyszeć tę nowinę!

Obaj ruszyli pośpiesznie w stronę drzwi prowadzących do kolejnej, znacznie mniejszej, izby. Pierwszy wkroczył do niej mężczyzna ze świecznikiem. Jego mdły blask padł na dwójkę jego towarzyszy czuwających przy łóżku zajmowanym przez rannego starca, który spytał słabym głosem:

– Co... się stało?

– Twój syn jest tutaj, arcykapłanie.

– Pozwólcie... mi pomyśleć...

Czwórka sług w milczeniu przyglądała się oddychającemu z trudem starcowi. Menherion po dłuższej chwili wysapał pełnym bólu głosem:

– Mam... pewien... pomysł... Słuchaj...

Mężczyzna przybyły z parteru, nachylił się powoli nad rannym, uważnie wsłuchując się w wypowiadane przez niego słowa...

Rozdział IV
Spiskowiec

Grif bezskutecznie próbował przebić wzrokiem tonące w głębokim mroku zakamarki karczmy. Widząc, iż jego wysiłki wciąż spełzają na niczym, ostatecznie dał sobie spokój, pociągnął spory łyk korzennego piwa z glinianej czarki i westchnął ciężko. Zawtórował mu San, dodając przy tym:

– Cholernie dziwne miejsce.

– Fakt, ale karczmarzowi chyba nie przeszkadzają te ciemności.

– Z wielkiej łaski zapalił parę ogarków, psia jego mać. Nawet piwo mają tu kiepskie. Jeśli jedzenie jest tak samo paskudne, to chyba wolę już nasze zapasy.

– Mimo wszystko lepiej będzie, jeśli tutaj zanocujemy. Do stolicy powinniśmy dotrzeć jutro około południa.

– Noc pod dachem rzeczywiście dobrze nam zrobi.

Nagle obaj mężczyźni drgnęli jednocześnie, gdy tuż przed nimi, prosto z mroku, wyłoniła się jakaś postać. Grif, widząc twarz przybysza, zerwał się z miejsca i krzyknął:

– Ator?!

Intruz bez słowa usiadł przy zajmowanym przez wędrowców stole, po czym stwierdził sucho:

– Sądząc po twojej reakcji, do tej pory nie domyśliłeś się prawdy.

– Kim on jest? – spytał San, obrzucając przybysza nieprzychylnym spojrzeniem.

Grif zajął swoje miejsce, po czym przez kilka chwil milczał, próbując zebrać myśli. W końcu rzekł:

– To Ator, inicjator spisku w którym brałem udział. Słyszałem o jego egzekucji, jak widać, nie całkiem udanej.

– Całe szczęście, że od dawna nikt nie praktykuje już publicznych kaźni. Ludziom wystarczy wiadomość o czyjejś śmierci.

– Zatem... to byłeś ty?

– Chciałbym jasnych odpowiedzi – wtrącił San.

– Skoro tego chcesz – tajemniczy mężczyzna uśmiechnął się serdecznie. – Od wielu lat wiernie służę jako tajny emisariusz Menheriona. Przed dziesięciu laty nasz arcykapłan zlecił mi zawiązanie spisku i wciągnięcie do niego jak największej ilości ludzi z wyższych sfer. Chciał w ten sposób przeprowadzić swego rodzaju test lojalności. Spełniłem ten rozkaz, w wyniku czego niemal wszyscy jego wrogowie zostali skazani na śmierć bądź lochy. Dla swojego syna był bardziej łaskawy, osiem lat banicji miały dać mu czas na przemyślenia.

– Zdradziłeś mnie – rzekł nienawistnym tonem Grif.

– Ty pierwszy zdradziłeś. Swojego ojca, a zarazem arcykapłana.

– Teraz to bez znaczenia. On nie żyje, zabił go Uziel. Chociaż i tak pewnie znasz więcej szczegółów ode mnie.

– O wiele więcej niż ci się wydaje, przyjacielu. To Kron wezwał cię do stolicy? Chce żebyś objął schedę po ojcu?

– Mam do tego prawo.

– A ja tego prawa nie kwestionuję, co więcej, popieram je w pełni.

– Umiesz łgać nie gorzej ode mnie, znam takich jak ty – wtrącił San. – Byłbyś niezłym hochsztaplerem.

– Każdy zarabia na chleb, robiąc to, w czym jest dobry. Zdarza mi się mijać się z prawdą, jeśli akurat tego wymaga moje zadanie. Tym razem jestem szczery. Chcę, aby Grif przejął władzę. Im szybciej, tym lepiej.

– Sytuacja w stolicy jest aż tak poważna? – spytał sam zainteresowany.

– To zależy od punktu widzenia. Do tej pory ludzie pozostawali nieświadomi wydarzeń toczących się za pałacowym murem. Kron dopiero dziś ogłosił śmierć Menheriona, a z tego co wiem, do tej pory narobił sobie mnóstwo wrogów. Łącznie z królem.

– Więc ja mam załagodzić sytuację?

– Nie uda ci się. Kron ma za sobą armię, jeśli ktoś spróbuje mu zagrozić, nie będzie miał oporów przed jej użyciem. Przez ostatnie dni przyglądałem się potajemnie jego poczynaniom, nie mogłem jednak działać zbyt otwarcie, nie wiem zatem dokładnie co tam się dzieje.

– Czego w ogóle ode mnie chcesz?

– Rozumiem twój gniew, dopiero teraz odkryłeś moje powiązania...

– Skończ z tym. Mów jasno, bez wykrętów.

– W porządku. Chcę współpracy z twojej strony. Dziś rano, przed moim odjazdem ze stolicy, posłałem do króla gońca, który miał wyjawić mu wszystko to, co dotąd ukrywał Kron. Nie wiem jaki to przyniesie efekt, przypuszczam jednak, że w końcu dojdzie do otwartego konfliktu. Ludzie powinni stanąć w nim po stronie monarchy.

– A co jeśli Kron spróbuje go uwięzić?

– Nie ma takiej możliwości. Nawet on jest w stanie przewidzieć, do czego mogłoby doprowadzić coś takiego. Wierzę w zdrowy rozsądek naszego głównodowodzącego. Co nie znaczy, że mu ufam. Z pewnością ma jakiś plan, do którego zrealizowania potrzebuje ciebie.

– A ja, po wtajemniczeniu w szczegóły, miałbym przekazać go tobie?

– Zawsze byłeś bystry. Tak, tego właśnie oczekuję. Reprezentuję w tym momencie stronników Menheriona pragnących zachować dotychczasowy układ sił.

– Wiedziałeś, że będę w tej karczmie?

– Tak.

– Kłamie – stwierdził beztrosko San.

– Zgoda, masz mnie – Ator rozłożył ręce w geście bezradności. – Nic nie wiedziałem o twojej podróży, spotkałem cię tutaj przypadkiem.

– Zatem na piętrze powinni znajdować się twoi mocodawcy lub przynajmniej część z nich – stwierdził Grif.

– Tak. Nie możesz jednak z nimi rozmawiać, jak również zatrzymać się w karczmie. Jak zauważyłeś, ten budynek usytuowany jest na uboczu, z dala od głównego traktu. To miejsce awaryjne, jego utrzymanie jest opłacane z tajnego funduszu. Tutaj mogą liczyć na azyl najwierniejsi poplecznicy Menheriona. A ty nie dowiodłeś jeszcze tego, iż jesteś jednym z nich. Czy Kron wie, że podróżujesz w towarzystwie tego... Kim ty w ogóle jesteś?

– San, panie kłamco, do usług.

– Ach tak. Zatem, pytam ponownie, czy Kron wie, że jedziesz do stolicy z towarzyszem?

– Nie.

– Tak myślałem. Przejdę zatem do sedna. Chcę abyś, po przybyciu do stolicy, kazał swojemu kompanowi czekać we wskazanej przeze mnie karczmie, pokryję rzecz jasna wszelkie koszta. Wieczorem wprowadzę go do przedsionka tajnego przejścia prowadzącego wprost do prywatnych komnat Menheriona. Tam będzie czekał, powiedzmy, do północy, aż zejdziesz, aby przekazać mu co ustaliłeś. Następnie pójdzie do karczmy, gdzie przekaże te informacje mnie. Nawet jeśli będzie to wyłącznie twoja odmowa jakiejkolwiek współpracy. Zgoda?

Grif spojrzał poważnie na rozmówcę, kręcąc z niedowierzaniem głową. Z szyderczym uśmiechem na ustach stwierdził:

– Zgoda. Naprawdę jesteś świetny w swoim fachu. Potrafisz wzbudzić zaufanie, nawet jeśli oczywistym jest to, że ukrywasz co najmniej trzy czwarte prawdy za parawanem słów. A teraz bywaj. Skoro nie możemy tu zostać, wolałbym jak najszybciej zająć się znalezieniem dobrego miejsca na nocleg.

– Doskonale. Masz, to pieniądze na opłacenie karczmy, wewnątrz znajdziesz też liścik z jej nazwą oraz, jeśli w tej nie będzie miejsc, adresem innej – mężczyzna rzucił Sanowi sakiewkę, po czym zwrócił się ponownie do Grifa. – Bywaj zatem. Nie wiem, czy się jeszcze spotkamy, zatem chciałbym cię o coś zapytać. Czy wtedy, dziesięć lat temu, naprawdę mi uwierzyłeś? Myślałeś, że możemy zmienić cały kraj?

– Tak, uwierzyłem ci. Uwierzyłem, że tylko zabijając własnego ojca, mogę przerwać ten chory, trwający od wieków, spektakl. San ma rację, naprawdę potrafisz perfekcyjnie kłamać.

– Nie kłamałem wtedy. Gdyby zamach doszedł do skutku każde moje słowo okazałoby się prawdziwe. Jednak od początku wszystko ukartował Menherion, więc sprawy przybrały taki, a nie inny obrót. Bywaj.

Ator wstał od stołu, ruszając nieśpiesznie w stronę ukrytych w ciemnościach schodów.

– Dziwny człowiek – skwitował San, chowając sakiewkę. – Zabierajmy się stąd.

– Tak...

Wędrowcy pośpiesznie wypili resztki piwa z dzbanów i biorąc w dłonie po świecy, wstali ze swych miejsc.

– Wyjście jest tam – wskazał uczynnie karczmarz niedbałym gestem dłoni.

Odetchnął z ulgą, gdy tylko ci nieproszeni goście opuścili jego gospodę. Wprawdzie od lat otrzymywał sowite wynagrodzenie, lecz zawsze z trwogą myślał o nadejściu czasów takich jak te, kiedy ktoś z *ważnych* naprawdę będzie musiał tu się ukrywać. Znał ludzi z którymi współpracował, wolał więc, aby jak najszybciej odeszli stąd, zostawiając mu sowitą zapłatę za milczenie. Wtedy będzie mógł uciec, zdawał sobie bowiem sprawę, że wielcy panowie doskonale wiedzą, iż ostrze sztyletu ucisza o wiele skuteczniej niż nawet największy wór złota...

***

Menherion, mimo mocno dającego się mu we znaki zmęczenia, cierpliwie wysłuchał raportu, po czym wyszeptał ledwie słyszalnym głosem:

– Dajcie mi... chwilę...

Musiał szybko podjąć decyzję, jednak przy jego obecnym stanie nie było to takie proste. Napary uśmierzające ból zmącały mu umysł już od wielu dni. Wiedział jednak, że bez nich nie przeżyłby aż tyle. W ataku szału Uziel roztrzaskał mu czaszkę, poważnie uszkadzając przy tym mózg. Kiedy nad ranem odnaleźli go jego medycy, zaniepokojeni brakiem wieści od czasu, gdy po południu zaszył się w swoich komnatach, był całkowicie sparaliżowany. Nawet teraz mógł jedynie poruszać nieznacznie głową i lewą dłonią. Zgodnie z jego tajnym rozkazem, dotyczącym właśnie takiej ewentualności, został przewieziony tutaj. Od lat przygotowywał się skrupulatnie na każdą potencjalną możliwość, wierząc przy tym skrycie, że nigdy nie będzie musiał korzystać z tych zabezpieczeń. Teoretycznie powinien zdrowieć w ukryciu, podczas gdy szpiedzy mieli bacznie obserwować poczynania ludzi z jego najbliższego otoczenia. Starzec wiedział jednak, iż najprawdopodobniej nie umknie śmierci. Nie w tym wieku. Do tej pory zawsze myślał, że Kron potrafiłby zapanować nad sytuacją po jego śmierci, lecz głównodowodzący okazał się zdumiewająco mało odporny na słodki powab władzy. Teraz jednak nie mógł zaprzątać sobie tym głowy, musiał wydać rozkazy.

– Przeniesiecie mnie... do drugiego ukrycia.

– Powrót do stolicy to, w twoim stanie, pewna śmierć, mój panie! – niemal krzyknął Ator.

– Ja... I tak jestem... martwy... moje... ciało... jestem w skorupie, to... już koniec. Muszę być blisko... Zaproponować układ... Jeśli nawiąże współpracę... Mój syn.... Chcę go jeszcze zobaczyć...

– Jeśli taka jest twoja wola – stwierdził jeden z medyków. – Wyruszymy o świcie.

– Dobrze... Przygotujcie też... ten lek... mówiliście mi o nim...

– Składniki do niego zbierzemy po dotarciu do stolicy. Wiesz jednak, mój panie, iż doda ci on sił na krótko, a potem...

– Wiem... zabije mnie... Chcę... jeśli do tego dojdzie... rozmawiać z synem... jak... człowiek... Dajcie mi... teraz spać... Chcę napar... ból wraca...

Ator odszedł od łóżka, wokół którego zaczęli kręcić się medycy, przygotowujący kolejną porcję środka uśmierzającego ból. Już sam jego zapach sprawiał, iż człowiek stawał się silnie otumaniony. Mężczyzna nie miał pojęcia, jak starzec był w stanie kurczowo trzymać się życia przez niemal miesiąc. Niemniej było oczywiste, że nawet niezłomna wola Menheriona w końcu musi ulec najstarszemu z praw natury. Ten, który od dziesięcioleci decydował o losie innych ludzi, nie mógł teraz wpłynąć na własny. Śmierć, która niczym złowróżbny cień podążała za arcykapłanem od tak dawna, najwyraźniej postanowiła zrównać z nim kroku.

***

Stolica wrzała. Tak niekorzystnego przebiegu wydarzeń Kron nie przewidywał nawet w najkoszmarniejszych wizjach. Wieści o tym, że ktoś poturbował monarchę, obiegły całe miasto jeszcze w tym samym dniu. Teraz zaś, po niespokojnej nocy, rozgniewany tłum od rana zaczynał zbierać się na dziecińcu przed pałacową bramą. Mężczyzna krążył niespokojnie po komnacie, próbując zebrać myśli. Przeszkodził mu w tym wysłannik Rady Doradców, który śmiało, nie kłopocząc się nawet, by zapukać, wszedł do pomieszczenia, od progu mówiąc:

– To szaleństwo! Ludzie domagają się, aby król wyszedł na taras. Chcą zobaczyć, czy pogłoski które do nich dotarły są prawdziwe!

– Nie mogę teraz go zwolnić, to wywołałoby zamieszki.

– W tej kwestii akurat jesteśmy ze sobą zgodni. Jednak mnie, a zatem całą radę, interesuje co zamierzasz zrobić?

– Nie wiem.

– Nie wiedziałeś tego również, gdy wczoraj zmasakrowałeś króla. Co w ciebie wstąpiło?! Najpierw Uziel zabija w szale arcykapłana, teraz ty...

– Nie tym tonem!

Rozmówca zamilkł natychmiast, wściekle zaciskając usta. Po krótkiej chwili rzekł, tym razem spokojnie:

– Musisz coś postanowić, jesteś przecież... To znaczy, pełnisz obowiązki arcykapłana.

– Dowiedzieliście się, kto wyniósł te wieści poza pałacowe mury?

– Tak. To jedna z kucharek, umieściliśmy ją tymczasowo w areszcie.

– Zabijcie ją. Podajcie jej wcześniej te wasze mikstury, niech wygląda na zupełnie szaloną. Ogłosimy, że w przypływie szaleństwa poturbowała monarchę.

– To...

– Niewiarygodne, wiem. Tak nieprawdopodobne, że ludzie w to uwierzą. Takie szalone historie to ich chleb powszedni, słyszą podobne na targu, opowiadają je sobie w domach. To ich prostacka rzeczywistość.

– Skoro taka jest twoja wola... Jak ją stracić? Trucizna czy upuszczenie krwi?

– Nie będzie żadnej cichej egzekucji w lochu. Ma zostać ścięta na głównym placu miasta, tak jak to robiono niegdyś. Na pewno widziałeś jakieś ryciny w starych księgach.

Kapłan milczał, zaskoczony do tego stopnia, iż nie mógł wydobyć z siebie słowa. Widząc to, Kron stwierdził ozięble:

– Nie widzisz tego zbiegowiska? Nie słyszysz krzyków? Ci ludzie oderwali się od swoich codziennych obowiązków, wpadli w szał, oni chcą krwi. Nie ważne kogo, ale krwi. Tylko ona może ostudzić ich zapędy.

– Jeśli zrozumieją, że to jedynie wybieg, wpadną w jeszcze większy szał. Wybuchnie bunt.

– Nie wybuchnie. Idź, spełnij mój rozkaz.

– Obyś się nie mylił – rzucił na odchodne kapłan, ruszając ku wyjściu.

Kron znów został sam. Wiedział, że jego metoda będzie skuteczna. Niegdyś podobnie załatwiał sprawy, gdy przez pewien czas musiał współpracować z Uzielem. Kilku wisielców potrafiło skuteczniej uciszyć miasto niż zbrojny najazd. Jednak jego żądny krwi partner wolał bardziej barbarzyńskie metody. Owszem, były skuteczne, lecz zbyt kosztowne. Musiały minąć lata zanim ocaleni ludzie byli w stanie podźwignąć swoje osady, wsie czy nawet miasta z ruiny. Rzecz jasna sami nie mogliby tego dokonać, potrzebowali wsparcia ze strony swoich panów. A ci swoich. I tak aż do królewskiego, czyli w praktyce kapłańskiego, skarbca... Mężczyzna westchnął ciężko, nie mógł teraz pozwolić sobie na rozpamiętywanie przeszłości. Musiał działać. Był pewien, iż zbiegły zabójca arcykapłana przez najbliższe tygodnie, jeśli nie miesiące, nie będzie dawał znaku życia, zaszyje się gdzieś w okolicy Megiddo, czekając na swój niechybny koniec. Natomiast ludzie ze stolicy, po publicznej egzekucji, wrócą do swoich

domów. Wszystko ucichnie. Niedługo powinien przybyć Grif, wtedy wszystko będzie już w porządku. Tak właśnie będzie. Wierzył w to. A raczej chciał w to wierzyć.

***

Zmrok zapadł niedawno, mimo to w wielu miejscach od dawna płonęły już ogniska. Uziel przeczesał brodę niedbałym ruchem dłoni, spoglądając krytycznie ku, ustawionej kilkaset metrów dalej, drewnianej rzeźbie. Przedstawiała ona naturalnej wielkości człowieka, starca, na barkach którego siedziały dwie pozbawione ramion kobiety. Już od ponad pół godziny rzesza klęczących ludzi wytrwale śpiewała pochwalne psalmy ku czci bóstwa. Mężczyzna splunął z pogardą, po czym ruszył w stronę swoich ludzi. Zgromadził ich łącznie siedmiuset, o wiele więcej niż się spodziewał, lecz wciąż zbyt mało, aby móc myśleć o zbrojnym oporze. Dlatego też, gdy tylko przybył pod Megiddo, natychmiast nawiązał kontakt z przywódcą wędrowców. Wystarczyło, że pokazał rozkazy Menheriona, aby następnie rozwlekle wytłumaczyć, dlaczego nie ma zamiaru ich spełnić, przecież był człowiekiem nadzwyczaj miłującym pokój. Z trudem powstrzymał wybuch śmiechu, kiedy został tutaj powitany jako brzydzący się niepotrzebnym rozlewem krwi orędownik pojednania i zdrowego rozsądku. Tego samego dnia, wspólnie z jakimiś dostojnikami tych obdartusów, sporządzili pismo, które jego goniec dostarczyć miał jak najprędzej do stolicy. Jeśli do tej pory nie napotkał jakichś przeszkód, to list powinien dotrzeć jutrzejszego dnia. Jeden z podkomendnych, widząc zbliżającego się dowódcę, krzyknął:

– Jak to wygląda?

Uziel nie odpowiedział. Dopiero kiedy wszedł do własnego obozowiska, odrzekł gniewnie:

– Ciszej, głupcze! Lepiej, żeby nie słyszeli co mówimy o ich bogu, czy tam bogach. Sam nie wiem. A wygląda to tak, że śpiewają dla jakiegoś posągu. W dodatku z drewna.

Zgromadzeni wokół wojownicy parsknęli gromkim, pogardliwym śmiechem. Uziel dorzucił jeszcze kilka niewybrednych żartów na temat kultu ich gospodarzy po czym, tym razem poważnym tonem, stwierdził:

– Pamiętajcie tylko, żeby trzymać swoje wesołe mordy w ukryciu. Niech robią co chcą, jak dla mnie mogą nawet lizać kamienie, prosząc je o dłuższe życie. My jednak musimy być zafascynowani ich wyciem, tańcami i modłami. Ten motłoch to nasze żywe tarcze, kiedy dojdzie do starcia z wojskami wroga. Rozgłoście to też innym, nie chcę, żeby doszło do jakichś niepotrzebnych incydentów. To rozkaz!

– Tak jest! – odpowiedział mu zgodny okrzyk.

– Dobrze... Idę spać, łeb mi pęka od rana.

Wszyscy natychmiast zapewnili mężczyznę, że będą uważać, po czym wrócili do biesiadowania. Uziel ruszył ku spokojniejszej części obozu, wszędzie jednak wyczuwał to samo: napięcie. Jego ludzie byli zarówno rozdrażnieni bezczynnością, jak i przestraszeni perspektywą otwartej walki z regularną armią. Ponadto, pomimo swoich żartów, w gruncie rzeczy czuli się wyraźnie nieswojo w pobliżu ponad dwudziestu tysięcy wyznawców całkowicie obcego im kultu. To dlatego co wieczór rozpalali wielkie ogniska, śpiewając pieśni bojowe bądź po prostu głośno rozmawiając. Chcieli zagłuszyć donośny głos wielotysięcznego chóru opiewającego wszechmoc nieznanej im istoty. Kapłani w królestwie nie opowiadali historii o cudach, a wręcz piętnowali wszelkiego rodzaju legendy i mity jako ponurą schedę po dawno minionych czasach. Kapłan był uczonym; umiał rachować, leczyć chorych, pomagać w hodowli, uprawie ziemi. Ludzie darzyli ich zaufaniem, zaś rodziny, których synowie pobierali nauki w świątyniach, mogły chodzić z podniesioną dumnie głową. Każda młoda dziewczyna marzyła, aby to właśnie ona została żoną jakiegoś kapłana. Wiara pełniła rolę instytucji, po oficjalnym mianowaniu nie liczyło się, czy ktoś przed pobieraniem nauk był chłopem, kupcem, najemnym wojownikiem czy rycerzem. Od tej chwili stawał się kapłanem, kimś lepszym, wzorcem dla innych. Nikogo nie obchodziły sprawy powstania świata czy tajemnicy śmierci. Ciało bez życia zaczynało gnić, to wszystko. Dlatego ważne było to, czego można było dokonać nim to nastąpi. Nikt nie potrzebował kamiennych, drewnianych, złotych, srebrnych czy jakichkolwiek innych bogów. Rozprawianie o nadnaturalnych sprawach stanowiło domenę obłąkanych żebraków na ulicy bądź bajarzy najmowanych, aby rozbawili gości. Uziel mimowolnie spojrzał w stronę odległego obozu mieszkańców Atip. Dla tych ludzi ta fikcja była treścią ich życia. Bez chwili wahania mogli poświęcić swoje istnienia w imię tej idei. To napawało go niekłamanym podziwem, ale i grozą. Teraz jednak nie miał odwrotu, sprzymierzył się z nimi, wiedząc, iż to jedyna szansa, aby uratować własną głowę. W ciągu całego swojego życia zabił tak wielu ludzi, że teraz, gdy musiał uciekać przed odpowiedzialnością za uśmiercenie jednego, wydawało mu się to jakąś ponurą kpiną. Jaka była różnica między wartością życia arcykapłana, a jakiegoś bezimiennego chłopa?

– Muszę przestać z nimi rozmawiać, zaczynam mieć dziwne myśli – wymamrotał pod nosem.

Chciał wypocząć. Wiedział, że nie będzie to łatwe. Nawet tu, w odległej części obozowiska, za zaporą wesołych śmiechów jego ludzi, wyraźnie dał się słyszeć rytmiczny śpiew rozmodlonych wędrowców.

***

Wino przyjemnie krążyło w żyłach Krona, który z błogim uśmiechem na twarzy leżał na okrytym baldachimem łożu arcykapłana. To był ciężki dzień, który na szczęście

dobiegał już końca. Wczorajsza egzekucja, zgodnie z jego założeniami, uspokoiła ludzi, jednak wszyscy ci dostojnicy z jego otoczenia... Od rana wypytywali go, kiedy zamierza zwolnić króla z aresztu i pod jakim zarzutem w ogóle go tam umieścił. Części z nich nawet nie wysłuchał, innych zbył zapewnieniami, że od jutra monarcha znów będzie wolny. Najbardziej dociekliwi byli, rzecz jasna, kapłani, ale i ich jakimś cudem udało mu się odprawić. Wprawdzie wywalczył sobie chwilę spokoju, lecz problem nadal pozostawał nierozwiązany. Oczywiście mógłby po prostu wypuścić monarchę, który obwieściłby, że atak obłąkanej nie zagroził poważnie jego zdrowiu. Wszystko wróciłoby do normy. Teoretycznie. Wojownik doskonale zdawał sobie sprawę z faktu, iż natychmiast po odzyskaniu wolności król zacząłby myśleć o zemście. Nagle mężczyzna zerwał się na równe nogi, czując przy tym ostry zawrót głowy i nudności. Chwiejnym krokiem ruszył w stronę komnaty z tajnym przejściem, chwytając po drodze rękojeść opartego o ścianę miecza, z którym od wczoraj niemal się nie rozstawał. Obnażył ostrze, czekając kilka kroków od drzwi szafy. Był pewien, że przed chwilą usłyszał charakterystyczny, głośny szczęk mechanizmu otwierającego ukryte wrota. Intruz, kimkolwiek był, najwidoczniej również go usłyszał, toteż przyczaił się wewnątrz szafy.

– Wyłaź! – krzyknął nieco bełkotliwie wojownik.

Nieproszony gość posłusznie opuścił kryjówkę. Mężczyzna, widząc kim jest przybysz, natychmiast wypuścił oręż, kręcąc z niedowierzaniem głową.

– Grif! – zawołał radośnie. – W samą porę, przyjacielu, w samą porę!

– Witaj, Kronie – odparł spokojnie przyszły arcykapłan, widząc wyraźnie, iż jego rozmówca najwidoczniej przesadził dziś z trunkami.

– To... to wszystko zmieni! Wszystko! Te ścierwa mnie osaczają, chcą mi wydrzeć... władzę. Ale teraz ty będziesz rządził, tak! Oddam ci ją! Zaraz pójdziemy do tych głupców! Ha! Zdziwią się, oj, zdziwią! Stary Kron tak ich przechytrzył!

– Poczekaj... przyjacielu. Lepiej żebym wszedł od strony dziedzińca, w innym wypadku ciężko byłoby wytłumaczyć, skąd się tutaj wziąłem. Niewielu ludzi wie o tym przejściu i lepiej, żeby tak pozostało.

– Racja, racja! Idź zatem!

– Poczekaj. Chciałbym najpierw poznać sytuację, a właściwie jej... trzeźwą ocenę.

– Aaa... Tak... Trochę dziś przesadziłem z winem... Daj mi trochę czasu! Prześpię się i wieczorem wszystko ci wyjaśnię! Poczekaj tutaj!

– W porządku.

Wojownik, zacierając ręce, ruszył w stronę łoża, w komiczny sposób próbując zachować pewny krok. Towarzysz odprowadził go pełnym politowania spojrzeniem, aby następnie przenieść wzrok na niewidzianą od tak dawna komnatę. Właściwie, poza kilkoma niewielkimi zmianami, wszystko tu było takie jak przed dziesięcioma laty.

Jednak pomimo tego miejsce sprawiało wrażenie dziwnie obcego, niemal złowrogiego. Czarnowłosy mężczyzna usiadł na jednym z foteli, po chwili przypominając sobie, iż niegdyś było to ulubione miejsce jego ojca. Musiał jak najszybciej dowiedzieć się czegoś na temat obecnej sytuacji. Już w drodze do pałacu słyszał dziwne pogłoski o publicznej egzekucji obłąkanej kobiety, jakimś zamachu na króla oraz znacznym zwiększeniu ilości strażników patrolujących ulice. Ludzie byli niespokojni, miasto z wolna opanowywała atmosfera podejrzliwości i niezadowolenia. Sądząc po obecnym stanie Krona, wojownik najwyraźniej nie radził sobie z tą sytuacją. Chociaż zapewne przez minione lata wielokrotnie obserwował sposób rządzenia Menheriona, to teraz, gdy sam dźwigał brzemię władzy, pozostawał bezradny. Ktoś, kto ciągle towarzyszy woźnicy powozu, gdy sam przejmie nagle lejce prawdopodobnie poradzi sobie z opanowaniem pędzących zwierząt. Wystarczy jednak byle wybój, przeszkoda, ostry zakręt czy nawet nieumiejętne szarpnięcie wodzy, aby pojazd został rozbity. W takim razie perspektywa pochłoniętego całkowitą anarchią królestwa, przy obecnym rozwoju wydarzeń, była jedynie kwestią czasu...

Zapadł już zmierzch, gdy Kron skończył pobieżnie relacjonować wydarzenia ostatnich dni, śledząc przy tym bacznie reakcję rozmówcy. Ten wydawał się całkowicie obojętny, przynajmniej do czasu, gdy wojownik skończył mówić. Wtedy natychmiast zadał dwa pytania:

– Co z tymi pismami? Jak chcesz załagodzić sprawę z królem?

– Te dokumenty były bardzo ważne, dzięki nim Menherion mógł szantażować naprawdę wiele wpływowych osób. Rozesłałem do nich niedawno listy, dając do zrozumienia, że teraz ja pociągam za sznurki. W razie czego gildie będą po mojej stronie, zrzeszeni w nich ludzie nie wyjdą na ulice. A biedotą zajmą się strażnicy.

– A król?

– Cóż... Jeszcze nie zdecydowałem. Nim zajmiemy się już po twojej nominacji na nowego arcykapłana. Jutro przyjdziesz do pałacu jako oficjalny spadkobierca, dziś zanocuj tutaj, albo w jakiejś karczmie.

– Wynajmę sobie pokój, o mnie się nie martw. Powiedz lepiej, szczerze, czego ty właściwie oczekujesz? Mam cię chronić? Zapewnić bezpieczeństwo od wrogów, których zrobiłeś sobie przez te tygodnie?

– Masz być tym co król: symbolem. Chcę władzy, prawdziwej. Jestem głównodowodzącym, ktoś taki jak ja, kto przemierzył życie drogą miecza, nie jest w stanie osiągnąć więcej. Powinienem się cieszyć, przecież to wspaniałe wyróżnienie, nieprawdaż?

– Tak, ale niezbyt poważane w czasach pokoju.

– Otóż to! Ha! Widzę, że zachowałeś swoją bystrość. Mam pełną władzę nad tym całym rycerstwem, ale na co mi ona? Nie ma żadnego wroga, nawet na odległych

rubieżach panuje względny spokój. Chodzi mi o szacunek, coś, na co pracowałem przez niemal całe moje życie. Jestem dobrym dowódcą, kiedy była potrzeba, atakowałem. Unikałem rzezi, nie byłem zezwierzęconym mordercą jak Uziel. Jednak tutaj, w stolicy, wszyscy widzieli we mnie tylko chłopca na posyłki Menheriona. Ale to się zmieniło, teraz ja tu rządzę! Myślałem o stworzeniu porozumienia między tobą, mną i królem. Nasza trójka podejmowałaby decyzje wspólnie, skończyłaby się era wszechwładzy arcykapłana. Również monarcha musiałby powstrzymywać swoje ambicje, a obecność przedstawiciela armii stwarzałaby równowagę dla zwaśnionych od dawna stron.

– Śmiały plan.

– Nierealny. Zrozumiałem to niedawno, kiedy... Próbowałem uspokoić tego głupca, króla. Swoją drogą, czy to nie zabawne? Monarcha jest żywym symbolem, po wstąpieniu na tron zaprzestaje się nawet używać jego imienia. Tylko wasza wysokość, panie, mój królu i tym podobne bzdury. A co on właściwie robi? Nic. Ma wyglądać, pokazuje się go tłumowi jak kolorową kukłę, a wszystkie sprawy załatwiają jego sługusy, omawiając je wcześniej z Radą Doradców. Oni zaś przedstawiają je arcykapłanowi. Zatem po co nam król?

– Co chcesz przez to powiedzieć? – spytał poważnie już zaniepokojony Grif. – To nie jest takie proste, jak myślisz...

– Ale może być. Co chcę powiedzieć? Jeszcze nie wiem. Przemyślę to przez noc. Chodzi o to, że muszę zachować przynajmniej część przywilejów, jakimi cieszyłem się, zastępując Menheriona. Nie pomyśl sobie przypadkiem, żeby próbować jakoś się mnie pozbyć, gdy już zostaniesz arcykapłanem.

– Masz bowiem poparcie setek tysięcy gotowych do walki rycerzy...

– Dokładnie. Nie licząc tych, którzy wystąpili już z królewskiej służby, aby na powrót stać się wojownikami, w najgorszym razie najemnikami. Nie lekceważ mnie.

– Nie mam zamiaru. Niemniej proszę cię, nie działaj pochopnie. Doskonale wiesz, jakie nastroje panują w mieście.

– Zrobię to, co uznam za słuszne. I liczę, że będziesz mnie wspierać. Nie chowaj do mnie urazy, wiesz, że dziesięć lat temu nie mogłem postąpić inaczej. Obiecywałem Menherionowi wierność, nie mogłem złamać obietnicy.

– Obiecywałeś ją też królowi.

– Ta obietnica wygasła z chwilą, gdy stałem się od niego ważniejszy.

– Skoro tak to pojmujesz. Zgoda, będę ci pomagał. A raczej spełniał twoje rozkazy, bo widzę, że na tym miałaby polegać współpraca. Co do spraw z przeszłości... Nie czuję urazy. W końcu mój ojciec i tak wiedział o wszystkim.

– Co chcesz przez to powiedzieć?

– Nic, źle się wyraziłem.

– Musiałem cię wydać. Schwytaliśmy wtedy praktycznie wszystkich ważnych spiskowców, mieli ze sobą powiązania. Ty byłeś poza podejrzeniami, a wiedziałem, że też brałeś w tym udział. Byłeś groźny, mogłeś przecież zabić Menheriona.

– Własnego ojca? Owszem, chciałem do tego dopuścić, ale zapewniam cię, że nie znalazłbym w sobie dość siły, żeby zrobić to osobiście. Skończmy już ten temat, jestem znużony po podróży.

– Wypocznij zatem. Czekam na ciebie jutro rano.

– Bywaj.

Grif zniknął w przepastnej szafie, pozostawiając Krona sam na sam z jego myślami. Wojownik podejrzewał, iż tej nocy prawdopodobnie nie zmruży oka. Musi przemyśleć wiele spraw, żeby podjąć jakąś konkretną decyzje. Wiedział, że jego dawny przyjaciel mógł okazać się w równej mierze cennym sojusznikiem, jak i wrogiem.

***

San zerwał się z posadzki, gdy tylko dobiegł go odgłos kroków. Skierował dzierżoną przez siebie pochodnię w stronę tonących w mroku, kamiennych schodów.

– To ty? – zapytał podenerwowany.

– Tak – odparł głos jego przyjaciela, który niedługo potem sam wkroczył w obręb światła.

– I? Co mam powiedzieć Atorowi?

– Powiedz mu, że jestem gotów współpracować. Zrobię wszystko, żeby powstrzymać tego szaleńca od wszczęcia wojny domowej. Bo jeśli sprawy nadal będą toczyły się jak do tej pory, to z pewnością do tego dojdzie. On nie ma bladego pojęcia, jak wyglądają prawdziwe rządy!

– A ty? Dasz sobie radę jako arcykapłan?

Mężczyzna zamyślił się na dłuższą chwilę. Zaniepokojony tym przeciągającym się milczeniem San stwierdził:

– Nie sądź, że w ciebie nie wierzę, po prostu nie było cię tutaj przez tyle lat...

– Spokojnie. Nie mam ci tego za złe. Po prostu uświadomiłem sobie, że właściwie też nie mam żadnego praktycznego doświadczenia. Owszem, długo obserwowałem w jaki sposób rządzi mój ojciec, ale przecież to samo robił Kron.

– Nie martw się na zapas, najpierw skończmy z jednym problemem.

– Racja. A teraz idź jak najszybciej, powiadom Atora o mojej decyzji. Ja tu jeszcze trochę posiedzę. Przyda mi się nieco spokoju, muszę jeszcze coś przemyśleć.

– Zatem... do jutra. Będę tu czekał po zmierzchu.

– Uważaj na siebie, San.

Łysy karzeł wykrzywił usta w szyderczym uśmieszku, po czym ruszył w stronę wyjścia. Niedługo po tym jak zniknął za załomem korytarza, do wnętrza wtargnęło świeże, nocne powietrze.

***

Przez szeroko rozwarte okiennice do wnętrza pomieszczenia wlewały się promienie porannego słońca. Grupa nieco zaspanych mężczyzn odzianych w błękitne szaty skończyła właśnie dyskutować. Werdykt Rady Doradców był jednogłośny: człowiek, który przed nimi stał z pewnością był tym, za kogo się podawał. Kapłani nie byli w stanie ukryć swego zdumienia tą sytuacją. Syn Menheriona tak po prostu przybywa o świcie do pałacu, aby upomnieć się po należną mu po ojcu schedę. Rzecz jasna doskonale zdawali sobie sprawę z tego, iż nie mógł to być jedynie zbieg okoliczności. Ktoś, a zatem niemal na pewno Kron, musiał poinformować spadkobiercę o zaistniałej sytuacji niedługo po faktycznej śmierci arcykapłana. Jednak, czy Grif, przed laty zadenuncjowany osobiście przez Krona, naprawdę chciał współpracować z człowiekiem, który go zdradził? A jeśli tak, to dlaczego? Rozmyślania zdezorientowanych mężczyzn przerwał przyszły arcykapłan, mówiąc:

– I co teraz? Znam procedury, jednak czy naprawdę musimy czekać dziesięć dni na usankcjonowanie waszego wyroku? Nie jest to przecież prawo, lecz ledwie zwyczaj. A poza tym głównodowodzący Kron musi być już wyraźnie zmęczony swymi nowymi obowiązkami, chyba nadszedł czas, aby dać mu nieco wytchnienia.

– Oczywiście, masz rację. Werdykt był jednogłośny, jednak...

– Od śmierci arcykapłana minęło więcej niż dziesięć dni, znam prawdę o śmierci mego ojca. Możecie być pewni, że pomszczę jego śmierć.

– W takim razie od tej chwili oficjalnie uznajemy cię za nowego arcykapłana, panie. Ta wieść zostanie rozgłoszona jeszcze w południe.

– Powiedzcie, iż zostałem wezwany, gdy tylko mój ojciec podupadł na zdrowiu. To wyjaśni, skąd tak szybko po oficjalnej informacji o jego śmierci dostałem się tutaj aż z Megiddo.

– Oczywiście...

Nagle szerokie wrota rozwarły się z impetem, zaś do wnętrza wpadł blady jak ściana strażnik, krzycząc:

– Król nie żyje!

– Co?! – wrzasnął jeden z kapłanów. – Jak zginął? Zabito go? Mów!

– Wyglądał, jakby się czymś zadławił!

– Gdzie jest teraz Kron? – spytał Grif, wyrażając podejrzenie wszystkich obecnych.

– W swoich... W komnatach arcykapłana – wyjąkał strażnik.

– Wyślij tam kogoś, każ go natychmiast sprowadzić do miejsca, gdzie przetrzymywany był król. My też tam teraz pójdziemy, prowadźcie! – zakomenderował śmiało Grif.

Wszyscy pośpiesznie ruszyli do wyjścia, czując wyraźnie, iż najgorsze z ich przypuszczeń zaczynały stawać się ponurą rzeczywistością.

***

Zebrani w komnacie, jeszcze do niedawna służącej jako jeden z licznych pokoi gościnnych w pałacu, Grif, Kron i piątka kapłanów z Rady Doradców milczeli, spoglądając na zwłoki. Wszystko wskazywało na to, iż faktycznie nastąpił nieszczęśliwy wypadek.

– Udławić się zwykłą zupą... – stwierdził z goryczą nowo mianowany arcykapłan. – Co za głupia śmierć.

Kron milczał, wciąż próbując zebrać myśli. Choć wiele mogłoby na to wskazywać, to nie on stał za śmiercią monarchy. Wprawdzie dokładne zbadanie ciała z pewnością wykaże, iż nieszczęśnik sam był winien swojej śmierci, lecz podejrzenia pozostaną. W końcu pobił, a następnie kazał zamknąć tu władcę i podawać mu te same pomyje, jakie dostawała najgorsza służba pałacowa. Wojownik skierował wzrok na dawnego przyjaciela, który natychmiast pojął jego zamysły.

– Zatem... – stwierdził Grif brzmiącym nieco nienaturalnie głosem. – Jako nowy arcykapłan nakazuję, aby ciało zostało dokładnie obejrzane. Do wieczora chcę wiedzieć, co było przyczyną śmierci. Jeśli faktycznie to nieszczęśliwy wypadek, to...

–... zgodnie z prawem trzeba wyznaczyć następcę tronu – dokończył pewnym tonem Kron. – To prawo było praktycznie martwe od niemal dwóch stuleci, ale teraz... – uśmiechnął się.

Zebrani w komnacie kapłani pobledli, rozumiejąc, co ma na myśli.

– Tak, to prawda – rzekł ponuro arcykapłan. – Jako, że ród panujący właśnie wygasł, a przynajmniej nie ma potomka spłodzonego z legalnego związku, musimy zastosować się do prawa stworzonego specjalnie na potrzeby takich właśnie sytuacji. Jeśli nie popełniono tu zbrodni i wszystko...

– Nie przeciągaj tego – wtrącił się Kron.

– Dobrze, wszyscy znamy ten przepis. Następcą tronu, w majestacie naszego uświęconego prawa, ma zostać głównodowodzący królewskich wojsk.

– Poinformujcie mnie o terminie koronacji – rzucił z nonszalancją Kron, opuszczając pomieszczenie.

Jeszcze długo po jego wyjściu nikt z obecnych nie odezwał się ani słowem. W ponurej ciszy każdy rozmyślał nad tym, co trzeba teraz uczynić. Niestety, najbliższa przyszłość rysowała się wyłącznie w jak najczarniejszych barwach. Po dziesięcioleciach

nieustannych intryg ostatecznie to przypadek przypieczętował początek, zdawałoby się nieodwracalnych już, przemian.

***

Dochodziła północ, gdy schodzący z kamiennych, stromych schodów tajnego przejścia Grif z zaskoczeniem dostrzegł czekającego na niego Atora. Odstawił swój gliniany kaganek na niszę w ścianie, wchodząc w obręb światła bijący od pochodni mężczyzny. Nieco zaniepokojony spytał:

– Gdzie San?

– Spokojnie, nic mu nie jest. Po prostu wolałem przyjść tutaj osobiście. Od moich szpiegów w pałacu dostałem bardzo niepokojące informacje, których nie mogą niestety potwierdzić.

– Chodzi ci o śmierć króla?

– Tak – przyznał rozmówca tonem wyraźnie zdradzającym niepokój. – To prawda?

– Niestety.

– Kron?

– Nie. I to jest w tej sprawie najgorsze. Niedawno skończyłem czytać raport kapłanów, naprawdę dokładnie zbadali ciało wszelkimi dostępnymi sposobami. Uwijało się przy tym niemal tuzin ludzi, ręczą mi głową za wynik swojej pracy. Nasz drogi król po prostu miał naprawdę cholernego pecha. Udławił się zupą.

– Kpisz?

– Chciałbym. Nie wiem nawet, jak to ogłosić ludziom. Zastanawiam się, co może być gorsze; pozwolić im snuć domysły, milcząc na temat przyczyny śmierci, czy powiedzieć prawdę, która wygląda na nieporadnie wymyślone kłamstwo.

– To akurat najmniejszy problem, najważniejsza jest teraz sprawa schedy po monarsze! Przecież...

– Wiem. Wiem!

– Kron nie może zostać królem!

– Ale ma do tego prawo! Pewnych granic nawet arcykapłani nie mogą przekraczać.

Ator zaczął nerwowo drapać się po policzku, mamrocząc coś pod nosem. Nagle stwierdził oficjalnym tonem:

– Nie mam wyboru, tej nocy pójdziesz ze mną. Możesz to zrobić niezauważony?

– Tak... Myślę, że tak. Nakazałem, aby nikt nie przeszkadzał mi do rana, zaryglowałem też drzwi. To przejście to jedyna droga do moich komnat. Gdzie miałbym pójść?

– Musisz spotkać się z... powiedzmy, kimś ważniejszym ode mnie. W końcu jestem tylko pośrednikiem, a teraz, kiedy Kron nie może wyrządzać już więcej szkód jako tymczasowy arcykapłan, moja rola jeszcze zmalała. Chodźmy, mamy mało czasu, noce są latem zbyt krótkie, żeby marnować je na bezowocne dyskusje.

– Racja. Prowadź.

Mężczyźni ruszyli śpiesznie w stronę wyjścia. Ator zgasił pochodnię, po czym otworzył małe, żelazne drzwi. Byli obecnie w nieuczęszczanej, od dawna zarosłej, części ogrodu. Szybko przemknęli do małego budynku opartego na pałacowym murze zewnętrznym. Poprzez jego piwnice opuścili obręb murów, wychodząc w spiżarni jednego z domostw, nad którym od wielu pokoleń nadzór sprawowała pewna zaufana rodzina. Ostrożnie wyślizgnęli się na zewnątrz i już po chwili przemykali uliczkami stolicy osłonięci szczelnym całunem mroku pochmurnej nocy. W niespełna kwadrans dotarli do celu, którym okazał się jeden z domów w dzielnicy kupieckiej. Ator zapukał jakąś dziwną, zapewne umówioną wcześniej, kombinacją. Po chwili drzwi uchyliły się lekko, zaś przybysze wkroczyli do środka.

Grif czekał w ciasnym przedsionku niemal, a przynajmniej takie miał wrażenie, pół godziny, zanim ponownie pojawił się Ator, mówiąc:

– Chodź, on czeka.

Młody arcykapłan w głębi duszy wiedział, o kogo chodziło. Uwierzył w to jednak dopiero wtedy, gdy ujrzał dogorywającego starca. Ten, widząc jego zaskoczenie, odezwał się pierwszy:

– Sporo czasu minęło... synu. Wiem, dziwisz się, dlaczego żyję... Ja też... Ale to tylko... tymczasowe...

– Dlaczego się ukrywałeś?! Przecież Kron...

– Nie krzycz... proszę... Wziąłem silny lek, żeby móc swobodnie mówić... Trzymałem go na specjalną okazję...

– Gdybyś wrócił do pałacu...

– Nie! To niemożliwe... Ten szaleniec... rozbił mi czaszkę, jestem sparaliżowany, to kwestia czasu, kiedy... odejdę. Wolałem to przyśpieszyć... Wziąłem silny lek, żeby... móc swobodnie mówić... Słuchaj... Ator powiedział mi wszystko...

– W takiej chwili wciąż myślisz tylko o władzy?!

– Nie... – starzec zaśmiał się, krztusząc się nieco. – Nadal nic nie rozumiesz... To nie kwestia władzy... To Kron dał się jej opętać. Ufałem mu, myślałem.... że jest odporniejszy. Ale... nawet ja się czasem mylę... ja zawsze chciałem tylko porządku... zmiany zniszczą ten kraj... Gdy to wszystko się skończy... poproś Atora... on ci coś pokaże... Każ mu się zaprowadzić do... komnaty pamięci...

– Ale...

– Daj mi skończyć... Jeśli on zginie... to zaprowadzą cię doradcy... Każdy arcykapłan musi to widzieć... musi... zrozumieć.

– Co mam zrobić?

– Spiskuj... Tak jak kiedyś... On nie może zostać królem, nie nadaje się... Pokonaj go... Ale nie zdradą... Wymyśl coś innego... Chcę, żebyś znów był spiskowcem, synu...

– Będę ojcze, będę! – Grif przyklęknął przy łożu konającego, chwytając go za bezwładną dłoń.

– Jak... jak to jest? Czuć to wszystko tak... silnie? Ja zawsze... musiałem nie czuć... byłem symbolem... Symbole nie kochają... Ja... – w jego oczach niespodziewanie pojawiły się łzy. – Ja cię wygnałem... Chciałeś mojej śmierci... nie wiedziałem dlaczego... dlaczego? Powiedz...

– Chciałem zmian, nie rozumiałem...

– Zrozumiesz w komnacie... Kiedyś... to wszystko... Nie dałem ci... dałem wiedzę... nie... nie pokazywałem ci prawdziwych uczuć... nikomu... dlatego twoja matka odeszła... Byłem twardy... Byłem głazem... Musiałem nim być... niezniszczalnym...

– Tak, jesteś twardy, dlatego przeżyłeś!

– Pokonał mnie... mój własny pies... Uzielem też... zajmij się...

– Bądź spokojny...

– Szybko!

– Co?

– Idź... idź... zbliża się... Niech nikt nie wchodzi... chcę być wtedy sam.

– O czym ty... Ator! – krzyknął Grif.

Mężczyzna wpadł do pomieszczenia wraz z trzema medykami.

– Ja... nie chcę – kwilił starzec. – Jeszcze trochę... chociaż chwilę... – jego głos zaczął gasnąć.

Rozejrzał się po pomieszczeniu, mówiąc:

– Dlaczego... zostajecie? Już... u... u... umieram... To takie głupie... Zostańcie... Błagam... Grif! Grif! – zaczął charczeć, wodząc niewidzącymi już oczami.

Arcykapłan chwycił twarz konającego ojca, zbliżając do niej swoją.

– Jestem.

– Prze... prassszam... syynku... – wybełkotał starzec.

Ranny jęknął przeciągle, wydając ostatni oddech. W pomieszczeniu zapadła martwa cisza. Wpatrujący się w zwłoki ojca syn właśnie uzmysłowił sobie, że nie potrafi już płakać. Zastygł w bezruchu, z dłońmi na letnich jeszcze policzkach nieboszczyka, rozpaczliwie szepcząc mu do ucha podziękowania i przeprosiny, których przez całe swoje życie nie odważył się powiedzieć starcowi na głos.

Rozdział V
Niech żyje król!

Kron rozglądał się uważnie po swojej starej kwaterze. Nie zauważył żadnych zmian, poza pokrywającą większość sprzętów warstewką kurzu. W końcu mieszkał w pałacu przez niespełna miesiąc, choć sam miał wrażenie, jakby upłynął co najmniej kwartał. Powrót do koszar sprawił, iż mężczyzna ponownie mógł w pełni zażyć wypoczynku. Noce spędzone w luksusowych komnatach arcykapłana były męczące, naznaczone koniecznością ciągłego wybiegania myślą w przyszłość, zachowywania czujności. Tutaj wszystkie te problemy nie miały dostępu. Zupełnie jakby wojownik wrócił z fantastycznej krainy snów. Jednak koszmar, jakim była obecnie rzeczywistość, wciąż trwał. Podjął zbyt wiele decyzji i wpłynął na losy zbyt dużej ilości ludzi, żeby to wszystko po prostu ucichło. Mimo wszystko nie miał powodów do narzekań, świadomie wybrał tę drogę, wiedząc, do czego może go ona doprowadzić. Zaryzykował, i to wiele, ale ostatecznie nie mógł powiedzieć, że poniósł porażkę. W końcu został przecież następcą tronu, co gwarantowało mu bezpieczeństwo od dworskich wrogów. Arcykapłan... Król... Chociaż zasmakował już realnej władzy, to wciąż postrzegał całą tę sytuację jako coś absurdalnego, niemal nierealnego. Od początku, kiedy tylko doniesiono mu o śmierci Menheriona, starał się porównywać każdą przeszkodę do starcia. Pałac był dla niego kolejnym polem bity, niezbyt zresztą różniącym się od poprzednich. Jedyną, najistotniejszą, zmianę stanowił inny rodzaj oręża: słowo, podpis, dokumenty... Gdyby teraz dostał szansę po raz kolejny przeżyć całe to zamieszanie po morderstwie dokonanym przez Uziela, z pewnością postąpiłby inaczej. Obecnie musiał konsekwentnie realizować swój plan, aż do końca. Westchnął ciężko, po czym sięgnął po swój oręż. Polerując kawałkiem materiału wierne ostrze przypomniał sobie, iż nie robił tego od dawna. Gdyby musiał odpowiedzieć komuś, dlaczego właściwie zdecydował się na to całe szaleństwo, znalazłby tylko jedno, jakże proste, wytłumaczenie. To była ciekawość.

***

Grif przetarł piekące nieprzyjemnie oczy wierzchem dłoni, odrywając na moment wzrok od rzędu równo zapisanych stronic studiowanej od kilu godzin księgi. Przez szerokie, umieszczone wysoko okna do wnętrza wpadało coraz mniej światła. Mógł zacząć wcześniej, bowiem teraz dzień chylił się ku końcowi. Już od dziecka dziwiło go to, iż kapłani, źródło wiedzy dla *pospólstwa*, tak dużą wagę przywiązywali głównie do gromadzenia ksiąg. Były one pieczołowicie przepisywane, segregowane, dbano o każdą z nich jak o skarb, nawet jeśli dotyczyła jakichś błahych spraw. I to wszystko. Do obszernych bibliotek, obecnych przy każdej ze świątyń, wstęp mieli tylko nieliczni. Nikt

niczego tutaj nie dodawał, jak gdyby teraźniejszość nie istniała. Studiowano dawno już poznaną wiedzę, aby utrwalić ją w umysłach kolejnych pokoleń. Nie używano jej do kreacji, liczyła się tylko rekonstrukcja. Jedynym pozytywnym aspektem tej sytuacji było nader szczegółowe segregowanie poszczególnych dzieł, ze względu na ich treść, objętość, czas powstania i tym podobne. Dzięki temu mężczyzna bez trudu odszukał interesujący go wolumin, który obecnie studiował z taką zawziętością. Był to zbiór aktualnych, chociaż pochodzących sprzed niemal dwóch wieków, praw dotyczących dziedziczenia tronu. Niestety, lektura nie wniosła zbyt wiele do problemu, z którym musiał się zmierzyć. Jedynie nagłe udowodnienie istnienia prawowitego następcy bądź wojna mogły powstrzymać Krona przed wstąpieniem na tron. W pierwszym przypadku sprawa była oczywista, w drugim zaś pierwszeństwo nad objęciem władzy miałoby wypełnianie obowiązków głównodowodzącego armii.

– Wieści! – krzyknął Ator, który wkroczył właśnie do czytelni. – Uziel przesyła list!

Grif natychmiast oderwał się od swych studiów, pytając z przejęciem:

– Jest tutaj?

– Nie, oczywiście, że nie. Jego goniec przyniósł, dosłownie przed momentem, to pismo, mówiąc, że jest skierowane do rąk własnych arcykapłana bądź króla. Nie posiada wprawdzie pieczęci, ale widnieje na nim podpis Uziela.

– Pokaż.

Młody arcykapłan pośpiesznie zagłębił się w lekturze. Gdy skończył, wydał z siebie ciche westchnienie i podnosząc wzrok na rozmówcę, spytał:

– Czytałeś je?

– Nie.

– Kłamiesz?

– Tak, panie – stwierdził z lekkim uśmieszkiem mężczyzna.

– Zatem znasz już jego treść. Czy wiesz co to oznacza?

– Przybysze z Atip oficjalnie informują nas, że przywłaszczają sobie, chociaż użyli nader sprytnej mieszanki innych określeń, tereny wokół Megiddo, jak i samo miasto, które mają zamiar ostatecznie zasiedlić na wiosnę. Ich przedstawicielem jest Uziel, który zrzekł się dowództwa, łamiąc przysięgę złożoną monarsze...

– Wojna, oto jak należy to nazwać. Twoja gadanina nie zrobi na mnie wrażenia, więc unikaj jej na przyszłość.

– Jak sobie życzysz. Ale nie wyciągaj z tego listu pochopnych wniosków. Bełkot Uziela nie musi oddawać dokładnego stanowiska tych ludzi. Zawsze miał problemy z przelaniem swoich myśli na papier.

– Moim zdaniem zrobił to nad wyraz dokładnie. To wypowiedzenie wojny, arogancka próba zagarnięcia jednego z naszych miast. I tego właśnie nam potrzeba.

– Wojny?

– Pretekstu. Dotarłem do prawa, dzięki któremu powstrzymam Krona przed wstąpieniem na tron. Zgromadź jak najszybciej wszystkich doradców, muszę przedstawić im moje odkrycie.

– A jeśli ten konflikt wybuchnie naprawdę? Naszym wrogiem byliby wszyscy: kobiety, dzieci, starcy. Ktoś musiałby po prostu wyrżnąć ich do nogi, a nie mamy już na łańcuchu Uziela...

– Wiem. Ale od przedwczorajszej rozmowy z ojcem naprawdę dużo zrozumiałem. Nie mogę dopuścić do koronacji Krona, on się do tego nie nadaje. Do obowiązków króla należy przede wszystkim kontrolowanie działania naszych urzędników, sam wiesz jak bardzo delikatny i skomplikowany jest ten system. Wystarczy jeden błąd, zwykłe przeoczenie, żeby problemy zaczęły powoli się nawarstwiać.

– Rozumiem co chcesz powiedzieć. Przyszły monarcha uczy się wiele lat pod okiem swego poprzednika. Z ojca na syna przechodzi odpowiedzialność oraz umiejętności, większe bądź mniejsze, sprawowania władzy nad krajem.

– Kron nie podoła, wiesz o tym. Zrzuci wszystko na barki swoich urzędników, a ci szybko wykorzystają to dla swoich korzyści.

– Mimo wszystko nasilenie konfliktu z tymi przybyszami tylko odwlecze nieuniknione...

– Być może Kron polegnie, wykonując swoje obowiązki.

Ator uśmiechnął się półgębkiem, stwierdzając:

– Zaczynasz przypominać swojego ojca.

– Był skuteczny, to trzeba mu szczerze przyznać.

– O tak... Dobrze, idę zatem. Gdzie mam zwołać doradców?

– Tutaj, będę czekał. I bądź dyskretny, mają się spieszyć, ale nie gnać tutaj na złamanie karku.

– Oczywiście.

Mężczyzna skłonił się nisko, po czym szybko ruszył ku wyjściu. Grif w tym czasie myślał o jego słowach. Czy naprawdę już teraz zaczynał przypominać swojego ojca? Przez całe życie chciał iść inną, własną ścieżką. Do tej pory chyba nawet częściowo mu się to udawało. Teraz dostrzegł na tym trakcie ślady stóp Menheriona. Cóż mógł począć? W obecnej sytuacji musiał zrezygnować z własnych poglądów i wszelkie decyzje podejmować wyłącznie z myślą o pomyślnej przyszłości kraju. Pomimo tego ów przymus nie zastąpił całkowicie jego osobistej oceny sytuacji. Pod maską bezwzględności skrzętnie skrywał chęć przywrócenia ładu bez konieczności ponoszenia ofiar. Niestety, obecnie nic nie wskazywało na to, że osiągnięcie tego szczytnego celu będzie możliwe.

Wbrew obawom młodego arcykapłana spotkanie z doradcami przebiegało do tej pory nad wyraz pomyślnie. Wprawdzie mógłby działać bez uzyskania ich poparcia, jednak wolał nie robić sobie wrogów już w pierwszych dniach rządów. Kapłani z radością przyjęli wieści o odkrytym przez niego prawie, niestety mniej entuzjastycznie zareagowali na drugą część planu. Myśl o wojnie, nawet w gruncie rzeczy fikcyjnej, była dla nich nie do przejęcia. Nie potrafili jednak przedstawić realnej alternatywy, na skutek czego, choć dochodziła już niemal północ, ożywione dyskusje wciąż trwały. Tymczasem Grif już od dłuższego czasu myślał o pewnym rozwiązaniu, lecz wolał nie zdradzać tego pomysłu, który w praktyce stanowiłby wyrok dla Krona. Niestety, jeden z uczestników posiedzenia doszedł w końcu do podobnych wniosków, ogłaszając triumfalnie:

– Po prostu pozbądźmy się głównego problemu: Krona. Przekażmy mu wieści o piśmie, nie zdradzając jednak pełnej treści. Niech uda się do Megiddo wraz z małym oddziałem w charakterze posła.

– Słusznie! Uziel, widząc zbliżające się wojsko, uzna je za patrol przed natarciem właściwej armii. Zetrze ich w pył.

– To rozwiąże wszystko!

– Spokojnie! – Grif zabrał głos, uciszając tym samym zebranych. – Uważacie zatem, że... pozbycie się Krona to najlepsza z dróg, z których możemy skorzystać?

Wymowne milczenie starczyło mu za odpowiedź. Wiedział, że jeśli teraz próbowałby brać w obronę głównodowodzącego, naraziłby się na gniew doradców, a co za tym idzie, wszystkich ich zauszników.

– Zgoda – stwierdził oschle. – Niech tak będzie. Jutro poprzez jednego z moich sług poinformuję Krona o konieczności wysłania poselstwa do Uziela.

– Cieszy nas twój rozsądek.

– Zatem to wszystko na dziś. Czas najwyższy abyśmy zażyli jeszcze nieco odpoczynku tej nocy.

Młody arcykapłan spokojnie czekał, aż wszyscy opuszczą czytelnię. Został sam, obserwując w skupieniu migotliwe płomyki świec, ustawionych niedbale na jednym ze stołów. Zatem wyrok zapadł, a on mógł jedynie mu przyklasnąć. Wprawdzie za kilka lat sytuacja z pewnością diametralnie się odmieni, nikt nie będzie śmiał kwestionować jego woli, lecz w chwili obecnej musiał dać za wygraną. Westchnął ciężko, wstając z miejsca. Ruszając w stronę wyjścia, postanowił, iż przed zaśnięciem przemyśli jeszcze parę spraw podczas dłuższej przechadzki po zapuszczonej części pałacowego ogrodu.

***

Poranek nie zaczął się zbyt pomyślnie. Młody arcykapłan postanowił osobiście przekazać głównodowodzącemu podjętą wczorajszej nocy decyzję, a właściwie jej

oficjalną część. Tak jak przypuszczał, nie została ona przyjęta nazbyt przychylnie. Atmosfera w pomieszczeniu już od dłuższego czasu była nadzwyczaj napięta, wystarczyłoby kilka nierozważnych słów, by na nowo rozpętać kłótnię. Tymczasem obaj mężczyźni milczeli, próbując ochłonąć przed wznowieniem dyskusji. Ich ponure spojrzenia co pewien czas krzyżowały się, mimo to żaden z nich nie chciał przemówić jako pierwszy. W końcu Kron przerwał niespodziewanie złowrogą ciszę, pytając:

– Możesz dać mi jakąś gwarancję bezpieczeństwa? Mam jechać tam w eskorcie kilkunastu ludzi i łudzić się, że Uziel uszanuje mnie jako posła?

Grif rozłożył bezradnie ręce, mówiąc:

– Jakiej chcesz gwarancji? Większej ochrony?

– Nie. Skoro, jako następca tronu, ponoć muszę udać się tam osobiście, chcę żebyś ty mi w tym towarzyszył. Jeśli odmówisz, potwierdzi to tylko moje przypuszczenia. Nie jestem głupcem Grif, mógłbym w tej chwili poprosić cię o wskazanie mi w księgach fragmentów taktujących o takich sytuacjach.

– Chcesz je zobaczyć?

– Nie. Wierzę ci, nie wysłałbyś mnie przecież na pewną śmierć. A skoro tak, to co stoi na przeszkodzie, żebyś jechał ze mną?

– Daj mi czas...

– O nie! Na to nie licz, chcę jasnej odpowiedzi, tu i teraz. Natychmiast.

– To rozkaz?

– Raczej... nachalna prośba. Traktuj to jak chcesz, ale musisz mi odpowiedzieć.

– Muszę?

– Z milczenia też wysnuję odpowiednie wnioski. Grif, nie pojadę tam sam. Twoi zausznicy nie pozbędą się mnie tak łatwo, możesz im to przekazać. Chyba, że sam za tym stoisz.

– Nikt nie chce cię zabić, Kronie. Ulegasz własnym złudzeniom.

– Zatem jaka jest twoja odpowiedź?

– Ruszę razem z tobą, zgodnie z dotychczasowym planem, za trzy dni.

– To... dobrze – Kron był wyraźnie zaskoczony odpowiedzią rozmówcy. – Wspaniale!

– Czy teraz bardziej mi ufasz?

– Ani trochę, ale doceniam ten gest. A teraz pozwól, że się oddalę. Dziś twój wielki dzień – obwieścisz śmierć króla.

– I nic więcej. Nie zostaniesz oficjalnie uznany za następcę, zanim nie załatwisz sprawy z Uzielem.

– Bądź pewien, że załatwię... sprawę lub jego. Bywaj.

– Bywaj.

Przez moment obaj stali nieruchomo, uważnie się sobie przyglądając. Głównodowodzący wyszedł w końcu, zostawiając arcykapłana w ponurym nastroju. Zarówno wojownik, jak i jego dawny przyjaciel w chwili pożegnania pomyśleli bowiem o tym samym. Nie pasowali tutaj. Arcykapłan i król, to brzmiało jak kiepski żart. Powinni przecież pilnować własnych spraw, zajmować się zwykłymi, błahszymi zadaniami. Władza? Zaszczyty? Wyższa konieczność? Co właściwie sprawiło, że musieli odgrywać te żałosne role? Zresztą teraz nie było odwrotu. Wszystko wskazywało na to, iż ta sztuka zmierza ku końcowi. Jedyne co mogli zrobić, to czekać na jej ostatni akt.

***

Podobna sytuacja nie miała miejsca od przeszło czterech wieków; w stolicy nie urzędował ani arcykapłan, ani król. Wprawdzie pozostali w mieście urzędnicy bez większych problemów byli w stanie zapanować nad administracją, lecz ścisła kontrola zachowań tłumu znacznie przekraczała ich możliwości. Ludzie byli niespokojni, zbyt wiele ostatnio się wydarzyło, żeby można było przejść nad tym do porządku dziennego. Śmierć starego arcykapłana, mianowanie na następcę jego syna, spiskowca skazanego przed laty na banicję, atak obłąkanej kucharki na króla, w końcu nieszczęśliwe zadławienie się monarchy posiłkiem. Ponadto do tej pory nie ogłoszono, kto będzie następcą tronu. Czarę goryczy przelała wieść o wyjeździe arcykapłana i głównodowodzącego w towarzystwie kilkunastu ochroniarzy, którzy podobno skierowali się gdzieś na wschód. Chociaż od chwili, gdy opuścili miasto, minęły już niemal dwa tygodnie, wciąż nikt z dworzan nie ogłosił oficjalnego powodu, dlaczego to zrobili. Plotki zaczynały powoli zastępować oficjalne oświadczenia, domysły wyrugowały fakty. Niemal wszyscy mieszkańcy spodziewali się jakiejś bliżej nieokreślonej katastrofy, każdy gromadził zapasy, masowo wykupywano broń i juczne zwierzęta. Chociaż ta gorączka dotknęła w głównej mierze stolicy, to również okoliczne wsie i miasta zdradzały już pierwsze oznaki *zakażenia*. Opowieści roznoszone przez wędrownych kupców, żebraków, a nawet szanowanych obywateli rozpalały wyobraźnię ludzi niezależnie od zajmowanego przez nich stanowiska. Szczęśliwie, sytuacja nie była skrajnie dramatyczna. Wszak nikt otwarcie nie protestował, na ulicach panował umiarkowany spokój. Wszyscy cierpliwie oczekiwali dalszego rozwoju wypadków, nie wiedząc jeszcze, iż wydarzenia najbliższych dni nieodwracalnie zmienią dotychczasowy porządek.

***

Grif w milczeniu przyglądał się płomieniom łapczywie pochłaniającym drewno rzucone na ich pastwę. Przez dłuży czas obserwował żywioł, sprawiając wrażenie

całkowicie pochłoniętego tym widokiem. W końcu przeniósł wzrok na twarz siedzącego nieopodal Krona, mówiąc:

– Zmrok zapadł już godzinę temu, chyba czas wypocząć, nie sądzisz?

– Rób jak chcesz, strażnicy są pod twoją komendą.

Arcykapłan westchnął ciężko, bezwiednie wrzucając kolejną wiązkę chrustu do ognia. Atmosfera pomiędzy nimi wciąż była napięta. Nic zresztą dziwnego, głównodowodzący był zaskoczony, gdy przed dwoma dniami poznał prawdę. Jego dawny przyjaciel wyznał mu bowiem wszystko, opowiedział o kontaktach z Atorem, rozmowie z konającym ojcem, prawdziwej treści pisma od Uziela oraz tajnym spotkaniu, jakie odbył ze swymi doradcami zaraz po otrzymaniu listu, jak i tuż przed wyjazdem do Megiddo. Wojownika zdumiała przebiegłość kapłanów knujących przeciwko niemu. Zgodzili się oni z tym, że Grif również powinien jechać. Fakt ów miał ostatecznie uśpić czujność głównodowodzącego. Tymczasem spośród towarzyszącej im grupy ochroniarzy połowę stanowili wynajęci zabójcy. Na wyraźny sygnał arcykapłana mieli najpierw zabić we śnie prawdziwych strażników, a potem skończyć z niewygodnym pretendentem do tronu. Pomimo tego, iż mordercy zostali odesłani podczas pobytu w Bater, a on poznał prawdę, uczucie niepokoju nadal go nie opuszczało. Właściwie nie była to obawa, lecz poczucie krzywdy. Został zdradzony.

– Chyba zaczynam rozumieć, na co cię skazałem przed laty – stwierdził niespodziewanie wojownik. – Teraz jesteśmy kwita.

– Nie jesteśmy, Kronie. Ty wtrąciłeś mnie do lochu, a ja nie pozwoliłem na realizację planu moich doradców.

– Fakt, uniknąłem losu ofiary poniesionej w imię dobra naszego królestwa. Taki był twój kaprys. Jeśli chciałeś być szczery od początku, mogłeś odprawić skrytobójców jeszcze w stolicy.

– Stanowiłeś zagrożenie. Musiałem myśleć o jakimś... rozwiązaniu. Ostatecznie mord nie wydał mi się dobrym wyjściem.

– Wiem, wiem, tłumaczyłeś to już. W gruncie rzeczy muszę przyznać ci rację. Mam dość tego bagna, wolę hełm niż koronę.

– Ważne jest to, żebyś miał na czym go nosić. Jest tylko jedna szansa, abyś uniknął gniewu twoich wrogów z pałacu: jutrzejsze rozmowy z przywódcą wędrowców muszą przebiec pomyślnie.

– A wtedy zostanę tu jako obserwator, mając za jedyne towarzystwo tych pogan i Uziela. Nie wiem już co gorsze – mężczyzna uśmiechnął się nieznacznie.

– Okaże się, co ma być... – odparł natychmiast Grif, łapiąc się na tym, iż nieświadomie powtórzył ulubione powiedzonko Sarafina. – Czas spać, Kronie.

Obaj mężczyźni wstali od ognia bez słowa, przypominając sobie, jak swobodne rozmowy toczyli przed wieloma laty. Krótka, szczera wymiana zdań jaką odbyli przed

momentem, była jedynie echem tamtych dysput. Czy kiedykolwiek uda im się jeszcze porozmawiać jak przyjaciele? Wojownik nie umiał odpowiedzieć sobie na to pytanie. *Okaże się, co ma być* – wymruczał pod nosem. W tym samym momencie, niczym echo, jego słowa powtórzył, również półgłosem, Grif. Mężczyźni przystanęli na moment, rzucając sobie zdziwione spojrzenia, po czym ruszyli w stronę rozbitego dla nich namiotu.

***

Zwierzęta pasły się spokojnie, instynktownie przeczuwając, że tego dnia ludzie nie będą już ich potrzebować. Dobre samopoczucie koni nie było jednak udziałem jeźdźców, którzy wolnym krokiem przemierzali opustoszałą równinę. Grif z niedowierzaniem lustrował wzrokiem teren, na którym do niedawna obozowali przybysze z Atip. Teraz zniknęli, tak po prostu odeszli. Dokąd? Odpowiedź na to pytanie zapewne znał Kron, który właśnie zbliżał się szybkim krokiem w stronę młodego arcykapłana.

– Obejrzałem ślady – stwierdził wojownik. – Wszystkie, bez wyjątku, prowadzą na wschód.

– Ruszyli w drogę powrotną? To nie ma sensu...

– Posłałem dwóch ludzi na zwiad, wieczorem powinni wrócić. Ślady są stosunkowo świeże, musieli wyruszyć jakieś dwa dni temu.

– A jeśli schwytają zwiadowców?

– Poślę następnych, ale wątpię żeby doszło do walki – to pokojowy naród.

– Być może. Nie zapominaj jednak o Uzielu.

– Pamiętam o nim, dlatego zaczekamy na wieści w Megiddo. Za murami, nawet lichymi, będziemy bezpieczniejsi niż na otwartym terenie.

– Zgoda. Przestrzeż strażników, żeby nie ogłaszali kim jestem. Zatrzymamy się u mojego przyjaciela, kowala Sarafina.

– Skoro nie chcesz wyjawiać kim teraz jesteś, to jedź sam. Ja zaczekam wśród gruzów razem z naszą ochroną na powrót zwiadowców.

– Świetnie. W takim razie ruszam natychmiast.

– Pamiętaj tylko o jednym: nie jesteś już częścią tego miejsca. Jako arcykapłan bądź gotów poświęcić je w razie konieczności.

– Co masz na myśli?

– Przyszłość. Ci ludzie tak po prostu nie odejdą, nawet jeśli teraz to zrobili.

– Wiem o tym. Tymczasem bywaj, daj mi znać, gdy wróci zwiad.

– Zamelduję ci o tym natychmiast po ich powrocie, bywaj.

Wojownik odprowadził przyjaznym spojrzeniem oddalającego się rozmówcę. Po chwili na jego ustach zagościł uśmiech. Wszystko szło zgodnie z planem. Znał Grifa na

tyle, aby wiedzieć, iż ten podczas wspólnej podróży, prędzej czy później, wyjawi mu prawdę o spisku. Póki co musiał zatem odgrywać rolę pogodzonego z losem człowieka, który wyzbył się ostatecznie ambicji rządzenia. W najbliższym czasie musi za wszelką cenę doprowadzić do spotkania przywódcy wędrowców z Grifem. W tym właśnie celu posłał swój *zwiad* będący właściwie poselstwem. Phhat, o ile dobrze zapamiętał imię człowieka, z którym rozmawiał na początku tej całej *afery*, z pewnością chętnie przystąpi do rokowań. Cokolwiek miałaby przynieść przyszłość, wojownik był pewny co do jednego: nie zrezygnuje z korony. Swoimi decyzjami świadomie spalił za sobą wszystkie mosty, nawet protekcja nowego arcykapłana na niewiele by się tu zdała. Musiał objąć tron, niezależnie od kosztów, jakie musiałby ponieść, żeby to osiągnąć.

***

Przez rozwarte okiennice do pomieszczenia wpadały ostatnie tego dnia promienie słońca. Dwaj zajęci rozmową mężczyźni zdawali się w ogóle nie zwracać uwagi na nadciągający zmierzch. Sarafin podsunął właśnie swemu gościowi kolejną pajdę chleba, mówiąc:

– Pewnie odzwyczaiłeś się od prostego jedzenia, co?

– Raczej musiałem przywyknąć do wykwintnego.

– Powiedz mi, co słychać u Sana?

– Nie mam zbyt wielu okazji żeby go spotykać, ale wiem, że radzi sobie całkiem nieźle.

– To dziwne... uczucie. Goszczę cię u siebie jak kogoś obcego.

– Wszystko się zmieniło. W końcu zająłem miejsce mego ojca, zyskałem władzę, możliwość wprowadzenia zmian. Tymczasem omal nie obrałem tej samej drogi co on.

– Jesteś pewien, że ten Kron nie będzie już sprawiał problemów? Opowiadałeś przecież, jak kurczowo trzymał się władzy przed twoim przybyciem.

– Myślę, że jest szczery. Chyba w końcu zrozumiał swój błąd.

– Skoro tak mówisz... Radzę ci jednak uważać. Czy teraz rzuciłbyś wszystko i wrócił do kuźni?

– W obecnej sytuacji...

– Wiem, wiem... Pomyśl jednak: nie mógłbyś, czy nie chciałbyś tego zrobić?

Młodszy z mężczyzn zastanowił się przez moment, po czym stwierdził:

– Tak... Może masz rację...

– Ja też cieszę się tutaj od lat wieloma przywilejami. Jestem jedynym kowalem w okolicy, nawet w najsroższe zimy zawsze mieliśmy co jeść, pamiętasz? Powiększ tę sytuację stokrotnie, jeśli nie więcej. Tu idzie o koronę, władzę i zaszczyty. Cokolwiek by się nie działo, zawsze pamiętaj, żeby nie ufać temu człowiekowi bezgranicznie.

Jesteś naiwny, zawsze byłeś. Odzwyczaiłem cię od tego na tyle, na ile mogłem. A teraz musisz być jeszcze twardszy.

– Więc twoim zdaniem powinienem dopuścić do zabicia Krona?

– Tak... Myślę, że tak właśnie powinieneś postąpić. Twoja opowieść o wydarzeniach jakie rozegrały się od czasu, gdy opuściłeś Megiddo, jasno przedstawiła mi obraz sytuacji.

– Nie jestem mordercą, Sarafinie.

– A mimo to kiedyś zabiłeś już człowieka, pamiętasz?

– Przecież byłeś przy tym! Ten szaleniec chciał nas zabić i spalić kuźnię.

– Nie wypominam ci tego przecież. W zasadzie to ja zadałem wtedy pierwszy cios. Chodzi mi jednak o samą sytuację, broniliśmy własnego życia i warsztatu. A teraz twoim warsztatem jest ten kraj. Darowałeś życie człowiekowi opętanemu żądzą władzy, chociaż powinieneś skrócić jego męki.

– Nie znasz Krona, Sarafinie. To prawdziwy wojownik, który przewalczył całe życie. Umie się kontrolować.

– Nikt nie opanował tej sztuki do perfekcji, przyjacielu. Nie namawiam cię do zabójstwa, skoro już darowałeś mu życie. Daję tylko radę: uważaj. To wszystko.

– Będę ostrożny. A teraz chodźmy do Gospelta, mam ochotę przekąsić jego paskudne placki.

– Chyba naprawdę zapomniałeś jak smakują! – wykrzyknął ze śmiechem kowal.

Przyjaciele wstali od stołu, wracając do wspominania spędzonych wspólnie lat. Tego wieczoru Grif chciał zapomnieć o wszystkich zmartwieniach i znów poczuć się prostym pomocnikiem w kuźni Sarafina. Niestety, co rusz wracał myślami do spraw stokroć istotniejszych. Nagle przypomniał sobie pouczenia, jakich przed laty udzielał mu ojciec. Wedle jego słów sprawowanie władzy nie było jedynie funkcją czy też zaszczytem. Człowiek musiał naprawdę *stać się* arcykapłanem, skierować wszystko inne na dalszy plan. Całe swoje życie należało podporządkować tylko jednemu, nadrzędnemu celowi. A było nim dobro kraju. Niestety, Menherion nigdy nie potrafił należycie wytłumaczyć swemu synowi, czym w istocie ono było.

***

Grif już do dłuższego czasu wpatrywał się w rozległe gruzowisko opromienione przez wschodzące słońce. Minęły już trzy dni od chwili, gdy wkroczył do Upadłego Miasta. W tym czasie Kron nie dał żadnego znaku życia, aż do teraz. Tuż przed świtem zjawił się w kuźni, prosząc o rozmowę na osobności, gdyż *zaszło coś doniosłego*. Teraz, gdy opuścili zamieszkaną część Megiddo, głównodowodzący zdradził powód swej wizyty.

– Zawarłem układ – stwierdził lakonicznie. – W razie schwytania zwiadowcy mieli mówić, że są posłami niosącymi orędzie od arcykapłana, tudzież następcy tronu. I tak też się stało.

– Na czym dokładnie polegał ten... układ?

– To tylko zaproszenie do rozmów, nic więcej. Wszystko już uzgodniłem z ich wysłannikami.

– Pomijając mnie!

Młody arcykapłan nie próbował nawet ukryć swego poirytowania całą sytuacją. Po wszystkich swoich zapewnieniach o chęci poprawy, wojownik najwidoczniej nadal nie zrozumiał, iż podejmowanie takich decyzji nie może należeć do niego. Choć równie dobrze mógł rozumieć to doskonale, a jedynie nie akceptować tego faktu.

– Ważny był czas, nie mogłem marnować go na poszukiwania. Ich wysłannicy czekali na odpowiedź. Podczas gdy ty byłeś zajęty wspominaniem, ja musiałem...

– Kłamiesz, to oczywiste. Nie wiem w jakim celu, ale wiem, że z pewnością coś knujesz. Uważaj, Kronie, cokolwiek masz zamiar zrobić...

– Nie robię niczego przeciwko tobie, możesz być pewien. Jutro w południe, przy ruinach dawnej głównej bramy, dojdzie do spotkania z przywódcą wędrowców. Mam nadzieję, że zawrzemy trwałe porozumienie z tymi ludźmi.

– Myślisz, że to naprawdę możliwe?

– Tak. Jestem tego pewny. A wtedy w kraju nastanie porządek... – mężczyzna szczególnie zaakcentował ostatnie zdanie, uśmiechając się przy tym triumfalnie.

Grif również odpowiedział uśmiechem, rozumiejąc już w czym rzecz. Nieco rozbawiony, spytał:

– Zatem nadal chcesz być królem? Nie zrozumiałeś...

– Zrozumiałem cię bardzo dobrze. Nie chcę jednak ani twojej łaski, ani protekcji. Jeśli nie będziesz uczestniczył w spotkaniu, pokażesz tym, że nie zależy ci na ugodzie. A to, jak wiesz, rychło doprowadzi do wojny. Byłoby głupotą w takich okolicznościach degradować głównodowodzącego. Armia jest po mojej stronie. Po odparciu groźnych najeźdźców, tak bowiem musiałbyś przedstawić tych wędrowców, zyskałbym jeszcze większe poparcie. Gdyby wtedy doszło do jakiegoś... konfliktu... to jak myślisz, po czyjej stronie stanęliby ludzie? Arcykapłana, który niegdyś jako zdrajca musiał opuścić królestwo? A może wojownika, który od lat...

– Dość, rozumiem już. Ceną pokoju jest korona.

– Otóż to. Pamiętaj, żebyś jutro traktował mnie nie jako dowódcę wojsk, a następcę tronu.

– Zgoda. To wszystko?

– Tak.

– Zatem do jutra. Dzisiejszy dzień, jak i noc, spędzę jeszcze w Megiddo. Rano spotkamy się w starej bramie, musimy ustalić nasze stanowisko.

– Zatem do jutra.

Mężczyźni ruszyli w przeciwne strony, uprzednio rzucając sobie ostrzegawcze spojrzenia. O ile Kron mógł już świętować zwycięstwo, o tyle Grif stanął właśnie przed poważnym problemem.

***

Nikt nie mógł przypuszczać, że sprawy przybiorą taki obrót. Szczególnie zaskoczony był rzecz jasna Kron, którego ta niespodziewana zmiana szczególnie dotknęła. Przywódca wędrowców, Phhat, całkowicie zdumiał rozmówców swoją postawą. Dzięki uzyskanej od Uziela wiedzy doskonale orientował się w sposobie sprawowania władzy na ziemiach, do których przybył. Zatem gdy doszło do spotkania, jasno stwierdził, iż wszelkie pertraktacje będzie prowadził jedynie w cztery oczy z arcykapłanem. Kron zatem, chcąc nie chcąc, musiał na czas rokowań przebywać wśród innych ochroniarzy, zarówno własnych, jak i tych z Atip. Tymczasem, trwające już od dłuższego czasu rozmowy toczone w pewnej odległości od nich, powoli dobiegały końca.

– Tak więc zamierzacie skolonizować tylko i wyłącznie tereny Wschodniego Pustkowia? – spytał raz jeszcze Grif.

– Dokładnie. To co dla was jest pustkowiem, dla nas jest ziemią, może nie nazbyt żyzną, lecz i tak stokroć obfitszą niż nasza pustynna ojczyzna. Zostaniemy tu, na twoich ziemiach, jedynie do wiosny. Musimy wszak najpierw dokładnie zbadać pustkowia, nim zdecydujemy się gdzie założyć nasze pierwsze miasto.

– To, co do tej pory usłyszałem, wystarcza mi całkowicie. Tak jak mówiłem: przyjmuję wasze warunki.

– Podaj więc własne, widzę przecież, że już od pewnego czasu chciałbyś je zaproponować.

– Nie są zbyt wygórowane. Zresztą na zawarcie wszelkich sąsiedzkich paktów przyjdzie czas, gdy już staniecie się pełnoprawnym krajem. W tej chwili chcę prosić cię o jedną przysługę. Chcę Uziela i jego ludzi.

– To niemożliwe – stwierdził chłodno rozmówca. – Ten człowiek jest obecnie naszym więźniem, oskarżonym o bluźnierstwo.

Grif, całkowicie zaskoczony tą odpowiedzią, milczał, dając tym samym do zrozumienia, że chce wysłuchać pełnej relacji z tej sprawy. Phhat, składając ręce na piersi, rzekł:

– Przed trzema dniami paru jego wiecznie pijanych ludzi zbrukało... moją córkę. W jednej chwili zaufanie, jakim obdarzył mnie mój lud, jak i rola przywódcy w tych

ciężkich czasach, znikły z mego umysłu. Ja... rozkazałem ich potajemnie schwytać i zabić. Byli częstymi, choć nieproszonymi, gośćmi, w naszym obozie. Znaliśmy ich zwyczaje. Nasze prawo karze gwałt śmiercią najokrutniejszą z możliwych. Zostali publicznie wychłostani rzemieniami, w które wpleciono zwierzęce kości. Każde uderzenie wyrywało z nich kawałek ciała, zaś razy sypały się wszędzie, tak iż niemal nie pozostała na nich skóra. Wciąż żywych, wystawiliśmy na żar słońca...

– Barbarzyństwo! – wtrącił nagle Grif. – Prawo mojego kraju nakazuje, aby napastnik wypłacił odszkodowanie ofierze, po czym zostaje osadzony w lochach, zwykle na wiele lat.

– Zatem wasze kobiety nie mogą się czuć zbyt bezpiecznie – odparł chłodno mężczyzna. – Niech nasze kraje sądzą ludzi własnymi miarami.

– Niech i tak będzie. Skończ, proszę, swoją opowieść.

– Nie zostało zbyt wiele do opowiedzenia. Uziel wpadł w furię, krzycząc, że mogłem wpierw udać się do niego. Zaczął obrażać mnie, mój lud oraz nasze bóstwa.

– Nie wydałby swoich ludzi.

– I ja to wiedziałem, choć znaliśmy go od niedawna. Tak więc odszedłem po prostu sprzed jego oblicza. Nazajutrz gdy, jak codziennie, mieliśmy dostarczyć strawę dla tych ludzi nakazałem, aby... odpowiednio ją przyprawić.

– Otruliście ich

– Nie. Wbrew temu co myślisz, nie jesteśmy barbarzyńcami. Podaliśmy im jedynie pewne wywary, które odbierają zdrowemu mężczyźnie wszystkie siły. Nic nie usprawiedliwia bluźnierstwa, nawet ja musiałbym zapłacić wolnością za ten grzech. Nasze środki były silne, lecz ciała tych wojowników równie mocne. Gdy zjawiliśmy się w południe, by pojmać Uziela mieli dość sił, aby zmusić nas do odwrotu, choć przybyłem w asyście czterdziestu ludzi. Wróciliśmy po godzinie w liczbie tysiąca dwustu zbrojnych mężów. Stoczyliśmy krwawy bój, zaiste waleczni są synowie waszych ziem. Mimo swojego stanu, zdołali zabić niemal czterystu spośród nas, nim sami polegli. Podczas, gdy rozmawiamy, moi ludzie wciąż chowają ich ciała do mogił, śpiewając przy tym jedną z naszych pieśni poświęconą odwadze obu walczących stron. Polegli niemal wszyscy, prócz Uziela i kilkorga jego najwierniejszych ludzi. Ci zaś wyrazili chęć przystania do naszej społeczności oraz przyjęcia reguł naszego prawa i wiary, chcąc w ten sposób odpokutować winę ich przywódcy.

– Albo uniknąć kary.

– Nie mnie o tym decydować. Uziel jest naszym więźniem i wedle prawa musi pozostać w zamknięciu przez najbliższe siedem miesięcy.

– Przykro mi, ale nie mogę zrezygnować z mojej prośby. Wydaj mi tego człowieka. Złamał wasze prawo, lecz wciąż znajduje się na naszych ziemiach.

– To zbiegły dowódca waszej armii, sprawa ta podlega zatem mocy króla. Wasi posłowie powiedzieli mi, iż ten nie żyje.

– Byłeś gotowy poświęcić dobro swego ludu dla córki, zatem zrozumiesz mnie, czyniącego to samo w imię krwi mego ojca przelanej rękoma tego człowieka. Uziela musi spotkać śmierć, zamordował Menheriona, poprzedniego arcykapłana. Ja, jako jego następca, jak i syn, domagam się sprawiedliwości. Wydaj mi go albo przyjdę po niego osobiście w asyście armii.

Zapadła cisza. Obaj rozmówcy gorączkowo zastanawiali się, jaką przybrać postawę przed wypowiedzeniem następnych, najprawdopodobniej decydujących dla tego spotkania, słów.

– Dobrze – powiedział Phhat, wzdychając ciężko. – Oby bogowie wybaczyli mi ingerowanie w ich prawa. Muszę myśleć o moim ludzie, nie zważając na swój przyszły los. Raz już dałem ponieść się emocjom i tym samym lekkomyślnie zaryzykować przyszłość całego narodu w imię zemsty. Dostaniesz Uziela.

– Pozwól zatem, że poczekam tu na niego. Niech twoi ludzie dobrze go skrępują i, najlepiej na wozie, przywiodą do mnie. Osobiście dostarczę zbrodniarza do stolicy i wydam wyrok.

– Zgoda. Nie minie trzy dni, a zobaczysz go u swych stóp. Sądzę, że skończyliśmy rozmawiać.

– I ja tak myślę.

Mężczyźni wstali, po czym podali sobie dłonie na znak zawartego przymierza. Został tylko jeden problem, który młody arcykapłan musiał rozwiązać. Był nim Kron.

***

Niemal wszyscy mieszkańcy Megiddo zebrali się tego poranka przy bramie miejskiej. Już od tygodnia każdy przeczuwał intuicyjnie, że zanosi się na coś niezwykłego, lecz rzeczywistość przerosła nawet najśmielsze oczekiwania. Pierwsze oznaki niepokoju, szybko zastąpionego zresztą przez ekscytację, zasiał w sercach swoich gości Gospelt, informując ich o powrocie Grifa. Tak jak po jego pośpiesznym wyjeździe, tak i teraz snuto rozmaite teorie o podejrzanych konszachtach z wszelkiej maści *rycerstwem*. Gdy, po niemal tygodniu pobytu, doskonale im znany pomocnik Sarafina oficjalnie ogłosił, iż od pewnego czasu jest nowym arcykapłanem, nikt nie mógł powiedzieć, że *to było do przewidzenia*. Nawet wszechwiedzący Gospelt musiał przyznać, iż po raz pierwszy od lat nie wiedział o czymś co *działo się w mieście*. Nie był to koniec nieprawdopodobnych wydarzeń, tak oto *ich* arcykapłan ogłosił, iż nazajutrz, przy bramie wjazdowej, odbędzie się egzekucja Uziela, dokonana własnoręcznie przez głównodowodzącego Krona. Tego nikt nie chciał przegapić.

Mimo, że w powietrzu panował jeszcze pozostały po nocy chłód, a słońce dopiero rozpoczęło swą codzienną wędrówkę, zgromadzony tłum stał nieruchomo wpatrzony w kilka stojących nieopodal postaci. Brodaty mężczyzna ze skrępowanymi z tyłu rękoma cierpliwie wysłuchiwał przemowy Grifa, w której ten, wywlekając jego uprzednie zbrodnie, wciąż nawiązywał do jakiegoś *okrutnego mordu*, nie precyzując, o co właściwie chodzi. Na zakończenie swej mowy arcykapłan stwierdził, że egzekucja przez ścięcie odbędzie się poza murami Megiddo, wśród gruzów. Czwórka strażników wyprowadziła więźnia z miasta, zaś w ślad za nimi ruszyli Grif, Kron oraz ciekawscy mieszkańcy. Nikt z nich nie słyszał dotąd, żeby jakakolwiek egzekucja w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat została przeprowadzona publicznie. W dodatku chodziło tu o osławionego *Uziela Rzeźnika*. A wszystko to miało wydarzyć się tu, w Upadłym Mieście, nie zaś na wspaniałych ulicach stolicy czy też innych wielkich miast. Tylko jednej osobie taki przebieg wypadków wydawał się nader niekorzystny i bynajmniej nie był to Uziel...

Grif z niepokojem spoglądał na Krona, który od dłuższej chwili przymierzał się do zadania śmiercionośnego ciosu Uzielowi. Nieszczęsny, zdegradowany dowódca miał zostać stracony własnym mieczem, co miało spotęgować jego hańbę. Tymczasem kat zwlekał z wykonaniem wyroku, czując wyraźnie skupiony na sobie wzrok dziesiątków gapiów oraz świdrujące spojrzenie samego skazańca. Atmosfera oczekiwania gęstniała z sekundy na sekundę, gdzieniegdzie można było usłyszeć nerwowe szepty. Arcykapłan jako jedyny zachowywał spokój, właściwie spodziewał się takiego właśnie obrotu spraw. Cały ten spektakl związany z egzekucją był testem, który miał za zadanie sprawdzić wiarygodność Krona. Zapewne wojownik zdawał sobie z tego sprawę, lecz mimo to, jak do tej pory, wciąż stał na przegranej pozycji. Zabijając Uziela, dobitnie pokazałby, że objęcie tronu jest dla niego sprawą najwyższej wagi. Z drugiej strony do głosu dochodziła duma człowieka od wielu lat podążającego drogą miecza. Płomień nienawiści nie mógł być ugaszony krwią przelaną w taki sposób. Zapewne obaj, kat i skazaniec, pragnęli walki. Jeśli głównodowodzący poprosi o tę możliwość, da tym dowód, iż nie dojrzał jeszcze do roli monarchy, co w praktyce oznaczało wydanie na siebie wyroku. Wszak skrytobójców można było równie łatwo odwołać, jak i wynająć.

– Dosyć mam tych poniżeń, zabij mnie w końcu! – krzyknął Uziel.

Kron poczuł, jak mimowolnie zaczyna opuszczać broń. Słysząc nasilający się wśród tłumu rwetes, zakrzyknął gniewnie:

– Nie jestem katem! Miecz zwrócę tylko przeciw uzbrojonemu wrogowi. Zdecydowałem!

Ostatnie słowo skierował do stojącego nieopodal Grifa, który skinął głową, mówiąc przy tym:

– Niech i tak będzie. Straż, zabić więźnia.

Uzbrojeni mężczyźni posłusznie obnażyli miecze, ruszając w stronę skazańca. W tej samej chwili Kron potężnym ciosem rozciął więzy Uziela, po czym wbił jego broń w ziemię, dobywając własnej. Wówczas zdarzyło się coś, co całkowicie zaskoczyło nie tylko Grifa, lecz i wszystkich mieszkańców Upadłego Miasta. Dwaj odwieczni wrogowie, zamiast natrzeć na siebie z furią, ruszyli ku najbliższemu strażnikowi. Szóstka jego towarzyszy natychmiast przystąpiła do kontrataku, jednak niespodziewanie szybo ulegli doświadczeniu dwóch zbuntowanych dowódców. Od strony tłumu dobiegały krzyki i przekleństwa, lecz nikt nie próbował włączyć się do walki – w końcu ta sprawa w zasadzie ich nie dotyczyła. Grif został sam, z murem obojętnych ludzi za plecami, dwoma śmiertelnie niebezpiecznymi wojownikami przed sobą oraz dłonią zaciśniętą na przytroczonym do pasa krótkim mieczu. Rzucił za siebie gorączkowe spojrzenie, nie dostrzegł jednak zrozumienia w twarzach rozentuzjazmowanego tłumu. To było oczywiste, uznali go za zdrajcę. Żył pośród nich przez lata, po czym nagle opuścił miasto bez słowa wyjaśnienia, aby po niedługim czasie powrócić jako arcykapłan – symbol władzy, która skazała ich na wegetację wśród ruin. Spojrzał na posiekane ciała, z których obficie buchała krew, wsiąkając z wolna w ziemię. Zrozumiał, że już za kilka chwil jego spotka podobny los.

– Wspaniałe umiejętności! – zawołał Sarafin, który właśnie wkroczył na plac walki.

Chromy kowal, bez żadnej broni, szedł z trudem w stronę Uziela, klaszcząc w dłonie.

– Cudowna rzeź, rzeźniku! – rzekł starzec, nie zaprzestając swego pokracznego marszu.

– Nie mieszaj się do tego! – zawołał Kron. – Zabijemy arcykapłana i odjedziemy, nic ci do tego!

Grif poczuł, jak przerażenie odbiera mu wszelkie siły, zrozumiał jaki był cel dziwnego zachowania przyjaciela. Teraz nie był już częścią tego miejsca, opuścił je, *zdradził*. Nie było tu też Sana, który stanąłby w jego obronie. Jednak Sarafina znali tu wszyscy od wielu lat. Jeśli ucierpiałby z rąk obcych...

– Wracaj! – wrzasnął młody arcykapłan.

Kowal jednak stał już przed Uzielem i z uśmiechem na twarzy rzekł:

– Więc to ja, prosty rzemieślnik, pokonałem ciebie, wielkiego rzeźnika, nienasyconego Uziela.

– Co? Chcesz umrzeć, głupcze?!

– Nie. Ale to niestety konieczne. Zabijając mnie, zabijesz siebie, a mimo to i tak zdecydujesz się to zrobić, psie wojny...

– Stul pysk szaleńcze! – krzyknął wojownik, jednym ciosem skracając swego rozmówcę o głowę.

Martwa, złowroga cisza natychmiast zastąpiła wrzawę. Kron zrozumiał co się stało i odrzucając swój miecz, rzekł z pogardą:

– Twoja żądza krwi zgubiła mnie i ciebie głupcze!

– O czym ty bredzisz?!

– Czas nam umierać, Uzielu. Zdychać jak psy na opustoszałych ziemiach. A tobie przyszło drogo zapłacić za to zwycięstwo, mój arcykapłanie – rzekł wojownik. – Rządź dobrze.

Nim przebrzmiały te słowa, przez tłum przetoczył się pełen nienawiści ryk. W ślad za nim podążyły miotane z wściekłością pociski, za które posłużył wszechobecny gruz. Grad kamieni runął na wojowników, w mgnieniu oka miażdżąc bezlitośnie ich ciała. Grif, wykorzystując morderczy szał, który ogarnął mieszkańców Megiddo wymknął się z tłumu, biegnąc w stronę bramy. Gdy znalazł się w mieście natychmiast osiodłał swego konia i nie tracąc czasu na zabranie jakichkolwiek zapasów, ruszył galopem, rzucając uprzednio ostatnie spojrzenie na opustoszałą kuźnię. Nie mógł tu zostać ani chwili dłużej, zapewne znalazłoby się wielu, którzy obwinialiby go o śmierć kowala. Nigdy już nie będzie mógł wrócić do tego miejsca, nawet po to, aby przysiąść przy mogile Sarafina. Od tej chwili jego dawne życie zostało definitywnie utracone, pozostał mu tylko, a może aż, kraj. Był arcykapłanem i musiał walczyć o jego dobro, nic innego nie mogło odtąd go obchodzić. Uśmiechnął się do tej myśli, szepcząc przy tym:

– Więc ostatecznie to ty wygrałeś, tato...

Epilog

Po śmierci następcy tronu nowym królem został arcykapłan, już na stałe wiążąc ze sobą te dwa urzędy. Duża ostrożność, a w niektórych przypadkach nawet wrogość, z jaką ludzie podchodzili do wydarzeń ostatnich miesięcy, stosunkowo szybko przeminęła pod wpływem sukcesów nowego władcy. Wyrosły na wschodzie sąsiad, Atip, okazał się cennym źródłem egzotycznych towarów, zaś użycie odkryć kapłanów w dziedzinie rolnictwa skutkowało efektywnym wykorzystaniem dotychczas niezbyt płodnych ziem pogranicza. Przez okres niemal czterdziestoletnich rządów pierwszego króla–arcykapłana królestwo prawdziwie rozkwitło, zapewniając tym samym swemu władcy poczesne miejsce w historii.

Niewielu jednak ludzi zdawało sobie sprawę z najważniejszych zmian, jakie poczynił Grif w sposobie sprawowania władzy. Przez lata rozwijał on i udoskonalał siatkę swoich informatorów i zauszników, tworząc również nieformalny urząd Najwyższego Sędzi. Funkcję tę z początku sprawował Ator, zastąpiony w późniejszych latach przez Sana. Tysiące zakonspirowanych szpiegów miało za zadanie zbierać informacje o wszystkich, mniej i bardziej znaczących, mieszkańcach królestwa. Na masową skalę wyłapywano potencjalnych wywrotowców, wielu z nich spędziło wiele lat w lochach twierdz, które sukcesywnie, choć w miarę możliwości potajemnie, wznoszono na rubieżach kraju. Tam płacili straszliwą cenę za swe buntownicze nastawnie, służąc jako materiał do badań podległych pewnej, ściśle określonej, grupie kapłanów odpowiedzialnych za rozwój medycyny. Zlikwidowany też został urząd głównodowodzącego, zaś jego miejsce zajęła Rada Dowódców. Jeśli wszyscy jej członkowie byli w danej sprawie jednogłośni, to ich decyzja miała tę samą wagę co słowo głównodowodzącego. Tymczasem wiecznie skłóceni rycerze niezwykle rzadko dochodzili do wspólnych wniosków, tym samym przenosząc brzemię podejmowania decyzji na króla–arcykapłana.

Tuż po powrocie z Megiddo arcykapłan miał zgoła inny pogląd na sprawowanie władzy. Jednak to, czego dowiedział się z prastarych ksiąg złożonych w Komnacie Pamięci, wywarło nieodwracalne zmiany w sposobie jego postrzegania świata. Niezliczone kroniki, obejmujące wieki krwawych wojen, prowadzonych na *Starym Kontynencie* zakończone były opisem powolnego upadku wszystkich cywilizacji zaangażowanych w ów konflikt i niemal poetycką relacją ucieczki kilkuset ludzi ze zniszczonego pożogą wojny świata. Śmiałkowie ci przypłynęli na nieznaną dotąd ziemię na południu, aby zacząć wszystko od nowa. Wspomnienie o *wielkich wojnach* pozostało w ich pamięci przez następne stulecia jako ponura przestroga na przyszłość. Grif zrozumiał teraz, dlaczego kolejni arcykapłani umiejętnie sterowali poziomem rozwoju nauki i techniki. Byli przecież największym królestwem, tylko oni posiadali wiedzę

starożytnych. Musieli ustrzec zarówno własnych ludzi, jak i inne narody, przed próbą ekspansji na północ, poprzez ocean. Wedle pism *ziemie na południu, okalane przez bezmiar wód oceanu, były jałową pustynią niezdatną do życia dla jakiegokolwiek ssaka*. Jednak ich przodkowie znaleźli tu żyzne ziemie obfite w wody i zwierzynę. Jeśli więc *starożytni* z kontynentu na północy zrozumieliby, iż mogą opuścić zrujnowany przez siebie świat i przenieść się tutaj, to z pewnością tak właśnie by uczynili. Ich potęga była niezmierzona, bez trudu podbiliby wszystkie te ziemie. Grif postanowił kontynuować misję swych poprzedników, lecz tylko w pewnej mierze. Owszem, zostaną tu, na południu, jednak zaczną się przygotowywać. Jeśli nawet kiedyś, za sto, czy tysiąc lat, ktokolwiek nawiedzi ich ojczyznę, to natrafi na opór, który przerośnie jego najśmielsze oczekiwania. Wychodząc z Komnaty Pamięci, pierwszy w historii król–arcykapłan miał przed oczyma tylko jeden cel: stworzyć Imperium. Bez względu na koszty. Takie postanowienie podjął w swym sercu ten, którego oficjalne kroniki nazywały *najjaśniejszą z gwiazd*, poddani *dobrym ojcem*, zaś wrogowie *największym Uzielem historii*...

Beniamin Muszyński
Wrzesień 2009