

Beniamin Muszyński

# Marcewo



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

**Autor:** Beniamin Muszyński

**Tytuł:** Marcewo

**Grafiki:** Mikołaj Kołyszko [okładka], darmowa grafika wykorzystana na okładce:

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Tatry\\_Giewont-J.Ryscleaned.jpg](http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Tatry_Giewont-J.Ryscleaned.jpg)

**Korekta:** Justyna Anna Maksoń

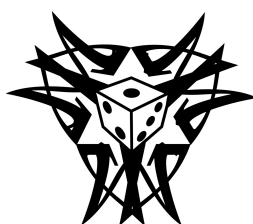
**Redaktor techniczny:** Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)

**Testy:** Magdalena Poparda

*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](http://www.masz-wybor.com.pl)

[wydawnictwo@wydawnictwoww.pl](mailto:wydawnictwo@wydawnictwoww.pl)

**Wydawca oficjalny:**

**Masz  Wybór**

**Redaktor Naczelny:**

Beniamin Muszyński

ul. Sadowa 13/34

38-500 Sanok

[www.masz-wybor.com.pl](http://www.masz-wybor.com.pl)

[magazyn.masz.wybor@gmail.com](mailto:magazyn.masz.wybor@gmail.com)

ISBN 978-83-946213-5-3

Wydanie III (poprawione)

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 Śluzkiński. Fantastyka.
11. **Callista**, Przemysław Pocięcha. 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**, Benjamin Muszyński. Opowiadanie [Weird fiction].
2. **Groza jest święta**, Mikołaj Kołyszko. Rozprawa naukowa.
3. **Witraż**, Benjamin Muszyński. Zbiór opowiadań [Groteska, Fantastyka, Horror, Weird fiction].
4. **Hipoteza**, Benjamin Muszyński. Powieść [Postapokalipsa].
5. **Fantasmagorie**, Benjamin Muszyński. Powieść [Groteska, Weird fiction].

**We współpracy:**

1. **Moja Mała Trylogia**, Benjamin 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**

**Marcewo**

**LEKTURA DOZWOLONA TYLKO DLA DOROSŁYCH CZYTELNIKÓW!  
ZAWIERA TREŚCI MOGĄCE ZOSTAĆ UZNANE ZA PERWERSYJNE ORAZ  
OPISY SCEN PRZEMOCY BĘDĄCE NIEODPOWIEDNIE DLA NIELETNICH.**

*Paszczy,  
towarzyszowi mieszkaniowej niedoli z czasów Wielkiego Obłądu*

**Spis treści:**

<a href="#"><u>Akcja „Miniatura”</u></a>	9
<a href="#"><u>Wprowadzenie</u></a>	10
<a href="#"><u>Prolog</u></a>	11
<a href="#"><u>Gościna</u></a>	17
<a href="#"><u>Marcewo</u></a>	32
<a href="#"><u>Ścigany</u></a>	44



## Akcja "Miniatura"

Niniejsza gra książkowa wchodzi w skład *Akcji „Miniatura”* zainicjowanej w kwietniu 2010 roku przez użytkowników [forum](#). Wówczas było to jedyne miejsce w sieci, gdzie miłośnicy gier książkowych mogli aktywnie działać na rzecz promowania tego gatunku, gdyż nieformalne Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru i związany z nim magazyn *Masz Wybór* założono dopiero pod koniec roku 2010. Głównym celem *Akcji „Miniatura”* było stworzenie w okresie od kwietnia do września kilkunastu prostych, krótkich gier książkowych o uproszczonej fabule i marginalnej mechanice. Pozycje te miały być skierowane do początkujących graczy lub osób w ogóle nie zaznajomionych z ideą interaktywnej literatury. Wedle zamysłu twórców, gotowy pakiet gier miał być rozpowszechniany w różnych środowiskach (np. szkolnym, studenckim, miłośników fantastyki) i różnymi kanałami (np. za pomocą for dyskusyjnych, witryn internetowych, portali społecznościowych). Mimo początkowego zainteresowania potencjalnych twórców powstało jedynie pięć gier – *Marcewo*, *Afrykański świt*, *Incydent* (wszystkie trzy pióra Beniamina Muszyńskiego), *Przesyłka* (Michała Śluzińskiego) oraz *Gothic: Polowanie na smoki* (Przemysława Pocięchy). Ostatecznie cel nie został zrealizowany, a wraz z nadejściem jesieni autorzy zaangażowali się w prace nad pierwszym numerem magazynu *Masz Wybór*, pozostawiając w sieci swoje pozbawione oprawy graficznej i korekty, pisane w pośpiechu dzieła.

W kwietniu 2013 roku, w trzecią rocznicę zainicjowania *Akcji „Miniatura”*, nasza redakcja postanowiła rozpocząć prace nad reedycją gier książkowych wchodzących w skład tej, jakże chlubnej, inicjatywy. Mamy nadzieję, że nowe, wzbogacone o grafikę i poddane korekcie tytuły spełnią swoje pierwotne zadanie i przyciągną nowych fanów gier książkowych, a starym wyjadaczom dostarczą solidnej porcji rozrywki.

## Wprowadzenie

Czym jest gra książkowa? Jest to opowiadanie–gra, w której Ty, Czytelniku–graczu, masz największy wpływ na rozwój fabuły. Podjęte przez Ciebie decyzje rzutują na dalsze losy bohatera, z którym utożsamiasz się na czas rozgrywki. Jeśli podejmiesz złą decyzję, zginiesz. I w tym momencie zapomnij o komputerowej metodzie „wczytania stanu gry”, to bardzo ważne! Cofanie się do poprzedniego paragrafu, by uniknąć marnego losu, lub zerkanie do paragrafu, w którym nie powinno Cię być, psuje całą zabawę.

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci 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, a te na paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz odnośniki (jeden lub kilka do wyboru) do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Podczas lektury 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 numerów posiadanych Informacji. Nie musisz jednak zebrać ich wszystkich, 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, lub też ukończysz grę, w ogóle nie zwracając uwagi na te oznaczenia.

To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, że jesteś gotów podjąć wyzwanie, przejdź do [Prologu](#). Życzę powodzenia!

## **1 (Prolog)**

**Radzymin, 15 sierpnia 1920 roku.**

*Kontrnatarcie wojsk polskich przeciwko Armii Czerwonej.*

– Kuba, biegniemy! – woła do Ciebie jeden z towarzyszów broni. – Sowieci lada moment pękną!

Twój oddział znajduje się aktualnie na dziedzińcu wiekowej kamienicy. Wraz z innymi żołnierzami spoglądasz w stronę bramy, przez którą lada chwila macie wybiec na ulicę i ruszyć dalej, do kamienicy, łączącej się z aleją, gdzie wróg zgromadził znaczne siły. Teoretycznie powinniście go zaskoczyć i zadać dotkliwe straty. Pewnie tak właśnie będzie, ale czujesz, że przyjdzie wam słono zapłacić za ten sukces. Boisz się śmierci. Inni żołnierze, młode jak Ty chłopaki, właśnie wybiegają. Strzelają do nich. Śmierć. Ty też umrzesz? Już prawie wszyscy wybiegli, na podwórzu zostałeś tylko Ty. W bramie stoi jakiś młokos. To Staszek, ten narwany. Znów do Ciebie woła, tak, jak przed chwilą:

– Kuba! Chodź! Biegnijmy!

Ruszasz za nim. [2](#)

Zostajesz w bezpiecznym miejscu. [3](#)

## **2 (Prolog)**

Przy akompaniamencie wystrzałów biegniecie przez ulicę, na której leży już kilka trupów. Wróg ostrzeliwuje was z przeciwnego jej krańca, lecz razem ze Staszkiem jesteś już bezpieczny w kolejnej bramie. Wasz oddział rusza właśnie dalej, a wy razem z nim.

Przejdź do części [A](#) tego paragrafu.

## A

Trafiasz na szeroką aleję, pośrodku której wznosi się zasłana trupami barykada. Obok siebie leżą bezwładnie martwi żołnierze przeciwnych armii. *Śmierć kończy wszystkie spory* – myślisz nagle. Zajmujesz miejsce na barykadzie i strzelasz do nacierającej właśnie grupy napastników. Czerwonoarmiści, mimo waszego ostrzału, prą twarzo do przodu, odwdzięczając się gradem pocisków. Są już tuż tuż. *To koniec. Nie utrzymamy się!* – myślisz spanikowany.

Rzucasz się do ucieczki. [8](#)

Zostajesz na stanowisku. [9](#)

## 3 (Prolog)

Staszek stoi na ulicy, nie pojmując, dlaczego nie biegniesz za resztą oddziału. *Zaraz odstrzelą tego barana!* – myślisz poirytowany.

– Kuba! Oddział zgubimy! Chodź!

– Dobra, już! – wołasz, biegnąc w stronę kompana. [2](#)

– Idź już, do cholery! Zaraz was dogonię! [4](#)

## 4 (Prolog)

– Kuba? No co ty, musimy...

Staszek gwałtownie pada na bruk powalony przez nieprzyjacielską kulę, która utkwiała w jego barku. *Wiedziałem, że tak będzie!* – syczysz wściekle pod nosem. Lada moment może paść kolejny strzał, musisz zdecydować, czy chcesz:

Odciągnąć rannego z ulicy. [6](#)

Nadal czekać w bezpiecznym miejscu. [5](#)

## 5 (Prolog)

Stoisz nieruchomo, patrząc na Staszka, który bezradnie próbuje wstać. Następna kula grzęźnie w jego boku, a mimo to nieszczęśnik nie zaprzestaje prób podniesienia się z bruku. *Po prostu już umrzyj* – szepczesz. Kolejna kula nieprzyjaciela spełnia Twoją prośbę. Młodzieniec nieruchomieje, a Ty czujesz, jak oblewa Cię pot. Gdzieś za Tobą, na parterze, otwiera się okno, z którego wygląda staruszek, wykrzykując do Ciebie nienawistnie:

– Tchórz! Przeklęty tchórz! Ty bolszewiku! Wynoś się stąd!

Jak w amoku podnosisz karabin i celujesz w stronę mężczyzny. *Kuba! Co ty robisz?!* – ganisz się w myślach. Obracasz się na pięcie, ruszając w stronę bramy. Mijasz ciało Staszka i puszczasz się pędem przed siebie. Sam nie wiesz, jak udało Ci się uniknąć nieprzyjacielskich kul, gdy wpadasz do bramy kolejnej kamienicy, a stamtąd dalej, w ślad za swoim oddziałem.

Przejdź do paragrafu **2**, części [A](#).

## 6 (Prolog)

Podbiegasz do jęczącego Staszka i pomagasz mu wstać. Wiesz, że jesteście łatwym celem dla czerwonoarmistów stłoczonych za przewróconym wozem leżącym u wylotu uliczki. Kule świstają Ci koło uszu, a jeden z pocisków rozrywa szyję nieszczęsnego Staszka. Puszczasz dławiącego się własną krwią kompana, wiedząc, że nie ma już dla niego nadziei. Nagle dociera do Ciebie, iż Ty również leżysz na bruku. Dostałeś. Prosto w pierś. Dla Ciebie wojna już się skończyła...

Przejdź do paragrafu [10](#).

## 7 (Prolog)

Nieprzyjaciel najwyraźniej postawił na swój główny atut – przewagę liczebną. Fala za falą nadbiegają żołnierze, w biegu strzelając w stronę waszej barykady. Ta na pozór szalona taktyka działa. Mimo potwornych strat przeciwnikowi udaje się zepchnąć was w głąb ulicy do kolejnej barykady, a potem następnej i kolejnej...

Nagle słyszysz znajome terkotanie karabinu maszynowego. Zatrzymaliście ich, a teraz jesteście w natarciu. Tracisz poczucie czasu i rzeczywistości. Miarowo naciskając spust, zabijając kolejnych wrogów, ludzi, odwlekasz moment, gdy ktoś wykupi swoją skórę za cenę Twojej egzystencji. Padasz na bruk raniony prosto w pierś. Czyżby ten moment właśnie nastąpił? Zginąłeś, by ktoś inny mógł żyć?

Przejdź do paragrafu [10](#).

## 8 (Prolog)

Biegniesz co sił, nie zważając na nic; okrzyki kompanów, wrzaski dowódcy, wystrzały, wszystko to zlewa się w jeden szum. A Ty biegniesz, tylko to ma teraz znaczenie. Bieg. Sam nie wiedząc w jaki sposób, dostajesz się do bezpieczniejszej części miasta. Wtedy na Twojej drodze staje wróg. Bolszewik. Nie, po prostu człowiek z karabinem. Taki sam jak Ty, myślący tylko o tym, jak przetrwać. Mierzycie do siebie, stojąc pośrodku pustej uliczki. Wiesz, że ta sytuacja może skończyć się tylko w jeden sposób: któryś z was, a może nawet obaj, umrze. Naciskasz spust. Twój karabin z hukiem wypływa z siebie pocisk, lufa przeciwnika również wyrzuca kulę. Wrogi żołnierz pada z łoskotem na ziemię. Wypuszczasz karabin z dłoni, czując jak krew gwałtownie napływa Ci do gardła. Dostałeś.

Przejdź do paragrafu [10](#).

## 9 (Prolog)

Ogłuszony hukiem wystrzałów, z płucami wypełnionymi dymem, wpadasz w swego rodzaju trans. Trwasz niewzruszenie na swojej pozycji, wystrzeliwując pocisk za pociskiem. Inni żołnierze robią to samo – wróg naciera, a wy ciągle strzelacie. Wielka maszyna do mielenia mięsa. Wojna. Strzały słabną, przeciwnik w odwrocie. Zostały po nim skąpane we krwi zwłoki. *To już koniec? Zdobyliśmy ten przyczółek?* – myślisz, wrywając się gwałtownie z morderczego transu. *Jednak nie* – stwierdzasz, zerkając w stronę krańca ulicy. – *Znów nadchodzą.*

Przejdź do paragrafu [7](#).

## 10 (Prolog)

**Polska, Warszawa, jesień 1921 roku.**

Nazywasz się Jakub Bolej, syn Józefa i Marii, urodzony w pewną deszczową noc dwadzieścia trzy lata temu. Rana, którą odniosłeś przed ponad rokiem już się zagoiła, lecz wciąż odczuwasz jej dotkliwe skutki. Przestrzelono Ci płuco, gdy mężnie walczyłeś w obronie ojczyzny. Jesteś bohaterem.

Właściwie nie jesteś bohaterem. A nawet jeśli niektórzy tak twierdzą, to widać nie znają Cię zbyt dobrze. Zawsze byłeś krnąbrnym dzieckiem, wdawałeś się w bijatyki, odwiedzałeś burdele. Szukałeś wrażeń. Kto wie, może to wina Twojego ojca, który opuścił was, gdy byłeś jeszcze mały? Wrócił wprawdzie gdzieś około roku 1910, ale zmarł po kilku miesiącach. Z biegiem czasu wdawałeś się w coraz poważniejsze awantury, aż w końcu zaciągnąłeś się do wojska. Szukałeś przygody i znalazłeś ją. Na samym dnie piekła...

Z wojny wróciłeś odmieniony. Zgaszony, ponury, zniechęcony. Nie jesteś zdolny do pracy fizycznej, a do innej nie zdobyłeś kwalifikacji, poświęcając więcej uwagi ulicy niż książkom. Przed paroma miesiącami zmarła Ci matka, zostałeś sam na utrzymaniu państwa, które wypłaca Ci skromną rentę. I nagle wszystko się zmieniło.

Właśnie otrzymałeś list od notariusza, który poinformował Cię o testamencie Twojego ojca. Urzędnik niedawno uzyskał ten dokument od jego współnika, niejakiego Natanaela Korzaka. Okazało się, że Twój ojciec był współwłaścicielem jakiegoś majątku w Marcewie, wsi położonej nieopodal Giewontu. Nie zwlekasz ani chwili, pakujesz kilka potrzebnych rzeczy i ruszasz na dworzec.

[Przejdź do paragrafu 1 w rozdziale Gościna.](#)



## 1 (Gościna)

Nie poszczęściło Ci się w górach, gdy szukając tajemniczej wioski, zabłądziłeś i próbując sforsować kolejny stok, straciłeś równowagę. Wprawdzie jedynie nieco się potłukłeś, lecz miejscowi woleli zaprowadzić Cię do urzędującego w okolicy lekarza. Okazał się nim niejaki Hipolit Broński, ku Twemu zaskoczeniu człowiek majątny, zapewne ze szlacheckim rodowodem, który postanowił należycie Cię ugościć. Leżysz już w łóżku w pokoju gościnnym, gdy nagle do środka wchodzi Twój gospodarz i pytając o samopoczucie po tym pełnym wrażeń dniu, rzuca jeszcze mimochodem:

– A... Właściwie w jakim celu szukał pan Marcewa?

– Mam tam interesy.

– Rozumiem... Proszę wybaczyć moją śmiałość, po prostu to miejsce jest obecnie niemal wymarłe...

– Nic nie szkodzi, jest pan w końcu gospodarzem, ma pan pełne prawo wiedzieć kogo gości pod swoim dachem.

– Wolałbym jednak zbytnio nie narzucać się swojemu gościowi. Pozwolę sobie jednak zadać jeszcze jedno pytanie.

– Słucham.

– Z kim ma pan tam załatwiać swoje... interesy?

– Z niejakim Natanaelem Korzakiem... – mówisz, po czym krótko streszczasz cel swojej podróży. [13](#)

– Z tamtejszym zarządcą, jak mniemam. Zasadniczo mam nadzieję szybko skończyć moje PRYWATNE sprawy. [7](#)

## 2 (Gościna)

Miałeś już raz w życiu inny genialny pomysł – iść na wojnę. Masz dach nad głową i zapewniony przewóz do Marcewa, do diabła z dziecinnymi igraszkami, czas spać!

Przejdź do paragrafu [29](#).

### **3 (Gościna)**

Wycofujesz się cicho do pokoju gościnnego i wskakujesz do, ostygniętego już nieco, łóżka. Szczelnie otulony pierzyną, przez dłuższą chwilę walczysz z brakiem senności. Nie myślisz o niczym, po prostu leżysz nieruchomo, wsłuchany we własny oddech. Sen, jak to zwykle bywa, przychodzi niespodziewanie. Sam nie wiedząc kiedy – zasypiasz.

Przejdź do paragrafu [11](#).

### **4 (Gościna)**

Wycofujesz się ostrożnie w stronę korytarza. Najciszej jak potrafisz, zamykasz drzwi i ruszasz na palcach do swojego pokoju. Niech Brońscy bawią się w spokoju, wolisz nie myśleć, co by się stało, gdyby odkryli Twoją obecność. Mimo tego uważasz tę nocną eskapadę za pożyteczną. W końcu dowiedziałeś się przecież czegoś ciekawego. Zdecydowanie będziesz musiał bardzo uważać na tego Korzaka!

Przejdź do paragrafu [29](#).

### **5 (Gościna)**

Zostajesz wyrzucony z domu w ciągu niecałych pięciu minut. Swoimi rzeczami dosłownie dostajesz w twarz. Chyba tylko Twoja okazała postura sprawia, że gospodarz powstrzymuje się od rękoczynów.

Przez kilka dni szwendasz się po górach, pytając ludzi o Marcewo. Na próżno. Przemarznięty, czujesz, że złapałeś co najmniej ostre przeziębienie. Wolisz nie ryzykować zapalenia płuc, wracasz więc do Warszawy, mówiąc sobie, że sprawy majątkowe rozwiążesz listownie albo pofatygujesz się tu jeszcze latem. Tymczasem wracasz z niczym. No, może prawie z niczym. W chwili otwarcia drzwi, tylko Broński miał na sobie piżamę, a Ty mogłeś przez kilka sekund uraczyć się widokiem cudownego

ciała jego młodej żony, która bynajmniej nie wydawała się speszona. Chyba mimo wszystko wrócisz jeszcze w te okolice...

[Zacznij jeszcze raz!](#)

## 6 (Gościna)

Podróż okazuje się śmiertelnie nudna. Jadąc na wozie, siedząc pomiędzy Brońskim a cuchnącym łajnem woźnicą, zastanawiasz się, co Cię naszło, żeby przystać na tę wyprawę. Co gorsza, droga upływa w milczeniu. Chłop nie chce odezwać się jako pierwszy, a Broński już na początku zapowiedział, że nie będzie rozmawiał na wolnym powietrzu „bo ma przewiane gardło i musi się oszczędzać”. Sytuacja zmienia się nieco podczas postoju, kiedy to jeden z mieszkańców chaty wizytowanej przez Twojego gospodarza próbuje wcisnąć Ci potajemnie małą buteleczkę samogonu, argumentując, że „doktor nie bierze, a darmo nie godzi się leczyć”. Z racji tego, iż „doktor” jeszcze nie wyszedł z chaty, mógłbyś zagarnąć ten „łup” dla siebie.

Robisz tak, trzeba umieć korzystać z okazji. [31](#)

Nie chcesz żadnego podejrzanego samogonu. [30](#)

## 7 (Gościna)

- W takim razie zapewne będzie pan musiał spotkać się z niejakim Korzakiem
- Broński wymawia to nazwisko przez „r” i „z”. – To zarządca w tamtejszym dworku.
- Faktycznie, mam się spotkać z tym człowiekiem.
- Życzę powodzenia w interesach. A teraz niech pan wypocznie, jutro pozna pan moją żonę, a pojutrze zabierze się pan z jednym z moich parobków, wysadzi pana w okolicach Marcewa. Sam pan tam raczej nie trafi.
- Dziękuję za troskę.
- Nie ma za co, tylko proszę w przyszłości uważać na rozpadliny.

Odpowiadasz uśmiechem i odprowadzasz Brońskiego przyjaznym spojrzeniem. *Człowiek starej daty* – przychodzi Ci na myśl. Kto wie, jak by się to wszystko skończyło, gdyby nie jego pomoc. Zapomniałeś, że nie masz już dawnej sprawności. I nigdy mieć nie będziesz. Przed oczy zaczynają napływać koszmary przeszłości. Nie! Nie możesz o tym myśleć, musisz odpocząć. Poprawiasz grubą, puchową poduszkę i wciskając ją głęboko pod kark, próbujesz zasnąć.

Uzyskujesz Informację #2

Przejdź do paragrafu [14](#).

## 8 (Gościna)

Postanawiasz jeszcze chwilę pobuszować i:

Sprawdzić szafy. [9](#)

A może jednak czas już spać? [33](#)

## 9 (Gościna)

Nic ciekawego: koce, prześcieradła i inne drobiazgi. Chociaż właściwie nie miałeś żadnych konkretnych oczekiwań, przecież w gościnnym pokoju nie mogłeś trafić na jakiś arsenał, czy też fikuśną bieliznę pani Brońskiej. Właściwie nawet nie wiesz, jak wygląda ta kobieta, może to jakaś leciwa matrona? Brr... Czujesz rodzący się w Tobie animusz, chciałbyś przeszukać każdy zakątek domu, a potem uciekać przed goniącym Cię z siekierą Brońskim! Co za niedorzeczny pomysł! Hura! Czas działać, póki młodość wciąż jeszcze trwa!

Przejdź do paragrafu [33](#).

## 10 (Gościna)

Trafiasz do dosyć sporego pokoju, ładząco podobnego do tego, który opuściłeś. Gospodarze mają dziwny gust, ale nie masz czasu się nad tym zastanawiać, bowiem po prawej stronie pomieszczenia dostrzegasz drzwi, spod których bije nieco światła. Słyszysz też wyraźnie głos Brońskiego, który karcąco napomina:

– Ciszej Edytko, bo obudzisz naszego drogiego gościa. Wiem, lepiej niż ty, jaki jest Korzak.

A więc trafiłeś prawie do sypialni Brońskich. Jeśli teraz Cię usłyszą możesz mieć nie lada kłopoty. A z drugiej strony ich rozmowa może okazać się całkiem interesująca, szczególnie, że wychwyciłeś znane już sobie nazwisko tajemniczego zarządcy majątku Twojego ojca.

Wycofujesz się. [18](#)

Postanawiasz trochę podsłuchać. [25](#)

## 11 (Gościna)

Budzisz się rano i natychmiast dostrzegasz jakąś kartkę położoną na stoliku przysuniętym do Twojego łóżka. Jej treść głosi:

*Drogi Panie!*

*Z radością zapraszam Pana na śniadanie, godzina 9:00. Niestety, później wyjeżdżam na obchód moich pacjentów, więc jeśli Pan nie wstanie, to do zobaczenia wieczorem. Zostawiam Pana pod opieką mojej drogiej Edyty.*

*H. Broński*

Spoglądasz na zegar stojący na stoliku. Wskazuje godzinę 8:47.

Ubierasz się pośpiesznie. [22](#)

Schodzisz na dół w piżamie. [32](#)

## 12 (Gościna)

Po powrocie do dworku Brońskiego jesteś wykończony. Z chęcią słuchasz rady gospodarza, który proponuje Ci jak najszybciej udać się na spoczynek. Jutro skoro świt czeka Cię podróż do Marcewa.

Przejdź do rozdziału [Marcewo](#).

## 13 (Gościna)

– Rozumiem. Powiem panu w zaufaniu, iż ten cały Korzak – zauważasz, że wymawia nazwisko zarządcy nie przez „rz”, lecz „r i z” – to nieciekawa postać.

– Mam na niego uważać?

– Ach, proszę nie wyciągać pochopnych wniosków! Po prostu... Odwykł trochę od kontaktów z ludźmi i miewa swoje... dni. Jest raczej ekscentryczny i niegościnnie. Proszę wybaczyć mi tę dosadność.

– Nie szkodzi, dziękuję za radę.

– Niech pan wypocznie, jutro pozna pan moją żonę, a pojutrze podrzucę pana do Marcewa.

– Dziękuję!

– Drobiazg, miłego wypoczynku.

Odpowiadasz lekkim skinieniem głowy na uprzejmość i odprowadzasz Brońskiego przyjaznym spojrzeniem. *Człowiek starej daty* – przychodzi Ci na myśl. Kto wie, jak by się to wszystko skończyło, gdyby nie jego pomoc. Zapomniałeś, że nie masz już dawnej sprawności. Przed oczy zaczynają napływać koszmary przeszłości. Nie! Nie możesz o tym myśleć, musisz odpocząć. Poprawiasz grubą, puchową poduszkę i wciskając ją głęboko pod kark, próbujesz zasnąć.

Uzyskujesz Informację #1

Przejdź do paragrafu [14](#).

## **14 (Gościna)**

Budzisz się w środku nocy, czując nieprzyjemne duszności. Rana znów o sobie przypomina, przeklęta wojna! Zwilżasz zasuszone podniebienie językiem. Pamiętasz, że przed zaśnięciem widziałeś w pomieszczeniu dzban z wodą. Całe szczęście, że okiennice są otwarte, bowiem przez mętne szyby dostaje się do środka blask księżyca. Przez chwilę przyzwyczajasz oczy do półmroku, po czym powoli wstajesz z posłania.

Przejdź do paragrafu [17](#).

## **15 (Gościna)**

Na zewnątrz jest chłodno, ale mimo tego postanawiasz jeszcze chwilę wstrzymać się z zamknięciem okna. Księżyc oświetla małą studzienkę na dziedzińcu i bezkresne, strome stoki odległych pastwisk. Piękne miejsce. Brońscy mają dużo szczęścia, żyjąc tutaj, gdzie wojna nie dotarła. Nic dziwnego, w końcu wykrwawiałaś się, żeby tacy ludzie mogli zatrzymać swoje drogocenne dworki. Gniewnie zamykasz okno, odcinając się od jesiennego chłodu.

Przejdź do paragrafu [33](#).

## **16 (Gościna)**

Podchodzisz powoli i nasłuchujesz przez kilka chwil. Cisza. Delikatnie naciskasz klamkę czując, ku Twojemu zadowoleniu, że nie stawia oporu. Wchodzisz do środka i od razu masz ochotę się wycofać.

Przejdź do paragrafu [10](#).

## 17 (Gościna)

Dzban znajdujesz już po chwili. Naczynie stoi spokojnie na parapecie i jest pełne. Nie wiesz, czy to woda przygotowana specjalnie dla Ciebie, czy też kradniesz życiodajny płyn roślinom doniczkowym. Nie zastanawiając się nad tym dłużej szybko gasisz pragnienie. Teraz możesz wrócić spokojnie do łóżka, chociaż ochota na spanie jakoś Ci przeszła. Masz za to chęć rozejrzeć się nieco po pomieszczeniu, a może i całym domu.

Mimo wszystko dajesz sobie z tym spokój. [2](#)

Co zresztą postanawiasz uczynić. A co! Trzeba pofolgować kawalerskiej fantazji! [23](#)

## 18 (Gościna)

Za wtargnięcie do sypialni na pewno zostałbyś wyrzucony. Kto wie, może dostałbyś nawet w pysk? Nie ma sensu ryzykować, ostrożnie wycofujesz się na korytarz, po czym wracasz do swojego pokoju. Czas najwyższy iść spać.

Przejdź do paragrafu [29](#).

## 19 (Gościna)

Wracasz do podsłuchiwania, lecz odgłosy nie są już słowami. Słyszysz wyraźnie głośne oddechy, a momentami wręcz parskania, pary małżonków. *Dobrze Broński! Zuch!* Śmiejesz się w duchu, przechodząc już z etapu podsłuchu na podglądanie przez dziurkę od klucza. Ach, te stare, poczciwe zamki na wielkie, mosiężne klucze! Widzisz wszystko jak na dłoni, zwłaszcza że małżonkowie nie zgasili świec. Wrzask „O TAK!” Brońskiej całkowicie Cię zaskakuje, tracisz równowagę i spadasz na plecy. Przez krótką chwilę czujesz paraliżujący strach, ale na szczęście dzikie pokrzykiwania za drzwiami nie zmalęły ani o jotę. Musisz natychmiast wstać, zawsze kiedy leżysz na plecach... Nagle zanosisz się ostrym, donośnym kaszlem. W mgnieniu oka w drzwiach pojawia się



Broński z narzuconą niedbale piżamą, w pewnym miejscu przypominającą nieco namiot. Ta myśl sprawia, że wybuchasz niepohamowanym śmiechem, walcząc przy tym z kaszlem. Daje to komiczny efekt, który nie działa niestety na czerwonego z wściekłości Brońskiego.

Przejdź do paragrafu [5](#).

## **20 (Gościna)**

Znajdujesz się w wąskim korytarzu, który prawie cały tonie w mroku. Dostrzegasz jedynie drzwi oddalone od Ciebie o jakieś dwa metry. Wolisz nie zapuszczać się głębiej, od czasów wojny nie lubisz ciemności. Bardzo nie lubisz.

Ruszasz ku drzwiom. [16](#)

Wracasz do swojego pokoju i idziesz spać. [3](#)

## **21 (Gościna)**

Możesz mieć problem z wyjaśnieniem celu swojej eskapady poza pokój gościnny, lecz póki co nie masz zamiaru się tym martwić. W końcu, dlaczego masz z góry zakładać, że zostaniesz przyłapany? A nawet jeśli tak, to co z tego? Możesz najwyżej otrzymać ostrą reprimendę od gospodarza, bo przecież nie wyrzuci Cię w środku nocy z domu, prawda? Do diabła z tym, idziesz! Otwierasz cicho drzwi i wychodzisz na korytarz.

Przejdź do paragrafu [20](#).

## 22 (Gościna)

Pojawiasz się niemal punktualnie. Wita Cię Broński, po czym z dumą przedstawia swoją młodziutką żonę, Edytę. Z trudem maskujesz zmieszanie. Wydaje się, że ta kobieta jest od Ciebie starsza nie więcej niż parę lat. Miłość? A może Broński jest bardziej majątny niż pokazuje... Nie zaprzątasz sobie tym dłużej głowy, bowiem na stole czeka już śniadanie.. Śniadanie?! To wygląda bardziej jak uroczysty obiad! Z przyjemnością zabierasz się do jedzenia, chwając gościnność gospodarzy. W pewnym momencie Broński pyta:

– Zechciałby pan towarzyszyć mi podczas mojej pracy? Odwiedzę kilku chorych, pogadamy, łyknie pan świeżego powietrza.

– Właściwie...

– ... czemu nie? Chętnie. Dziękuję za zaproszenie. [6](#)

– ... wolałbym się nie forsować. Ale serdecznie dziękuję za zaproszenie. [24](#)

## 23 (Gościna)

Pokój gościnny nie jest zbyt ciekawym miejscem. To małe pomieszczenie, skromnie urządzone, aczkolwiek znalazło się w nim dosyć miejsca na sporą szafę, dwie mniejsze szafeczki, łóżko, dwa krzesła i ustawiony pomiędzy nimi stoliczek z zegarem, który wskazuje dwunastą trzynastą. Więc nie jest jeszcze późno, cała noc przed Tobą! Do dzieła!

Postanawiasz:

Zaczerpnąć trochę świeżego powietrza otwierając okno. [26](#)

Sprawdzić zawartość szafek i szafy. [28](#)

## **24 (Gościna)**

Dzień mija Ci miło w towarzystwie Brońskiej, lecz przez kilka nieuważnych uwag zdradzasz jej swój obecny stan majątkowy. Młody, ale „wybrakowany” człowiek, w dodatku na utrzymaniu państwa, najwidoczniej nie interesuje jej na tyle, aby okazała Ci więcej względów, niż wymaga tego gościnność pani domu. Wieczorem wraca Broński, mówiąc, abyś lepiej wypoczął przed jutrzejszą podróżą. Skoro świt czeka Cię przecież wyprawa do Marcewa.

Przejdź do rozdziału [Marcewo](#).

## **25 (Gościna)**

Ostrożnie podchodzisz do drzwi, kuląc się obok nich tak, aby Twój cień nie padał na strumień światła wypływający spod drewnianej powierzchni. Jeśli nie wydasz jakiegoś niepotrzebnego szmeru, to pozostaniesz niezauważony. A przynajmniej taką masz nadzieję. Czując przyjemny przypyływ adrenaliny, zamieniasz się w słuch.

Przejdź do paragrafu [27](#).

## **26 (Gościna)**

Na zewnątrz jest chłodno, lecz postanawiasz jeszcze chwilę wstrzymać się z zamknięciem okna. Księżyc oświetla małą studzienkę na dziedzińcu i bezkresne, strome stoki odległych pastwisk. Piękne miejsce. Brońscy mają dużo szczęścia żyjąc tu, gdzie wojna nie dotarła. Nic dziwnego, w końcu wykrywawiałeś się, żeby tacy ludzie mogli zatrzymać swoje dworki. Gniewnie zamykasz okno, odcinając się od jesiennego chłodu.

Przejdź do paragrafu [8](#).

## 27 (Gościna)

Jeśli posiadasz Informację #1 przejdź do części [A](#) tego paragrafu, w przypadku, gdy posiadasz Informację #2 skup swoją uwagę na części [B](#).

### A

– Dlaczego chcesz iść z tym przybłądą do Korzaka? Płaci ci na tyle dużo, żebyś wiedział, że nie powinieneś pozwalać obcym mieszać się do jego spraw – głos należy do kobiety, zapewne żony Brońskiego.

– Ma tam sprawy majątkowe, sam Korzak po niego posyła! Zresztą nie pójdę z nim aż do dworu. I mów ciszej, jeszcze nasz gość nas usłyszy.

– Po pierwsze śpi, po drugie przez troje drzwi nie usłyszałby nawet naszych krzyków. A skoro już o krzykach mowa...

Słyszysz cichy, ale wyraźny odgłos pocałunku. Chyba na dziś państwo Brońscy skończyli już rozmawiać.

Tym lepiej! Nasłuchujesz dalej. [19](#)

W takim razie czas wracać. [4](#)

### B

– Dlaczego chcesz pomóc temu przybłądzie? Korzak nie lubi, kiedy ktoś obcy wtrąca się w jego interesy... – głos należy do kobiety, zapewne żony Brońskiego.

– I co? Mam wyrzucić swojego gościa za drzwi, tak?! Korzak mi płaci, ale mnie nie kupił! We własnym domu będę decydował sam!

– Dobrze, dobrze! Nie unos się tak, ty mój gospodarzu...

– Nie lubisz krzyku, Edytka? A może coś jednak...

Głośny chichot Brońskiej sprawia, że omal nie podskakujesz.

– Na Boga, ciszej Edytka, gościa zbudzimy!

– Mmm... To zamknij mi czymś usta...

Słyszysz cichy, ale wyraźny odgłos pocałunku. Najwyraźniej państwo Brońscy skończyli już dziś rozmawiać.

Tym lepiej! Nasłuchujesz dalej. [19](#)

W takim razie czas wracać. [4](#)

## **28 (Gościna)**

Nic ciekawego: koce, prześcieradła i inne drobiazgi. Chociaż właściwie nie miałeś żadnych konkretnych oczekiwań, przecież w gościnnym pokoju nie mogłeś trafić na jakiś arsenał, czy też fikuśną bieliznę pani Brońskiej. Właściwie nawet nie wiesz, jak wygląda ta kobieta, może to jakaś leciwa matrona? Brr... Czujesz rodzący się w Tobie animusz, chciałbyś przeszukać każdy zakątek domu, uciekać przed goniącym Cię z siekierą Brońskim! Co za niedorzeczny pomysł! Hura! Czas działać póki młodość trwa!

Otwierasz energicznie okno. [15](#)

Idziesz spać, przypomniawszy sobie, iż do tej pory Twoje wybryki z zasady kończyły się katastrofalnie. [33](#)

## **29 (Gościna)**

Okrywasz się szczelnie pierzyną i przez dłuższą chwilę walczysz z brakiem senności. Nie myślisz o niczym, po prostu leżysz, czekając na sen. Ten, jak to zwykle bywa, przychodzi niespodziewanie. Zасыpiasz.

Przejdź do paragrafu [11](#).

### **30 (Gościna)**

Grzecznie, ale stanowczo odmawiasz. Cholera wie, co oni do tego dodają. *Jak samogon, to tylko wielkopolski!* – zawsze to powtarzałeś.

Przejdź do paragrafu [12](#).

### **31 (Gościna)**

Z wesołym *Ano nie godzi się...* na ustach chowasz prezent. W końcu, co ma wisieć nie utonie, wódka zawsze się przyda.

Uzyskujesz Informację #3

Przejdź do paragrafu [12](#).

### **32 (Gościna)**

Mimo tego, że pojawiaasz się przed czasem, gospodarze siedzą już za stołem. Broński z dumą przedstawia swoją młodziutką żonę, Edytę. Z trudem maskujesz zmieszanie. Wydaje się, że ta kobieta jest od Ciebie starsza nie więcej niż parę lat. Miłość? A może Broński jest bardziej majątny niż pokazuje... Nie zaprzątasz sobie tym dłużej głowy, bowiem na stole czeka już śniadanie. Śniadanie?! To wygląda bardziej jak uroczysty obiad! Z przyjemnością zabierasz się do jedzenia, chwając gościnność gospodarzy. W pewnym momencie Hipolit grzecznie żegna się z Tobą, wyjaśniając:

- Niestety nie mogę zwlekać już ani chwili, chorzy czekają.
- Rozumiem.
- Zostawiam pana pod opieką żony, do zobaczenia wieczorem.

Żegnasz się z Brońskim i obdarzasz uśmiechem jego żonę, która, upewniwszy się, że jest poza zasięgiem wzroku męża, odwdzięcza się zalotnym mrugnięciem.

Przejdź do paragrafu [24](#).

### **33 (Gościna)**

Ruszasz w stronę łóżka, gdy nagle Twoje spojrzenie zatrzymuje się na drzwiach.  
A może by tak wyjść na korytarz?

Tak czynisz. [21](#)

Idziesz spać. [29](#)

## Marcewo

Przez pierwsze dwie, może trzy godziny podróżujesz w miarę wygodnie na wozie, sycąc oczy górkim krajobrazem. Droga wijąca się wśród majestatycznych stoków już od pewnego czasu wolno, acz sukcesywnie opada w dół. Obecnie jedziecie środkiem jakiejś dziewiczej doliny, która przywodzi Ci na myśl święte gaje czczone przez pierwszych Słowian. *Gdzie do diabła położone jest to Marcewo?* – myślisz. I dlaczego Twój ojciec miałby zataić przed rodziną fakt posiadania majątku zagubionego gdzieś pośród górskich szczytów? Nagle wóz staje, a Ty przeczuwasz, że niedługo będziesz mógł uzyskać odpowiedzi na nurtujące Cię pytania.

Jeśli posiadasz Informację #1, przejdź do części [A](#), a w przypadku, gdy posiadasz Informację #2 skup swoją uwagę na części [B](#).

## A

Broński wskazuje Ci ledwie widoczną ścieżkę odbijającą od głównego traktu i po dokładnym wytłumaczeniu kierunku, w którym musisz się udać, dodaje:

– Niech pan szybko załatwi swoje sprawy i wraca. Może pan... darować sobie poczęstunek... jest niesmaczny...

– Mam niczego nie jeść?

– O nie! – widzisz, jak Broński usilnie próbuje znaleźć odpowiednie słowa.  
– Jestem jego lekarzem... prywatnym, można powiedzieć. Dodatkowy pacjent, wie pan... Jada niezdrowo, chociaż mu ciągle mówię...

– W porządku... Będę dbał o swoją wątrobę. Spróbuję się grzecznie wymówić od posiłku. Przecież nie powiem mu, że pan mnie ostrzegął.

Uśmiechasz się szelmowsko, na co odpowiada Ci niezdarny uśmiech pobladłego rozmówcy. Żegnasz się ze swoim dotychczasowym gospodarzem, po czym ruszasz wskazaną przez niego ścieżką. Żałujesz, że nie zabrałeś ze sobą rewolweru. W końcu to sprawa majątkowa, cholera wie, jak to się może skończyć, szczególnie jeśli ten cały Korzak okaże się bardziej „ekscentryczny” niż przewiduje prawo...

Uzyskujesz Informację #4

Przejdź do paragrafu [01](#).



## B

Parobek Brońskiego dokładnie, jak na swoje możliwości, tłumaczy Ci, jak dotrzeć do Marcewa. Ruszasz ledwie widoczną ścieżką, która odbija od głównego traktu i prowadzi gdzieś w głąb malowniczej, aczkolwiek nieco podejrzanej doliny.

Przejdź do paragrafu [01](#).

### 01 (Marcewo)

Trafiasz na miejsce bez większych przeszkód, jednak masz poważne wątpliwości co do tego, czy właśnie o to Marcewo Ci chodziło. Opustoszała wieś liczy sobie siedem zaniedbanych, wałących się chałup. Na szczęście dostrzegasz też piętrowy, bynajmniej niezapuszczony, dworek. Ruszasz w jego stronę różnym krokiem, dla pewności wołając głośno:

– Ja do pana Korzaka!

Z wnętrza natychmiast wypada jakiś pokraczny mężczyzna, którego zarówno zachowanie jak i wygląd bezsprzecznie przywodzą Ci na myśl postać jednego z sienkiewiczowskich braci Kiemliczów.

– Za mną, za mną! – woła stanowczo za głośno podejrzany osobnik.

Mężczyzna wprowadza Cię do dworku i każe poczekać w kuchni, co posłusznie czynisz. Ktoś mądry słusznie zauważył, że z osobami nie zrównoważonymi psychicznie lepiej się we wszystkim zgadzać. A ten osobnik wybitnie nie sprawiał wrażenia normalnego. Zastanawiasz się nawet, czy nagle nie pojawi się ponownie, tym razem ubrany w jakiś surdut, przedstawiając się jako Korzak. Tymczasem zamiast niego do pomieszczenia wchodzi młoda dziewczyna, na oko licząca nie więcej jak szesnaście lat, ubrana jeszcze w nocną halkę bez ramion. Przygląda Ci się bacznie, mierząc od stóp do głów, a gdy w przeblysku dobrych manier odwracasz wzrok, aby jej nie peszyć, pluje bezczelnie w Twoją stronę. Plwocina zatrzymuje się kilka centymetrów od Twojej nogi, a dziewczyna wybiega pośpiesznie na korytarz. *Dom wariatów!* – myślisz, gdy pojawia się gospodarz. Starszy, nieco siwy mężczyzna mówi pogodnym głosem:

- Witam, jestem Natanael Korzak. Mam może przyjemność z Jakubem Bolejem?
- Istotnie.
- W takim razie proszę za mną, omówimy nasze sprawy w salonie.

Idziesz posłusznie za gospodarzem. Być może uda Ci się szybko załatwić sprawę spadku. Wprawdzie Korzak wydaje się zwykłym – zapewne zdrowo rąbnętym jak to zwykle bywa – dziedzicem upadłego majątku, lecz wolałbyś nie zostawać tu na noc. Towarzystwo „Kiemlicza” i jakiejś plującej po kątach panienki średnio Ci odpowiada.

Przejdź do paragrafu [05](#).

## **02 (Marcewo)**

Każesz, równie przerażonej co wściekłej, zakładnicze prowadzić się dyskretnie do jakiejś broni. Schodzicie cicho do kuchni, a stamtąd na podwórze. Tam dziewczyna opiera się o ścianę i mówi cicho:

- Musimy tu chwilę poczekać. Zaraz zaprowadzę cię do gabinetu ojca.

Raz jeszcze każesz jej być cicho, po czym rozglądasz się nieco na boki. W tym czasie Twój więzień delikatnie chwyta halkę i szybkim ruchem szarpie ją w dół. Bielizna delikatnie zsuwa się, ukazując nagie ciało w pełnej okazałości. W chwili, gdy odruchowo zawieszasz wzrok na piersiach Hanny Korzak, pojmujesz swój błąd. Dziewczyna wymierza Ci silny cios kolanem w krocze i bez trudu odbiera nóż, krzycząc z całych sił:

- Tutaj! Bolej chce spieprzać!

Rezygnując natychmiast z wszelkich konwenansów, błyskawicznie wymierasz jej potężny cios w szczękę i ignorując tępy ból poniżej pasa, rzucasz się do ucieczki. Matka zawsze ostrzegała Cię przed kurwami. I miała rację!

Przejdź do paragrafu [06](#).

### 03 (Marcewo)

– Pewnie i tak coś przeskrobała... No nieważne. Mamy interesy do załatwienia, panie Bolej.

– Prawda, panie Korzak. Po to tu jestem.

– A pan wie, co tu jest? Co ja tutaj robię?

– Jest pan wynalazcą? – strzelasz.

– Tak! Otóż to! I pracuję właśnie nad EPOKOWYM projektem! Bzdury! Za kogo pan mnie ma, za jakiegoś bezproduktywnego fantastę? Zapraszam na drugie śniadanie, specjalnie zwlekałem, czekałem na pana. Zaraz pan zobaczy, czym się tu zajmuję, a dochodowy biznes to nie jest. Same straty, ale korzyść znaczna! Proszę! Proszę!

Idziesz za gospodarzem, który energicznie podniósł się ze swojego miejsca i ruszył ku wyjściu.

Przejdź do paragrafu [09](#).

### 04 (Marcewo)

– Więcej pensjonariuszek nie przyjmuję, ot te podrosną i koniec interesu. Zamierzam tu otworzyć uzdrowisko, mam trochę grosza, Broński ma kontakty w stolicy, ściągnie kilku lekarzy. Nalegam, drogi panie Bolej.

– Zgoda, ale najpierw muszę zakończyć swoje sprawy w stolicy. [013](#)

– Niestety muszę odmówić. [015](#)

### 05 (Marcewo)

Salon jest naprawdę bogato i gustownie urządzony. Poznajesz niektóre wzorce mebli, nie raz widywałeś podobne w warszawskich antykwariatach. Korzak musi być

naprawdę bogaty! Czujesz nieprzyjemne ukłucie rodzącej się w Tobie podejrzliwości. Przecież teraz będzie musiał się z Tobą podzielić, cholera, lepiej było załatwić te sprawy listownie.

- Trafił pan bez problemów? – rozmyślania przerywa Ci pytanie gospodarza.
- Tak, pomógł mi niejaki Hipolit Broński, tutejszy lekarz.
- Ach tak... Miły, bardzo miły człowiek. Poznał pan jego uroczą żonę?
- Miałem tę przyjemność.
- Widziałem też, że przywitała się z panem moja córka, Hanią.
- A... tak. Chyba nieco się spieszyła, w końcu przyszedłem bez zapowiedzi, a ona... Jeszcze nie zdążyła się ogarnąć.
- Bzdury, bezczelna sikorka. Zawsze są z nią problemy, czy aby nie wyrządziła panu jakiejś nieuprzejmości?

- Skądże! [03](#)
- Właściwie tak. Splunęła w moją stronę. Jak wielbłąd... [07](#)

## **06 (Marcewo)**

Biegiesz z całych sił, świadom tego, co Cię czeka, jeśli wpadniesz w ręce Korzaka. Czujesz, że to będzie długa noc...

[Przejdź do Paragrafu 1 w rozdziale Ścigany.](#)

## **07 (Marcewo)**

Na moment zapada niezręczna cisza. Korzak przygląda Ci się uważnie, po czym nie odwracając przy tym wzorku, wrzeszczy:

- Hanka, pozwól tu!

Dziewczyna pojawia się już po chwili, wciąż w halce, i posłusznie odpowiada:

- Tak tatku?
- Pluć do pana?
- Plućam.
- Toś głupia. Przeprosć.
- Przepraszam.
- Jest pan zadowolony?
- Ja? – czujesz się, jakbyś trafił w sam środek groteskowego snu. – Tak, nie mam pretensji.

– Odejdź córciu.

– Dobrze.

Dziewczyna odbiega w płasach, ale w drzwiach obraca się nagle w Twoją stronę i pluje gdzieś w kąt. Nie wytrzymujesz i wybuchasz radosnym śmiechem, który przerywa gwałtownie Korzak, krzyżąc:

– Cicho! Pan tu przyszedł po pieniądze! A czy pan wie, na co ja tutaj wydaję te nieszczęsne pieniądze?

Rozglądasz się wymownie po salonie.

– A tu cię mam, ptaszku! – woła radośnie Korzak. – Otóż nie, to akurat meble pańskiego ojca, bierz je pan, jak pan chcesz. Zresztą chodź pan ze mną, specjalnie opóźniałem drugie śniadanie, wiedziałem, że pan przyjedzie. No proszę! Proszę za mną, zobaczy pan, na co pieniądze idą!

Podążasz za gospodarzem, który energicznie podniósł się ze swojego miejsca i ruszył ku wyjściu.

Przejdź do paragrafu [09](#).

## **08 (Marcewo)**

Szybko ustalasz wszystkie szczegóły. Dowiadujesz się przy okazji, że na początku to miejsce miało być rodzajem pustelniczej komuny artystycznej, jednak ciężkie warunki szybko zniechęciły zainteresowanych. Po wyjeździe Twojego ojca Korzak faktycznie zajął się filantropią, ale wytrzymał ze swoimi podopiecznymi tylko

kilka miesięcy. Od gwałtu do gwałtu doszedł do dziwnego wniosku, że część dziewczyn nie wygląda, w jego mniemaniu, na zbyt pokrzywdzone. Sprzedał więc najbardziej „krnąbrne” do burdeli, kilka „wyćwiczonych” zostawił, a najmłodsze przeznaczył do prac w kuchni i sprzątanania. Korzak zdradza Ci też w zaufaniu, że żona Brońskiego kiedyś pracowała w jego „sierocińcu”. Tak przypadła do gustu jednemu z klientów, że nie bacząc na nic, wyłożył grubą kasę i „kupił” ją dla siebie.

– Nasz poczciwy Hipolit kupuje jej teraz wszystko, a z tego co wiem i tak co jakiś czas, gdy przyjdzie jej ochota, to pani Brońska puszcza się z pierwszym lepszym parobkiem.

Śmiejesz się razem z gospodarzem, myśląc przy tym, jak skutecznie pozbyć się tego obmierzłego czerwia. Ostatecznie ustalasz z nim, że jutro rano ruszysz w drogę powrotną do stolicy. Tam skontaktujesz się z kilkoma jego ludźmi z „ulicy”, a sam zaczniesz nagabywać znajomych z „salonów” do wizyty w górach. Dostajesz też premię, na dzisiejszą noc możesz wybrać sobie „kogoś do towarzystwa”. Po chwili namysłu wybierasz Hankę. Korzak nie protestuje, mówiąc:

– Od córki zaczynałem, potem przyszła mi śmiałość na resztę dziewczyn...

Cierpliwie czekasz do wieczora, uprzednio kradnąc z kuchni jeden z noży. Po zapadnięciu zmroku do Twojego pokoju wchodzi, wciąż w halce, córka Twojego współnika. Kładziesz ją delikatnie na posłaniu i z całych sił walcząc z narastającą pokusą, sięgasz pod poduszkę. Wyjmujesz nóż i nie myśląc już o wdziękach swojej „premier”, przykładasz ostrze do gardła dziewczyny, mówiąc ostro:

– Ani słowa, bo rozpruję!

Przejdź do paragrafu [02](#).

## **09 (Marcewo)**

Wchodzicie do przestronnej jadalni. Za wielkim stołem siedzi już „Kiemlicz”, córka Korzaka, wciąż w tej swojej przekłętej halce, oraz dwanaścioro innych dziewcząt w wieku od jakichś ośmiu do szesnastu lat, wszystkie ubrane w proste, ale sympatyczne mundurki. Czyżby...

– Prowadzę sierociniec – uprzedza Twoje pytanie Korzak. – Ot i cała tajemnica, unikam podatków i żyję tu sobie spokojnie z dala od świata i jego pokus. A te przecież mogłyby fatalnie wpłynąć na moje panienki.

– Cóż... Przyznam, że nigdy bym na to wpadł.

– Pozory, mój drogi, pozory! Utrzymuj ludzi z dala od siebie, a utrzymasz tam też kłopoty, które ze sobą przynoszą intruzi. Zechce pan z nami zjeść, panie Bolej?

Jeśli posiadasz Informację #4 przejdź do paragrafu [011](#), w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu [014](#).

## **010 (Marcewo)**

Szybko ustalasz wszystkie szczegóły. Dowiadujesz się przy okazji, że na początku to miejsce miało być rodzajem pustelniczej komuny artystycznej, jednak ciężkie warunki szybko zniechęciły zainteresowanych. Po wyjeździe Twojego ojca, Korzak faktycznie zajął się filantropią, ale wytrzymał ze swoimi podopiecznymi tylko kilka miesięcy. Od gwałtu do gwałtu doszedł do dziwaczego wniosku, że część dziewczyn nie wygląda, w jego mniemaniu, na zbyt pokrzywdzone. Sprzedał więc najbardziej „krnąbrne” do burdeli, kilka „wywiczonych” zostawił, a najmłodsze przeznaczył do prac w kuchni i sprzątaniam. Ale to już przeszłość, przyszłością jesteś Ty. Dawny żołnierz, który teraz przysłuży się Ojczyźnie, dając jej obywatelom chwilę szczęścia w tych ciężkich czasach...

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Alfons! Nie wstyd panu?! A nie, wcale. Mi za ten wstyd płacą!**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

### **011 (Marcewo)**

Grzecznie odmawiasz posiłku, mając w pamięci słowa przestrogi Brońskiego. Korzak nie wydaje się urażony, sam ledwie przekąsza kilka postnych kromek, po czym mówi:

– Niech się pan zastanowi, panie Bolej, czy chce pan te pieniądze. Jeśli tak, nie ma problemu, dostanie je pan.

– Ale jest też jakaś druga opcja, tak?

– Jest pan zainteresowany?

– Nie mam czym. Niech pan najpierw przedstawi swoją propozycję.

– To proste, proponuję panu miejsce tutaj. Mam już swoje lata, a więcej pensjonariuszek nie przewiduję. We dwóch moglibyśmy prowadzić ten mały sierociniec.

– Czysta filantropia?

– Same straty, ale tylko finansowe. Zysk moralny mamy stąd aż po Giewont. Niech pan pomyśli, teraz czasy niepewne. A tu spokój, cisza...

– Dobrze, wchodzę w to. Ale najpierw będę musiał zakończyć kilka spraw w stolicy. [013](#)

– Filantropia to nie dla mnie. [04](#)



### 012 (Marcewo)

Cholera, drasnęło Cię w rękę! Nie masz czasu zastanawiać się, jak poważna jest rana, w każdym razie pali jak sto diabłów. Pędzisz przed siebie z nadzieją, że nie mają tu czegoś bardziej celnego od starej dubeltówki.

[Przejdź do Paragrafu 2 w rozdziale Ścigany.](#)

### 013 (Marcewo)

– Wspaniale! Naturalnie, niech pan się zajmie swoimi sprawami. Ja się nigdzie nie wybieram.

– W takim razie chciałbym obejrzeć dom, jeśli można.

– Oczywiście. Sara! – jedna z dziewczynek, bodajże najstarsza, podnosi się z miejsca. – Już skończyłaś jeść, oprowadź pana Boleja.

– Tak, proszę pana.

Ruszasz za przewodniczką, ukradkiem rzucając jeszcze podejrzliwe spojrzenie, akurat zajętej jedzeniem, córce Korzaka. Dworek nie jest duży, jednak wystarczająco przestronny, aby pomieścić całą „menażerię”. Gdy schodzicie z piętra, dziewczyna kieruje się ku wyjściu. Na zewnątrz wskazuje rozpadające się chałupy ze słowami:

– To było Marcewo, ze czterdzieści lat będzie jak wymarło. Zwykła góralska osada. Za grosze kupił ją pański ojciec razem z Korzakiem.

– Znałaś mojego ojca?

– Słabo, chorowity był... Kupi mi pan coś w stolicy?

– Co byś chciała?

– Wino.

Uśmiechasz się i głaszczesz rozmówczynię po głowie ze słowami:

– Na to jesteś jeszcze za młoda, skarbie.

– Zamknij się i słuchaj. Już wcześniej stary mi powiedział, żebym powiedziała co i jak. Pieniądzy pan tu nie ma żadnych, tylko długi po ojcu i to wielkie jak cholera. Rozchodziło się o to, żeby pan tu przyjechał. Stary się wywiedział co z ciebie za ptak i coś wart.

– Święty nie jestem, ale ty też mi na porządną nie wyglądasz, ptaszyno.

– Bom kurwa. My wszystkie starsze dajemy okolicznym, tylko Hanka, córka starego taka wykwinтна i z przyjezdnyimi cuda wyprawia za grubą kasę. Młodsze sprzątają i do zawodu ich stary przyucza, pan rozumie he he... Sprawa prosta, wchodzisz pan w biznes i szukasz pan bogatych z miast, co lubią dyskretnie poruchać. Nie chcesz pan? To idź w diabły i płac Korzakowi, a pary z gęby, bo będą pana karmić musieli łyżeczką i papką. Nas pan możesz mieć za pół darmo, taki przywilej, rozumiesz pan. Tylko Hankę za pełną stawkę.

– To zwykły burdel!

– A nie zwykły, bo nas nie biją, kasa jest, a kawałek stąd to jest drugi dworek odpitolony jak hotel. A tu tylko spać chodzimy z gośćmi.

– Alfonsem mam być?!

– A czarny chleb chcesz żreć czy bułeczki świeże?! Biznes jest jasny, wchodzisz, to proszę do starego szczegóły obgadać, nie, to spieprzaj stąd!

– (**przystajesz do Korzaka**) Zamknij mordę, bo mi będziesz darmo dawać. Prowadź do starego, już ja mu znajdę tylu klientów, że od rana do nocy będziecie w pościeli. [010](#)

– (**tylko udajesz zainteresowanie**) Grzeczniej, bo ci pokażę, jak się po żołniersku z takimi jak ty bawiło. A ostre to były zabawy! Prowadź do starego, wchodzę w biznes. W ciebie też wejść, jak tylko skończę z nim gadać. [08](#)

#### **014 (Marcewo)**

Jesz ze smakiem posiłek, w pewnym momencie czując na sobie wzrok wszystkich zebranych w jadalni. Korzak stwierdza ponuro:

– Broński to jednak sukinsyn, myślałem, że pana ostrzeże...

Czujesz lekkie zawroty głowy. Nagle kurtyna ciemności gwałtownie zapada na Twoje oczy. Tracisz przytomność, by już nigdy jej nie odzyskać. Zostałeś otruty!

[Zginałeś.](#)

## 015 (Marcewo)

Korzak rzuca lodowato:

– W takim razie nie mamy o czym rozmawiać. Prześlę pieniądze notariuszowi, przed końcem miesiąca będą pańskie. Żegnam.

– Żegnam.

Wychodzisz z dworku, wściekły na siebie. Tak sprawę mogłeś załatwić listownie. Stary pomylenieć, chociaż filantrop.

– Proszę pana!

Odwracasz się w stronę dworu i widzisz tę bezczelną plujkę, która mierzy do Ciebie z dubeltówki! O cholera! Pada strzał, na szczęście niecelny. Korzak też właśnie wyszedł na ganek. Śmieje się, podczas gdy jego córka przymierza się do oddania drugiego strzału. Nie czekasz ani chwili! Rzucasz się pędem przed siebie, słysząc huk odpalonego ładunku.

Przejdź do paragrafu [012](#).

## 1 (Ścigany)

Wybiegasz z małego lasku, który otacza Marcewo, na otwartą przestrzeń. Nie wiesz, ilu pomocników ma do swojej dyspozycji Korzak ani jak są uzbrojeni. Niewykluczone, że lada chwila może dogonić Cię konny pościg, chociaż w zasadzie nie widziałeś w pobliżu stadniny. Musisz szybko zdecydować, czy kontynuować ucieczkę kierując się w stronę:

Głównego traktu. [53](#)

Jednego ze stoków. [27](#)

## 2 (Ścigany)

Biegniesz przed siebie ile tylko sił w nogach. Mijas mały laszek otaczający Marcewo i wypadasz na otwartą przestrzeń. Nagle zwalniasz, uświadamiając sobie, iż właściwie nikt Cię nie goni. Powoli dociera do Ciebie, że był to rodzaj ostrzeżenia. Chociaż z drugiej strony... Dalsze rozważania przerywa Ci ostry ból zranionej dłoni.

Jeśli posiadasz Informację #3 przejdź do części [B](#), w przeciwnym przypadku skup swoją uwagę na części [A](#).

### A

Ostrożnie poruszasz dłonią. Boli jak cholera, ale mięśnie i nerwy nie wydają się zbyt uszkodzone. *Bywało gorzej* – myślisz, uśmiechając się przy tym ironicznie.

Uzyskujesz Informację #5

Przejdź do paragrafu [21](#).

## B

Rana nie jest poważna, a przynajmniej odniosłeś już w swoim życiu gorsze. Wyciągasz buteleczkę samogonu, którą otrzymałeś dzień wcześniej i przemywasz starannie dłonie. Nad jakimś bandażem pomyślisz później, najważniejsze, że zapobiegłeś ewentualnemu zakażeniu.

Przejdź do paragrafu [21](#).

### 3 (Ścigany)

Pech, pech, pech! Wiecznie pech! Jak na złość nie widzisz żadnego kamienia. Nagle dostrzegasz jakiś i rzucasz się w tym kierunku dokładnie w chwili, gdy padają, tym razem tuż po sobie, dwa głośne wystrzały. Śrut boleśnie wbija się w Twoje ramię i plecy. Tym razem miałeś szczęście. Silny podmuch wiatru, który zerwał się dokładnie w chwili wystrzału, skutecznie zmniejszył prędkość ładunku. Rany są powierzchowne, wiesz o tym. Ignorując ból, dopadasz do kamienia i miotasz nim w stronę przeciwnika. Trafieś, mężczyzna spada z konia. Po chwili, zostawiając ogłuszonego przeciwnika na pastwę losu, dosiadasz wierzchowca i pewnie dzierżąc w dłoni dubeltówkę, ruszasz galopem:

Ku domostwu Brońskiego. [23](#)

Przed siebie, byle dalej od Korzaka i jego popleczników. [4](#)

### 4 (Ścigany)

Nieustannie popędzasz zwierzę, zmuszając je do galopu. Szkapą, z konieczności służącą Ci w charakterze ręczego rumaka, ledwie zipie, lecz nie masz zamiaru jej pofolgować. Jeszcze nie teraz. Pokonując kolejne wzniesienia terenu, czujesz nieprzyjemne odrętwienie w dłoniach i stopach. Zimny, nocny wiatr przewiewa Cię

nieustannie, potęgując nasilające się już od pewnego czasu duszności. Gwałtownie szarpiesz lejce, zmuszając nieszczęsne zwierzę do skrętu w lewo. Masz zamiar pokonać jeszcze jedno wzniesienie i chroniąc się za nim odsapnąć chwilę. Twój „mustang” posłusznie wypełnia katorżniczy rozkaz do czasu, gdy niespodziewanie zahacza kopytem o kawałek wystającej z trawiastego podłoża skały. Spadasz z siodła, czując mocne uderzenie twardej powierzchni w plecy. Granatowy, usiany drobnym pyłkiem migoczących gwiazd nieboskłon przez chwilę majaczy przed Twoimi oczyma. Później nastaje ciemność.

Przejdź do paragrafu [54](#).

## 5 (Ścigany)

Napastniczka przestaje, spoglądając na Ciebie złowrogo. Właściwie nie złowrogo, a nienawistnie. Chyba nie powinienes tego mówić. Dziewczyna powoli podnosi kij i równie wolno bierze potężny zamach. Widzisz jak ogarnia ją furia. Pierwszy, miażdżący cios spada na podbrzusze. Kolejne, wymierzane gdzie popadnie, sprawiają Ci niewyobrażalny ból. Twoje ciało jest masakrowane morderczymi razami, a umysł krępowany bólem, nie jest w stanie uciec w błogosławiony stan niebytu. Modląc się o utratę przytomności, wrzeszczysz coraz głośniejsze. Na próżno!

Przejdź do paragrafu [7](#).

## 6 (Ścigany)

- No słucham.
- Rozwiąż mnie, daj jakąś broń, to skończę ze starym draniem. Chyba nie powiesz mi, że takie życie cię bawi.
- Chcesz przejąć interes?

– Tak. I go rozwiązać, chyba że będziesz chciała inaczej.

– Na burdelmamę jestem za młoda, wypuścisz dziewczyny, ja wezmę pieniądze ojca, a ty się ulotnisz.

– Zgoda.

– No to do rana.

Dziewczyna wychodzi, nie oglądając się za siebie. Chcesz coś powiedzieć, ale ostatecznie otwierasz tylko usta. Zgodziła się? Poszła do ojca? Cholera wie, to wszystko wydarzyło się tak szybko. Pełen złych przeczuć próbujesz zasnąć. Rano okaże się co wyniknie z Twojego „błyskotliwego” planu...

Przejdź do paragrafu [47](#).

## 7 (Ścigany)

Twoje rany leczą się długo i boleśnie. Na szczęście jesteś pod stałą opieką Hanki, która przeraziła się efektów swojej złości. Wstawiła się za Tobą u Korzaka i osobiście, już od trzech miesięcy, dogląda Cię w Twoim pokoju–celi. Z każdym dniem czujesz, jak wracają Ci siły, a szczerą troska dziewczyny robi na Tobie wielkie wrażenie. Przywiązujesz się do niej, jednocześnie wiedząc, że z chwilą odzyskania pełnej sprawności będziesz musiał podjąć żmudną, „brudną” robotę dla jej ojca, aby zrehabilitować się za swoją „bezmyślną ucieczkę”. Chyba, że wymyślisz coś innego...

Właściwie masz już pewien pomysł. Mógłbyś zaryzykować i postawić wszystko na jedną kartę – zaproponować Hance wspólną ucieczkę. [14](#)

Nie masz wyboru – musisz służyć Korzakowi. Ma Cię w garści i nie zawaha się zacisnąć dłoni, gdy znów okażesz mu nieposłuszeństwo. [52](#)

## 8 (Ścigany)

Błyskawicznie wbijasz nóż w pierś znienawidzonego „Kiemlicza”. Ostrze gładko chowa się w rękojeści, to trefna broń! A więc wszystko było ukartowane, cała ta „mokra robota” to tylko test. A Ty go oblałeś... Napastnik odskakuje i dobywa swojego ostrza. Z zaskakującą biegłością przystępuje do kontrataku. *Korzak dobrze dobiera sobie ludzi* – myślisz w chwili, gdy ostrze trafia w płuco. Przeciwnik bezceremonialnie chwyta Cię za kark i jednym sprawnym cięciem podrzyna gardło...

[Zginąłeś.](#)

## 9 (Ścigany)

Wszystko układa się po Twojej myśli. Po kilku dniach, oczywiście w eskorcie jednego z „krakusów”, wracasz do stolicy. Zaczynasz nagabywać ludzi, unikasz wzbudzania podejrzeń. Dobrze Ci idzie. Już po miesiącu dostajesz swoją pierwszą wypłatę. Dużo pieniędzy, o wiele więcej niż myślałeś. Wahasz się, czy iść na posterunek. Przecież minął już miesiąc, wziąłeś pieniądze, które musiałbyś oddać jako dowód dla sądu. A trochę już wydałeś...

Twoje wątpliwości rozwiewają się po kolejnym miesiącu. I wypłacie. Nie mija rok, a zostajesz już znanym w środowisku „przedsiębiorcą”. Powoli, ale konsekwentnie zdobywasz szacunek. Korzak dobrze Ci płaci, a jego dziewczyny, gdy przyjeżdżasz do Marcewa, również dają z siebie wszystko, gdy korzystasz ze swojej „premi”. I tylko powracający co jakiś czas ból w ranionym płucu przypomina Ci, iż kiedyś byłeś żołnierzem gorliwie broniącym odrodzonej po latach zaborów Rzeczypospolitej...

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Kupione sumienie**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## **10 (Ścigany)**

Przyczajasz się za sporą skałą, jedyną w promieniu kilkuset metrów. Stromo opadający stok i ta skała... Jeśli rzeczywiście ci mężczyźni ruszyli za Tobą w pościg, to wchodząc na górę na pewno zauważą Twoją kryjówkę. Będą ostrożni, bardzo ostrożni. Ale to Ty masz broń. A jeśli oni też? Nie wiesz, co kryła w sobie chatka... Nie! Musisz przestać myśleć w ten sposób. Ostrożnie wysuwasz głowę zza skały. Cholera! Są jakieś dwadzieścia metrów od Ciebie, pełzli bezszelestnie po stoku, podczas gdy Ty oddawałeś się głupim gdybaniom. Wyskakujesz zza skalnej ochrony i bierzesz na cel najbliższego z nich. Strzelasz! Trafieś! Pozostali zrywają się z ziemi, strzelasz raz jeszcze. Trafiony! Zauważasz, że „Kiemlicz” ma w dłoniach strzelbę. Strzela! Padasz na ziemię, czując przeraźliwe zimno w czaszce. Nie możesz już pomyśleć o niczym więcej, to Twój koniec.

[Zginałeś.](#)

## **11 (Ścigany)**

Błąd, śmiertelny błąd. Zapomniałeś o przestrozach, jakie zawsze można było usłyszeć w odniesieniu do gór – strzec się pogody i nocy. A Ty zbagatelizowałeś oba te czynniki. Przemarznięty do szpiku kości, z przerażeniem obserwowałeś gęstniejące chmury, aż do chwili, gdy spadły pierwsze, ciężkie krople jesiennego deszczu. Przetrwałeś tę piekielną noc tylko po to, aby cały następny dzień błąkać się w malignie po stokach. Piąłeś się coraz wyżej i wyżej. Twoje ciało nigdy nie zostało odnalezione...

[Zginałeś.](#)

## 12 (Ścigany)

Istnie dantejskie sceny! Z przerażeniem przyglądasz się prawdziwej bitwie, która wybuchła, gdy doprowadziłeś kobiety do „sierocińca”. Rozsierdzone baby ganiają za przerażonymi prostytutkami, łojąc je swoimi laskami ile wlezie. Korzak został zastrzelony, gdy tylko znalazł się w polu rażenia, nie wiesz czy przez pomyłkę, czy w akcie zemsty ze strony jednej z gospodyń. Nie masz zamiaru zostawać tu ani chwili dłużej!

Przejdź do paragrafu [13](#).

## 13 (Ścigany)

Przezesujesz teren w poszukiwaniu stajni. W końcu znajdujesz ją, oddaloną od burdelu o jakiś kilometr. Siodłasz pierwszego lepszego konia i ruszasz pędem przed siebie. Trafiasz na główny trakt, a stamtąd do pobliskiego miasta. Sprzedajesz „zdobycznego” konia praktycznie za bezcen jakiemuś podejrzanemu osobnikowi i natychmiast kupujesz bilet do stolicy.

Do Warszawy docierasz bez większych problemów, a na miejscu szybko zaszywasz się w odziedziczonym po matce mieszkaniu, modląc się, aby cała sprawa „przeszła bokiem”. Mija miesiąc, dwa, a Ty z niepokojem śledzisz doniesienia prasowe. Nic, cisza. Udało Ci się!

Z czasem wracasz do starych nawyków, zaczynasz odwiedzać knajpy, „spotykać” swoje dawne znajome. Jedna z nich staje Ci się szczególnie bliska, gdy zachodzi w ciążę. Nie masz szans się wymigać, toteż w towarzystwie jej dwóch, doprawdy przeuroczych na swój barbarzyński sposób, braci zostajesz doprowadzony do ołtarza...

Znajdujesz pracę jako urzędnik, a pilnująca Cię na każdym kroku, ale i głęboko oddana żona i synek pochłaniają całkowicie Twój wolny czas. Nie narzekasz na swój los, żyjesz skromnie, ale uczciwie, ciesząc się spokojem w domu i poważaniem w pracy. Czasem tylko, gdy przychodzi jesień, przypominasz sobie o „górskiej przygodzie”,

o której do tej pory nie szepnąłeś nikomu ani słowa. Potem szybko wracasz myślami do rodziny.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Po staremu**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## 14 (Ścigany)

Dziewczyna zgadza się natychmiast. Wydaje się zaskoczona własną decyzją, lecz jej promienny uśmiech wskazuje na to, że w gruncie rzeczy myślała o niej skrycie od dłuższego czasu. Wszystko przebiega tak gładko, iż w pewnym momencie obawiasz się nawet, czy przypadkiem nie padłeś ofiarą zdrady. Na szczęście to tylko Twoja wyobraźnia. Hanka zabiera pieniądze zgromadzone w sejfie swojego ojca, po czym nocą oboje odjeżdżacie na skradzionych koniach.

Dwa dni później jesteście w Warszawie, a Nowy Rok celebrujecie już jako małżeństwo w Nowym Jorku. Porzuciliście Polskę i Europę, aby zacząć wszystko od nowa za oceanem. Przez pierwsze miesiące ciężko Ci zaakceptować myśl, kim jeszcze do niedawna była Twoja żona. Zresztą sama decyzja o ślubie podjęta została pośpiesznie, doszłście do wniosku, że młoda para szybko i bez podejrzeń pokona każdą granicę.

Chociaż ostatecznie przeceniliście potęgę Korzaka, nie macie zamiaru wracać do kraju. Hanka zachodzi w ciążę, a Ty otwierasz własną firmę przewozową. Czasem tylko wracasz myślami do rodzinnego domu, kraju, wojny. I Natanaela Korzaka, który nieświadomie uczynił z Ciebie porządnego, zadowolonego z życia człowieka...

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Pani Bolej**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## **15 (Ścigany)**

Bezceremonialnie wchodzisz do dworku, zdumiony nieostrożnością Brońskiego – *jak można nie zamykać drzwi wejściowych na noc?!* Na schodach dostrzegasz Edytę, bez zastanowienia celujesz do niej, mówiąc:

– Broński, złaż! Mam na muszce twoją żonę!

Przerażona kobieta nieruchomieje, a dosłownie po sekundzie na schodach pojawia się jej mąż ze sztucered. Błady jak ściana unosi broń wysoko nad głową i mamrocze nerwowo:

– Poddaję się, poddaję, nie rób jej krzywdy...

Po chwili małżonkowie stoją pod ścianą, a Ty z zadowoleniem spoglądasz na leżący pod Twoimi nogami karabin. Teraz masz już dwie bronie. Czujesz ostre ukłucie bólu, rany na plecach coraz dotkliwiej dają o sobie znać.

– Mam pomysł – odzywa się niespodziewanie Brońska. – Wiem gdzie w tym domu ukryty jest każdy grosz. W stajni jest też koń i stara dorożka. Nie ma sensu czekać na wykidajłów Korzaka, ucieknijmy! W mieście podzielimy się pieniędzmi i każde ruszy w swoją stronę.

– Edyto! – protestuje zdezorientowany Broński.

– Zamknij się! Wzięłaś mnie za żonę, a nadal traktujesz jak dziwkę, przy każdej KAŻDEJ naszej kłótni wypominasz mi przeszłość!

Przez moment pomysł wspólnej ucieczki wydaje Ci się naprawdę atrakcyjny. Ostatecznie postanawiasz:

Skorzystać z tej propozycji. [35](#)

Pozostać przy swoim planie. [16](#)

## 16 (Ścigany)

Wolisz nie ryzykować. Przede wszystkim musisz zrobić coś ze swoimi ranami. Jeśli dojdzie do walki z ludźmi Korzaka, co jest wielce prawdopodobne, wolałbyś być nieco sprawniejszy. Broński z pewnością może Ci pomóc, zastanawiasz się tylko, jak go do tego zmusić. Być może dobrym pomysłem będzie:

Zaufać Brońskiej. [55](#)

Spróbować zastraszyć Brońskiego. [17](#)

## 17 (Ścigany)

Zamykasz jego żonę w jednym z pokoi, a sam siadasz okrakiem na krześle, trzymając obie strzelby w dłoniach i rozkazujeś Brońskiemu, aby zajął się Twoimi ranami. Czujesz się bardzo niepewnie, wciąż masz wrażenie, jakby lekarz stojący za Twoimi plecami właśnie przymierzał się do zadania śmiertelnego pchnięcia. Często obracasz się nieznacznie, przerywając mu pracę i urażając swoje rany. Obaj przez cały czas milczycie, a atmosfera staje się coraz bardziej nerwowa. Mija grubo ponad godzina nim w końcu Twój „gospodarz” zakłada bandaże. Ostrożnie ruszasz ramionami. Opatrunek jest założony fachowo, czujesz wprawdzie lekki, tępy ból, jednak na froncie radziłeś sobie w gorszych sytuacjach i z gorszymi ranami. Nagle słyszysz, że na podwórze wjeżdża kilku jeźdźców. Gorączkowo zastanawiasz się czy:

Zastrzelić ich, korzystając z elementu zaskoczenia. [18](#)

Kazać Brońskiemu porozmawiać z nimi tak, aby ich odprawił. [44](#)

## 18 (Ścigany)

Każesz Brońskiemu podejść do okna i porozmawiać z tymi ludźmi. Posłusznie spełnia Twoje polecenie, nie wiedząc, że w międzyczasie zakradasz się do innego okna i stamtąd mierzysz do przybyszów. Strzelasz ze sztucera, zabijając ich bez trudu. Działasz jak maszyna, cel – pal, cel – pal. W pewnym momencie odwracasz się w stronę krzyczącego z przerażenia Brońskiego i jego również „uciszasz”. I dopiero po dłuższej chwili w ogóle zdajesz sobie sprawę z tego faktu.

Uspokajasz się nieco i wypuszczasz Edytę, po czym, nakazując przerażonej kobiecie milczenie, opuszczasz pośpiesznie to miejsce. Wiesz, że Cię posłucha. W końcu zostawiłeś jej oszczędności męża.

Przejdź do paragrafu [42](#).

## 19 (Ścigany)

Czujesz, jak dorożka podskakuje wściekle na wybojach. Napastnicy oddali właśnie pierwszą salwę strzałów, a za sobą usłyszałeś również huk odpalanego pocisku. Wątpisz, żeby Brońska trafiła kogokolwiek, lecz skrycie liczysz na to, że napastnicy usuną się nieco w obawie przed przypadkowym postrzałem. Tymczasem popędzasz zwierzę, modląc się, aby minęły Cię nadlatujące kule.

Masz fenomenalne szczęście. Nie dość, że udało Ci się przejechać, to w dodatku dwóch napastników oberwało.

– Brawo! – wołasz, nie oglądając się za siebie.

Brońska dobrze się spisała, ostatni z mężczyzn darował sobie pościg, natomiast Ty gnasz jak oszalały, pragnąc jak najszybciej dotrzeć do jakiejś osady. Zwalniasz

dopiero po dłuższym czasie, kiedy jesteś absolutnie pewny, że nikt Was nie ściga. Odwracasz się do Brońskiej i szybko pochmurniejesz. Dostała. Spoglądasz na nieruchome ciało i klniesz siarczyście. Szkoda Ci tej pięknej kobiety oraz wsparcia, które mogłeś od niej uzyskać. Teraz nie warto nawet myśleć o pójściu do sądu, zeznanie tylko jednego świadka nie rozwiąże tej afery, zginęło już za dużo ludzi.

Przejdź do paragrafu [38](#).

## 20 (Ścigany)

Wyjeżdżacie do Gdańska, gdzie szybko udaje się wam wynająć za rozsądną cenę pokój w obskurnej kamienicy. Sprzedajesz swoje mieszkanie w Warszawie, lecz mimo to nadal gnieździecie się w spelunie, obawiając się, że i tutaj moglibyście trafić na ludzi Korzaka, którzy zapewne już was szukają. Chociaż kto wie, może mężczyzna dał sobie spokój, skoro nie zdecydowaliście się donieść policji o jego niecznych praktykach. Ostatecznie postanawiacie wykorzystać pieniądze zrabowane Brońskiemu oraz to, co dostałeś za sprzedaż mieszkania. Wyjeżdżacie do Szwajcarii, aby tam zacząć wszystko od nowa.

Na emigracji układa się wam całkiem dobrze. Jesteście razem, Edyta zaszła nawet w ciążę. Ty zarabiasz, grając na giełdzie. Nie jest to wielka miłość, jednak dobrze czujecie się w swoim towarzystwie, a pojawienie się potomka cementuje wasz związek „z rozsądku”. Nigdy nie wracacie już w swoich rozmowach do przeszłości, tej sprzed wyjazdu z Polski. A z upływem lat stajecie się prawdziwymi obywatelami świata.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcwo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Edyta**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcwo**, 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*

## **21 (Ścigany)**

Nie mija dziesięć minut, jak z lasku wyjeżdża „Kiemlicz”, każąc Ci się zatrzymać. Posłusznie spełniasz jego polecenie. Zostajesz poinformowany o „woli pana Korzaka”. Masz do wyboru: odejść i trzymać język za zębami, bo następnym razem strzelać będzie „fachowiec”, albo wrócić do „sierocińca” i „załatwić rozsądnie sprawę do końca”, co oznacza akceptację oferty współpracy.

Wracasz. [22](#)

Odchodzisz. [56](#)

## **22 (Ścigany)**

Szybko znajdujesz wspólny język z Korzakiem, który widząc Twój „rozsądek” ponownie proponuje współpracę. Wkrótce ustalacie szczegóły. Dowiadujesz się przy okazji, że na początku to miejsce miało być rodzajem pustelniczej komuny artystycznej, jednak ciężkie warunki szybko zniechęciły zainteresowanych. Po wyjeździe Twojego ojca Korzak faktycznie zajął się filantropią, ale wytrzymał ze swoimi podopiecznymi tylko kilka miesięcy. Od gwałtu do gwałtu doszedł do dziwnego wniosku, że część dziewczyn nie wygląda, w jego mniemaniu, na zbyt pokrzywdzone. Sprzedał więc najbardziej „krnąbrne” do burdeli, kilka „wyćwiczonych” zostawił, a najmłodsze przeznaczył do prac w kuchni i sprzątaniam. Ale to już przeszłość, przyszłością jesteś Ty. Dawny żołnierz, który teraz przysłuży się Ojczyźnie, dając jej obywatelom chwilę szczęścia w tych ciężkich czasach...



*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Alfons! Nie wstyd panu?! A nie, wcale. Mi za ten wstyd płacą.** Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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 (Ścigany)**

Bardzo szybko orientujesz się, że odszukanie drogi do posiadłości Brońskiego wcale nie będzie takie proste. Noc, widmo pościgu i przypominająca się regularnie rana bynajmniej nie ułatwiają Ci tego zadania. Musisz szybko zdecydować czy:

Nadal kierować się w stronę, gdzie, jak przypuszczasz, znajduje się dom Brońskiego. [34](#)  
Pojechać, gdzie Cię oczy poniosą, ważne tylko, aby było to w kierunku przeciwnym niż burdel Korzaka. [4](#)

### **24 (Ścigany)**

Błyskawicznie dopadasz do celu i z wściekłością zadajesz cios. Ostrze gładko chowa się w drewnianej rękojeści, a mężczyzna wybucha śmiechem. Przez moment stoisz całkowicie zdezorientowany, zanim dociera do Ciebie, co się właściwie stało. To był test, wszystko zostało ukartowane przez Korzaka! Z chaty wychodzi trzech mężczyzn, jeden ze strzelbą. Wszyscy podchodzą do Ciebie, gratulując sukcesu. Okazuje się, że tylko jeden z nich jest rodowitym górale, a reszta, sądząc po akcencie, pochodzi gdzieś z okolic Krakowa.

Masz szansę! Są tuż przy Tobie, w dodatku nieco podpici i całkowicie ufni. W końcu teraz jesteś jednym z nich. Wyrzucasz strzelbę z rąk mężczyzny, po czym każesz reszcie paść na ziemię. [41](#)

Teraz Korzak będzie miał do Ciebie zaufanie, może dasz radę jakoś się z nim dogadać. Na razie wolisz być spokojny i, oczywiście tylko chwilowo, współpracować. Załatwisz kilku klientów dla dziewczyn, a potem jakoś się zmyjesz... [9](#)

## 25 (Ścigany)

Z wioski bez trudu dostajesz się do pobliskiego miasteczka, a tam natychmiast zgłaszasz się do lekarza. Niestety, zakażenie jest znacznie poważniejsze, niż mogłeś przypuszczać. Konieczna jest natychmiastowa amputacja trzech palców. Zrozpaczony, chcąc nie chcąc, przystajesz na ten „wyrok”.

Następnego dnia okazuje się, że to nie wystarczy. Wiesz co Cię czeka, nie raz widziałeś podobne rzeczy na wojnie. Wprawdzie teraz wszystko odbywa się w higienicznych warunkach, jednak efekt pozostaje ten sam. Tracisz dłoń.

Wracasz do Warszawy i zaszywasz się w swoim mieszkaniu, nie wspominając nikomu ani słowem o swoich „przygodach”. Każdego dnia spodziewasz się „wizyty” kogoś od Korzaka, zaczynasz być przesadnie ostrożny, wciąż trzymając nerwy na postronku. Szybko zaczynasz pić, dużo pić.

Dalej historia Twojego życia toczy się dobrze znanym szlakiem, który przetarło przed Tobą już tysiące innych ludzi. Staczasz się na dno, wprost do rynsztoka. Pijąc codziennie coraz gorsze trunki, czasem zastanawiasz się, jak do tego doszło. Wojna? Korzak? A może po prostu tak musiało być. Nie jesteś w stanie sam odpowiedzieć na nurtujące Cię pytania. Dlatego dzień zaczynasz od poszukiwania odpowiedzi. Zwykle w tym celu odwiedzasz najlepiej znane Ci miejsce – dno kieliszka...

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Na dnie kieliszka**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## **26 (Ścigany)**

Do Warszawy docierasz bez większych problemów, a na miejscu szybko zaszywasz się w odziedziczonym po matce mieszkaniu, modląc się, aby cała sprawa „przeszła bokiem”. Mija miesiąc, dwa, a Ty z niepokojem śledzisz doniesienia prasowe. Nic, cisza. Udało Ci się!

Z czasem wracasz do starych nawyków, zaczynasz odwiedzać knajpy, „spotykać” swoje dawne znajome. Jedna z nich staje Ci się szczególnie bliska, gdy zachodzi w ciążę. Nie masz szans się wymigać, dlatego wkrótce zostajesz doprowadzony do ołtarza w towarzystwie jej dwóch, doprawdy uroczych na swój barbarzyński sposób, braci.

Znajdujesz pracę jako urzędnik, a pilnująca Cię na każdym kroku, ale i głęboko oddana, żona i synek pochłaniają całkowicie Twój wolny czas. Nie narzekasz na swój los, żyjesz skromnie, lecz uczciwie, ciesząc się spokojem w domu i poważaniem w pracy. Czasem, gdy przychodzi jesień, przypominasz sobie o „górskiej przygodzie”, o której do tej pory nie szepnąłeś nikomu ani słowa. Potem szybko wracasz myślami do rodziny.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Po staremu**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## **27 (Ścigany)**

Podejście jest trudniejsze, niż to sobie wyobrażałeś. Szybko zwalniasz, mozolnie pnąc się ku górze. Trawiasta powierzchnia najeżona jest kamieniami wyrastającymi wprost z gleby. Gdzieś za sobą słyszysz tętent końskich kopyt. To nie wróży nic dobrego. Przyspieszasz wspinaczkę, czując przy tym bolesne klucie w klatce piersiowej. *Ta przeklęta rana prędzej czy później musiała się odezwać* – myślisz z goryczą. W tym samym momencie pada strzał, a Ciebie ogarnia ciemność...

[Zginałeś.](#)

## **28 (Ścigany)**

Na miejscu gospodarz dokładnie opatruje Twoje rany, opowiadając przy tym swoje niezwykle losy. Okazuje się, że regularnie odwiedzał przybytek Korzaka, trwoniąc tam pieniądze swoich parafian. Nie mogąc znieść wyrzutów sumienia, sam złożył na siebie donos do kurii, prosząc o odwołanie. Jego prośbie stało się zadość, lecz w ramach pokuty otrzymał nakaz publicznego przyznania się do winy podczas jednego z kazań. Od tamtej pory minęły już dwa miesiące, a on wciąż nie może zdobyć się na odwagę. Dziś postanowił ostatecznie z tym skończyć – zabić Korzaka i oddać się w ręce władz świeckich. To będzie jego prywatna pokuta.

– Wielka ofiara – stwierdzasz z szacunkiem.

Wolisz zachować dla siebie, co naprawdę myślisz o tym planie. W końcu kapłan nie przyzna się przed wiernymi, co więcej zostanie uznany przez nich za bohatera, który postanowił sam wymierzyć sprawiedliwość stręczycielowi.

– Co pan na to? – pyta jeszcze raz.

- Imponujące...
- Nie o to chodzi! Idzie pan ze mną? Przecież pan też musi mieć jakiś zatarg z tym pomiotem szatana, choćby ta ręka!
- Cóż...
  
- ... wolę trzymać się z dala od takich afer. [26](#)
- ... dlaczego by nie? [30](#)

## 29 (Ścigany)

Budzisz się z bólem głowy oraz skrępowanymi dłońmi, które od pleców oddziela gruba belka. Jesteś przywiązany do jednej z podpór utrzymujących dach jakiejś opuszczonej stodoły. W środku stoi koksownik rzucający jasny blask na postać dzierżącą pasterski kij. Wzdrygasz się. To Hanka. Ubrana jest w skórzane spodnie i wełniany kubrak narzucony na grubą koszulę. Na twarzy, w miejscu gdzie wymierzyłeś jej cios, dostrzegasz opuchliznę. Wściekła dziewczyna podchodzi do Ciebie ze słowami:

– Raczyłeś się obudzić, sukinsynu!

Wrzeszcząc, rzuca na bok kij i zaczyna okładać Cię na oślep pięściami, co pewien czas wymierzając solidne kopniaki. *Dobrze, że odłożyła tę lagę* – myślisz z zadowoleniem. Jej ciosy nie są zbyt silne, więc cała sytuacja, o dziwo, zaczyna Cię nieco bawić.

- Może zaczniesz mnie gryźć, mięśnie twarzy masz chyba dobrze przez tatę wyrobione? – wołasz, nie mogąc opanować wesołości. [5](#)
- Przestań, do cholery, mnie młócić! [39](#)

### 30 (Ścigany)

Zakradacie się nocą w okolice burdelu, pozostawiając w pobliskim lasku konie pożyczone „na zbożny cel” od jednego z chłopów. Ty masz stać na czatach, podczas gdy Twój nowy kompan będzie zajęty swoją „pokutą”. Chętnie przystajesz na ten układ i z niecierpliwością czekasz na odgłos wystrzału. Ten następuje po jakichś dziesięciu minutach. Jest on jednak zapowiedzią czterech kolejnych. Wszędzie poznałbyś ten dźwięk – ktoś strzela z rewolweru!

Nie masz zamiaru czekać na dalszy rozwój wypadków. Ksiądz Korzaka czy odwrotnie – niech się zabijają, Ty się stąd wynosisz! Nagle kątem oka dostrzegasz wybiegającego z budynku księdza, który gestami daje Ci znać, żebyś na niego zaczekał. Dopadacie do uwiązanych w lasku zwierząt i już po chwili mkniecie przed siebie w stronę głównego traktu.

Dwa dni później jedziecie już w stronę zachodniej granicy z zamiarem szybkiego opuszczenia kraju. Twój towarzysz, jak to określił, „uległ wszechmocnemu złu”, po zabójstwie Korzaka skorzystał z okazji, że jego sejf był akurat otwarty i zagrabił sporo „brudnych” pieniędzy. Po podzieleniu się łupem obaj postanowiliście uciec do Hiszpanii, aby tam zacząć „jakiś biznes” z kuzynem kapłana. Pełni wiary w pomyślną przyszłość opuszczacie, jak się okaże – już na zawsze, swoją ojczyznę.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcwo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Słoneczna emigracja**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcwo**, 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*

### 31 (Ścigany)

Ruszasz pędem w stronę przeciwnika. Ten natychmiast robi coś, czego się nie spodziewałeś a co powinieneś przewidzieć przed podjęciem decyzji. Wstrzymuje konia, ładuje spokojnie oba naboje do komór i celując dokładnie w Twoją pierś, każe Ci się zatrzymać. Posłusznie stajesz, przeklinając w duchu własną lekkomyślność. Ścigający Cię mężczyzna zeskakuje z konia i powoli zbliża się ku Tobie, bez przerwy trzymając palec na spuście. Nagle opuszcza broń i wymierza Ci błyskawiczny cios kolbą prosto w skroń. *Sukin...* Nie dokańczasz myśli, osuwając się bezwładnie na ziemię. Straciłeś przytomność.

Przejdź do paragrafu [29](#).

### 32 (Ścigany)

Ruszasz głównym traktem, mając nadzieję dotrzeć przed zmierzchem do ludzkich siedzib. Doskwiera Ci ranna ręka, ale wygląda na to, że samogon zażegnał niebezpieczeństwo zakażenia. Maszerujesz szybko, starając się nie zważać na dokuczliwe klucie w piersi. Mimo to, po pewnym czasie jesteś zmuszony zwolnić. Nagle gdzieś za sobą słyszysz głos wołający:

– Szczęść Boże!

Odwracasz się i taksujesz wzrokiem nieznanego. Okazuje się on być księdzem z przewieszoną przez ramię strzelbą. Przez moment wahasz się, czy to aby nie jeden z ludzi Korzaka, lecz kapłan podnosi dłonie ku górze w geście pokoju i zbliżając się do Ciebie szybkim krokiem, mówi:

– Niech pan zaczeka!

Posłusznie spełniasz jego prośbę, zresztą nie masz innego wyboru, przecież nie będziesz uciekał przed każdym napotkanym w tych górach wędrowcem. Mężczyzna dogania Cię i bardziej stwierdza niż pyta:

– Pan od Korzaka?

– Tak.

– Doskonale! Właśnie – w tym momencie szarpie nieco rzemień, do którego przytroczona jest jego broń – miałem się tam pofatygować. Zapraszam do mnie na plebanię, to niedaleko. Opatrzę panu ranę i porozmawiamy.

– Nie widzę przeszkód – odpowiadasz niepewnie, po czym ruszasz za groteskową postacią w górę stoku.

Przejdź do paragrafu [28](#).

### 33 (Ścigany)

Po chwili namysłu dziewczyna odchodzi. Czekasz z niecierpliwością na jej powrót w towarzystwie Korzaka, co zresztą następuje już po kilku minutach. Mężczyzna wcale nie jest zdenerwowany, przeciwnie, zdaje się tryskać radością. Rozbawiony mówi:

– Namysłiliś się już, co?

– Tak. Ucieczka nie była najlepszym pomysłem.

– Jesteś durniem, a z durniami nie robię interesów, panie Bolej.

– Chcę być mądrzejszy w przyszłości. Pomyślałem sobie, że najlepiej będzie, jeśli w jakiś sposób udowodnię panu, że zmądrzałem.

– Chcesz się jakoś wykazać? A może znów uciec? – mówi mężczyzna szorstko.

Aura poczciwego gospodarza bezpowrotnie się rozwiała, widzisz przed sobą pozbawionego skrupułów „typa spod ciemnej gwiazdy”, a tacy nie odpuszczają.

– Nie chcę kłopotów, niech pan da mi szansę. Odzyskać jakiś dług, postraszyć. Umiem świetnie strzelać, mam kontakty w miastach.

– Po to cię tu sprowadziłem. Ale robotę dla mnie, jeśli cię do niej dopuszczę, będziesz robił za psie pieniądze. Przynajmniej na początku.

– To chyba oczywiste.

– A jakże... No dobrze, do rana jeszcze trochę czasu. Posiedzisz tu sobie, a jutro wieczorem pójdziesz z kilkoma miejscowymi pokazać mi, jak zmądrzałeś.

Mężczyzna wychodzi, wymierzając uprzednio solidnego klapsa idącej przed nim córce i śmiejąc się przy tym rubasznie. *Sukinsyn* – myślisz z odrazą. Póki co musisz być



mu posłuszny, najważniejsze, żeby pozwolił Ci wrócić do miasta. Pomóc odzyskać długiego?! Jak mogłeś pleść takie bzdury! Ani chybi jutro czeka Cię jakaś mokra robota.

Przejdź do paragrafu [50](#).

### 34 (Ścigany)

Upór przyniósł rezultaty, wstrzymujesz konia na placu i gładko zeskakujesz z siodła. Zastanawiasz się, czy nie wystrzelić, lecz ostatecznie decydujesz się nie marnować nabojów i jedynie wołasz głośno:

– Broooooński! Wyłaź!

Odpowiada Ci cisza, chociaż dałbyś sobie głowę uciąć, że na piętrze, w jednym z okien, mignął jakiś cień. Zastanawiasz się czy:

Zawołać raz jeszcze. [48](#)

Po prostu wejść do domu. [15](#)

### 35 (Ścigany)

Przystajesz na tę propozycję i już po kilku sekundach jej żałujesz. Gdy tylko kobieta bierze od Ciebie broń, natychmiast strzela do Brońskiego.

– Musiałam... – rzuca krótko.

Pośpiesznie pomagasz jej zabrać z domu ukryte oszczędności, po czym cierpliwie czekasz, aż przebierze się w podróżny strój. Ruszacie do stajni. Trafiasz tam na starą dorożkę, ale wolisz nie ryzykować jazdy czymś takim po niepewnych górskich szlakach. Wsiadacie razem na jednego konia i śpiesznie ruszacie w kierunku wskazanym przez Edytę.

Szczyście wam dopisuje, nazajutrz docieracie bez przeszkód do najbliższego miasteczka. Kobieta okazuje się sympatyczną towarzyszką podróży i zapewne będzie Ci

również służyć swoimi wdziękami, dopóki nie wydobędziecie się do jednego z większych miast, gdzie prawdopodobnie przyjdzie wam pozostać w ukryciu przez jakiś czas. Kto wie, może taki układ nie byłby wcale zły? Z drugiej strony mógłbyś po prostu upić ją w hotelu i zostawić tutaj.

Nie, to byłoby nie w porządku. W końcu pomogła Ci w ucieczce, a życie wystarczająco nią do tej pory pomiatało. [20](#)

I tak trzeba zrobić. W końcu to tylko zwykła dziwka, którą Broński poślubił, żeby zostawić jej uroki tylko dla siebie. [40](#)

### 36 (Ścigany)

Oslabiony, nafaszerowany jakimiś pigułkami, z trudem wsiadasz na konia. Ruszasz, to wszystko co pamiętasz. Z tego co powiedzieli Ci lekarze w pobliskim mieście, zostałeś znaleziony przez jednego z chłopów na jego polu i praktycznie nie było żadnych szans na to, że uda Ci się przeżyć. A jednak dokonałeś tego. Jeszcze w szpitalu odwiedziła Cię policja, której dokładnie streściłeś swoje „przygody” z Korzakiem. Z nim samym spotykasz się jeszcze raz, tym razem na sali sądowej. Dostał parę lat do odsiedzenia za stręczycielstwo nieletnich, a Ty z czasem postarałeś się o powrót do wojska w charakterze inspektora.

Od tamtej pory nazwisko Bolej kojarzyło się prostym żołnierzom z energicznym młodzieńcem objeżdżającym koszary całego kraju, który zawsze gotów był walczyć o polepszenie bytu poborowych i skutecznie tłumił dyktatorskie zapędy niektórych dowódców. W oczach wielu ludzi jesteś prawdziwym bohaterem.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Bohater**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

### **37 (Ścigany)**

CHOLERA! Spodziewałeś się, że będzie źle, ale to, co się dzieje to jakiś koszmar. Koń pędzi na złamanie karku w dół stoku, nie mogąc stanąć ze względu na ciągniętą za sobą dorożkę. A ta podskakuje wściekle, w dodatku gdzieś z góry dobiegają Cię odgłosy wystrzałów. Modlisz się, aby oś wytrza... Nie wytrzymała! Wiedziałeś! To nie mogło się udać! Po odpadnięciu przednich kół, dorożka z impetem uderza w ziemię, zaś nieszczęsne zwierzę łamie nogi. Z Brońską pewnie też nie jest najlepiej, jednak nie jesteś w stanie tego sprawdzić. Z trudem podnosisz się z ziemi po przeleceniu kilku metrów w powietrzu. Chyba złamałeś rękę. Huk, znajomy ból w piersi. Dostałeś. Po raz drugi w życiu czujesz, jak do płuc napływa Ci krew, zaczynasz się krztusić, rozpaczliwie walcząc o każdy haust powietrza. Tym razem to nie front, w pobliżu nie kursuje sanitariusz. Toniesz we własnej krwi, gdzieś na zboczach tych przeklętych gór.

[Zginałeś.](#)

### **38 (Ścigany)**

Po śmierci Edyty wracasz do Warszawy i zaszywasz się w swoim mieszkaniu. Każdego dnia spodziewasz się „wizyty” kogoś od Korzaka, zaczynasz być przesadnie ostrożny, wciąż trzymając nerwy na postronku. Zaczynasz pić, dużo pić...

Dalej historia Twojego życia toczy się dobrze znanym szlakiem, który przetarło przed Tobą już tysiące innych ludzi. Staczasz się na dno, wprost do rynsztoka. Pijąc codziennie coraz gorsze trunki, czasem zastanawiasz się, jak do tego doszło. Wojna? Korzak? A może po prostu tak musiało być. Nie jesteś w stanie sam odpowiedzieć na

nurtujące Cię pytania. Dlatego dzień zaczynasz od poszukiwania odpowiedzi. Zwykle w tym celu odwiedzasz najlepiej znane Ci miejsce – dno kieliszka.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcwo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Na dnie kieliszka**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcwo**, 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*

### **39 (Ścigany)**

– Niby dlaczego?! – dziewczyna wali Cię jeszcze kilkakrotnie po twarzy i zdyszana odchodzi na bok.

Widzisz swoją szansę, więc szybko pytasz:

– Boli?

– Co do cholery?

– Twarz, nie chciałem ci mocno przywalić. W ogóle nie powinienem cię bić.

– Mogłeś mnie odepchnąć, gnoju! Jestem dziwką, ale...

– Nie. Nie jesteś dziwką. No może i jesteś, ale przede wszystkim powinienem pamiętać o twojej płci. Rąbnałem cię, jak jakiś oprych. Po prostu na wojnie często szamotałem się z wrogiem... Odruchowo chciałem tego uniknąć.

– Do diabła z twoimi odruchami... – na szczęście ton rozmówcy nieco złagodniał. – To było podłe.

– Przepraszam.

– Przykro ci?

– Przykro to mi dopiero będzie, jak zjawi się Korzak, tak?

– Coś takiego miałam właśnie powiedzieć – dziewczyna uśmiechnęła się nieznacznie.

– Słuchaj, naprawdę cię przepraszam. Po prostu chciałem zwiąć. Spanikowałem. Ale teraz chcę pogadać spokojnie z twoim ojcem, nie jestem durniem. Nie popełnię dwa razy tego samego błędu. Po prostu poproś go tutaj i powiedz, że chcę spokojnie porozmawiać. [33](#)

– Twój ojciec mnie zabije, pomóż mi! Mam pewien pomysł, zarobisz na tym, obiecuję! I będziesz miała spokój z... tym wszystkim. [6](#)

#### 40 (Ścigany)

Wszystko idzie po Twojej myśli. Pijana kobieta, po krótkim „podziękowaniu” Ci za pomoc zapada w twardy sen. Dyskretnie wymykasz się z pokoju, płacąc uprzednio za trzy dni z góry i wracasz do stolicy. Tam pośpiesznie sprzedajesz swoje mieszkanie, po czym wyjeżdżasz do Hiszpanii. Dlaczego akurat tam? A dlaczego by nie?

Na miejscu szybko odnajdujesz się w towarzystwie innych emigrantów z Polski i zakładasz spółkę, w którą inwestujesz część swojego kapitału. Nie przynosi ona kolosalnych zysków, ale możesz całkiem nieźle się urządzić. Z czasem zupełnie zapominasz o bolesnej przeszłości. I ojczyźnie.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Słoneczna emigracja**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## 41 (Ścigany)

Posłusznie spełniają Twoją „prośbę”, klnąc na czym świat stoi. Masz dwa naboje na czterech przeciwników. Musisz szybko podjąć decyzję.

Zabijasz jednego z nich i uciekasz. [57](#)

Uciekasz. [43](#)

## 42 (Ścigany)

Bez trudu docierasz do najbliższego miasteczka, a stamtąd pośpiesznie ruszasz w drogę do stolicy. Natychmiast po przyjeździe zgłaszasz sprawę Korzaka policji, oczywiście po swojemu interpretując kilka faktów, jak chociażby strzelanina u Brońskiego. O dziwo, wymiar sprawiedliwości działa nadzwyczaj szybko, mężczyzna staje przed sądem już po kilku tygodniach, a Ty z radością świadczysz przeciwko niemu. Zostaje skazany. Na grzywnę.

Edyta pojawia się na sali (jak się później dowiadujesz, została burdelmama u Korzaka i zatrzymała wszystkie oszczędności męża), zeznając przeciwko Tobie. Zostałeś skazany za zabójstwo Brońskiego, oskarżyciel wszystko to należycie wyjaśnia. Sąd przyznaje mu rację. Patrząc na błękitne niebo, odcięte od Ciebie przez stalowe kraty myślisz sobie z goryczą, że pod tym samym niebem, gdzieś w górach, ktoś zażywa właśnie rozkoszy w ramionach jednej z nieletnich, kuszących „dziewczyn” ponurego Natanaela Korzaka.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcwo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Sprawiedliwość po polsku**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcwo**, 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 (Ścigany)**

Rzucasz się do ucieczki, licząc, że wrogowie nie ruszą za Tobą w obawie przed postrzałem. Nie pomyliłeś się. Wiesz jednak, iż ten stan nie potrwa wiecznie. Musisz:

Zaczaić się gdzieś i zastrzelić dwóch z nich. [10](#)

Uciekać dalej ile sił w nogach. [45](#)

### **44 (Ścigany)**

Broński otwiera im drzwi, podczas gdy Ty siedzisz skulony u szczytu schodów ze sztuczerem w dłoniach. Słyszysz, jak rozmawia, lecz nie jesteś w stanie stwierdzić o czym. Mówi bardzo cicho i jesteś pewien, że robi to celowo. Nagle gwałtownie odskakuje od drzwi, a do środka wpada trzech mężczyzn ze strzelbami, którzy celują dokładnie w miejsce, gdzie się ukryłeś. Strzelasz, oni również. Jeden z nich pada, po raz kolejny rozlega się salwa wystrzałów, kolejny trup. Strzelasz po raz trzeci, zabijając ostatniego z napastników. Ty również dostałeś, i to poważnie. Jesteś ranny w bark, bok i przedramię. Wiesz, że teraz możesz:

Zaryzykować ucieczkę. Prowizorycznie samemu zabandażować rany i zabrać trochę środków przeciwbólowych od Brońskiego. [36](#)

Pozwolić opatrzyć się Brońskiemu i poprzez niego spróbować błagać Korzaka o okazanie łaski. [46](#)

#### 45 (Ścigany)

Masz szczęście, szybko nadciągające chmury przysłaniają księżycowy blask, topiąc świat w aksamitnym mroku nocy. Ukrywasz się w jednej z licznych skalnych rozpadlin w wyższej partii gór, gdzie udało Ci się dotrzeć z zamiarem doczekania świtu. Tymczasem przeraźliwy ziąb zaczyna coraz mocniej dawać Ci się we znaki. Musisz szybko zdecydować czy:

Zostajesz w dotychczasowej kryjówce. [11](#)

Ruszasz na poszukiwania nowego schronienia. [51](#)

#### 46 (Ścigany)

Broński odbiera Ci broń i strzela w kolana, wrzeszcząc wściekle:

– Myślisz, że cię polatam?! Zabiję ciebie i tę zdradliwą sukę!

Wrzeszcząc jak opętany, kilkakrotnie strzela z bliska w Twój korpus. Ostatni strzał był litościwym przerwaniem dalszych mąk: dostałeś prosto w czaszkę.

[Zginałeś.](#)

#### 47 (Ścigany)

Sprawa wyjaśnia się dużo szybciej. Już po kilku minutach od wyjścia Hanki, do środka wchodzi „Kiemlicz” z dubeltówką. Pluje pogardliwie na bok, odciąga oba kurki, mierzy prosto w Twoją pierś i naciska spust. Huk, kilka chwil wściekłego bólu, ciemność. Nicość.

[Zginałeś.](#)



## 48 (Ścigany)

Wołasz jeszcze raz, tym razem o wiele głośniej. Po chwili jedno z okien na piętrze otwiera się na oścież, a Ty już masz zacząć przeproszać za nocne zajście, gdy dostrzegasz lufę. Broński mierzy do Ciebie ze sztucera! I naciska spust. Huk, błysk, leżysz. Czujesz tępy ból w okolicach serca. *Trafił* – myślisz przerażony, czując, jak wycieka z Ciebie życie.

[Zginałeś.](#)

## 49 (Ścigany)

Udaje Ci się bez trudu wykorzystać panujący wokół chaos dla własnych celów. Ładując gotówkę do znalezionej w kuchni torby na warzywa, myślisz tylko o tym, gdzie może jej być więcej. Szabrowanie kończysz dopiero wówczas, gdy pożar zaprószonej w jednym z pomieszczeń zaczyna stopniowo rozprzestrzeniać się na cały budynek.

Z miejsca linczu ulatniasz się niezauważony, a dwa dni później jesteś już z powrotem w stolicy. Przez kilka tygodni uważnie śledzisz doniesienia prasowe, jednak nie trafiasz na żadną informację dotyczącą tego „incydentu”. Powoli, ostrożnie zaczynasz wydawać pieniądze. Z czasem coraz więcej i szybciej. Któregoś dnia pewnie Ci ich zabraknie, ale teraz masz zamiar korzystać z życia ile się da!

*Ukończyłeś grę książkową **Marcwo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Chłopska sprawiedliwość**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcwo**, 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*

## 50 (Ścigany)

Zapadł już zmierzch, gdy w końcu dostrzegłeś wracającego mężczyznę. Zadanie, które dostałeś od Korzaka było proste. Pozbyć się jednego z pobliskich górali, który nie zapłacił za dwie ostatnie wizyty. Przydzielony do „opieki” nad Tobą „Kiemlicz” doprowadza Cię do jego chaty i każe zająć się w jej pobliżu, czekając na powrót gospodarza. Ze środka od dłuższego czasu dobiegają Cię odgłosy biesiadowania, najwyraźniej kompani Twojego „celu” czekają na swojego towarzysza. *Może zdążyli się popić* – pocieszasz się w myśli. W rękę dzierżysz nóż, który przed chwilą wręczył Ci „Kiemlicz”. Zabawne... Tak przyzwyczyłeś się do nazywania tak w myśli tego ponurego siepacza Korzaka, że w zasadzie nie interesuje Cię już jego prawdziwe imię. Ostrożnie wyglądasz zza ściany. Teraz masz idealną szansę, wystarczy, że podbiegniesz do niego i wbijesz mu ostrze w klatkę piersiową. Prosto w serce. Teraz!

Biegniesz! [24](#)

Atakujesz „Kiemlicza”. [8](#)

## 51 (Ścigany)

Docierasz do jakiejś zagubionej pośrodku stoku chaty niemal w ostatniej chwili, już po kilku minutach od przekroczenia jej progu z nieba spadają pierwsze krople deszczu. Spędzasz w towarzystwie podejrzliwego, acz życzliwego górala całą noc. Rano, z jego pomocą, trafiasz na główny trakt, a stamtąd do stacji kolejowej. Po trzech dniach siedzisz już spokojnie w warszawskim szpitalu, zmagając się z ostrym przeziębieniem. Udało Ci się.

W przeciwieństwie do Natanaela Korzaka, który po donosie, jaki złożyłeś natychmiast po przyjeździe do najbliższego miasta, wylądował w areszcie. Miał pecha, trafił na nieprzekupnego sędziego – dostał sporą grzywnę i ładnych parę lat do odsiadki za stręczycielstwo nieletnich. Ty w tym czasie wróciłeś do wojska jako inspektor. Od tamtej pory nazwisko Bolej kojarzyło się prostym żołnierzom z energicznym młodzieńcem objeżdżającym koszary całego kraju, który zawsze gotów był walczyć

o polepszenie bytu poborowych i skutecznie tłumił dyktatorskie zapędy niektórych dowódców. W oczach wielu ludzi jesteś prawdziwym bohaterem.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Bohater**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## 52 (Ścigany)

Po Twoim powrocie do zdrowia, Korzak wyznacza Ci kilka prostych zadań. Spełniasz je bez trudu, ot wystarczy obić mordy dłużnikom. Potem robi się trudniej, jeździsz do miast, pozbywasz się konkurencji, kapusiów, wręczasz łapówki. Jesteś bystry, młody, znasz się na zabijaniu. Szybko robisz karierę w podziemnym świecie, Korzak wynajmuje Cię ludziom jako „cyngla” do „mokrej roboty”. Zarabiasz dużo, ale nadal trzymasz się swojego „pana”. W końcu potrafi załatwić najbardziej intratne zlecenia. Ty tylko wypoczywasz, czekając na cynk.

Z początku dużą część funduszy za „robotę” przepuszczasz na „kontakty” z Hanką, bo tylko tak możecie być blisko siebie bez wzbudzania podejrzeń. Masz spore zniżki, a często wasze spotkania trwają po kilka godzin, podczas których możecie spokojnie porozmawiać. Jednak z czasem rozmowy Ci nie wystarczają, zaczynasz korzystać z tego, za co płacisz. Później ograniczasz się już wyłącznie do tego, nie tylko z Hanką. Są inne, tańsze dziewczyny. Dużo dziewczyn, a Ciebie na nie stać. Masz pieniądze, ludzie szanują Cię za Twoje umiejętności. Jesteś kimś.

Czasem, zabijając kolejnego szaraczka, myślisz o tym, że kiedyś byłeś taki sam. Szary, zwyczajny, nieważny. Normalny człowiek. Wtedy, by nie myśleć o takich głupotach, więcej pijesz, bierzesz po dwie dziewczyny i zapominasz. I tak do następnego razu. Aż w końcu udaje Ci się raz na zawsze zapomnieć o tym, kim kiedyś byłeś.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Cyngiel**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

### **53 (Ścigany)**

Pędzisz jak oszalały w stronę głównego traktu, czując wyraźnie narastający ból w płucu. Nagle słyszysz ogłuszający huk, gdzieś obok Ciebie ziemię podrywa pocisk. Zerkasz przez ramię! Cholera! To „Kiemlicz”, dosiadający jakiegoś wymizerowanego konia, strzelił do Ciebie z dwururki! Nagle zatrzymujesz się, wiedząc, że dalsza ucieczka jest bezcelowa, teraz masz swoją szansę! Ścigający Cię pacholek Korzaka niezbyt radzi sobie z jednoczesnym naładowaniem broni i utrzymaniem się w siodle.

Rozglądasz się za jakimś kamieniem. Zawsze byłeś dobry w rzutach, zwalisz go z konia i zabierzesz broń! [3](#)

Biegniesz naprzeciw napastnika, bo jeśli dopadniesz do niego zanim przeładuje broń, z pewnością uda Ci się zrzucić go z siodła i obezwładnić. [31](#)

## 54 (Ścigany)

Budzisz się w chacie jakiejś chłopki, która opowiada Ci, w jaki sposób się tutaj znalazłeś. Udaje Ci się wyłowić z jej gwarowego słowotoku kilka szczegółów, szybko więc ustalasz co działo się z Tobą od chwili utraty przytomności. Otóż przeleżałeś całą noc na stoku. Najwidoczniej chwilę po upadku musiałeś odzyskać przytomność, bowiem znaleziono Cię wtulonego w bok konia, dzięki czemu uniknąłeś całkowitego wyziębienia organizmu. Wprawdzie zwierzę skręciło sobie kark podczas upadku, lecz ciepło jego stygnącego ciała utrzymywało się wystarczająco długo, żeby uratować Ci życie. Spędzasz w chacie ponad tydzień, zmagając się z lekką gorączką. Na szczęście kobieta leczy Cię sama, dzięki czemu unikasz wykrycia przez Brońskiego. W międzyczasie opowiadasz jej w skrócie czego doświadczyłeś.

Babina cierpliwie wysłuchuje co masz do powiedzenia, a pewnego dnia niespodziewanie wyprowadza Cię rankiem przed dom, gdzie zebrało się jakieś trzydzieści kobiet. U kilku z nich zauważasz proste strzelby skałkowe produkowane, o ile dobrze pamiętasz, gdzieś w pierwszej połowie XIX wieku. Twoja gospodyni tłumaczy z radością, że od dawna zastanawiały się gdzie może znajdować się ów burdel, do którego czasem zdarzało się chadzać niektórym co bogatszym góralom. Wspaniale! Masz teraz małą armię wściekłych gospodyń do dyspozycji. Mógłbyś bez trudu ruszyć na Korzaka i:

Aresztować go oraz oddać w ręce władz. [12](#)

Korzystając z zamieszania nakraść ile się da. [49](#)

## 55 (Ścigany)

Pełen obaw, oddajesz kobiecie strzelbę i każesz pilnować męża, podczas gdy on zajmie się Twoimi plecami. Natychmiast po otrzymaniu Edyta oddaje strzał. Broński pada martwy na podłogę, a świeżo upieczona wdowa woła:

– Zastrzel mnie jeśli chcesz, ale ja idę zebrać pieniądze i się stąd zmywam!

Widzisz, że nie masz innego wyboru jak pójść na kompromis. Podczas gdy Ty zaprzęgasz konia do małej dorożki, ona buszuje po domu, wygrzebując ze wszystkich sekretnych skrytek fundusze i kosztowności. Po niecałym kwadransie popędzasz wściekle konia, za Tobą siedzi Brońska, ubrana w prosty strój podróżny. Górską drogą jest kamienista, pełna wybojów i dziur. Nie wiesz, po co w takich warunkach ktoś sprowadził tutaj dorożkę, lecz dziękujesz mu za tę lekkomyślność. Nagle dostrzegasz w oddali trzech uzbrojonych jeźdźców. To na pewno ludzie Korzaka! Nie masz szans na ucieczkę, musisz:

Popędzić prosto na nich i spróbować się przebić, licząc na to, że Brońska trafi chociaż jednego z nich. [19](#)

Zboczyć z drogi i zaryzykować zjazd w dół stokiem. [37](#)

## **56 (Ścigany)**

Nie masz zamiaru wdawać się w żadne interesy z tym bandytą. Wiesz, że ludzie pokroju Korzaka mają spore wpływy, więc wrócisz do Warszawy i przez kilka tygodni będziesz siedział cicho. Później spróbujesz rozeznać się wśród miejscowych alfonsów – a niektórych poznałeś całkiem dobrze podczas swoich „odysei” po przybytkach rozkoszy – czy mężczyzna ma również swoich ludzi w stolicy. Spałbyś znacznie lepiej, gdybyś wiedział, że nikt nie dybie na Twoje życie. Ale póki co musisz wydostać się z tych przeklętych gór.

Jeśli posiadasz Informację #5 przejdź paragrafu [58](#), w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu [32](#).

## 57 (Ścigany)

Pocisk roztrzaskuje czaszkę nieszczęśnika, rozrzucając odłamki kości i mózgu we wszystkie strony. Mężczyźni, nie zważając na Twoje rozkazy, zrywają się z ziemi i uciekają przed siebie. Ty również uciekasz, nawet szybciej niż Twoi przeciwnicy. Sam nie wierzysz w swoje szczęście, udało Ci się! Wymknąłeś się Korzakowi!

Po trzech dniach spokojnie jesz porządny obiad w stolicy. Władze przyjęły Twoje zgłoszenie, ten bydlak będzie skończony. Po pewnym czasie dostajesz wezwanie do sądu, gdzie zeznajesz ochoczo, patrząc rozbawiony na Korzaka siedzącego potulnie na ławie oskarżonych.

Dostał grzywnę. Ty trafiasz za kratki. Zostałeś oskarżony o zabójstwo jednego z ludzi Korzaka. W końcu byli bezbronni, a Ty miałeś broń i pałałeś żądzą zemsty. Oskarżyciel wszystko to należycie wyjaśnia. Sąd przyznaje mu rację. Patrząc na błękitne niebo, odcięte od Ciebie przez stalowe kraty myślisz sobie z goryczą, że pod tym samym niebem, gdzieś w górach, ktoś zażywa właśnie rozkoszy w ramionach jednej z nieletnich, kuszących „dziewczyn” ponurego Natanaela Korzaka.

*Ukończyłeś grę książkową **Marcewo** zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł: **Sprawiedliwość po polsku**. Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w **Marcewo**, 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*

## 58 (Ścigany)

Ruszasz przed siebie szybkim krokiem, czując narastające, nieprzyjemnie pieczenie w ranie. Pod wieczór Twoja ręka jest już mocno spuchnięta, chyba wdało się

zakażenie. Na szczęście jesteś już w pobliżu ludzkich siedzib, jeśli Ci się poszczęści, to być może uda Ci się wyjść z tej awantury bez szwanku.

Przejdź do paragrafu [25](#).