KOŁO
DOMINIK MATUSIAK

Copyright © by Dominik Matusiak, 2012.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2018.

Autor: Dominik Matusiak
Tytuł: Koniec
Grafiki: Justyna Bzdoń (okładka), Beniamin Muszyński (grafika muru przy zakończeniach, wykorzystano zasoby internetowe zgodnie z licencją Creative Commons 0)
Korekta: Beniamin Muszyński, Magdalena Poparda
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Mateusz Motyka, Magdalena Poparda, Michał Rosiński

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionki Old Standard (zaprojektowana przez Alexeya Kryukova) oraz Tumult (Created in 2017 by Sharvanna Kenny- Art & Design). Czcionek użyto 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 978-83-949612-6-8
Wydanie II

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 Służyński. 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].

NIE JEST TO POZYCJA DLA OSÓB PONIŻEJ SZESNASTEGO ROKU ŻYCIA ANI O SŁABYCH NERWACH

Dominik Matusiak

Koniec

Dla M.,

Autor

Spis treści:

Wprowadzenie 9
Prolog 10
Paragraf 1 11

Wprowadzenie

Oto oddaję w Twoje ręce grę książkową. Co to oznacza? Otóż przyjdzie Ci dzielić na czas lektury podwójną rolę: bohatera i czytelnika zarazem. Historię, 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, coś do pisania oraz monetę — to jedyne „wymagania sprzętowe" (prócz chwili wolnego czasu, rzecz jasna). Całość podzielona jest na numerowane paragrafy. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośnik do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z możliwych dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Podczas lektury będziesz uzyskiwał **informacje** oznaczone stosownym numerem. Zapisuj je na kartce (przygotuj w tym celu Tabelę Liczb), przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od numerów posiadanych **informacji**. Nie musisz jednak 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.

Prolog

Rok 2013, miasto P.

Masz 33 lata i mieszkach w P. od urodzenia. Skończyłeś / skończyłaś tutaj studia (z wyróżnieniem) i podjąłeś / podjęłaś zdalną pracę jako architekt. Projektujesz budynki użyteczności publicznej. Aktualnie zajmujesz się tworzeniem planu nowego szpitala wojskowego. Będzie to duży obiekt!

Twoi rodzice zginęli w wypadku drogowym. Z pędzącym autokarem samochód osobowy nie ma dużych szans. Szczególnie, gdy pozbawiony zmiennika kierowca, zasypia za kierownicą. Jedyną rodziną pozostaje brat matki i pupil domowy. W wolnym czasie rozwiązujesz krzyżówki i czytasz książki.

Wybierz postać i kieruj jej losami:

Anna — *mniejsza siła i wydolność fizyczna. Jako dziecko tonęła w jeziorze, przez co ma hydrofobię. Trzyma w domu psa Falkona.*

Paweł — *od urodzenia nieco trzęsą się mu ręce. Umiarkowana siła i wydolność fizyczna. Lubi podglądać sąsiadkę. Jego pupilem w domu jest czarny kot Obama. Jeśli wybierasz tą postać, to zaznacz w tabeli liczb wartość **3**.*

Jest wieczór. Siedzisz sobie przed komputerem i dopracowujesz szczegóły izolatek dla projektowanego szpitala. Nagle słyszysz hałas za oknem. Wyglądasz i widzisz skutek wypadku samochodowego; pojazd rozwalony o światła sygnalizacyjne, ślady hamowania i potrąconego pieszego.

Jeśli zaznaczyłeś na karcie liczb wartość **3**, to przejdź do paragrafu **2**. W przeciwnym razie przejdź do **1**.

1

Z daleka nie widzisz szczegółów. Jakaś leżąca osoba i zniszczony samochód. Dzwonisz po pomoc.

*Wychodzisz na zewnątrz, aby udzielić pomocy poszkodowanym. [Zaznacz w tabeli liczb wartość **1**].* ***3***
Pozostajesz w domu i czekasz na rozwój wydarzeń. Oglądasz telewizję (swój ulubiony serial), aby nie myśleć o wypadku. ***4***

2

Sięgasz po swoją lornetkę. Widzisz leżące zwłoki Pana Mariana (pracuje jako sprzątacz w bazie wojskowej) z widocznym złamaniem w podudziu. Kierowca siedzi nieprzytomny w samochodzie. Chwytasz za telefon i wzywasz pomoc.

Zostajesz w domu i rozglądasz się dokładniej przez lornetkę. ***5***
*Wychodzisz udzielić pomocy. [Zaznacz w tabeli liczb wartość **1**].* ***3***

3

*Jeśli w tabeli liczb NIE masz **3**:* ***część A tego paragrafu***
*Jeśli w tabeli liczba masz **3**:* ***część B tego paragrafu***

A

Na dworze panuje lekki, ale nieprzyjemny chłód. Zbliżasz się do miejsca wypadku. Wśród ofiar rozpoznajesz sąsiada — Pana Mariana — cywilnego pracownika bazy wojskowej. Ma złamane podudzie. W samochodzie siedzi obca, nieprzytomna osoba. Podchodzisz do potrąconego. W chwili gdy próbujesz nawiązać kontakt, zostajesz ugryziona

w przedramię. Wszelka miara zaskoczenia zostaje przekroczona. Uciekasz z krzykiem przed siebie, potykając się po drodze. Bolesna, rozległa rana krwawi intensywnie. Nie możesz dojść do siebie.

*Rzuć dwa razy monetą, jeśli wypadną dwie reszki to przejdź do paragrafu **7**.*
*W przeciwnym razie przejdź do **8**.*

B

Na dworze panuje lekki chłód. Zbliżasz się do miejsca wypadku. Podchodzisz do potrąconego Pana Mariana. W chwili, gdy próbujesz nawiązać kontakt, zostajesz ugryziony w bark. Nie ma słów, by opisać Twoje zdumienie. Bolesna, rozległa rana krwawi intensywnie. Uciekasz. Później tamujesz prowizorycznie wyciek płynu ustrojowego za pomocą zdjętej i porwanej podkoszulki.

*Jeśli chcesz iść do szpitala, to przejdź do paragrafu **9**.*
*Jeśli chcesz wrócić do domu, to przejdź do **6**.*

4

Oglądanie Twojego serialu przerwała seria strzałów. Wyglądasz przez okno. Przybył radiowóz policyjny i ambulans. Trudno pojąć, to co widzisz. Jeden z sanitariuszy leży martwy w kałuży krwi tuż obok nieruchomej ofiary wypadku. Najwidoczniej ranny został zastrzelony przez policjantów. Tylko dlaczego? Co się stało? Policjanci nerwowo rozmawiają przez radio. Sanitariusz odjeżdża. Na ulicy pusto. Nie widzisz przechodniów. Przypominasz sobie o zamknięciu drzwi do mieszkania i siadasz przed telewizorem. Dzisiaj już nie zaśniesz.

*Jeśli chcesz wziąć dla lepszego samopoczucia nóż kuchenny, to zapisz w tabeli liczb wartość **2**.*

*Idź do paragrafu **6**.*

5

Stoisz przy oknie przez dobre pięć minut i czekasz na przybycie służb. Jeszcze raz patrzysz przez lornetkę. Niespodziewanie zmasakrowane zwłoki starszego Pana Mariana, leżące na jezdni, zaczynają się poruszać. Po chwili wstają i chybotliwym krokiem poruszają się bezładnie. *Co to?! Martwy powstał?! Czy ja dobrze widzę?! A może oszalałem?*

Po dwudziestu pięciu minutach przyjeżdża policja i pogotowie. Nie zauważasz przechodniów — może dlatego, że niedługo rozpocznie się mecz. Policjanci zaczynają oglądać miejsce wypadku. Sanitariusze natomiast próbują udzielić pomocy poszkodowanym. Jeden z nich podchodzi do dziwnie wyglądającej ofiary z przetrąconą nogą. Niespodziewanie następuje jej atak i zostaje śmiertelnie ugryziony w szyję. Upada. Drugi, słysząc krzyki swojego kolegi, przerywa badanie stanu kierowcy. Ogląda się za siebie i dostrzega makabrę. Marian, a właściwie jego zwłoki zajmują się konsumpcją ciała ratownika. Sanitariusz podbiega do zdezorientowanych stróżów prawa. Padają strzały, choć zdawało by się, że nie wyrządzają znacznej szkody żywemu trupowi. Dopiero celne trafienie w głowę powala przeciwnika. Policjanci wzywają pomoc drogą radiową. Sanitariusz wsiada do ambulansu i odjeżdża. Postanawiasz zostać w domu. Kładziesz się spać.

*Jeśli chcesz schować pod poduszkę nóż kuchenny, to zapisz w tabeli liczb wartość **2**.*
*Przejdź do paragrafu **6**.*

6

*Jeśli w tabeli liczb masz **1**: **część A tego paragrafu***
*Jeśli w tabeli liczb NIE masz **1**: **część B tego paragrafu***

A

*Rzuć monetą jeśli wypadnie orzeł, to przejdź do paragrafu **10**. W przeciwnym razie przeczytaj **tekst poniżej**.*

Nastał kolejny dzień. Nieprzyjemne wspomnienia wydarzeń sprzed kilku godzin ciągle powracają. Przez okno widzisz, że miejsce zdarzenia nie zostało uprzątnięte. Nad zwłokami żerują mięsożercy. Jest ich coraz więcej. Część wałęsa się bezcelowo, jakby czekając na żywych ludzi. Ktoś w oddali woła o pomoc, jednak jest poza zasięgiem wzroku. Ktoś wali do drzwi. Nie otwierasz. Patrzysz przez wizjer. To oni! Trupy! Zastawiasz drzwi szafką. Zabandażowana rana nadal krwawi, chociaż mniej niż poprzednio.

*Jeśli chcesz profilaktycznie ponownie ją odkazić, a potem przypalić ogniem to zapisz sobie w tabeli liczbę **4**.*

Postanawiasz udać się do szpitala. Nie można zaniedbać rany. ***11***
Wymykasz się przez okno i kierujesz się na posterunek policji. ***12***
Wymykasz się przez okno i uciekasz poza miasto. ***13***
Pozostajesz u siebie. ***15***

B

Nastał kolejny dzień. Nieprzyjemne wspomnienia wydarzeń sprzed kilku godzin ciągle powracają. Przez okno widzisz, że miejsce zdarzenia nie zostało uprzątnięte. Nad zwłokami żerują padlinożercy. Jest ich coraz więcej! Część wałęsa się bezcelowo, jakby czekając na żywych ludzi. Ktoś w oddali woła o pomoc, jednak jest poza zasięgiem wzroku. Ktoś wali do drzwi. Nie otwierasz. Patrzysz przez wizjer. To oni! Trupy! Zastawiasz drzwi szafką.

Wymykasz się przez okno i kierujesz się na posterunek policji. ***12***
Wymykasz się przez okno i uciekasz poza miasto. ***13***
Pozostajesz w domu. ***14***

7

Szok był silniejszy od Ciebie. Stanęłaś, gdzieś na ulicy, nie zwracając na nic uwagi. Upływ krwi, był zbyt intensywny. Stawałaś się coraz bardziej ospała. Usiadłaś na chodniku. Dopadła Cię ciemność i skończył się Twój byt. Twoje ciało leży zanurzone we krwi.

Może następnym razem uda Ci się przeżyć. Nie poddawaj się! Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

8

Biegłaś przez chwilę, jednak ból ręki nie dał o sobie zapomnieć. Zatrzymałaś się, by zatamować krwawienie tkaniną z sukienki.

Wracasz do domu. ***6***
Zmierzasz do szpitala. ***9***

9

Rzuć monetą. Jeśli wypadnie orzeł, to przejdź do paragrafu ***11***.
Jeśli nie, to ***przeczytaj tekst zamieszczony poniżej***.

Jest już zmrok. Panuje nieprzyjemna cisza. Idziesz niepewnym krokiem przed siebie. W drodze na przystanek autobusowy atakuje Cię kolejny, niezbyt żywy paralityk. Nie

potrafisz zrozumieć zaistniałej sytuacji. Ważne jest przetrwanie. Walczysz. Uderzasz. Nie wiele to daje. Odpychasz mamroczącego wroga, który usiłuje gryźć. Uciekasz. Niestety potykasz się na nierówno położonym chodniku. Dopada Cię. Kąsa. Rwie mięso. Odgryza palec. Dosięga tętnicy szyjnej. Krew szybko z Ciebie ucieka. To już koniec. Makabryczna śmierć w nagrodę za niewinność. Giniesz w męczarniach. Ktoś z oddali patrzy na Twoje zwłoki. Cieszy się, że nie podzielił tego samego losu. Nie udzielił pomocy. Po co się narażać?

Może następnym razem uda Ci się dożyć starości. Nie zniechęcaj się! Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

10

Nastał nowy dzień. Widać delikatną mgłę. Nie jesteś jednak już sobą. Rana okazała się groźniejsza, niż można było przypuszczać. Dołączasz do grona swoich mięsożernych braci i sióstr, których przybywa z każdą chwilą. Pastwisz się nad ciałami. Te, które nie zostały całkowicie zjedzone, „ożywają".

Może następnym razem lepiej skończysz. Nie poddawaj się. Próbuj dalej. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

11

W drodze do najbliższego szpitala zauważasz opuszczony radiowóz.

Zaglądasz do środka pojazdu. ***30***

Omijasz pojazd i idziesz dalej do szpitala. ***29***

12

Jeśli w tabeli liczba masz ***1*** *i NIE masz* ***4****, to przejdź do paragrafu* ***19****.*

Jeśli masz ***1*** *i* ***4****, to przejdź do paragrafu* ***20****.*

Jeśli NIE masz ***1****, to przejdź do paragrafu* ***23****.*

13

Jeśli w tabeli liczb NIE masz wartości ***1*** *przejdź natychmiast do* ***części C tego paragrafu***

Jeśli w tabeli liczb masz wartość ***3****:* ***część A tego paragrafu***

Jeśli w tabeli liczb NIE masz wartość ***3****:* ***część B tego paragrafu***

A

Rzuć dwa razy monetą. Gdy wypadną dwie reszki to skocz do paragrafu ***50****.*

Jeśli nie, to ***czytaj dalej****.*

Przed wyjściem wypuściłeś swojego kota, następnie ukradłeś porzucony samochód. Paliwa wystarczy na podróż w jedną stronę. Prawie udało Ci się opuścić to koszmarne miasto, gdy zatrzymuje Cię niewielki patrol żołnierzy. Blokują drogę przejazdu. Posadzono Cię z tyłu ciężarówki z paskami zaciskowym na rękach i nogach.

*Próbujesz przeciąć więzy za pomocą noża kuchennego (tylko jeśli masz **2** w tabeli liczb).* ***21***
Nie podejmujesz dalszych działań i czekasz na dalszy postęp wydarzeń. ***22***

B

Ukradłaś porzucony samochód. Wzięłaś ze sobą swojego psa. Wybrałaś dłuższą drogę omijającą stary, chybotliwy most. Paliwa wystarczy na podróż w jedną stronę. Gdy prawie udało Ci się opuścić to koszmarne miasto, zatrzymuje Cię niewielki patrol żołnierzy, który blokuje drogę.

Poddajesz się. ***25***
Opierasz się. ***26***

C

W czasie ucieczki nie udaje Ci się uniknąć ugryzienia przez zombie!

Zapisz w tabeli liczb wartość **1**.

*Jeśli w tabeli liczb masz wartość **3**:* ***część A tego paragrafu***
*Jeśli w tabeli liczb NIE masz wartość **3**:* ***część B tego paragrafu***

14

*Jeśli w tabeli liczb masz **3**:* ***część A tego paragrafu***
*Jeśli w tabeli liczb NIE masz **3**:* ***część B tego paragrafu***

A

Barykadujesz swój nieduży dom. Zabijasz lichymi deskami i krzywymi gwoździmi drzwi i okna. Dodatkowo stawiasz ciężkie dębowe meble z litego drewna — stanowią niezłą przeszkodę (przydały się mięśnie wyrobione na siłowni). Nie będzie łatwo wtargnąć do środka. Powiedzenie „Twój dom, twoja twierdza" nabiera nowego znaczenia. Dopóki nie zanika prąd, oglądasz awaryjny przekaz telewizyjny. Dowiadujesz się, że sytuacja pogarsza się z godziny na godzinę, a na ulicach panuje chaos. Problem nieumarłych rozszerza się. Telefony nie działają. Żywność w lodówce szybko się psuje. Pijesz deszczówkę z wiader ustawionych na lekko skośnym dachu. Żywisz się surowymi warzywami i cukrem. W nocy źródłem światła jest mała świeczka. Żyjesz z dnia na dzień, zachowując ciszę. Od czasu do czasu słychać dobijanie się do drzwi lub okien. Czasem ktoś woła o pomoc, ale udajesz, że nie słyszysz. Pomoc nie nadchodzi. *Może za tydzień* — powtarzasz sobie. Masz nadzieję, że wojsko wkroczy i opanuje sytuację. Ale czy nie zabraknie Ci żywności do tego czasu? Wypuszczasz kota. Nie chcesz dzielić się resztkami. Łudzisz się, że ma szansę na przeżycie.

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Rzuć dwa razy monetą, jeśli wypadną dwa orły, to przejdź do paragrafu ***16****. Jeśli nie, to* ***przeczytaj tekst poniżej****.*

Barykadujesz swój nieduży dom. Zabijasz lichymi deskami i krzywymi gwoździmi drzwi i okna. Dopóki nie zanika prąd, oglądasz awaryjny przekaz telewizyjny. Dowiadujesz się, że sytuacja pogarsza się z godziny na godzinę, a na ulicach panuje chaos. Problem nieumarłych rozszerza się. Telefony nie działają. Żywność w lodówce szybko się psuje. Pijesz deszczówkę z wystawionych wiader na lekko skośnym dachu. Żywisz się surowymi warzywami i cukrem. W nocy źródłem światła jest mała świeczka. Żyjesz z dnia na dzień, zachowując ciszę. Od czasu do czasu słychać dobijanie się do drzwi lub okien. Czasem ktoś woła o pomoc, ale udajesz, że nie słyszysz. Pomoc nie nadchodzi. *Może za tydzień* — powtarzasz sobie. Masz nadzieję, że wojsko wkroczy i opanuje sytuację. Ale czy nie zabraknie Ci żywności do tego czasu? Albo czy barykada wytrzyma?

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

15

*Jeśli w tabeli liczb NIE masz **4**: **część A tego paragrafu***

*Jeśli w tabeli liczb masz **4**: **część B tego paragrafu***

A

Stan rany się pogorszył. Zaczęła gnić, a swędzenie wraz z czuciem zanikły. Jest już za późno. Chwilę później liczba (żywych) mieszkańców pomniejszyła się o jedną osobę. Ciebie!

Nie każdemu dane jest przetrwać. Tobie się nie udało. Może następnym razem Ci się poszczęści! Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Stan rany się pogorszył. Zaczęła gnić, a swędzenie wraz z czuciem zanikły. Masz jeszcze niewielką szansę na życie. Twoja lewa kończyna jest już martwa. Zaciskasz ją bardzo ciasno paskiem i próbujesz dostać się do szpitala.

Zapisz w tabeli liczb wartość ***5****. Przejdź do paragrafu* ***11****.*

16

Barykadujesz swój nieduży dom. Zabijasz lichymi deskami i krzywymi gwoździmi drzwi i okna. Dopóki nie zanika prąd, oglądasz awaryjny przekaz telewizyjny. Dowiadujesz się, że sytuacja pogarsza się z godziny na godzinę, a na ulicach panuje chaos. Problem nieumarłych rozszerza się. Telefony nie działają.

Mięsożerni paralitycy wyczuli Twoje perfumy. Dobijają się. Przybijasz w chaosie kolejne deski. Część nie chce się trzymać i odpada. Przypadkiem uderzasz się młotkiem w dłoń. Pchasz całą siłą drzwi. Dom jest otoczony. Nie masz jak uciec.

Walczysz do końca. ***18***
Podcinasz sobie żyły. ***17***

17

Ostrym nożem nacinasz podłużnie arterie. Czujesz zimno, smutek i ból. Zapadasz w wieczny sen. Szybka śmierć (przynajmniej dla Ciebie). Pies nie miał tyle szczęścia. Kilka minut i barykada zostaje sforsowana. Nie cierpisz, gdy Twoje ciało rozszarpuje ksiądz i sąsiadka.

Może następnym razem lepiej skończysz. Nie poddawaj się. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

18

Nie poddajesz się. Kilka minut i barykada zostaje sforsowana. Zostajesz pożarta żywcem. Twój pies rzuca się na ratunek, ale również źle kończy. Nie giniesz od razu. Bardzo cierpisz. Na resztkach żerują ksiądz i sąsiadka.

Miałaś szansę przeżyć, ale nie wyszło. Spróbuj jeszcze raz. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

19

Jeśli w tabeli liczb masz ***3****:* ***część A tego paragrafu***

Jeśli w tabeli liczb NIE masz ***3****:* ***część B tego paragrafu***

A

Udało Ci się dotrzeć do posterunku policji, w którym zabarykadowała się część mieszkańców (również jeden policjant). Zataiłeś fakt ugryzienia. Udawałeś, że to objawy zatrucia pokarmowego. Infekcja zrobiła swoje. Po zmianie zaatakowałeś i pogryzłeś kilkoro ludzi (trzeba było ich zastrzelić), zanim dostałeś metalowym kijem bejsbolowym po głowie.

Następnym razem może lepiej skończysz. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Udało Ci się dotrzeć do posterunku policji, w którym zabarykadowała się część mieszkańców (również jeden policjant). Zataiłaś fakt ugryzienia. Udawałaś, że to objawy grypy. Infekcja zrobiła swoje. Po zmianie rzuciłaś się w szale na innych i pogryzłaś kilkoro ludzi (trzeba było ich zastrzelić). Twój mózg został zniszczony metalową rurą.

Nie jest dobrze ufać nieznajomym. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

20

Stan rany się pogorszył. Zaczęła gnić, a swędzenie wraz z czuciem zanikły. Masz jeszcze niewielką szansę na życie. Twoja lewa kończyna jest już martwa. Zaciskasz ją bardzo ciasno paskiem i próbujesz dostać się do szpitala.

*Zapisz w tabeli liczb wartość **5**.*

*Przejdź do paragrafu **11**.*

21

*Jeśli w tabeli liczb masz **1**: **część A tego paragrafu***

*Jeśli w tabeli liczb NIE masz **1**: **część B tego paragrafu***

A

Udało się! Więzy przecięte. Nie ma czasu. Wyskakujesz z rozpędzonej ciężarówki. Łamiesz sobie nadgarstek, ale żyjesz. Uciekasz do lasu. Mija godzina i zmieniasz się w zombie. To już koniec walki o przetrwanie. Twoim priorytetem jest mięso! Dużo mięsa!

Może następnym razem uda Ci się przeżyć. Spróbuj ponownie. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Udało się! Więzy przecięte. Nie ma czasu. Wyskakujesz z rozpędzonej ciężarówki. Łamiesz sobie nadgarstek, ale żyjesz. Uciekasz do lasu. Masz szansę. Strzeż się nieznanego! W oddali, między drzewami, widzisz sylwetkę człowieka...

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

22

Jeśli w tabeli liczb masz ***1,*** *a NIE masz* ***4****:* ***część A tego paragrafu***

Jeśli w tabeli liczb masz ***1*** *i* ***4****:* ***część B tego paragrafu***

A

Po drodze zmieniasz się w zombie. Dostajesz kulkę w głowę. Twoje ciało zostaje porzucone przy drodze. Zlatują się ptaki i żywią się Twoim mięsem.

Może następnym razem uda Ci się doczekać wnuków. Nie poddawaj się. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Po piętnastu minutach dojeżdżasz do bazy wojskowej. Dostajesz surowicę odpornościową. Może przeżyjesz. Masz szanse pół na pół. Odkażenie i przypalenie rany dało Ci trochę więcej czasu. Jako żywy może dostaniesz karabin i dołączysz do armii (niedobrowolnie). Jeśli nie zachowasz życia, to staniesz się królikiem doświadczalnym. Będą Twoją pół-martwą wersję truć, razić prądem, podpalać i kroić. Dostarczysz przydatnych informacji dotyczących tej plagi. Przed wyjściem wypuściłeś swojego kota na dwór.

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

23

*Jeśli NIE masz w tabeli liczb wartości **3**: **część A tego paragrafu***

*Jeśli masz w tabeli liczb wartość **3**: **część B tego paragrafu***

A

Udało Ci się dotrzeć do posterunku policji ze swoim psem. Część mieszkańców zabarykadowała się tam (również jeden policjant). Jest tutaj zapas wody, żywności, broni i amunicji. Nie ma łączności, ale tli się nadzieja na przetrwanie. Zmęczeni i zestresowani oczekujecie lepszego jutra. Może nadejdzie pomoc ze strony wojska?

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Udało Ci się dotrzeć do posterunku policji. Część mieszkańców zabarykadowała się tam (również jeden policjant). Jest zapas wody, żywności, broni i amunicji. Nie ma łączności,

ale tli się nadzieja na przetrwanie. Zmęczeni i zestresowani oczekujecie lepszego jutra. Może nadejdzie pomoc ze strony wojska? Przed wyjściem wypuściłeś kota na dwór.

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

24

Przeżyłaś! Ale co to za życie. Trzymają Cię, gdzieś na drugim podziemnym poziomie kompleksu badawczo-militarnego. Trafiłaś do specjalnej, przytulnej czerwonej celi z telewizorem, prysznicem i wygodnym łóżkiem. Jesteś narzędziem do zaspokajania potrzeb niemytych żołnierzy. Często kilka razy dziennie. Czasem więcej niż jeden klient na raz. Twoja uroda, jest teraz Twoim przekleństwem. Długie nogi, duże i jędrne piersi oraz ponętne oczy — wielu żołdaków lubieżnie się nimi zachwyca. Nie masz siły się już opierać. Popadłaś w depresję i apatię.

Na osłodę masz dobre jedzenie. W wolnych chwilach oglądasz zapętlone nagrania na szklanym ekranie lub czytasz książki. Czasem z tęsknotą wspominasz swoje życie i wolność. Zastanawiasz się nad skończeniem ze sobą.

Twój pies podobno służy jako stróż na wartowni.

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

25

Jeśli w tabeli liczb masz **1** i **4:** **część A tego paragrafu**

Jeśli w tabeli liczb masz **1,** a NIE masz **4**: **część B tego paragrafu**

A

Po piętnastu minutach dojeżdżasz do bazy wojskowej. Pozwolono Ci zabrać psa. Dostajesz surowicę odpornościową. Może przeżyjesz. Masz szanse pół na pół. Odkażenie i przypalenie rany dało Ci trochę więcej czasu.

*Przejdź do paragrafu **24**.*

B

Po drodze zmieniasz się w zombie. Dostajesz kulkę w głowę. Twoje ciało zostaje porzucone przy drodze. Zlatują się ptaki i żywią się Twoją padliną.

Koniec życia i szans na przyszłość. Spróbuj jeszcze raz. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

26

Falkon staje w Twojej obronie. Przypłaca to życiem.

Rzuć monetą. Jeśli wypadnie reszka, to przejdź do paragrafu ***28****. W przeciwnym razie do* ***27****.*

27

W trakcie ucieczki zostałaś zastrzelona. Szybka śmierć kończy Twoje życie.

Koniec zabawy. Może spróbujesz jeszcze raz? Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

28

Jeśli w tabeli liczb NIE masz ***1****:* ***część A tego paragrafu***

Jeśli w tabeli liczb masz ***1****:* ***część B tego paragrafu***

A

Korzystasz z zaskoczenia i uciekasz do lasu. Biegłaś ile sił w nogach. Udało się! Masz szansę przeżyć. W oddali, między drzewami spostrzegasz sylwetkę człowieka...

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

B

Uciekłaś od żołnierzy, ale los nie był łaskawy. Infekcja zrobiła swoje – zmieniasz się w zombie. Nie zachowałaś swego istnienia. Przynajmniej nie w pożądanej formie.

Koniec gry. Może spróbujesz jeszcze raz? Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

29

Minęło dziesięć minut. Jesteś niedaleko starego szpitala (który od dziesięciu lat nie może doczekać się remontu). Nagle słyszysz wołanie o pomoc. Co robisz?

Ignorujesz. Nie ma czasu do stracenia. ***33***

Idziesz z pomocą. Każda dodatkowa osoba zwiększa Twoje szanse na przeżycie. ***34***

30

Rozglądasz się uważnie. Znajdujesz w środku, pod siedzeniem, naładowany rewolwer. Zabierasz go ze sobą i idziesz w kierunku szpitala. Już niedaleko!

Zapisz w tabeli liczb wartość ***7****.*

Przejdź do paragrafu ***29****.*

31

W połowie drogi, w czasie jazdy, zaczynasz bardzo źle się czuć. Wychodzisz z pojazdu, aby nie wymiotować w środku. Infekcja zrobiła swoje. Zmieniasz się w zombie. Jesteś wolny. Teraz Twoją rodziną jest plaga. Zabijasz niewinnych i żywisz się ich mięsem.

Miałeś pecha. Spróbuj jeszcze raz człowieku! Zombie czekają. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. *Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

32

Minęło dziesięć minut. Jesteś niedaleko starego szpitala (który od dziesięciu lat nie może doczekać się remontu). W oddali spostrzegasz grupkę zombie pastwiących się nad jakimiś zwłokami. Skradasz się. Chowasz się za porzuconymi pojazdami lub innymi przeszkodami. Szybko, ale równocześnie ostrożnie wchodzisz do szpitala głównym wejściem.

Przejdź do paragrafu ***35****.*

33

Unikasz kontaktu. Skradasz się. Chowasz się za porzuconymi pojazdami lub innymi przeszkodami. Szybko, ale równocześnie ostrożnie wchodzisz do szpitala głównym wejściem.

*Przejdź do paragrafu **35**.*

34

Podbiegasz. To mężczyzna. Jest atakowany przez grupę (trio) zombie! Wymachuje i bije brzydali metalową rurą. Jeszcze chwila i go pogryzą!

*Jeśli w tabeli liczb masz wartość **7**, to skocz do paragrafu **38**.*
*Jeśli NIE masz **7**, to przejdź do paragrafu **39**.*

35

*Jeśli w tabeli liczb masz wartość **6** i **4** oraz NIE masz **5,** to przejdź do paragrafu **36**.*
*Jeśli w tabeli liczb masz wartość **6, 4** i **5,** to przejdź do paragrafu **41**.*
*Jeśli NIE masz **6**, to udaj się do paragrafu nr **43**.*
*Jeśli w tabeli liczba masz **6**, to rzuć monetą. Reszka — **44**. Orzeł — **czytaj dalej**.*

Szpital wygląda na opuszczony. Wszędzie panuje bałagan; co nieco śmieci rozrzuconych na posadce, przewrócony wózek inwalidzki przy wejściu. Krew na ścianach, podłodze i suficie!

36

Udało się! Nowo poznany mężczyzna, który nie chciał się przedstawić, dotrzymał słowa i zaprowadził Cię do składu, gdzie trzymana była eksperymentalna surowica odpornościowa. Znał kod do zamka cyfrowego na drzwiach. Szczęście Ci dopisało. Surowica zadziałała i zwalczyła infekcję. Zastrzyk był bardzo bolesny, ból powalił Cię na chwilę na podłogę. Zachowasz rękę, jeśli rana się zaleczy. Nieznajomy zabrał jakieś próbki do przenośnej lodówki i wezwał pomoc. Pozwolił iść ze sobą pod warunkiem, że nie będziesz zadawać żadnych pytań. Udaliście się windą na dach. Po kwadransie przyleciał czarny, wojskowy helikopter.

*Jeśli w tabeli liczba NIE masz wartości **3**, to przejdź do paragrafu **45**. W przeciwnym wypadku **czytaj dalej**.*

*Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

37

Udało się! Celne strzały w głowę powaliły przeciwników. Zaatakowany mężczyzna przeżył. Cudem. Nie został również pogryziony. Czy aby na pewno? Uratowany okazał się być pracownikiem szpitala. Nie chciał jednak za dużo opowiadać o swojej pracy. Zauważył

Twoją ranę. Masz szansę. Obiecał, że zaprowadzi Cię do składu, gdzie znajdziesz eksperymentalne lekarstwo. Czas jest kluczowy. Wchodzicie pośpiesznie do szpitala przez główne wejście.

*Zapisz w tabeli liczb wartość **6**.*
*Przejdź do paragrafu **35**.*

38

Wyciągasz sześciostrzałowy, błyszczący rewolwer. Celujesz i strzelasz.

*Jeśli w tabeli liczb masz wartość **3**, to rzuć monetą.*
*Gdy wypadnie reszka, to udaj się do paragrafu **40**. Jeśli orzeł to przejdź do **37**.*
*Jeśli w tabeli liczb NIE masz **3**, to przeczytaj paragraf **37**.*

39

*Jeśli w tabeli liczb NIE masz wartość **3**, to **przeczytaj tekst poniżej**. W przeciwnym razie udaj się do paragrafu **42**.*

Trzeba mierzyć siły na zamiary. Nie masz już okazji się nad tym zastanowić. Rzucasz się na grupkę zombie. Nie odnosi to właściwego skutku. Lepiej mieć broń palną, niż jej nie mieć. Kończysz tak, jak zaatakowany mężczyzna (czyli marnie). Stajesz się karmą dla brzydali. Nie jest to miły los, szczególnie gdy jeszcze żyjesz podczas uczty.

Żyj. Nie umieraj! Nie bądź bohaterem. Lepszy żywy woźny, niż groźny i martwy Rambo. Drobna uwaga — czerwona sukienka działa jak płachta na byka. Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

40

Zadrżała Ci ręka. Spudłowałeś. Mężczyzna złapany w pułapkę został pogryziony. Musiałeś go zastrzelić. Tak samo uczyniłeś z mięsożernymi paralitykami. Wchodzisz pośpiesznie do szpitala przez główne wejście.

Przejdź do paragrafu ***35****.*

41

Rzuć monetą.

Jeśli wypadnie orzeł: ***część A tego paragrafu***

Gdy zobaczysz reszkę to ***przeczytaj tekst poniżej****:*

Udało się! Nowo poznany mężczyzna, który nie chciał się przedstawić, dotrzymał słowa i zaprowadził Cię do składu, gdzie trzymana była eksperymentalna surowica odpornościowa. Znał kod do zamka cyfrowego na drzwiach. Szczęście Ci dopisało. Surowica

zadziałała i zwalczyła infekcję. Zastrzyk był bardzo bolesny, ból powalił Cię na chwilę na podłogę. Kończynę trzeba było prowizorycznie i boleśnie amputować. Nieznajomy zabrał jakieś próbki do przenośnej lodówki i wezwał pomoc. Pozwolił iść ze sobą pod warunkiem, że nie będziesz zadawać żadnych pytań. Udaliście się windą na dach. Po kwadransie przyleciał czarny, wojskowy helikopter.

*Jeśli w tabeli liczba NIE masz wartości **3**, to przejdź do paragrafu **46**. W przeciwnym razie **przeczytaj tekst poniżej**.*

*Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne możliwe scenariusze tego koszmaru. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

A

Nowo poznany mężczyzna, który nie chciał się przedstawić, dotrzymał słowa i zaprowadził Cię do składu, gdzie trzymana była eksperymentalna surowica odpornościowa. Znał kod do zamka cyfrowego na drzwiach. Zastrzyk był bardzo bolesny. Ból powalił Cię na chwilę na podłogę. Szczęście Ci nie dopisało. Surowica nie zadziałała i nie zwalczyła infekcji. Nieznajomy źle ocenił Twój stan. Nie będzie już niczego więcej badał. Jesteś częścią plagi, a on jest jedzeniem. Jakie to proste!

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Jeśli się nie boisz, to zagraj jeszcze raz. Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

42

Trzeba mierzyć siły na zamiary. Chcesz się rzucać na zombie bez broni palnej? Zwróciłeś na siebie uwagę, ale zmądrzałeś w ostatniej chwili i wziąłeś nogi za pas. Ta walka była przegrana. Zaatakowany mężczyzna stał się karmą dla zombie. O mały włos nie zginąłeś. Uratowały Cię długie nogi i dobra wydolność fizyczna. Biegiem wpadasz przez główne wejście do szpitala.

Skocz do paragrafu ***35****.*

43

Wałęsasz się po starym szpitalu. Obraz jak z horroru! Szukasz ratunku, masz nadzieję na ocalenie. Skręcasz w prawo i zauważasz zmasakrowane zwłoki przed wejściem do zamkniętego magazynu. Lekarz czy lekarka? Trudno stwierdzić. Przeszukujesz kieszenie.

Znajdujesz zakrwawioną notatkę. Czytasz:

„24.08.13 — zmiana kodu do składu surowic z 4568 na 3211.”

Po drugiej stronie:

„Nowa surowica zdaje się działać. Pacjent 23 przeżył infekcję. Konieczne dalsze badania”.

Otwierasz skład lekarstw. Na pułkach pełno pomarańczowych pudełek z napisem: „Surowica #18”.

Nie masz nic do stracenia. Wyjmujesz ampułko-strzykawkę. Wstrzykujesz nieznaną substancję. Ból jest nie do wytrzymania. Upadasz na posadzkę.

*Przejdź do paragrafu **47**.*

44

Weszliście do szpitala. Bycie bohaterem nie zawsze popłaca. Uratowany nieznajomy zmienił się za Twoimi plecami, gdy przyglądałeś się krwi na suficie. Musiał być zarażony. Niektórzy może są bardziej podatni i mają mniej czasu. Niespodziewanego ataku nie mogłeś uniknąć. Krwawisz, i to mocno. Ucieka z Ciebie woda życia. Umierasz zanim zombie zaczyna ucztę. Nie cierpisz.

*Pech to pech. Spróbuj jeszcze raz. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

45

Przeżyłaś! Ale co to za życie. Trzymają Cię, gdzieś na drugim podziemnym poziomie kompleksu badawczo-militarnego. Trafiłaś do specjalnej, przytulnej czerwonej celi z telewizorem, prysznicem i wygodnym łóżkiem. Jesteś narzędziem do zaspokajania potrzeb niemytych żołnierzy. Często kilka razy dziennie. Czasem więcej niż jeden klient na raz. Twoja uroda, jest teraz Twoim przekleństwem. Długie nogi, duże i jędrne piersi oraz ponętne oczy — wielu żołdaków lubieżnie się nimi zachwyca. Nie masz siły się już opierać. Popadłaś w depresję i apatię.

Na osłodę masz dobre jedzenie. W wolnych chwilach oglądasz zapętlone nagrania na szklanym ekranie lub czytasz książki. Czasem z tęsknotą wspominasz swoje życie i wolność. Zastanawiasz się nad skończeniem ze sobą.

Jest to jedno z możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, jeśli chcesz poznać inne możliwe scenariusze tego koszmaru. Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

46

Przeżyłaś! Ale co to za życie. Trzymają Cię, gdzieś na drugim podziemnym poziomie kompleksu badawczo-militarnego. Trafiłaś do specjalnej, przytulnej czerwonej celi z telewizorem, prysznicem i wygodnym łóżkiem. Jesteś narzędziem do zaspokajania potrzeb niemytych żołnierzy. Często kilka razy dziennie. Czasem więcej niż jeden klient na raz. Bez ręki Twoja uroda straciła na blasku, jednak niektórych żołdaków bardzo to kręci. Nie masz siły się już opierać. Popadłaś w depresję i apatię.

Na osłodę masz dobre jedzenie. W wolnych chwilach oglądasz zapętlone nagrania na szklanym ekranie lub czytasz książki. Czasem z tęsknotą wspominasz swoje życie i wolność. Zastanawiasz się nad skończeniem ze sobą.

Jest to jedno z kilku możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, to poznasz inne. Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

47

*Jeśli w tabeli liczb masz **5**, to rzuć monetą. Orzeł — **48**. Reszka — **49**.*

*Jeśli w tabeli NIE masz **5**, to **zapoznaj się z treścią poniżej.***

Zdaje się, że surowica zadziałała. Masz szczęście. Żyjesz. Chowasz się, gdzieś na drugim piętrze szpitala. Nie jest to najbezpieczniejsze miejsce, ale na teraz musi wystarczyć. Zasypiasz ze zmęczenia. Jaka będzie przyszłość? Nie wiadomo.

*Gratulacje! Udało Ci się przeżyć! Zagraj jeszcze raz, to poznasz inne zakończenia. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

48

Surowica nie zadziała. Umarłeś, ale nie powstałeś. Zrobiło się ponuro. Na dworze zaczął padać deszcz. Słońce zaszło za chmurami.

*Jest to jedno z kilku możliwych zakończeń. Zagraj jeszcze raz, to poznasz inne. Ukończyłeś grę książkową **Koniec**. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

49

Zdaje się, że surowica zadziałała. Masz szczęście. Żyjesz. Przynajmniej większość Twojego ciała. Ręki nie da się uratować. Z wielkim trudem znajdujesz anestetyk. Po dziesięciu minutach odcinasz kończynę znalezioną piłą. Chowasz się gdzieś na drugim piętrze szpitala. Nie jest to najbezpieczniejsze miejsce, ale na teraz musi wystarczyć. Zasypiasz ze zmęczenia. Jaka będzie przyszłość? Nie wiadomo. Musisz poszukać antybiotyków, by uchronić się przed zakażeniem bakteryjnym. Może zabarykadujesz się i tutaj pozostaniesz. A może ostrożnie opuścisz placówkę medyczną i ruszysz przed siebie. Nigdy nie wiadomo, czy w obiekcie nie zostały jakieś martwe dusze.

Gratulacje! Udało Ci się przeżyć! Zagraj jeszcze raz, to poznasz inne zakończenia. Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

50

Jeśli w tabeli liczb masz wartość ***1****, to przejdź do paragrafu* ***31****.*
W przeciwnym razie ***przeczytaj tekst poniżej****.*

Przed wyjściem wypuściłeś swojego kota. Zabrałeś zapas wody, żywności i ubrań. Następnie ukradłeś porzucony samochód – opuszczony w pośpiechu; jeszcze z kluczami w stacyjce. Paliwa wystarczy na podróż w jedną stronę. Wybrałeś drogę przez stary, chybotliwy most. Po godzinie dojeżdżasz do miejsca, gdzie kiedyś zabierał Cię ojciec, a później wuj Józek. Dojeżdżasz do sztucznego jeziora z wysepką. Pakujesz zapasy i wsiadasz do starej łódki. Dopływasz do wysepki nim przeciekająca łódka zatonie. Jesteś już

bezpieczny. Widzisz nieocieploną, małą chatkę z nie najlepszym dachem i jednym oknem. W środku znajdujesz trochę przedmiotów codziennego użytku, narzędzia i wędki.

Mijają dni. Śpisz na kocu, przykryty drugim kocem. Doskwiera Ci zimno i nuda. Racjonowane zapasy powoli się kończą. Od czasu do czasu łapiesz deszczówkę lub łowisz ryby. Oczekujesz lepszego jutra.

Gratulacje! Udało Ci się przeżyć! Zagraj jeszcze raz, to poznasz inne zakończenia. Ukończyłeś grę książkową ***Koniec****. Możesz jeszcze wielokrotnie obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor