Michał Służyński

Przesyłka

Copyright © by Michał Służyński, 2010.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Michał Służyński
Tytuł: Przesyłka
Grafiki: Grzegorz Kraciuk [okładka]
Korekta: Justyna Anna Maksoń
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Mikołaj Kołyszko, Mateusz Prochera

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

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

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

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

Wydawca oficjalny:

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

ISBN 978-83-948768-2-1
Wydanie III

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

Gry książkowe:

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

Inne:

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

We współpracy:

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

Michał Leon Służyński

Przesyłka

Spis treści:

Akcja „Miniatura” 7
Wprowadzenie 8
Prolog 9

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 Służyńskiego) oraz *Gothic: Polowanie na smoki* (Przemysława Pociechy). 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

Witam w mojej pierwszej opublikowanej grze książkowej. Wcielisz się w niej w młodego poszukiwacza przygód. Będziesz podejmował decyzje, które wpłyną na dalszy ciąg historii i doprowadzą Cię do jednego z kilku zakończeń. Zastanów się więc dobrze, która opcja jest w danym momencie najrozsądniejsza.

Witam w mojej pierwszej opublikowanej grze książkowej. Wcielisz się w niej w młodego poszukiwacza przygód. Będziesz podejmował decyzje, które wpłyną na dalszy ciąg historii i doprowadzą Cię do jednego z kilku zakończeń. Zastanów się więc dobrze, która opcja jest w danym momencie najrozsądniejsza.

Jedyne, czego potrzebujesz do zabawy, to chwila wolnego czasu, kartka papieru i coś do pisania. W trakcie gry będziesz bowiem zdobywał Informacje oznaczone pogrubionym znakiem # oraz cyfrą. Mogą one oznaczać, że prowadzona przez Ciebie postać wie o jakiejś rzeczy albo też w świecie gry zaszły jakieś zmiany. Zapisuj uzyskane Informacje, a kiedy zostaniesz zapytany, czy posiadasz określoną z nich, sprawdź to na kartce i udaj się do odpowiedniego paragrafu. Życzę miłej zabawy!

Michał Leon Służyński, 2010

Bardziej wymagających Czytelników pragnę przestrzec, że Przesyłkę spłodziłem w wieku trzynastu lat. Sądzę jednak, że kostropaty warsztat i naiwna narracja pogłębiają tylko beztroski, dziecięcy klimat przygody, stanowiący największy walor gry. Stąd też nie wprowadzam w tekście zasadniczych poprawek.

Michał Leon Służyński, 2017

Prolog

Nazywam się Thomas Willow i jestem dwudziestotrzyletnim poszukiwaczem przygód. Ostatnio, w ciągu zaledwie dwóch dni, wpadłem w niesamowite tarapaty i wygląda na to, że mam na karku ludzi najgroźniejszego zbójcy w całym Północnym Królestwie. A wszystko zaczęło się tak niewinnie...

Urodziłem się w niewielkiej wiosce u stóp Małych Gór. Mój ojciec pracował w kopalni, a ja szedłem w jego ślady, aż do momentu, gdy praca górnika zaczęła mnie nudzić. Dlatego za zaoszczędzone pieniądze kupiłem miecz i konia. Wkrótce, razem z moim wiernym towarzyszem, psem Ochłapem, wyruszyłem na południe, by szukać złota i przygód. Po kilku dniach podróży wśród lasów, natrafiłem na niewielką osadę (cóż, prawdę mówiąc, „osada" to niezbyt trafne określenie na kilka ustawionych obok siebie chat). Szybko zauważyłem, że ma w niej miejsce potyczka – czterech uzbrojonych w pałki jeźdźców usiłowało okrążyć starego mężczyznę, który starał się utrzymać ich na dystans za pomocą miecza. Nie zwlekając, dobyłem broni i rzuciłem się mu na pomoc – któż inny niż zbójcy może w grupie zaatakować starca? Po niedługim czasie, rany od ciosów mieczy i kłów Ochłapa zmusiły zbójców do ucieczki.

– Dzięki za pomoc – powiedział mężczyzna. – Gdyby nie ty, już byłoby po mnie. Kim jesteś i jak się nazywasz, dobry człowieku?

– Thomas Willow, poszukiwacz przygód. Z kim mam przyjemność?

– Nazywam się Wyrwinoga i jestem kupcem. Mieszkam tutaj razem z pomocnikami i strażnikami, których oczywiście, psia mać, nie ma wtedy, kiedy potrzeba! Mam całkiem spory sklep oraz oczywiście gospodę dla moich ludzi i podróżnych. Chodź za mną, zaprowadzę cię do niej i postawię dzban gorzałki. Mam pomysł, jak odwdzięczyć ci się za pomoc.

Jak powiedział, tak też zrobił. Kiedy już ugasiliśmy pragnienie, Wyrwinoga przeszedł do sedna sprawy.

– Moim podziękowaniem będzie łatwa i dobrze płatna praca. Co ty na to?

– Brzmi ciekawie.

– Otóż, twoim zadaniem będzie dostarczenie niewielkiej szkatułki do mojego przyjaciela, kowala Smitha, który mieszka w małej wiosce kilka mil na zachód stąd. Dostaniesz za to pięćdziesiąt denarów. Co ty na to?

– Co takiego jest w tej szkatułce?

– Nie mogę ci powiedzieć, tobie natomiast nie wolno jej otwierać. Zresztą, jest zamknięta, a klucz ma tylko kowal i ja. Twoja głowa jedynie w tym, by dostarczyć przesyłkę nienaruszoną. Przyjmujesz propozycję?

Jakże mogłem się nie zgodzić? Niecodziennie natrafia się okazja na zarobienie pięćdziesięciu denarów w tak szybki i łatwy sposób. Wkrótce wyruszyłem w drogę. Zgodnie z przewidywaniami, po kilku godzinach dotarłem do niewielkiej wioski. Odnalazłem kuźnię kowala Smitha i, oczywiście, jego samego. Smith był wysokim, barczystym mężczyzną o jasnych włosach.

– Co cię tu sprowadza? – zapytał, gdy przekroczyłem próg kuźni.

– Przysyła mnie kupiec Wyrwinoga. Mam dostarczyć do ciebie przesyłkę – odpowiedziałem, po czym wręczyłem mu szkatułkę.

Nie wiedzieć czemu, kowal nagle zaniósł się śmiechem.

– Pracujesz dla Wyrwinogi od dawna? – spytał Smith, kiedy nieco opanował wesołość.

– Nie, to moje pierwsze zlecenie.

– No dobrze. Zobaczmy, czy nasza przesyłka zawiera to, co powinna – powiedział, po czym wziął ode mnie szkatułkę i otworzył ją wyciągniętym zza pazuchy kluczykiem. Moim oczom ukazało się sześć dużych... brył szkła?

– Tak, to właśnie to – powiedział Smith.

– Bryły szkła?! To właśnie je transportowałem? – wykrzyknąłem zdumiony.

– To nie bryły szkła – roześmiał się po raz kolejny kowal. – To coś zupełnie innego... Zaraz wszystko ci wytłumaczę, mamy tylko jeszcze jedną sprawę do załatwienia.

Wyciągnął zza pasa mały dzwonek i potrząsnął nim. W drzwiach prowadzących na zaplecze nagle pojawili się dwaj szerocy, umięśnieni mężczyźni potężnego wzrostu. Bez słowa rzucili się na mnie i powalili na ziemię, zanim zdążyłem wyciągnąć miecz. Usiłowałem odeprzeć napastników, szamocząc się, bijąc i kopiąc. Nie miałem jednak żadnych szans – już po chwili leżałem na posadzce kuźni ze skrępowanymi rękami i szmatą wepchniętą w usta. Gdyby tylko był przy mnie Ochłap! Niestety, niesforny futrzak wybrał się na przechadzkę po miasteczku.

– No dobrze, teraz możemy przejść do dyskusji – rzekł Smith. – To nie kawałki szkła, tylko diamenty. Zawsze tak wyglądają, kiedy są jeszcze nieoszlifowane. Szlifowanie ich jest moim zadaniem. Ciekawi cię pewnie, dlaczego szlifuję diamenty, skoro jestem kowalem? Ponieważ mam pewne doświadczenie w sztuce jubilerstwa. Na co dzień param się kowalstwem, a od czasu do czasu poleruję diamenty dla kupca Wyrwinogi... – kowal znów wybuchnął śmiechem.

Pewnie zaczęłoby mnie to irytować, gdybym obecnie nie miał większych zmartwień.

– Taki z niego kupiec, jak ze mnie koński zad! – kontynuował. – To zwyczajny zbój. Mieszka sobie razem ze swoimi podwładnymi w lesie, udając handlarza. Rabuje przejeżdżające okolicą transporty królewskich kosztowności z kopalń na północy. Zwykle w jego ręce trafia złoto, ale zdarzają się też diamenty. Jako że jeszcze nie są oszlifowane, przekazuje je mnie, bym je obrobił i sprzedał jubilerom w dużych miastach. Ja dostaję w zapłatę część zarobionego złota, a on ma zapewnioną dyskrecję. Oczywiście, nie może przywieźć do mnie od razu całych transportów klejnotów, a ja nie mogę ich wszystkich nagle sprzedać. Wyrwinoga dostarcza mi więc diamenty małymi ilościami, by nie wzbudzić podejrzeń u jubilerów. Czysta żyła złota!

Zaczynałem coraz bardziej się niepokoić. Dlaczego Smith mówił mi to wszystko? To nie wróżyło nic dobrego.

– Ten układ ostatnio przestał mnie zadowalać. Chciałem większej ilości złota, by móc wyjechać z tej dziury i założyć farmę na Południowych Równinach. Postanowiłem, że kiedy dostanę w swoje ręce następną dostawę diamentów, sprzedam ją i zmyję się stąd, zabierając ze sobą całe złoto. Okazuje się to dużo łatwiejsze, niż przypuszczałem: pojawiłeś się ty! Dzięki tobie mogę w spokoju opuścić tę okolicę. Jak myślisz, w co uwierzy Wyrwinoga? W to, że jego stary, zaufany człowiek go zdradził, czy też że jakiś szarak postanowił go oszukać? Gadać mogę na zdrowie, bo „kupiec" i tak nie da ci wiary... No, ale kończmy tę rozmowę, podróż czeka. Żegnaj, przyjacielu!

Po chwili w kuźni zostałem już tylko ja, skrępowany i zakneblowany. Gdy w końcu uporałem się z więzami, mogłem zacząć działać. Jakże byłem naiwny! Ten cały Wyrwinoga od początku powinien był wzbudzić moje podejrzenia. Próby przekonania go, że zostałem oszukany, nie miały sensu. W tej odciętej od świata wiosce nie było też

nikogo, kto mógłby mi pomóc w schwytaniu Smitha. Pozostało mi tylko samotnie wyruszyć w pogoń. Pomyślałem, że „kowal" będzie musiał sprzedać diamenty u jubilera w jakimś dużym mieście – najbliższym było Karbarok, leżące zresztą na drodze do Południowych Równin, o których wspominał. Postanowiłem pojechać właśnie tam, mając nadzieję, że mój przeciwnik nie zmieni planów.

Podróż była męcząca, więc zdecydowałem, by zanocować w przydrożnej gospodzie. Spory tłok mocno utrudniał znalezienie miejsca przy stole. Pozostało tylko jedno – obok postawnego orka z dużym toporem na plecach. Zrezygnowany usiadłem obok groźnie wyglądającego wojownika i zacząłem jeść wcześniej zamówioną strawę. Ork widać wyczuł moją niechęć.

– Ty się nie bać. Ulf być dobry ork. Nie lubić przemoc i kochać zwierzęta – rzekł, po czym rzucił spory kawał mięsa siedzącemu obok mnie Ochłapowi.

Przytaknąłem zdumiony, nie wiedząc, co powiedzieć i wróciłem do jedzenia. Po pewnym czasie do gospody weszło czterech mężczyzn z mieczami u pasów. Jeden z nich podszedł do mojego stołu. Miał ciemne włosy i długą, paskudną bliznę na twarzy.

– Proszę, proszę! Cóż za spotkanie, panie Willow – powiedział. – Jak widzę, postanowił pan przywłaszczyć sobie przesyłkę od pana Wyrwinogi. Dobrowolnie uda się pan z nami do naszego zwierzchnika i wszystko wyjaśni czy też najpierw mamy poderżnąć panu gardło?

Powinienem był przewidzieć, że ludzie Wyrwinogi będą mnie ścigać i nie zatrzymywać się w tej przeklętej gospodzie! Chwyciłem za rękojeść miecza, a Ochłap zerwał się z miejsca i wgryzł się w nogę zbója.

– Cholerny kundel! – krzyknął bandyta i odtrącił psa kopniakiem.

W tym momencie stało się coś, czego nikt się nie spodziewał. Ork Ulf wstał z miejsca i podszedł do zbira.

– Ty skrzywdzić zwierzę! – wrzasnął, po czym zamachnął się i uderzył mężczyznę pięścią tak, że ten oderwał się od ziemi, przeleciał w powietrzu sześć stóp i z łomotem wylądował na jednym ze stołów, wywołując wrzaski siedzących przy nim kobiet. Pozostali trzej bandyci dobyli broni i ruszyli na Ulfa. On zaś chwycił jeden ze stołów, zwalając wszystkie leżące na nim naczynia na ziemię, i rzucił nim w bandytów.

– Ulf nienawidzić przemoc! – zawył ork i zaszarżował na przygniecionych stołem zbirów.

Ze śmiechem wybiegłem z gospody, wskoczyłem na konia i nieśpiesznym kłusem pojechałem w dalszą drogę. Wkrótce na horyzoncie zamajaczyły masywne mury miasta Karbarok.

Przejdź do paragrafu **1**.

1

Stwierdzasz, że Karbarok, pomimo złowieszczo brzmiącej nazwy, to zaskakująco schludne i zadbane miasto – przynajmniej w bogatszej części, od strony której wszedłeś. Ulice są czyste, patrolowane przez strażników i poprzetykane zielenią.

Dość podziwiania! Teraz musisz skupić się na złapaniu Smitha. Właściwie do tej pory nie zastanawiałeś się, jak masz zamiar obezwładnić mężczyznę o posturze byka i podobnych mu dwóch innych zbirów. Może powinieneś szukać pomocy u straży miejskiej? Nie możesz jednak przyjść do nich z pustymi rękami, nie mając nawet pewności, że kowal rzeczywiście jest w mieście. Musisz wytropić go na własną rękę.

Do głowy przychodzą Ci dwa miejsca, od których możesz zacząć śledztwo: sklep jubilerski, w którym Smith może próbować sprzedać diamenty, lub jakaś gospoda, w której mógł się zatrzymać. Zastanawiasz się, od którego zacząć.

Jeśli chcesz udać się do jubilera, przejdź do **14**.
Jeśli chcesz sprawdzić, czy Smith zatrzymał się w gospodzie, przejdź do **23**.

2

Nie masz już czego szukać w tej części placu. Postanawiasz zatem udać się gdzie indziej.

Przejdź do **10**.

3

Wracasz na obrzeża miasta. Nic nie zmieniło się od czasu, kiedy byłeś tu ostatnio. Czego innego mogłeś się spodziewać?

Jeśli chcesz udać się do karczmy, przejdź do **20**.
Jeśli chcesz pójść do sklepu jubilerskiego, przejdź do **15**.
Jeśli chcesz udać się na północ miasta, przejdź do **10**.

4

– Chciałbym zgłosić wam ważną informację. Wiem, gdzie przebywa niejaki Smith, który ma diamenty złupione z królewskiego transportu.

– Masz pan na to jakieś dowody?

– Wczoraj zostałem przez niego napadnięty! Wiem też, dla kogo pracuje.

– To nie wystarczy. Wróć do nas, jeśli będziesz miał jakieś dowody.

– Ale...

– Takie jest prawo. Nie możemy zrobić niczego bez dowodów. Nie myśl pan, że nam się to podoba... Nic nie mogę zrobić.

Zagryzasz wargi i wychodzisz z posterunku. Musisz udać się do rzeźni i zdobyć jakieś dowody! Nagle czujesz, że musisz opróżnić pęcherz. Jako że nigdzie nie widzisz rynsztoka, skręcasz w małą alejkę, by tam dyskretnie załatwić swoje potrzeby. Prosisz Ulfa, by na Ciebie poczekał. Ochłap natomiast nie zamierza się z Tobą rozstawać i drepcze Twym śladem. Ten pies nie raczy się odczepić, kiedy tego chcesz, i nigdy nie ma go, kiedy akurat go potrzebujesz. Już masz zamiar sobie ulżyć, gdy nagle słyszysz znajomy głos.

– Poczekajcie tu na mnie, tylko opróżnię pęcherz – mówi.

To głos zbira Wyrwinogi, który chciał pojmać Cię w karczmie! Słyszysz jego śpieszne kroki – kieruje się w Twoją stronę! To ślepy zaułek, więc ucieczka nie wchodzi w grę.

Jeśli chcesz wykorzystać swoją przewagę i z zaskoczenia zaatakować bandytę, przejdź do **27**.
Jeśli chcesz ukryć się w cieniu, by zbir Cię nie zauważył, przejdź do **8**.

5

Jeśli posiadasz Informację **#4**, przejdź do **34**, a jeśli nie – do **11**.

6

Udajesz się na zachodnią część placu. Znajdują się tu głównie sklepy i zakłady. Wodzisz wzrokiem po szyldach z różnymi malunkami przedstawiającymi bochenek chleba, kiełbasę, deskę skrzyżowaną z piłą i inne symbole oferowanych usług. Na budynku rzeźni spostrzegasz ogłoszenie z rysunkiem przekreślonego psa i napisem w łamanym wspólnym: *„Zaginął pies. Być duży, z czarna sierść i biała plama ucho. Znalazca być nagroda. Proszę zgłaszać się do rzeźnia”*. Cóż, mało kto umie dobrze czytać i pisać. Całe szczęście, że Twoja matka nauczyła Cię tej sztuki – jeszcze pomyślałbyś, że ogłoszenie zakazuje wprowadzania psów do rzeźni.

Jeśli chcesz wejść do rzeźni, przejdź do **29**.
Jeśli chcesz pójść w inne miejsce, przejdź do **10**.

7

Postanawiasz wejść do budynku. To najwyraźniej boczne drzwi, bo pomieszczenie, w którym się znalazłeś, przypomina spiżarnię. Izba jest wypełniona półkami wręcz uginającymi się od wędlin, suszonych owoców i różnych słoików. Ochłap obwąchuje siedzącego między regałami czarnego psa z białą plamą na uchu. Chyba znalazł sobie przyjaciela. W pomieszczeniu widzisz też jakiegoś chłopaka.

– Witam, wszedłem tu w pogoni za moim psem... – mówisz.

– Nie ma problemu. Widzi pan tę suczkę? Zabłąkała się do nas wczoraj, pewnie była głodna. No to dałem jej trochę kiełbasy. Chyba jej się tu spodobało, bo ani myśli odchodzić.

– Aha... To ja już pójdę – mówisz.

Zyskujesz Informację **#2**

Przejdź do **36**.

8

Wciskasz się w najbardziej zacienione miejsce zaułka. Wstrzymujesz oddech, kiedy pojawia się Twój niedoszły zabójca. Chyba Cię nie zauważył, bo już chce załatwić swoją potrzebę, gdy nagle, nie wiadomo skąd, wyskakuje Ochłap i powala zbira na ziemię. Nie wiesz, co robić. Po krótkiej szamotaninie zbój strąca z siebie psa i uderza go pięścią. Rozlega się ciche skomlenie. W tym momencie do alejki wbiega Ulf.

– Ty znowu skrzywdzić zwierzę! Ulf ci nie wybaczyć! – ryczy, po czym chwyta zbira i rzuca nim o ścianę. Nadbiegają pozostali opryszkowie, jednak na widok rozwścieczonego Ulfa rzucają się do ucieczki.

– Wy nie uciec! Ulf was dogonić! – wrzeszczy ork i biegnie za ludźmi Wyrwinogi.

Zanosisz się śmiechem. Wiedziałeś, że Ulf na coś się przyda. Kończysz to, po co wszedłeś w tę alejkę, Ochłap tymczasem obwąchuje nieprzytomnego oprycha. Wciąż rycząc śmiechem, opuszczasz uliczkę i kierujesz kroki ku rzeźni, by zebrać więcej dowodów na winę Smitha.

Zyskujesz Informację **#4**

Przejdź do **5**.

9

Stoisz w surowym, pozbawionym ozdób przedsionku posterunku. Drzwi prowadzące do dalszych pomieszczeń są pilnowane przez uzbrojonego w halabardę strażnika.

– O co chodzi? – pyta, mierząc niespokojnym wzrokiem towarzyszącego Ci Ulfa.

Jeśli masz:
Informację **#1**, przejdź do **4**.
Informację **#1** i **#3** – do **28**.
Jeśli nie masz żadnej z nich – przejdź do **26**.

10

Siadasz na brzegu fontanny na środku dziedzińca, zastanawiając się, gdzie teraz pójść. Ochłap tymczasem gasi pragnienie wodą z fontanny.

Jeśli chcesz iść na północ placu, przejdź do **35**.
Jeśli na zachód, przejdź do **6**.
Jeśli na wschód, przejdź do **21**.
Jeśli chcesz wrócić na obrzeża miasta, przejdź do **3**.

11

Już chcesz przekroczyć próg zakładu, gdy stajesz jak wryty. W środku stoi dwóch mężczyzn – rzeźnik, którego poznajesz po zakrwawionym fartuchu, i kowal Smith! Szybko odskakujesz od drzwi i stajesz obok. Udając, że szukasz wzrokiem kogoś wśród przechodniów, przysłuchujesz się rozmowie.

– Co cię tutaj sprowadza, bracie? – pyta rzeźnik. – Myślałem, że pracujesz jako kowal w małej mieścinie na północy.

– Ostatnio interes szedł coraz gorzej, więc pomyślałem, że może w dużym mieście więcej zarobię. Nie przydałby ci się pomocnik?

– Skoro potrzebujesz pieniędzy, mogę zatrudnić cię na jakiś czas. Zawsze przyda się druga para rąk do pomocy. Myślę, że znajdzie się też u mnie miejsce, gdzie mógłbyś nocować.

– Dzięki, braciszku. Wiedziałem, że mogę na ciebie liczyć.

– Nie ma sprawy. Chodź, pokażę ci coś naprawdę wspaniałego! – mówi Smith-rzeźnik i znika w głębi zakładu. Po krokach słyszysz, że kowal podąża za nim.

Więc Smith chce przeczekać, pracując jako pomocnik w zakładzie swojego brata. Sprytny plan! Nie masz jednak czasu na rozmyślania – musisz szybko podjąć decyzję, co teraz zrobić.

Zyskujesz Informację **#1**

Jeśli chcesz zakraść się za braćmi w głąb rzeźni, przejdź do **19**.
Jeśli chcesz odejść, by móc zgłosić miejsce przebywania Smitha straży miejskiej, przejdź do **10**.

12

– Chodzi o psa... Tego z ogłoszenia. Jest w zielonej kamienicy, we wschodniej części dziedzińca. Chyba należy mi się jakaś nagroda?

– Hik! Chyba tia... – mężczyzna sięga do sakiewki. – Ale tehraz nic nie mam... Whszystko wydałem na... Hik! Piwo... – bełkocze. Cóż, będziesz musiał obejść się bez nagrody.

Zauważasz, że kiedy mężczyzna sięgał do sakiewki, wypadł z niej na podłogę jakiś udarty kawałek pergaminu. Napisane są na nim cyfry **3**,**2**,**7**,**4** (zapisz).

– Trudno, zgłoszę się po nagrodę później – mówisz i wychodzisz z karczmy.

Przejdź do **3**.

13

W wejściu staje żołnierz w skórzanej zbroi z wygrawerowanym herbem królestwa trzymający w ręku miecz.

– Nie atakuj, nie jestem bandytą! – wołasz. – Ci ludzie uwięzili mnie tutaj, gdy na własną rękę tropiłem Smitha.

– W porządku. Jesteśmy rycerzami, którym król rozkazał rozwiązanie tajemnicy napadów na transporty diamentów. Wpadliśmy na trop bandy niejakiego Wyrwinogi. Szybko przyznał się do wszystkiego i przy okazji ochoczo wsypał swoich współpracowników. Wyruszyliśmy tropem jego głównego pomocnika, Smitha i trafiliśmy tutaj – tłumaczy rycerz.

Wychodzisz z piwnicy. Smith i jeden z bandytów leżą na posadzce – pewnie zginęli w walce. Reszta stoi pod ścianą, pilnowana przez rycerzy. Rzucasz tryumfalne spojrzenie tej grupce i opuszczasz rzeźnię. Cóż, nic Ci już nie grozi, a bandyci trafią pod karzącą rękę sprawiedliwości. I choć nic nie zyskałeś w tej przygodzie, z radością wyruszasz w dalszą podróż, by szukać chwały i bogactwa!

Koniec

14

Nie wiesz, czy Twój przeciwnik zdążył po drodze oszlifować diamenty, ale co szkodzi sprawdzić? Wypytujesz przechodniów, czy w mieście znajduje się jakiś sklep jubilerski. Dowiadujesz się, że jest jeden – i to niedaleko. Po krótkiej konnej przejażdżce jesteś na miejscu. Jubiler okazuje się być niskim, niemal łysym, starym mężczyzną.

– Czego tu szukasz, młodzieńcze? – pyta.

– Potrzebuję pewnej informacji. Czy ktoś dzisiaj sprzedał panu jakieś diamenty?

– Jeden mężczyzna próbował, ale nie zgodziłem się. Tydzień temu znów ktoś napadł na transport diamentów jadący do stolicy i król zakazał w całym królestwie handlu nimi do momentu, aż złodzieje zostaną schwytani, a klejnoty odzyskane.

– A jeśli tak się nie stanie?

– Zakaz zostanie zniesiony po dwóch miesiącach.

– Jak wyglądał ten mężczyzna?

– Nie mogę zdradzać tajemnic służbo... A, zresztą, co mnie to obchodzi. To był wielki drągal, wie pan, taki, co jak się go zobaczy, to ma się ochotę wziąć nogi za pas. Chyba blondyn.

– Dziękuję za pomoc – mówisz, po czym wychodzisz ze sklepu.

Jednak Smith jest w mieście! Skoro nie udało mu się sprzedać diamentów, zapewne znajdzie sobie jakąś kryjówkę i będzie chciał przeczekać dwa miesiące. Pewnie zostanie w mieście – jakby nie było, na razie nikt go o nic nie podejrzewa, a na Południowe Równiny wiedzie stąd długa droga po niegościnnych pustkowiach. Wygląda na to, że jesteś na dobrym tropie.

Jeśli chcesz sprawdzić, czy Smith zatrzymał się w gospodzie, przejdź do **23**.
Jeśli chcesz rozejrzeć się po mieście, przejdź do **18**.

15

Udajesz się do sklepu jubilerskiego. Jubiler siedzi za ladą i siorbie zupę z talerza.

– Co cię sprowadza? – pyta.

Jeśli masz Informację **#3**, przejdź do **24**, a jeśli nie – do **32**.

16

Najwolniej, jak to możliwe, aby nie robić hałasu, kręcisz korbą. Szyfr jest prawidłowy – drzwiczki się otwierają! W środku widzisz woreczki, zapewne wypełnione denarami, i szkatułkę, w której Smith trzyma diamenty. Powoli bierzesz ją do rąk, zamykasz sejf i cichaczem wychodzisz z rzeźni.

Zyskujesz Informację **#3**

Przejdź do **10**.

17

Zamawiasz kufel piwa. Przez chwilę sączysz alkohol, zastanawiając się nad tym, co zrobić dalej w sprawie Smitha. Po ugaszeniu pragnienia płacisz i wychodzisz z gospody.

Przejdź do **3**.

18

Postanawiasz udać się w głąb miasta, by tam dalej szukać śladów Smitha. Idziesz główną ulicą, aż dochodzisz do dużego placu, stanowiącego zapewne centrum miasta. Na jego środku postawiono dużą, zdobioną fontannę. Plac otoczony jest kwadratem budynków, przetykanych uliczkami prowadzącymi w inne części miasta. W tej chwili Twoją uwagę przyciąga coś innego. Przy jednym z budynków dostrzegasz swego niedawnego wybawcę – Ulfa. Ork klęczy na ulicy i... płacze? Kiedy podchodzisz bliżej, zauważasz, że na ziemi leży pisklę i podskakuje, usiłując najwyraźniej wzbić się w powietrze i wlecieć do gniazda, z którego wypadło.

– Biedny pisklak! Co zawinił?! Ulf być smutny! – zawodzi ork.

Podnosisz pechowego malca i wkładasz go do jaskółczego gniazda pod daszkiem budynku.

– Ty dobry! Ulf być wzruszony! – mówi wdzięczny ork i ściska Cię tak mocno, że brak Ci tchu.

– Ulf będzie ci towarzyszyć i pomagać! – kontynuuje ze łzami w oczach. Cóż, wygląda na to, że jesteś skazany na towarzystwo orka.

Może okazać się przydatny, kiedy trzeba będzie użyć siły. Tymczasem musisz kontynuować śledztwo.

Jeśli chcesz iść na północ placu, przejdź do **35**.
Jeśli na zachód, przejdź do **6**.
Jeśli na wschód, przejdź do **21**.
Jeśli chcesz wrócić na obrzeża miasta, przejdź do **3**.

19

Kucasz i najciszej jak potrafisz wchodzisz w głąb rzeźni. Nadal nie słyszysz rozmowy Smithów, więc zakradasz się na zaplecze. Chowasz się za jakąś beczką i przysłuchujesz się uważnie.

– To naprawdę luksus! Wygrałem to na loterii jako główną nagrodę! – mówi rzeźnik.

– Co to? Wygląda jak stalowa szafka.

– To sejf, bracie! Krasnoludzki wynalazek, używany przez ich bankierów. Żeby go otworzyć, trzeba kręcić korbą tak, by wprowadzić tajny szyfr, który znam tylko ja! Trzymam w nim wszystkie wartościowe rzeczy. Cudo techniki!

– Właśnie coś takiego by mi się przydało. Czy użyczysz mi odrobiny miejsca w tym sejfie? Mam przy sobie szkatułkę z bardzo cennym zbiorem rzadkich kamyków. Wiesz, jak bardzo lubię kolekcjonować kamienie.

– Dobrze, skoro tak ci zależy na twoim zbiorze... – zgadza się rzeźnik. – Zapamiętaj! Szyfr to ... – szepcze na ucho bratu na tyle cicho, że nie słyszysz końcówki zdania. Nagle słyszysz trzask i chrobot „rzadkich kamyków" toczących się po posadzce – najwyraźniej szkatułka wypadła kowalowi z rąk.

– Rzadkie kamyki?! Toż to diamenty! Wiesz, bracie, jak bardzo nienawidzę kłamstw! Idę na piwo! – krzyczy brat kowala i wybiega z rzeźni.

Smith tymczasem, klnąc pod nosem, zbiera rozsypane diamenty do szkatułki. Następnie otwiera sejf, kręcąc korbą, i wkłada skrzyneczkę do środka, po czym znika gdzieś w głębi pomieszczenia. Nic więcej nie możesz już zrobić – korzystając z okazji, ostrożnie wychodzisz z rzeźni.

Zyskujesz Informację **#4**

Przejdź do **10**.

20

Wchodzisz do karczmy. Panuje tu duży zaduch. Jakiś człowiek rzuca łaszącemu się Ochłapowi ochłap mięsa. Wymyślenie imienia dla Twojego towarzysza nie było wielkim problemem.

Jeśli masz Informację **#4**, przejdź do **22**, a jeśli nie – do **17**.

21

Przechodzisz na wschodnią część dziedzińca.

Jeśli masz Informację **#2**, przejdź do **2**, a jeśli jej nie masz – do **33**.

22

Spostrzegasz rzeźnika siedzącego przy jednym ze stołów i smętnie popijającego piwo. Decydujesz się do niego przysiąść. Zamawiasz kufel i zajmujesz miejsce koło Smitha. Ten po chwili unosi głowę. Widać, że jest już solidnie pijany. Przynajmniej nie będzie stawiał wielkiego oporu przy rozmowie.

– Hik! Osso hozi? – mamrocze.

– Mam do pana pewną sprawę – odpowiadasz.

Jeśli masz Informację **#2**, przejdź do **12**, a jeśli nie – do **30**.

23

Szybko docierasz do gospody – znajduje się ona tuż przy bramie. Śmiało wchodzisz do środka.

Pomieszczenie jest zatłoczone i przesączone zapachem piwa, jadła i ludzkiego potu. Przeciskając się przez tłum, podchodzisz do karczmarza.

– Szukam przyjaciela – mówisz. – Czy zatrzymał się tutaj wysoki mężczyzna o nazwisku Smith?

Karczmarz sięga pod ladę i wyciąga niewielką tablicę ze spisem gości.

– Nie, nie było u nas ostatnio nikogo o takim nazwisku – odpowiada po chwili.

Dziękujesz za pomoc i wychodzisz z oberży. Cóż, Smith nie zatrzymywał się tu, ale to jeszcze nie oznacza, że nie ma go w mieście. Musisz szukać dalej.

Jeśli chcesz sprawdzić, czy Smith sprzedał diamenty jubilerowi, przejdź do **14**.
Jeśli chcesz udać się w głąb miasta, przejdź do **18**.

24

– Przychodzę się upewnić... Zakaz sprzedaży i kupna diamentów zostanie zniesiony po dwóch miesiącach, tak?

– Owszem, jeżeli skradzione diamenty nie zostaną odzyskane.

– Dziękuję.

Nie masz już wątpliwości, co zrobić z diamentami. Po kilku dniach jesteś już daleko od Karabarok. Dochodzisz do wniosku, że nie ma nic złego w obrabowaniu złodzieja. Wyjedziesz poza królestwo, czy też poczekasz w nim na zniesienie zakazu? To nie ma znaczenia. Masz przecież dużo czasu!

Koniec

25

Nachylasz się i widząc, że Smith nie patrzy na wejście, wślizgujesz się do środka. Zakradasz się na zaplecze. Znajduje się tu metalowa szafka, którą krasnoludy nazywają sejfem. Może uda Ci się ją otworzyć?

Jeśli uważasz, że znasz szyfr do sejfu, dodaj do siebie wszystkie jego cyfry i przejdź do paragrafu o tym samym numerze co suma obliczenia.
Jeśli nie znasz szyfru, przejdź do **37**.

26

– Eee... tylko się rozglądam – mówisz, po czym wychodzisz na zewnątrz.

Przejdź do **10**.

27

Czekasz, aż zbir wejdzie w alejkę i od razu się na niego rzucasz. Niestety, usłyszał Cię i robi unik. Sięga po miecz. Ty również wyciągasz swój oręż. Wasze ostrza kilka razy zderzają się ze sobą z metalicznym brzękiem.

– Moi ludzie, do mnie! – woła Twój przeciwnik, wiedząc, że sam Cię nie pokona. Pozostali bandyci już wbiegają w alejkę. Nie pozostajesz dłużny.

– Ulf! Ochłap! Do mnie! – krzyczysz.

– Ulf nie móc. Ulf nienawidzić przemoc – odpowiada Ci powątpiewający pomruk.

Ochłap natomiast jak zwykle gdzieś sobie poszedł.

– Ojej, przyjaciele cię opuścili, co? – mówi dowódca bandy i bierze zamach mieczem.

Parujesz jego cięcie, ale w tym momencie podbiega do Ciebie drugi napastnik uzbrojony w rapier. W ostatniej chwili odskakujesz na bok, jednak na krótką chwilę tracisz równowagę. Wykorzystuje to trzeci zbir, który doskakuje i uderza Cię pałką w głowę. Tracisz przytomność.

Przejdź do **31**.

28

– Chcę zgłosić, że w rzeźni przebywa człowiek, który miał zrabowane królowi klejnoty. Wiem też, dla kogo pracuje!

– Masz pan jakieś dowody?

– Owszem. Ukradłem mu te diamenty – wyciągasz szkatułkę w stronę strażnika.

Ten bierze ją do ręki i otwiera. Unosi brwi, widząc lśniące, oszlifowane klejnoty.

– No, no! To niebywała sprawa! Zaraz opowiesz wszystko mojemu dowódcy, a potem złożymy wizytę temu gagatkowi.

Opowiadasz dowódcy straży o tym, jak Wyrwinoga zlecił Ci zadanie dostarczenia przesyłki, a potem zostałeś oszukany przez Smitha i w pogoni za nim trafiłeś tutaj. Następnie, zgodnie z tym, co mówił strażnik, składacie wizytę Smithowi. Usiłuje się bronić, ale cios drzewcem halabardy w skroń szybko studzi jego zapał. Strażnicy przesłuchują kowala, który na Twoje szczęście szybko przyznaje się do wszystkiego i wsypuje Wyrwinogę.

Wygląda na to, że cudem wybrnąłeś z niesamowitej kabały, w jaką wpadłeś. Straż miejska, w nagrodę za pomoc przy schwytaniu złodziei diamentów, wręcza Ci niezłą sumkę. W sam raz żeby dobrze się najeść, wyspać, uzupełnić wyposażenie i ruszyć w dalszą drogę – szukać złota i przygód!

Koniec

29

Jeśli masz Informację **#4**, przejdź do **34**, a jeśli nie – do **11**.

30

– Nooo?

– Otóż, jak dobrze zna pan swojego brata? – pytasz. Zawsze przyda się trochę informacji.

– W sumie, to słabawo... Hik! Jak mieliśmy parenaście lat, obaj poszliśmy swoimi drogami... Ja zostałem czeladnikiem u rzeźnika, a on u kowala... Hik! Niewiele się widywaliśmy...

– Dziękuję za rozmowę, muszę już iść – mówisz.

Cóż, niestety nie dowiedziałeś się niczego ważnego. Rozczarowany wychodzisz z gospody i ruszasz na dalsze poszukiwania.

Przejdź do **3**.

31

Powoli otwierasz oczy. Znajdujesz się w czymś w rodzaju piwnicy. Nie masz przy sobie miecza. Rozmasowujesz bolącą głowę i z trudem wstajesz na nogi. Spoglądasz przez małe, zakratowane okno – po widoku na ulicę domyślasz się, że jesteś w piwnicy rzeźni. Ciekawe dlaczego pojmano Cię żywcem i uwięziono w tym miejscu, skoro zostałeś schwytany przez ludzi Wyrwinogi. Podchodzisz do drzwi. Tak jak myślałeś, są zamknięte. Słyszysz, że za drzwiami ktoś rozmawia, więc przykładasz do nich głowę i nasłuchujesz.

– Wtedy pomyślałem, że skoro posłaniec od Wyrwinogi się nie zjawia, to pewnie postanowił go oszukać i przywłaszczyć sobie diamenty – to głos kowala Smitha! Ciekawe z kim rozmawia?

– Zamknąłem więc kuźnię, wziąłem swoich ochroniarzy i pojechałem do Karbarok. Pomyślałem, że oszust będzie próbował sprzedać klejnoty w jakimś dużym mieście. Niestety, moja obstawa po drodze zginęła podczas napadu zbójców. Dojechałem do miasta i zacząłem prowadzić śledztwo. A resztę historii znacie sami.

– W porządku. Pokazałeś swoją lojalność wobec pana Wyrwinogi – odpowiada mu zbir, z którym walczyłeś na miecze w zaułku.

– Teraz możemy wracać do domu. Musimy jeszcze tylko znaleźć diamenty – ten łajdak zaraz pięknie wyśpiewa, gdzie je ukrył.

Nagle słyszysz donośny trzask wyłamywanych drzwi.

– W imieniu króla, poddajcie się! – krzyczy jakiś głos.

– Po moim trupie – mówi bandyta.

Słyszysz odgłos mieczy wyciąganych z pochew. Przez chwilę rozlega się szczęk żelaza uderzającego o żelazo, by zaraz ucichnąć.

– Sprawdźcie jeszcze, czy inni nie ukryli się w pozostałych pomieszczeniach – mówi głos, który poprzednio nakazywał kapitulację.

Ktoś podchodzi do drzwi, za którymi stoisz i otwiera je kopniakiem. Na szczęście zdążyłeś odskoczyć do tyłu, zanim te rozwarły się z impetem.

Przejdź do **13**.

32

– Nic wielkiego, tylko się rozglądam – odpowiadasz.

Przez kilka chwil podziwiasz wystawę pełną pięknej biżuterii, a następnie wychodzisz z zakładu.

Przejdź do **3**.

33

Po tej stronie placu znajdują się kamienice mieszkalne dla najbogatszych mieszczan – nieliczni mogą sobie pozwolić na murowane domy. Nagle zdajesz sobie sprawę, że Ochłapa nie ma u Twojego boku. Spostrzegasz tylko jego ogon niknący w uliczce między kamienicami.

– Gdzie pójść piesek? – pyta Twój towarzysz.

– Ten niesforny psiak lubi chodzić swoimi ścieżkami – odpowiadasz znudzony.

Jeśli chcesz pójść za Ochłapem, przejdź do **38**.
Jeśli chcesz pójść do innej części miasta, przejdź do **36**.

34

Ostrożnie zaglądasz do rzeźni. W środku znajduje się tylko kowal, który zajada kiełbasę, oglądając kolekcję rzeźnickich tasaków. Rzeźnik zapewne jest gdzie indziej.

Jeśli chcesz udać się w inne miejsce, przejdź do **10**.
Jeśli chcesz zakraść się do środka zakładu, przejdź do **25**.

35

Przechodzisz na północną część dziedzińca. Na wprost Ciebie wznosi się duży ratusz zbudowany z marmuru, ozdobiony licznymi rzeźbieniami i zwieńczony zegarem. Obok ratusza znajduje się jednopiętrowy budynek, nad drzwiami którego zawieszony jest szyld z namalowanymi dwiema skrzyżowanymi włóczniami i koroną – to pewnie posterunek straży miejskiej.

Jeśli chcesz wejść do siedziby straży miejskiej, przejdź do **9**.
Jeśli chcesz udać się gdzie indziej, przejdź do **10**.

36

Odwracasz się i odchodzisz w kierunku dziedzińca. Po chwili zauważasz, że Ochłap znów drepcze u Twojego boku.

Przejdź do **10**.

37

Cóż, skoro nie znasz szyfru, nie masz nic do roboty w tym miejscu. Ponownie przekradasz się koło Smitha, opuszczając rzeźnię.

Przejdź do **10**.

38

Postanawiasz sprawdzić, co takiego wywęszył Ochłap, więc biegniesz za nim. Widzisz, jak znika w drzwiach jakiejś kamienicy. Może lepiej nie ryzykować i nie wchodzić do czyjegoś mieszkania?

Jeśli chcesz zaryzykować i wejść do budynku za Ochłapem, przejdź do **7**.
Jeśli chcesz udać się do innej części miasta, przejdź do **36**.