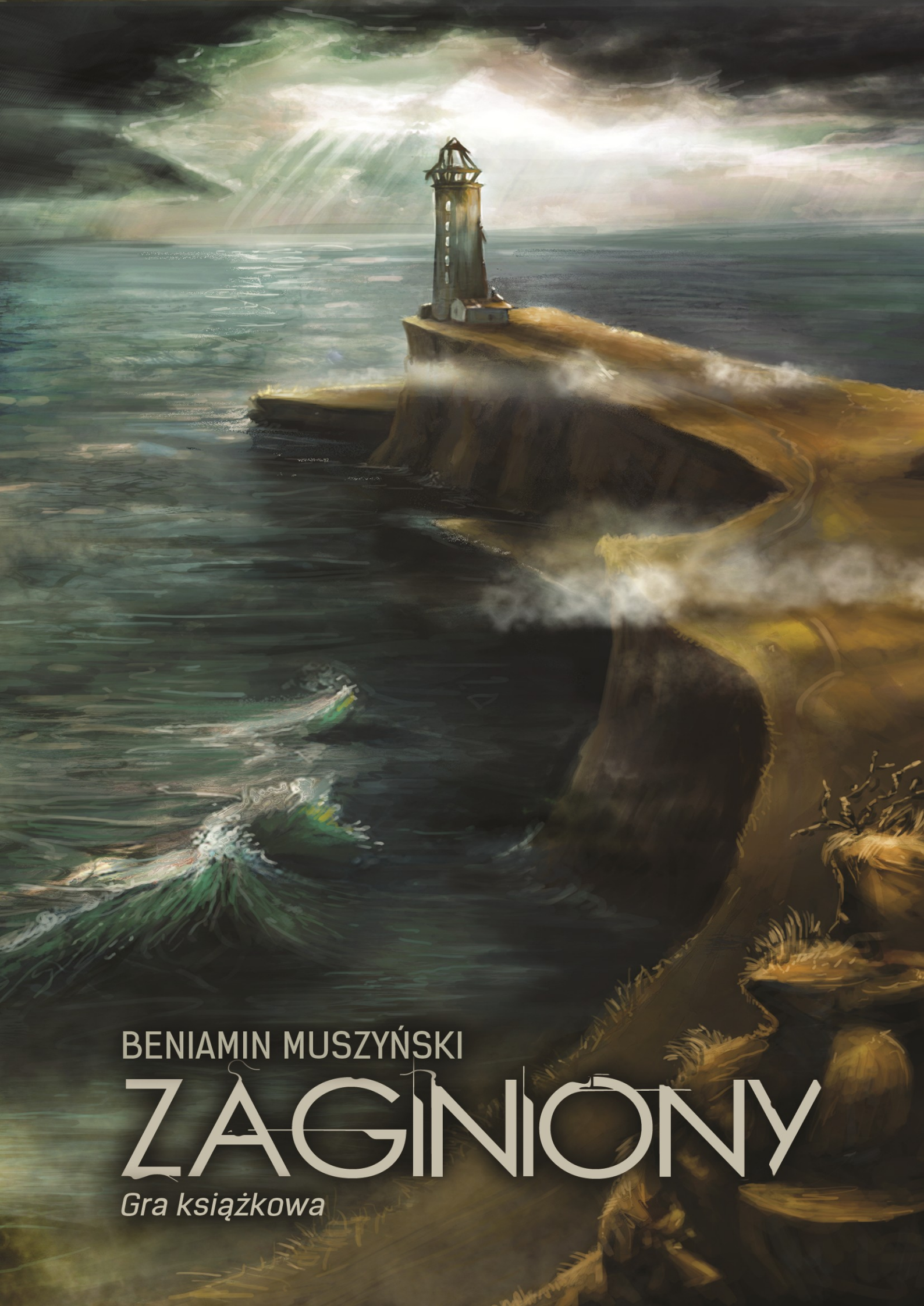


BENIAMIN MUSZYŃSKI

ZAGINIONY

Gra książkowa

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2011.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Beniamin Muszyński
Tytuł: Zaginiony
Grafiki: Martyna Szczykutowicz [okładka], Arkadiusz Ostrycharz [ilustracja po stronie tytułowej, dawna okładka wydania I]
Korekta: Justyna Anna Maksoń
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Mikołaj Kołyszko, Piotr Bąkowski

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 978-83-948768-8-3
Wydanie IV (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 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].

Beniamin Muszyński

Zaginiony

Beniamin Muszyński
Zaginiony

Mikołajowi Kołyszko. Cthulhu fhtagn!

Spis treści:

Przedmowa autora	9
Wprowadzenie	11
Prolog	12
Gdzie jest Eryk Holm?	13
Innsmouth	34
Pierwsza noc	59
Nowy dzień	86
Finał poszukiwań	128

Przedmowa autora [do wydania III, które ukazało się w druku dzięki dobrej woli i wsparciu użytkowników serwisu www.wspieram.to]

Twórczość H. P. Lovecrafta już od wielu dekad stanowi niewyczerpalne źródło inspiracji dla wielu twórców. Powieści, komiksy, utwory muzyczne i graficzne, gry komputerowe, filmy, przykładów jest wiele. Wizje Samotnika z Providence również dla mnie były bezcennym biletem wstępu do innego, pełnego kosmicznej grozy, świata. Z zapałem przeczytałem zdecydowaną większość wydanych w Polsce utworów Lovecrafta, jak i genialną biografię tego nietuzinkowego pisarza pióra S. T. Joshiego. Cthulhu fhtagn! Jednak decyzja o stworzeniu *Zaginionego* właśnie w realiach prozy „HaPLa" nie przyszła mi łatwo.

Przede wszystkim obawiałem się ram wyznaczonych przez wpisanie się w obcy, należący do kogoś innego świat. Ten irracjonalny lęk przed gąszczem niewidzialnych ścian towarzyszył mi przez cały okres pracy twórczej. Nie ja wymyśliłem Innsmouth, dlatego wciąż czułem się intruzem w tym miejscu. Kto wie, może właśnie dlatego *Zaginiony* uzyskał swój specyficzny klimat zaszczucia, o którym opowiadali mi niektórzy czytelnicy? Ostatecznie stworzony przeze mnie bohater również trafił do obcego, wrogiego mu miejsca i musiał sprostać temu wyzwaniu. Natomiast dla mnie nie lada wyzwaniem była praca przy tym projekcie. *Zaginiony* był czwartą stworzoną przeze mnie grą książkową i pisałem go z myślą o publikacji na łamach, raczkującego wówczas, *Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru*. Miałem też pewne problemy fabularne – w zaawansowanym stadium prac musiałem niemal od zera przebudować dwa ostatnie rozdziały.

Wracając jeszcze do osoby Howarda Phillipsa Lovecrafta – była to postać niejednoznaczna, by nie rzec schizofreniczna. Z jednej strony mówimy o gentlemanie, twórczym geniuszu z nieprzeciętną wyobraźnią i człowieku altruistycznie poświęcającym czas, by pomóc rozwijać warsztat literacki swych korespondencyjnych przyjaciół. Z drugiej strony mówimy także o człowieku niezwykle ograniczonym, znerwicowanym, wulgarnym i rasistowskim. Człowieku, który z jednej strony głośno wyrażał swoje antysemickie podglądy, a z drugiej ożenił się z Żydówką. Obywatelu, który głośno krzyczy o potrzebie przyłączenia się USA do Wielkiej Wojny, lecz który pozwala swojej nadopiekuńczej matce wyrwać go z punktu poborowego. Mężczyźnie, który w kwestii obyczajowej wyznaje konserwatywne poglądy, a nie potrafi nie tylko utrzymać rodziny, ale nawet samego siebie.

Niektóre jego twarze podziwiam, innymi gardzę. I tak oto jedną z nielicznych przyjemności podczas pracy twórczej przy *Zaginionym* była świadomość, że rasista Lovecraft przewraca się w grobie (jak kebab na ruszcie) na myśl, że główny bohater dzieła osadzonego w jego uniwersum jest czarnoskóry. Tak, to było nader krzepiące :)

Koniec końców *Zaginiony* wyszedł znacznie lepiej, niż się początkowo spodziewałem, a pozytywna reakcja Was, czytelników, dała mi spory zastrzyk energii i sił do dalszej pracy twórczej. Dziękuję za to!

Beniamin Muszyński

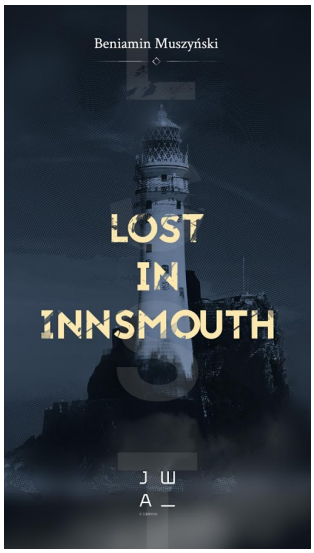
Wprowadzenie

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

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

Ponadto, podczas rozgrywki zdobywasz **Informacje** oznaczone numerami: **#1**, **#2** itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od numeru posiadanych **Informacji**. Nie musisz zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać, bądź też ukończysz grę w ogóle nie zwracając uwagi na to oznaczenie. Może się też zdarzyć, iż uzyskasz **PA**, czyli **Punkty Agresji**. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać bądź też ukończysz grę, w ogóle nie zwracając uwagi na to oznaczenie. W każdym razie, podobnie jak **Informacje**, pilnie zapisuj uzyskane **PA**.

To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, iż jesteś gotów do podjęcia wyzwania przejdź do Prologu. Życzę powodzenia!



Serdecznie zachęcamy do zakupu aplikacji Lost in Innsmouth dedykowanej na urządzenia mobilne z systemem Android. To anglojęzyczna wersja *Zaginionego* stworzona przez firmę JWA SA, a przy tym pierwszy polski gamebook przetłumaczony na język obcy!

Prolog

Arkham, późne lata '60 XX wieku

Nazywasz się Jordan Allan i wiosną tego roku skończyłeś czterdzieści cztery lata. Życie nigdy Cię nie rozpieszczało. Od dziecka zmuszony byłeś walczyć o przetrwanie w nieprzychylnym Ci świecie. Dzieciństwo i młodość spędziłeś w Harlemie, skąd urządzałeś sobie „rajdy" do innych dzielnic Nowego Jorku. Jako czarnoskóry obywatel drugiej kategorii nie mogłeś liczyć na pomoc władz, więc aby przetrwać, musiałeś zwrócić się "do ulicy". Szybko wyrobiłeś sobie pozycję w przestępczym światku, chociaż nigdy nie chciałeś osiągnąć czegoś znaczącego w tej branży. Żyjąc głównie z rabunku i hazardu, sam sobie byłeś panem, niezależnym od władzy państwowej, jak i lokalnych bossów. Niestety, ci ostatni ukrócili Twój proceder skuteczniej niż zrobiłby to niejeden sędzia. Zostałeś boleśnie ukarany za nagminne łamanie ich praw i nie szanowanie rewirów. Zmasakrowany, lecz wciąż żywy, obudziłeś się poza granicami miasta. Wiedziałeś, że powrót oznaczałby dla Ciebie wyrok. Zawsze byłeś rozsądnym gościem, odszedłeś.

Trafiłeś do Arkham, spokojnego miasta gdzieś w Nowej Anglii, którego niesamowita atmosfera urzekła Cię. Postanowiłeś tu zostać. Tutaj poznałeś swoją przyszłą żonę, z którą obecnie wychowujesz nastoletnią piękność. Podarowaliście jej imię kwiatu. Lilia jak dotąd nie sprawiała zbyt wielu kłopotów. Jednak dzisiejszego dnia zapłakana przyznała się wam do związku ze studentem pierwszego roku na Uniwersytecie Miskatonic, Erykiem Holmem. Wasza córeczka zakochała się w białym studencie i w dodatku spodziewa się dziecka. Trzymając nerwy na wodzy, spokojnie wysłuchujesz jej nieskładnego bełkotania o wolnej miłości, po czym z jeszcze większym trudem hamujesz wybuch wściekłości, gdy dziewczyna oświadcza, iż *on gdzieś zniknął zanim zdążyłam mu powiedzieć*. Spokojnie opuszczasz dom kierując się w stronę gmachu Uniwersytetu. Tam szybko lokalizujesz jednego z przyjaciół Eryka i „ustalasz", gdzie obecnie mieszka Twój przyszły zięć. Wieczorem jesteś już pod zrujnowaną kamienicą...

Przejdź do rozdziału **Gdzie jest Eryk Holm?**

Gdzie jest Eryk Holm?

1 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Mdłe, żółtawe światło natychmiast oblewa zdezelowaną klatkę schodową. Znasz specyfikę takich miejsc na tyle dobrze, żeby wiedzieć co nieco o potencjalnych lokatorach zamieszkujących takie rudery. Chłopak musiał być albo bardzo naiwny w poszukiwaniu nowych doświadczeń, albo zbyt biedny żeby mieszkać gdzie indziej. W obu przypadkach kandydat dostaje „minusa" w tabeli rekrutacyjnej na przyszłego zięcia. Kiepski żart, mimo to uśmiechasz się pod nosem i ruszasz w stronę schodów. Drewniane stopnie skrzypią niemiłosiernie, gdy wchodzisz na kolejne piętra. Twój cel to poddasze. Kiepskie miejsce – upał w lecie, niemiłosierny ziąb zimą. Znasz to z własnego doświadczenia. Gdy mieszkałeś w Wielkim Jabłku [Wielkie Jabłko (ang. *The Big Apple*) – nieoficjalna nazwa Nowego Jorku spopularyzowana w latach '20 XX wieku przez dziennikarza sportowego Johna J. Fitza Geralda] przeżyłeś w takim właśnie miejscu dwa lata, dwa cholernie długie lata bez pieniędzy i szansy na odmianę losu. Pukasz energicznie w zdezelowane, pomalowane odpryskującą już białą farbą drzwi, odganiając ponure obrazy przeszłości. Odpowiada Ci cisza. Walisz jeszcze kilka razy otwartą dłonią, robiąc przy tym sporo hałasu, jednak efekt jest ten sam. W środku nikogo nie ma, a jeśli jest, to na pewno nie ma zamiaru otworzyć. Przez moment masz ochotę wyważyć drzwi **(**14**)**, chociaż powinieneś pomyśleć o czymś bardziej „subtelnym" jak łom. Może znalazłbyś coś odpowiedniego przy kontenerach postawionych nieopodal wejścia do budynku **(**7**)**? Besztasz się, musisz przestać myśleć takimi kategoriami. Ktoś inny na Twoim miejscu po prostu poszedłby poszukać dozorcy. **(**10**)**

2 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#4**

– Nie, na pewno nie. Mało mówił, w ogóle miał problemy przyklejone do twarzy, jak cekiny. To nie moja sprawa, ale może mi powiesz, dlaczego go szukasz? To w końcu biały, narobił ci jakiś problemów?

– Nie bezpośrednio. Chcę go znaleźć i pogadać. Wyjaśnić kilka spraw.

– No dobra, skoro tak mówisz, to pewnie tak jest, nie moja sprawa. W każdym razie jakbyś miał jakieś problemy w Innsmouth to wal do Jimiego. To jeden z nas.

– Musi mieć ciężko.

– Jak każdy z braci w tych czasach. Ale jakoś sobie radzi. Mieszka tam chyba z czterdzieści lat, wprowadził się po akcji.

– Jakiej akcji? **(**22**)**

– Jak może mi pomóc? **(**28**)**

3 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Rodzina to skarb, sam chcę się szybko gdzieś zaczepić – stwierdza pogodnie chłopak. – A ty masz dzieci?

– Córkę, parę lat młodszą od ciebie.

– Musi być dumna z ojca.

– Skąd wiesz, że daje jej powód do dumy?

– Wyglądasz mi na porządnego człowieka, bracie. Twardego jak nasze skopane przez życia dupska, ale równego. Jesteś spoko.

– Ty też jesteś, jak to powiedziałeś, *spoko*.

– Staram się, człowieku. Wożę ludzi tam i z powrotem. Kiedyś, jak uzbieram trochę kasy, pójdę na studia. Naprawdę, znam się na liczbach, każdy to potwierdzi.

– Dobry cel. Ja przez większą część życia po prostu starałem się dożyć jutra.

– Tu?

– Nie. W Nowym Yorku.

– W wielkim, zgniłym jabłku, co? Musimy kiedyś pogadać w Arkham.

– Czuj się zaproszony. Moja żona świetnie gotuje.

– Skorzystam na pewno!

Rozmawiacie jeszcze chwilę, lecz zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz, żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy. W końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast prowadzeniem. **(**20**)**

4 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#6**

– Nie wiem, w każdym razie ktoś od nich przyjeżdża czasem po towary do sklepu. Normalny facet, chociaż ma trochę wyłupiaste oczy.

– Rozmawiałeś z nim kiedyś?

– Nie, zawsze tylko płaci za przejazd i siada z tyłu. Ale dobrze znam sklepikarkę u której robi zakupy. Ponoć to bardzo miły człowiek, trochę zdziwaczały, ale to normalne, jeśli się mieszka w takim miejscu.

– Więc nie mam powodów do zmartwień?

– Wiesz, to malutka społeczność. Na pewno obcy przybysz raczej nie wzbudzi sympatii, szczególnie czarny. Po prostu nie pchaj się tam, gdzie cię nie chcą.

– To raczej niemożliwe, w końcu jadę do Innsmouth.

– Tak. Wszędzie to samo, depczą nas jak pluskwy. W większych miastach bracia wychodzą na ulice. Tam biali już muszą się liczyć z naszym głosem!

– Walka to nie rozwiązanie. **(**5**)**

– Słusznie, najlepszą obroną jest atak. **(**32**)**

5 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Może nie najlepsze, ale to JEST rozwiązanie – odpowiada chłopak.

– Widziałem już ulice przemienione w pola walki i uwierz mi, nie ma w tym żadnego sensu. Wygrywa tylko śmierć, bracie.

– Ale ty żyjesz, rozmawiamy w tym gruchocie, którym jeżdżę od rana do nocy. Wygrałeś.

– Bo dałem za wygraną, uciekłem. A tobie radzę nie pchać się w żadne bagno. Jeśli ktoś każe ci walczyć, to poczekaj i sprawdź, czy sam będzie szedł w pierwszym szeregu.

– Sporo wiesz.

– Wolałby tego nie wiedzieć, uwierz mi.

– Dam ci dobrą radę: w Innsmouth nie rozpytuj wszystkich o chłopaka, zaszkodzisz i sobie i jemu.

– Będę o tym pamiętał.

Rozmawiacie jeszcze chwilę, lecz zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy, w końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast prowadzeniem **(**20**)**

6 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Nagle światło rozbłyska ponownie, a Ty zatrzymujesz się na półpiętrze, widząc stojącego przy schodach starszego mężczyznę, który właśnie wyjmuje z kieszeni szlafroka okulary. Nie możesz dać mu czasu na zapamiętanie rysów twarzy, musisz zbiec po schodach, odtrącając go **(**19**)** bądź powalić go w biegu szybkim, mierzonym ciosem. **(**35**)**

7 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Przeszukujesz okolicę śmietnika, lecz nie znajdujesz dokładnie tego, na czym Ci zależało. W Twoje ręce trafia natomiast zardzewiały sztych od łopaty. Lepsze to niż nic, choć szczerze mówiąc, liczyłeś na coś więcej. Mimo to warto chociaż spróbować **(**14**)**. Nagle uzmysławiasz sobie, co właściwie robisz; kręcisz się wokół czyichś mieszkań, planując włamanie do jednego z nich. A może właśnie teraz ktoś obserwuje Cię przez okno? Zerkasz ukradkiem w stronę szklanych oczu budynku, jednak nie dostrzegasz tam żadnego ruchu. Światła również są wygaszone, zupełnie jakby gmach był całkiem wyludniony. A jeśli policja jest już w drodze? Może powinieneś najpierw poszukać dozorcy **(**10**)**? W gruncie rzeczy masz ochotę odejść stąd jak najszybciej, jutro możesz przecież pojawić się znowu. Przypominasz sobie o znajomym, który prowadzi „usługi ślusarskie", niekoniecznie za zgodą i aprobatą właścicieli zamków. On na pewno mógłby Ci dyskretnie pomóc **(**33**)**, ma u Ciebie dług wdzięczności do spłacenia.

Jeśli posiadasz Informację **#1**, czytaj dalej ten paragraf.

Nagle uzmysławiasz sobie, iż nieomal zapomniałeś o tym, co wyśpiewał Ci ten przestraszony pijaczek. Mieszkanie numer siedem **(**24**)**, może to właśnie tam powinieneś udać się w pierwszej kolejności?

8 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#5**

– Oby to ci się nie przydało. Musisz uważać na siebie w takich miejscach.

– Spokojnie, umiem o siebie zadbać.

– To widać bracie, masz to wypisane na twarzy. To dobra twarz, silna.

– Może po prostu zmęczona...

Rozmawiacie jeszcze chwilę, jednak zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz, żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy. W końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast prowadzeniem. **(**20**)**

9 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Kierowcą okazuje się nader sympatyczny, czarny młodzieniec, który wita Cię przyjacielskim uśmiechem. *W jego wieku taka praca to prawdziwa szansa na dobry start. Przynajmniej nie będzie zajmował się rabunkami albo demonstrował na ulicy* – myślisz sobie. Siadasz w pierwszym rzędzie pustego autobusu i pytasz:

– Daleko stąd do Innsmouth?

– Powiedzmy, że nie, ale będę tam dopiero za dwie godziny. Wiesz, zwykle zbieram ludzi z okolicy i wiozę do Arkham, tak jak normalnie. Jedynie na koniec zahaczam o Innsmouth, tam nikt nie jeździ. Na pewno właśnie TAM chcesz się wybrać?

– Tak wypadło. Szukam kogoś, studenta.

– Bracie, to niezły cwaniak z tego uczniaka. Tam to dopiero można się ukryć... Czekaj! Taki wysoki, chudy chłopak?

– Powiedzmy.

– Pamiętam go, jechał ze mną jakiś tydzień temu. Tylko ja tamtędy jeżdżę, inni kierowcy nie biorą tej trasy, a ja na tym korzystam. Wiesz, zawsze to kilka centów więcej do wypłaty. Pamiętam wszystkich, którzy jadą do Innsmouth. Ciebie też zapamiętam bracie.

– Ten chłopak wracał później z tobą? **(**2**)**

– To miasteczko jest aż tak małe? **(**18**)**

10 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Po krótkich poszukiwaniach potwierdzają się Twoje skryte obawy, w tym budynku nie ma nikogo odpowiedzialnego za porządek, a przynajmniej nie zadał sobie na tyle trudu, żeby oznaczyć które z mieszkań należy do niego. Stan klatki schodowej wskazuje jednak na to, iż prawdopodobnie mieszkańcy każdego piętra od czasu do czasu zajmują się czyszczeniem tylko swojego kawałka schodów. Gdy po raz kolejny pniesz się w górę, nagle jedne z drzwi otwierają się, a z mieszkania wychodzi jakiś mężczyzna. Znasz takich. Wyniszczona nałogami cera, niechlujne, brudne ubranie i poczucie wielkiej krzywdy, jaką wyrządził mu cały świat, wypisane na twarzy.

– Wynoś się stąd, bo zostawiasz czarne mazie na ścianach! – wrzeszczy nieznajomy.

Milczysz i taktujesz go chłodnym spojrzeniem. Chyba właśnie w pełni dotarło do niego, że „nieco" górujesz nad nim posturą. Mamrocząc coś gniewnie pod nosem, zaczyna wycofywać się w stronę swojego mieszkania. Mógłbyś zwyczajnie zignorować tego głupca **(**17**)**, jednak czujesz nieodpartą potrzebę wyładowania nagromadzonej od rana złości. Może udałoby Ci się coś „wydusić" z nieznajomego awanturnika **(**21**)**?

11 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– I tak, i nie. Z tego co wiem, ludzie tam nie są rasistami. Problemem tkwi w czym innym...

– Nie lubią obcych?

– Bingo, bracie.

– Więc jeśli ktoś postanowi zajść mi za skórę, to nie dlatego, że jest czarny. Miła odmiana.

– Poważnie, uważaj tam na siebie. Wiesz, jakie są te małe miasteczka.

– Nie, ale podejrzewam, że to kumulacja wad dużego molocha.

– Pewnie tak. Ja prawie całe życie spędziłem na prowincji.

– Nie było tego dużo. Ile masz lat? Dwadzieścia? Dwadzieścia dwa?

– Rok więcej, dwadzieścia trzy. Ale już wiem, jak się dzisiaj gra w życie. Ogólnie lubię czasem popolitykować, a ty?

– Niespecjalnie. Bardziej interesuje mnie moja rodzina. **(**3**)**

– Nie interesuję się polityką. **(**34**)**

12 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#1**

– Znasz Holma? – pytasz, jednocześnie nieznacznie rozluźniając uścisk.

– Nie zabijaj mnie, naprawdę nic do was nie mam, po prostu wypiłem...

– Czy – zaciskasz dłoń – zna pan może – rozluźnienie chwytu – pana Eryka Holma? Mieszka tu na poddaszu, student.

– Tak! Tak! – haraczy nieszczęśnik – Ale on gdzieś pojechał, nie widziałem go od tygodnia. Często gadał z takim starym wariatem spod siódemki, on na pewno będzie wiedział gdzie teraz jest chłopak.

Puszczasz swojego rozmówcę i pytasz beznamiętnie:

– Co ci się stało w szyję?

Nie uzyskujesz odpowiedzi, a mężczyzna stwierdza drżącym głosem:

– Chyba wrócę do siebie, nie ma sensu tak samemu stać na schodach...

Doskonale widać, że wie, jak to wszystko działa. Teraz na pewno nie przyjdzie mu do głowy wspominać komuś o waszym spotkaniu. Zastanawiasz się, czy od razu złożyć wizytę lokatorowi spod siódemki **(**24**)**, czy też najpierw spróbować odwiedzić mieszkanie chłopaka. Nadal nie jesteś pewien, czy lepiej wyważyć drzwi samemu **(**14**)**, czy też poszukać czegoś, co mogłoby posłużyć jako łom. **(**7**)** Czujesz przyjemny zastrzyk adrenaliny, która rozlewa się po

Twoim ciele. Cokolwiek zadecydujesz, wiesz, że z całą pewnością nie masz zamiaru nadal stać tutaj bezczynnie.

13 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Biały może „bawić się" z naszymi dziewczynami ile ma siły, ale spróbuj poflirtować z jakąś ich kobietą, to w najlepszym wypadku stracisz zęby! – wykrzykuje wściekle Twój rozmówca. – Mam kuzyna na południu, tam nic się nie zmieniło, naprawdę. Cieszę się, że tutaj mogę co najwyżej oberwać po pysku.

– Gnoje... – niemal warczysz, myśląc o swojej córce.

– Wiesz, o czym mówię, nic nie możemy zrobić. Ale ty wyglądasz na takiego co nie daruje, jesteś jak ranny byk, czuję w tobie wielki gniew. Znam się na ludziach, wierz mi! Jedziesz w nieznane walczyć.

– Walka to nie rozwiązanie. **(**5**)**

– Najlepszą obroną jest atak. **(**32**)**

14 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Drzwi nie wyglądają na przesadnie solidne, chyba mógłbyś wyważyć je silnym kopnięciem **(**16**)**. Kusi Cię, aby wziąć krótki rozbieg i użyć barku **(**27**)**, jak za starych „dobrych" czasów. Wiesz, że po dostaniu się do środka będziesz musiał działać naprawdę szybko. Jeśli zostaniesz złapany, nikt nawet nie będzie próbował słuchać żadnych Twoich wyjaśnień. Masz kryminalną przeszłość i jesteś czarny, co zresztą dla większości sędziów jest w zasadzie całkowicie tożsame...

15 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Wszystko się kiedyś zmienia. Ludzie to zmieniają! My, bo przecież jesteśmy ludźmi, nawet jeśli ten kraj uważa inaczej, to zmieniamy.

– Nie warto porównywać całego kraju z bandą kretynów – stwierdzasz ponuro. – A tylko oni wrzeszczą, większość ludzi, czarnych czy białych, po prostu żyje.

– Ale ci kretyni mogą wyrzucić cię z pracy, spalić dom, zaszczuć jak psa!

– Tak to już jest ułożone, nie ważne gdzie, kiedy i z jakim kolorem skóry w tle. Taka jest cała historia. W końcu przeszłość to dziś.

– Złote myśli bracie! Naprawdę, powinieneś uderzać na ekran, a jak tam cię nie wezmą, to idź na ulice. Dużo ludzi czeka na takie słowa.

– Na razie nie mam czasu na zabawy w mesjasza.

– A tak, ten chłopaczek. Cóż, ma nadzieję, że go dorwiesz.

– Znajdę, nie dorwę. Naprawdę chcę z nim tylko wyjaśnić kilka spraw.

– Nikt nie jedzie do Innsmouth tylko żeby pogadać. Jest na to tysiąc lepszych miejsc na ziemi.

– Mam na coś szczególnie uważać?

– Na ludzi. Po prostu nie ufaj im do końca, ok?

– Na nadmiar ufności nigdy nie mogłem narzekać, ale dzięki za radę.

– Do usług bracie!

Rozmawiacie jeszcze chwilę, lecz zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz, żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy. W końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast kierowaniem. **(**20**)**

16 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#2**

Czujesz przeszywający ból mięśni w chwili, gdy Twój kopniak sięga celu. Drzwi okazały się znacznie wytrzymalsze, niż przypuszczałeś. Nie udaje Ci się ich sforsować za pierwszym razem, jednak zamek został uszkodzony na tyle, aby kolejny cios utorował Ci drogę do środka. Szybko znajdujesz włącznik światła, przekręcasz go, tym samym rozświetlając poddasze blaskiem elektryczności. **(**31**)**

17 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Pozwalasz, aby równie wściekły, co wystraszony mężczyzna na powrót zamknął się w swoim królestwie. Nie wiesz, czy taki pijaczyna posiada telefon, wolisz jednak nie ryzykować spotkania z policją. Musisz jak najszybciej dostać się do mieszkania Holma. Coraz bardziej denerwuje Cię ten chłopak, chociaż właściwe tylko raz miałeś okazje się z nim spotkać. Gdybyś wtedy wiedział, że zafunduje Ci wnuka, od razu skręciłbyś temu szczylowi kark. Odrzucasz od siebie te myśli, gdyż masz w tej chwili ważniejsze sprawy na głowie niż „stracone szanse przeszłości". Czas nagli, nieważne, czy wyważysz drzwi sam **(**14**)**, czy zrobisz to za pomocą jakiegoś narzędzia **(**7**)**, na które być może trafisz, penetrując okolice najbliższego kontenera ze śmieciami. Najważniejsze to dostać się do środka i trafić na jakiś, choćby najmniejszy, trop.

18 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#4**

– Może nie małe, co bardziej puste. Większość mieszkańców aresztowano, albo wysiedlono, w obławie jakieś czterdzieści lat temu. Ponoć cała społeczność była zdegenerowana, przemyt złota, mordy, okultyzm i cholera wie co jeszcze. Szalone białasy.

– Cała miasto zamieszane w coś takiego?

– Tak mówią. Ja myślę, że to była po prostu bardzo zamknięta społeczność i miejscowi ich nienawidzili. Wiesz, to były złe czasy, bracie. Totalny brak pracy i forsy. Może w miasteczku faktycznie się na czymś dorabiali i ktoś doniósł na nich władzom.

– Więc teraz to miasto duchów?

– Ktoś tam na pewno żyje, chyba nawet zwolniono część aresztowanych. W każdym razie dla miejscowych to martwe miasto. Każdy tylko czeka, aż ziemię przejmie państwo i zacznie się sprzedaż. Ale żyje tam jeden z nas, stary Jimie. Facet to istny wulkan energii, a na oko ma chyba z siedemdziesiątkę na karku.

– Więc lepiej nocować u niego?

– O tak. W dodatku co rano wypływa na połów i potem pichci te ryby, to prawdziwy mistrz. Pokochasz jego żarcie!

– Z pewnością – odpierasz, uśmiechając się przyjaźnie. – Powiedz mi, czy...

– ... Innsmouth to niebezpiecznie miejsce? **(**11**)**

– ... działają tam jakieś hotele albo sklepy? **(**4**)**

19 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Masz szczęście, odpychasz nieznajomego nim ten zdążył ubrać swoje okulary. Po chwili wypadasz z kamienicy, pędząc przed siebie, by po niecałej minucie zmniejszyć tempo do szybkiego marszu. Postanawiasz kluczyć przez jakiś czas pośród ciasnych uliczek Arkham, nim wrócisz do domu. W chwili obecnej bardziej zależy Ci na uspokojeniu się, niż zapewnieniu sobie bezpieczeństwa. W każdym razie dopiąłeś swego, wiesz gdzie uciekł Eryk Holm. I masz zamiar jak najszybciej ruszyć jego śladem. **(**25**)**

20 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Podróż dłuży Ci się niemiłosiernie. W dodatku co pewien czas ktoś z pasażerów ogląda się „dyskretnie" do tyłu, jakby upewniając się, czy aby nie kombinujesz tam czegoś podejrzanego. Po pewnym czasie rozmowy ludzi dziwnie milkną, a w nienaturalnej ciszy słychać wyraźnie pracę silnika wysłużonego pojazdu, który z trudem tłucze się po pełnej wertepów drodze. Spoglądasz przez okno i dostrzegasz niezwykłą panoramę portowego miasteczka, które w pewnym miejscach sprawia wrażenia morza ruin. Gdy wjeżdżacie w jego obręb, wyraźnie wyczuwasz panujące w pojeździe napięcie. Kierowca zatrzymuje maszynę i obraca się w Twoją stronę, mówiąc:

– Pojutrze o dziesiątej czterdzieści będę czekać na ciebie w tym miejscu.

– Przy tym zrujnowanym kościele?

– To był *Ezoteryczny Porządek Dagona*... – rzuca ktoś z pasażerów.

Ignorując tę uwagę, młodzieniec potwierdza:

– Tak, przy tych ruinach. Powodzenia, bracie.

Wysiadasz pośpiesznie z autobusu i obserwujesz oddalający się pojazd, który po chwili znika Ci z oczu. Tak oto splot wydarzeń doprowadził Cię tutaj, do Innsmouth.

Przejdź do paragrafu 1 w rozdziale Innsmouth

21 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Otrzymujesz PA

Błyskawicznie podbiegasz do przerażonego mężczyzny i chwytasz go za gardło. Robiłeś to niezliczoną ilość razy, nawet po tylu latach wciąż masz odpowiednie wyczucie. Uścisk jest na tyle silny, żeby nieszczęśnik nie myślał nawet o krzyknięciu, a przy tym nie dość mocny, aby trwale uszkodzić krtań. Mógłbyś go teraz puścić **(**17**)**, mając przy tym pewność, iż nie piśnie nikomu choćby słówka o Twojej wizycie, w końcu wiesz, gdzie mieszka. Z drugiej jednak strony to świetna sytuacja do uzyskania kilku cennych informacji **(**12**)**. Problem w tym, że pytając o Holma, pozostawisz po sobie pewien ślad. Wprawdzie wątpisz w to, iż mężczyzna zgłosi się na policję, chociaż nigdy nic nie wiadomo...

22 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Zimą, prawie czterdzieści lat temu, gliny aresztowały chyba z pół miasta, powysadzali nieużytki, śledztwo ciągnęło się ponoć latami. Oprócz miejscowych nikt o tym nie słyszał, władze starały się to dobrze ukryć. Sam wiem o tym praktycznie przez przypadek.

– Gruba sprawa. Wiesz o co poszło?

– Podobno o nielegalny handel złotem. Miejscowi mówią też o jakiejś zarazie, deformacjach, wodnym szatanie i ofiarach z ludzi i zwierząt.

– Brzmi świetnie.

– O tak, chyba wszystkie miejscowe legendy zawsze są takie pokręcone. Ktoś chyba napisał nawet o tym opowiadanie. Tak, tak, ten twój student mi o tym powiedział. Teraz pamiętam.

– Lovecraft?

– Nie wiem, nie przedstawiał się.

– Chodzi mi o tego pisarza.

– A... Nie wiem, może to on. Chyba tak. Nie czytałem tego. Tyrając od świtu do zmierzchu, mam mało czasu dla książek.

– Wiem, o czym mówisz...

Rozmowa zaczyna się ożywiać i chociaż do tej pory kierowałeś dyskusję bardziej w stronę codziennych spraw **(**3**)**, zauważasz, że chłopak i tak często nawiązuje do polityki **(**23**).**

23 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Polityk dużo może, naprawdę. Radio, telewizja, prasa, wszyscy słuchają tego, co masz im do powiedzenia. Nawet jeśli niczego sam nie możesz zmienić, to powiesz ludziom coś ważnego – stwierdza poważnie Twój rozmówca.

– Dla mnie to bagno. Do ludzi możesz pisać.

– Pisarze to przeżytek, mówię ci, teraz liczy się głos ulicy. Mówisz do ludzi, bez żadnych barier. Z ust do ust.

– Ludzie słuchają tylko tego, co chcą usłyszeć.

– Może tak jest, ale warto działać bracie. Pomyśl o tym.

– Przez wiele lat działałem, więc teraz zajmę się lepiej myśleniem.

– Walczyłeś?

– Powiedzmy.

– Gdzie?

– Wszędzie po trochu... Teraz unikam kłopotów.

– To co robisz w tym autobusie, bracie?

– Teraz kłopoty szukają mnie...

Rozmawiacie jeszcze chwilę, jednak zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy. W końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast prowadzeniem **(**20**).**

24 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Uzyskujesz Informację **#3**

Pukasz energicznie do drzwi, zastanawiając się, co tak właściwie powiesz, kiedy, o ile w ogóle to nastąpi, ktoś Ci otworzy. Nagle zauważasz, że w miejscu gdzie teoretycznie powinien znajdować się próg, rozbłyska światło. Drzwi lekko się uchylają.

– Kto tam? – dobiega Cię mocno stłumiony głos.

– Znajomy Eryka Holma.

– Pan po list?

– Tak – odpowiadasz natychmiast.

Słyszysz odgłos otwieranego zamka i zakładania łańcucha. Po chwili w szczelinie pomiędzy framugą, a uchylonymi drzwiami pojawia się pomarszczona dłoń trzymająca kopertę, która natychmiast zabierasz.

– Dziękuję – rzucasz krótko.

Nagle drzwi otwierają się na oścież. Spogląda na Ciebie starszy mężczyzna ubrany w wyblakły szlafrok, który oświadcza stanowczym tonem:

– Proszę mi to oddać! Pan nie jest tym, kogo opisywał Eryk! Może nie zapamiętałem wszystkich szczegółów, ale na pewno nie miał to być kolorowy po czterdziestce!

– Pana problem – stwierdzasz krótko.

– To jest bezczelność!

– Możliwe, ale mam swoje powody.

– Chwileczkę... Pan jest ojcem Lilii?

– Widzę, że pana sąsiad już się pochwalił dziewczyną.

– Zbyteczny sarkazm, proszę wejść.

Chętnie spełniasz prośbę gospodarza, choć po zamknięciu drzwi nie zaprasza Cię dalej, lecz zostajecie w przedpokoju. Przez chwilę panuje kłopotliwa cisza, którą przerywa mężczyzna, mówiąc:

– Eryk mieszka tu dopiero miesiąc i w zasadzie niedługo będzie się przeprowadzał. Pomimo tego sporo rozmawialiśmy. Ta właśnie kamienica posłużyła za pierwowzór budynku opisanego przez Lovecrafta w opowiadaniu „Muzyka Ericha Zana". Jestem znawcą jego twórczości, podobnie jak Eryk. Poznaliśmy się przypadkiem na klatce schodowej.

– Wie pan gdzie on jest?

– Obawiam się, że tak. Prawdopodobnie pojechał do Innsmouth. Nie widziałem go już

ponad tydzień. Uparcie twierdził, że Lovecraft jedynie przetwarzał rzeczywistość, częściowo ją deformując właśnie po to, aby ukryć jej prawdziwą twarz.

– Niech zgadnę, w tym całym Innsmouth również działa się akcja jakiegoś opowiadania?

– Dokładnie.

– W takim razie to wszystko, co chciałem wiedzieć. Do widzenia.

– Niech pan zaczeka! Czy pan... poszukuje go z powodu tych tajemnic?

– Nie interesują mnie żadne tajemnice, i nie radzę wciskać nosa w moje. To sprawa osobista. Żegnam.

Odchodzisz pożegnany nieśmiałym: *Mogę teraz prosić o list?*. Wprost cudownie, chłopak okazał się jakimś mitomanem, gotowym opuszczać zajęcia i przeprowadzić się tak po prostu do starej rudery, żeby poczuć atmosferę z jakiejś książki. To doprawdy cudownie wróży jego związkowi z Lilią. Opuszczasz budynek i energicznie maszerujesz w stronę domu. Cóż, właściwie lepszy ekscentryczny, biały zięć niż żaden. Masz tylko nadzieje, że szybko odnajdziesz go w tym całym Innsmouth i powiadomisz o jego rychłym ślubie z Twoją córką. Będzie dobrym panem młodym. Musi, inaczej skręcisz mu kark **(**25**).**

25 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Udaje Ci się bez przeszkód wrócić do domu, gdzie już od progu wita Cię karcące spojrzenie żony i pełen nadziei wzrok córki. Nie masz ochoty na rozmowę, rzucasz więc tylko:

– Udało się, wiem gdzie jest. Jutro tam pojadę.

Doskonale znanym domownikom gestem machnięcia obiema dłońmi informujesz, że dziś chcesz mieć spokój. Posłuchają Cię, masz autorytet. Szkoda tylko, że okazał się on zbyt mały, aby zniechęcić Lilię do rozkładania ud przed pierwszym, w dodatku białym, durniem, który wyzna jej miłość. Pieprzony świat. Masz ochotę po prostu się położyć. Jutro z samego rana pójdziesz na dworzec i odpiszesz sobie wszystkie godziny odjazdów do Innsmouth. Chyba gdzieś słyszałeś tę nazwę. Nie wiesz wprawdzie jak daleko od Arkham znajduje się to miasto, czy też może wieś, jednak jesteś pewien, iż to miejsce jest gdzieś w tym stanie. Zresztą, gdziekolwiek by to nie było i tak tam pojedziesz. To sprawa honoru! Zarówno Lilli jak i Twojego.

Jeśli posiadasz Informację **#3**, nadal czytaj ten paragraf. W przeciwnym razie przejdź do paragrafu 36.

Przed zaśnięciem chcesz jeszcze przeczytać list, który zostawił Holm. Drań, mógł go zostawić Lilli, ale widać bardziej ufał jakiemuś pokręconemu sąsiadowi niż swojej dziewczynie, a właściwie już przyszłej żonie, o czym dowie się, gdy tylko go odszukasz. Otwierasz kopertę i wyjmujesz starannie złożoną kartkę. Okazuje się, że to jedynie krótka notatka informująca, iż w Innsmouth ma zamiar porozmawiać z niejakim Walterem Krangiem, który *wydaje się wiedzieć wystarczająco dużo, aby sądzić, iż zna choć część spośród bluźnierczych tajemnic Innsmouth.* Dochodzisz do wniosku, że ten studencik zdecydowanie za dużo przysiaduje wśród książek. Dlaczego, pisząc składającą się raptem z kilku zdań wiadomość, aż trzy razy podkreślał bluźnierczy wymiar czegoś tam? Zresztą jeśli tylko zapewni Twojej córce godziwe życie, to jak dla Ciebie może nawet pisać całe tomy o wszelkich bluźnierstwach.

Póki co, musisz go najpierw odszukać... **(**36**)**

26 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Więc załatw je szybko i pomyśl o tym, co jest naprawdę ważne.

– Dla mnie to jest teraz najważniejsze.

– Widzę.

Rozmawiacie jeszcze chwilę, jednak zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz, żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy. W końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast prowadzeniem **(**20**).**

27 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Bierzesz rozpęd i z furią nacierasz na drzwi. Z głośnym hukiem ustępują, na skutek czego wpadasz do środka. Zamek okazał się znacznie silniejszy niż przypuszczałeś, dobrze że użyłeś całej siły do sforsowania tej przeszkody. Wiesz, że zaczął się wyścig z czasem, na pewno ktoś z mieszkańców dzwoni już na policję albo zamierza to zrobić. Po chwili poszukiwań trafiasz na włącznik światła, przekręcasz go, zalewając ponure poddasze elektrycznym światłem **(**31**)**.

28 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Możesz tam nabrać sił, wiesz... Przespać się, zjeść coś. Byłem raz w Innsmouth, żeby go odwiedzić. Ten stary drań świetnie gotuje! Ma chyba z siedemdziesiątkę na karku, a nadal sam łowi. Jak dla mnie, to prędzej pójdzie na dno oceanu niż pod ziemię.

– To portowe miasto?

– O tak. Chyba nie wiesz gdzie jedziesz, co? Chłopak musiał ci nieźle dopiec, skoro pędzisz za nim w ciemno.

Milczysz wymownie, dając do zrozumienia, że nie chcesz poruszać tego tematu.

– W porządku, rozumiem cię bracie, chcesz go dorwać. Jeszcze trochę a biały zmusi cię do podtarcia sobie tyłka, a potem obniży pensję za to, że zrobiłeś to niedokładnie. Trzeba walczyć o swoje prawa.

– Święta prawda. **(**13**)**

– Nie interesuję się polityką. **(**34**)**

29 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Snujesz się bez celu przez przeszło godzinę, nim ponownie stajesz przed mieszkaniem Eryka Holma. Masz tylko nadzieję, iż nie przyszedłeś za wcześnie, ale nie mogłeś już dłużej wytrzymać bezcelowej wędrówki po mieście. Ostrożnie naciskasz klamkę. Na Twoich ustach zakwita szeroki uśmiech. Drzwi są otwarte. Wchodzisz pewnie do środka i po krótkiej chwili

poszukiwań znajdujesz włącznik światła. Przekręcasz go, zalewając pomieszczenie mdłym, elektrycznym blaskiem. **(**31**)**

30 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– I tak już dosyć na nas plują. A teraz tylko kawał stali, albo parę gram ołowiu mówi innym, że lepiej z tobą nie zadzierać. Takie czasy.

– Raczej ludzie.

– Mądrze. To wszystko my, to nasz świat. O!

Rozmawiacie jeszcze chwilę, jednak zauważasz w oddali czekających przy przystanku ludzi i przesiadasz się do tyłu. Nie chcesz, żeby chłopak miał przez Ciebie jakieś problemy, w końcu ktoś życzliwy mógłby donieść, że kierowca cały czas zajmuje się rozmową „z innym czarnym" zamiast prowadzeniem **(**20**).**

31 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Tak jak przypuszczałeś, jest to typowe, obskurne poddasze. Mdłe światło sączy się z brudnej żarówki zawieszonej na haku wkręconym do jednej z belek. Dobrze, że chociaż wiodący do niej kabel posiada izolację. Biurko, dwa krzesła i łóżko polowe to całe wyposażenie, nie ma nawet piecyka. Być może to miejsce zostało wynajęte tylko czasowo i wyłącznie na wyraźne życzenie Eryka Holma. Zimy w takich warunkach po prostu nie da się przetrwać. Podchodzisz do zawalonego jakimiś papierami oraz książkami biurka. Zauważasz, że większość pozycji należy do tego samego autora, jest nim niejaki „H. P. Lovecraft". Nigdy nie słyszałeś o kimś takim, chociaż w życiu przeczytałeś całkiem sporo książek. Dochodzisz do wniosku, iż musi być to jakiś niszowy, młodzieżowy twórca. Zauważasz, że na kartce wyrwanej z zeszytu i przyłożonej jedną z książek widnieje podkreślony zapis: „*z Arkham do Innsmouth, jutro 12:30, dworzec główny, pytać o ten autobus, bilet tani*" obok zapisana została data sprzed ponad tygodnia. Bingo! Zabierasz kartkę i wychodzisz z mieszkania, gasząc za sobą światło. Wyjmujesz z kieszeni chusteczkę i przecierasz wyłącznik, po czym gasisz światło na klatce schodowej i pośpiesznie schodzisz na dół **(**6**).**

32 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Mój kuzyn, nie ten z południa, ciągle to powtarzał. To chyba jakaś stara formułka, pewnie z Rzymu. Rzymianie zawsze mieli dobre gadki. Pewnie wymyślali je za nich ich niewolnicy, a jeśli tak, to na sto procent musieli być czarni.

Wybuchasz śmiechem.

– Słuchaj... To miasteczko nie jest ciekawym miejscem, masz coś tak na wszelki wypadek? – pyta niespodziewanie kierowca.

– Może być niebezpiecznie?

– Nie wiem. Jeszcze przed wojną w całej okolicy to parszywe miejsce cieszyło się naprawdę bardzo złą sławą. Gdzieś tak czterdzieści lat temu wpadł tam tabun glin, pozamykali chyba z połowę mieszkańców, powysadzali domy. Poszło o złoto, tak słyszałem.

– A teraz?

– Pusto, nie ma tam nawet posterunku. To taka oaza w tym szalonym świecie, jakby wielki zegar stanął, a czas nie płynął. Jeżdżę tamtędy już od paru lat i nie zauważyłem ani jednego nowego budynku. Ani jednego!

– Więc pewnie nie lubią tam obcych.

– A gdzie ich lubią?

– Słuchaj... Masz pod ręką coś, co mogłoby mi się przydać? Nie mam nawet brzytwy.

– Głupia sprawa... Pod siedzeniem trzymam toporek, ale rozumiesz, nie mogę jeździć bez żadnego wsparcia. Mam tylko nóż, mogę ci pożyczyć, tylko wiesz...

– Sprężynowy?

– Tak... Dosyć długi... Z czymś takim mogą być problemy, jak ktoś cię przyłapie.

– Sam mówiłeś, że tam nie ma glin. Biorę. **(**8**)**

– W takim razie pasuję, wolę nie mieć problemów. Gliny po znalezieniu czegoś takiego przy mnie postarałyby się o nagłośnienie sprawy. **(**30**)**

33 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Opuszczasz ponurą kamienice i ruszasz pośpiesznie w stronę swojej dzielnicy. Po drodze składasz wizytę „ślusarzowi". Na szczęście jest u siebie, tej nocy najwyraźniej nie

poszedł do „pracy”. Obok niego kręci się jakiś młodzik, zapewne nowy pomocnik. Przyglądasz mu się uważnie. To drobny, kościsty Mulat – ciekawe, czy tak właśnie będzie wyglądał Twój wnuk? Podajesz starszemu z mężczyzn adres, pytając przy tym:

– Dasz radę zrobić to teraz? Po prostu zostawiłbyś otwarte drzwi powiedzmy do dwunastej, pierwszej. Zrobię co mam zrobić i wyjdę. Potem wrócisz i zamkniesz. Jeśli pójdziemy tam we dwójkę, na pewno zwrócimy na siebie uwagę.

– Mi to pasuje. Powiedz tylko, czy to jednorazowa przysługa? Wiesz, jeśli chcesz mnie sprawdzić...

– Nie wracam do gry, traktuj to jako oddanie przysługi.

– Kto tam mieszka? Wiesz, chciałbym wiedzieć, czego mogę się spodziewać.

– Student. Zamek to chyba klasyczna tandeta jakiej pełno na rynku.

– Jeśli masz rację, to zejdzie mi przy tej pchełce mgnienie oka. Jeśli to coś bardziej fikuśnego, i tak dam radę. Znasz mnie bracie.

– Znam, i liczę na ciebie.

– To coś osobistego? Dzieciak ci czymś podpadł?

Kiwasz głową i wychodzisz bez słowa. Wiesz, że teraz sprawa będzie załatwiona. Musisz tylko pokręcić się trochę po okolicy, a potem wrócić do tej przeklętej kamienicy. Oby to wszystko wypaliło. Nie masz zamiaru wracać do więzienia, a już na pewno nie z powodu bękarta własnej córki. Jak tylko dorwiesz tego napalonego gnojka, to zmusisz go do ślubu, albo własnoręcznie urwiesz mu jaja **(**29**).**

34 (Gdzie jest Eryk Holm?)

– Ale ona interesuje się tobą, człowieku. Tak właśnie działa ten system. Teraz walczymy z czerwonymi, wszyscy na to patrzą, cały zachód. Dlatego rząd może sobie do woli robić porządki na własnym podwórku i nikt mu nie podskoczy. Ameryka może gnoić swoich, ale nikt nie może gnoić Ameryki, bo to strażnik wolności, chwytasz?

– Tak było zawsze, w każdym mocarstwie. **(**15**)**

– Być może. Mam teraz ważniejsze sprawy na głowie niż polityka. **(**26**)**

35 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Otrzymujesz PA

Chociaż Twoje uderzenie było stosunkowo słabe, widzisz jak nieszczęśnik dosłownie odbija się od ściany i pada na podłogę, krzycząc z bólu. Przypadkowo rozbiłeś mu nos, po drodze będziesz musiał szybko opłukać krew z pięści w jednej z licznych miejskich fontann. Masz tylko nadzieję, że nie ubrudziłeś sobie ubrania.

Wypadasz z kamienicy, pędząc przed siebie. Po chwili zmniejszasz tempo, przechodząc w szybki marsz. Postanawiasz kluczyć przez jakiś czas pośród ciasnych uliczek Arkham, nim wrócisz do domu. W chwili obecnej bardziej zależy Ci na uspokojeniu się, niż zapewnieniu sobie bezpieczeństwa. W każdym razie dopiąłeś swego. Wiesz, gdzie uciekł Eryk Holm. I masz zamiar jak najszybciej ruszyć jego śladem **(**25**).**

36 (Gdzie jest Eryk Holm?)

Zjawiasz się na dworcu około południa, mając skrytą nadzieję, iż być może jedna z kasjerek wie coś o Holmie. Niestety, czeka Cię kolejne rozczarowanie. Autobus, który przejeżdża przez Innsmouth kursuje jedynie co dwa dni, a płatności dokonuje się bezpośrednio u kierowcy. Co gorsza, właśnie dziś wypada kolejny kurs, zresztą jedyny w ciągu dnia. Jeśli za dwadzieścia minut do niego nie wsiądziesz, to Twoje poszukiwania Holma utkwią w martwym punkcie na kolejne dwa dni. Nie masz wyboru, musisz jechać. Przeliczasz pieniądze, które masz przy sobie, po czym telefonujesz do żony, informując ją o konieczności nagłego wyjazdu. Jesteś naprawdę wściekły. Musisz tak po prostu ruszyć do kompletnie obcego Ci miasta z paroma dolarami w kieszeni i bez żadnego bagażu. Niecierpliwie czekasz na pojawienie się autobusu, który, zgodnie z Twoimi przypuszczeniami, wygląda na ruinę. Wsiadasz do pojazdu i po raz pierwszy tego dnia przeżywasz miłą niespodziankę. **(**9**)**

1 (Innsmouth)

Skąpane w jesiennym słońcu, opustoszałe miasteczko prezentuje się nadzwyczaj urokliwie. Spoglądasz w stronę kompletnie zrujnowanego budynku. *Ezoteryczny Porządek Dagona*. Kto mógł wymyślić coś tak absurdalnie głupiego? Nagle dostrzegasz, że z wnętrza budowli wychodzi pies, a tuż za nim jakaś dziewczynka. Zwierzę jest naprawdę duże, pyskiem sięga Ci niemal do klatki piersiowej, natomiast jego opiekunka wygląda na nie więcej niż dwanaście lat. Mimo to postanawiasz nieco ją wypytać, dzieci naprawdę dużo wiedzą, nieważne, czy w grę wchodzi wielka metropolia, czy wyludnione miasteczko. Podchodzisz ostrożnie do dziewczynki, nie spuszczając przy tym z oka jej groźnego opiekuna.

– Witaj.

– Dzień dobry – odpowiada grzecznie.

Opiera się o mur z zamkniętymi oczyma i pozornie wydaje się pochłonięta rozmyślaniami. Nie wiesz dlaczego, ale masz wrażenie, że bez przerwy pozostaje czujna.

– Widziałaś może pewnego młodzieńca, studenta...

– Nikogo nigdy nie widziałam – odpiera, otwierając przy tym oczy.

Jest niewidoma. Nie wiesz, jak powinieneś się w tej sytuacji zachować, jednak Twoja mała rozmówczyni sama kontynuuje dialog:

– Pewnie jest panu przykro z tego powodu. Mi też, nawet bardziej. Ten student, którego pan szuka, był tu tydzień temu. Pochodził trochę po mieście, zwiedził też opuszczoną odlewnię złota Marsha i... Nie wiem co się z nim stało.

– Więc nie wiesz, gdzie mógłbym go szukać?

– Na pewno nie w Innsmouth.

– A gdzie...

– Odlewnia znajduje się kawałek na południe stąd, nad brzegiem rzeki. Trudno ją przeoczyć, to najwyższy budynek w mieście.

– Dziękuję... – odpierasz zmieszany.

– Niech pan spyta kogoś w sklepie, albo w tym całym kościele.

Dziewczyna mówiąc to, wskazuje najpierw w jednym, potem w drugim kierunku. *Dziwne dziecko* – myślisz. Rzucasz zdawkowe *miłego dnia* i odchodzisz kawałek odprowadzony cichym warczeniem psa. Chyba nie przypadłeś mu do gustu. Mimo to nieznajoma...

– Jak masz na imię? – rzucasz nagle w stronę dziewczynki.

– Sara. Po prostu Sara.

Warczenie nasila się, wobec czego ruszasz pośpiesznie na drugą stronę placu, gdzie powinien znajdować się kościół **(**6**)** i sklep **(**18**)**. Wprawdzie stoją tam jakieś budynki i o ile większość z nich faktycznie wygląda na opuszczone, o tyle żadne z nich nawet w najmniejszym stopniu nie przypomina sanktuarium...

2 (Innsmouth)

Uzyskujesz Informację **#7**

Potrząsasz ramieniem mężczyzny, który zrywa się, wrzeszcząc przeraźliwie:

– FHTAGN!!!

Przez moment wodzi niewidzącym wzrokiem, po czym najwyraźniej w pełni odzyskuje świadomość i roztrzęsiony stwierdza:

– Dziękuję za pobudkę, ten sen był tak okrutnie realny...

– To musiał być jakiś koszmar.

– O tak! – stwierdza bardziej zafascynowany, niż przestraszony sklepikarz. – W każdym razie dziękuję. Czym mogę służyć?

– Chyba tylko rozmową. Właśnie miałem niezbyt miła przygodę z psami.

– Psami? Zauważył pan jakieś w okolicy? Jakie były? Ile ich było? Czy ktoś nimi dowodził?

Twój rozmówca zadaje wszystkie te pytania jednym tchem.

– Kilka kundli... – odpowiadasz nieco zaskoczony jego reakcją.

– Ach tak... Tak... To pewnie nic poważnego...

Mężczyzna sprawia wrażenie, jakby sam padł właśnie ofiarą ataku sfory i dopiero wychodził z szoku. Postanawiasz zostawić go samego i ponownie odwiedzić kościół. Wprawdzie sędziwy kapłan traktuję Cię momentami nieco protekcjonalnie, jednak z pewnością nie brak mu szczerych intencji. A już na pewno jest bardziej zrównoważony niż ten ekscentryczny sklepikarz, którego żegnasz właśnie zdawkowym *do widzenia*. Po wyjściu z budynku ruszasz w stronę kościoła, mimowolnie obrzucając opustoszałą okolicę bacznym spojrzeniem. Nigdzie nie dostrzegasz psów, Sara również gdzieś przepadła. Myślisz o towarzyszącym dziewczynie stworzeniu, dochodząc do wniosku, iż ostatecznie wolałbyś ponowne spotkanie ze sforą kundli, niż starcie z tym „potworem” **(**20**)**.

3 (Innsmouth)

Ponownie zagłębiasz się w kręte uliczki Innsmouth, desperacko wypatrując jakichkolwiek oznak życia. Wszystko wskazuje na to, iż ta część miasta nie jest w ogóle zamieszkana. Dochodzisz do końca uliczki i przystajesz, zaskoczony widokiem kilku psów leżących na bruku. Nie są tak duże jak opiekun dziewczynki i wyglądają na zwykłe kundle, mimo to wolisz ich nie prowokować. Szczególnie, iż jeden z nich, najmniejszy, zaczyna przeciągle warczeć. Masz zamiar zignorować to małe stado i ruszyć dalej **(**17**)**, chociaż obawiasz się nieco ich reakcji na Twoje wtargnięcie na obszar, którym „władają". Może powinieneś zawrócić? **(**9**)**

4 (Innsmouth)

Otrzymujesz **PA** oraz Informację #8

Ostrożnie wyjmujesz z wewnętrznej kieszeni marynarki nóż i naciskasz przycisk zwalniający ostrze, które wyskakuje z charakterystycznym kliknięciem. Niespodziewanie nacierasz na największe ze zwierząt, celując prosto w pysk. Mimo upływu lat wciąż masz świetny refleks. Twoje błyskawiczne cięcie osiąga zamierzony efekt. Ranione prosto w nos stworzenie, piszcząc przeciągle, rzuca się do ucieczki, a w ślad za nim podąża reszta psów, ujadając przy tym wściekle. Nie masz zamiaru czekać, aż sfora zawróci, ruszasz biegiem w stronę, z której przybyłeś. To cholerne miasto naprawdę zaczyna działać Ci na nerwy! **(**11**)**

5 (Innsmouth)

Podchodzisz do dziewczynki przywitany warczeniem jej psa, który natychmiast milknie, gdy tylko Sara kładzie mu dłoń na głowie. Może sklepikarz miał rację, mówiąc, że tylko ona nie jest zagrożona atakami bezpańskich psów.

– Nikt się o ciebie nie martwi? – pytasz, przerywając tym samym nieco kłopotliwe milczenie.

– W Innsmouth nic mi nie grozi, lepiej martw się o siebie, przybyszu. Znalazłeś już swoją zgubę?

– Nie i nie zamierzam przestać jej szukać – odpowiadasz gniewnie. – Na pewno nie wiesz, gdzie mógłby być ten chłopak?

– Nie. Jestem tylko niewidomym dzieckiem, proszę pana – odpiera dziewczynka, uśmiechając się nieprzyjemnie.

Podnosi rękę z głowy swojego pupila, który natychmiast znowu zaczyna warczeć. Najwyraźniej nie jesteś już mile widziany.

– Nie chodź nocą i nie zbliżaj się do oceanu.

– To ma być jakaś groźba? – pytasz poirytowany.

– Nie, naprawdę! To tylko dobra rada – odpowiada łagodnym, dziecięcym tonem Sara.

Odchodzisz odprowadzony kilkoma, bynajmniej nie przyjacielskimi, szczeknięciami. Masz nadzieję, że ksiądz znajdzie dla Ciebie nieco czasu. Chciałbyś nareszcie porozmawiać dłużej z kimś, kto nie jest przesiąknięty specyficzną atmosferą Innsmouth. Chyba tylko sędziwy kapłan spełnia ten warunek. *Co cię tu przyciągnęło, Holm?* – myślisz sobie, kierując się w stronę kościoła **(**10**)**.

6 (Innsmouth)

Przyglądając się zdezelowanym budynkom dostrzegasz, iż jeden z nich posiada w miarę nową elewację, a do masywnych, drewnianych drzwi prowadzących do środka przymocowano krzyż. Najwyraźniej to musi być kościół. Wahasz się przez moment, czy powinieneś wejść. Szybko dochodzisz do wniosku, że nawet w miejscu takim jak Innsmouth sanktuarium powinno być zawsze otwarte dla wszystkich. Naciskasz klamkę i bez trudu otwierasz drzwi, które, wbrew Twoim przypuszczeniem, nie wydają przy tym prawie żadnego dźwięku. Najwidoczniej miejscowy ksiądz dba o podległą mu świątynię. Zauważasz, że wyposażone są w naprawdę sporych rozmiarów skobel. Wewnątrz znajduje się kilkanaście ław i prosty ołtarz przyozdobiony jedynie metalowym krzyżem. Dostrzegasz też drzwi prowadzące na zakrystię. Nie wiesz, jakiego obrządku jest to przybytek, jednak prostota wnętrza wskazuje raczej na jakiś odłam protestancki.

– Witam! – wołasz głośno.

Nie musisz długo czekać. Po chwili z zakrystii wychodzi zdumiony, starszy ksiądz i pyta życzliwie:

– Zgubiłeś się, synu? – w jego głosie słyszysz, ledwo już słyszalny, ale wciąż obecny, angielski akcent.

– Nie ojcze, szukam pewnego chłopaka, studenta. Nazywa się Eryk Holm.

– Ach tak, pamiętam. Nocował u mnie parę dni, potem chyba odjechał.

– Jeśli tak, to nie dojechał. To... bliski przyjaciel mojej córki, już od ponad tygodnia nie dał znaku życia.

– Bardzo dziwne. Ostatni raz widziałem go chyba trzy dni temu. Chciałbym bardziej pomóc, ale niezbyt często opuszczam mury tego miejsca. Więcej wiedziałby sklepikarz albo któryś z okolicznych mieszkańców. To porządni ludzie, a przynajmniej ci z nich, którzy pojawiają się na mszy...

Chciałbyś dłużej porozmawiać z księdzem, widzisz jednak, iż sprawia wrażenie mocno czymś zaaferowanego. Chyba przerwałeś mu jakąś ważną pracę albo nader pochłaniającą lekturę. Żegnasz się i wychodzisz, w końcu zawsze będziesz mógł tutaj wrócić. Postanawiasz jeszcze rzucić okiem na sklep. **(**18**)**

7 (Innsmouth)

Na zakrystii kościoła mieści się część mieszkalna, w skład której wchodzą tylko dwa pokoje: salon i sypialnia. To miejsce wydaje się być jakby brutalnie wyrwane z innego świata i ciśnięte w sam środek Innsmouth. Ściany pokryte są ciemnobrązową boazerią, a podłogę wyściela barwny, ozdobiony roślinnymi motywami i symbolami dywan. Niemal na środku pomieszczenia, naprzeciw dużego, wygaszonego kominka, mieści się spora kanapa, zaś kilka przeszklonych szaf ustawionych w kątach zawiera co najmniej kilkaset książek. Wszystko wygląda, jakby zostało wyjęte z nastrojowej, dziewiętnastowiecznej powieści. Kapłan widząc Twoje zaskoczenie, stwierdza z dumą:

– Lata zajęło mi doprowadzenie tego miejsca do takiego stanu, to mój mały, prywatny ogród Eden. W czasach, gdy miałem więcej sił, wędrowałem po okolicy, pomagając ludziom przy ich pracy, a w zamian za to dawali mi trochę drewna, książki czy też inne niepotrzebne im szpargały.

– To naprawdę wspaniałe miejsce, ojcze. Tak... inne od reszty miasta.

– Tak, tu naprawdę można odciąć się od wielkiego świata i jego problemów.

Przytakujesz powoli, zaczynając rozumieć, dlaczego mężczyzna przez tyle lat pełni posługę w takim miejscu jak Innsmouth. Wyludnione miasteczko stanowi swego rodzaju pustelnię, w której można spokojnie żyć, nie zwracając uwagi na wszystko, co dzieje się poza jej obrębem. Chyba podobnie traktujesz swoją rodzinę, jako oazę pośród nieskończonych, przerażających głębin rzeczywistości. Twój gospodarz przynosi z sypialni poduszkę i koc, po czym kładzie je na kanapie i życzy Ci dobrej nocy. Najwyraźniej starzec bardzo wcześnie chodzi spać, albo też dzisiejszy dzień wyjątkowo go zmęczył. Odnosisz dziwne wrażenie, iż niezbyt często opuszcza on swoją „twierdzę". Nie mając nic innego do roboty, również układasz się do snu. Masz tylko nadzieję, że ta noc minie spokojnie...

Przejdź do paragrafu 52 w rozdziale Nowy dzień

8 (Innsmouth)

Podchodzisz, umyślnie starając się zrobić przy tym jak najwięcej hałasu. Dziewczynka jeszcze przez chwilę mamrocze coś pod nosem, po czym wstaje z klęczek i otrzepuje swoją sukienkę.

– Przeszkodził mi pan w modlitwie.

– Wybacz, ale czy kościół nie jest bardziej odpowiednim miejscem?

– Wasz żałosny kult mnie nie interesuje. W tym miejscu stał przybytek Dagona, więc tutaj modlę się o jego przychylność.

Odpowiedź Sary całkowicie Cię zaskakuje, wobec czego milczysz przez dłuższą chwilę. Tymczasem dziewczynka sama zaczyna mówić:

– On dał wszystko temu miastu: ryby, złoto i dar przemiany. Ludzie mogli zjednoczyć się z nim, wracając do oceanu, ale wy wszystko zniszczyliście. Słyszał pan o tych aresztowaniach czterdzieści lat temu? To wszystko podłe kłamstwa! Zamordowano prawie wszystkich zmieniających kształty na drodze ku zjednoczeniu, a tylko garstkę zamknięto na wiele lat w celach! Mordercy! I'a Dagon! I'a Hydra!

Warczenie psa, na które do tej pory nie zwracałeś uwagi, raptownie przemienia się w głośne ujadanie. Najszybciej jak tylko potrafisz, lecz nie biegnąc, opuszczasz teren zrujnowanego przybytku. Ta mała ma chyba całkiem wyprany mózg! Takie dziecko nie

powinno bredzić o jakichś pogańskich bzdurach i oddawać cześć wymyślonym bóstwom w grożącym całkowitym zawaleniem budynku. Masz ochotę natychmiast iść do księdza **(**24**)** i spytać go o tę sprawę. Z drugiej strony ingerowanie w wewnętrzne problemy takich małych społeczności kogoś z zewnątrz nigdy nie wychodzi komuś takiemu na dobre. Może lepiej żebyś zignorował dziwaczne zachowanie dziewczynki i po prostu zajął się dalszym zwiedzaniem okolicy **(**3**)**. W końcu prędzej czy później z pewnością trafisz na innych mieszkańców Innsmouth.

9 (Innsmouth)

Zawracasz, odprowadzony gniewnym ujadaniem bojowo nastawionego czworonoga i warczeniem jego towarzyszy. Zawsze lubiłeś psy. Niestety, najwidoczniej zwierzęta nie podzielały tej sympatii w stosunku do Twojej osoby.

Gdy ponownie wkraczasz na plac obok kościoła **(**10**)** i sklepu **(**15**)**, zastanawiasz się nad tym, jak radzą sobie tutejsi mieszkańcy. Przecież to praktycznie wymarłe miasto! Czy naprawdę wszyscy tylko łowią ryby i żyją z dnia na dzień, wegetując jak odpadki społeczeństwa? Co gorsza w takim miejscu naprawdę łatwo jest „zniknąć". Po raz pierwszy zaczynasz poważnie bać się o los Holma. W co ten chłopak się wpakował?

10 (Innsmouth)

Wchodzisz do kościoła, odkrywając przy tym, iż to miejsce coraz bardziej przypada Ci do gustu. Ksiądz stoi przy ołtarzu i spogląda gdzieś przed siebie nieobecnym wzrokiem. W tym momencie zdajesz sobie sprawę z tego, iż mężczyzna musi czuć się tutaj naprawdę bardzo samotny. Nagle kapłan powraca do rzeczywistości i nieco znużonym, mimo to zdradzającym oznaki szczerego zainteresowania, głosem pyta:

– Dowiedziałeś się czegoś o twoim przyjacielu, synu?

– Powiedzmy. Właściwie zwiedzałem trochę okolicę, ale trafiłem na sforę bezpańskich kundli i wolałem się wycofać.

– Były agresywne?

– Na pewno nie przyjacielskie...

– Dziwna sprawa, do tej pory nie było żadnych problemów z bezpańskimi zwierzętami. Innsmouth to w zasadzie bezpieczne miejsce.

– Pewnie tak. Chociaż dziwi mnie swoboda z jaką porusza się tutaj Sara. To przecież jeszcze dziecko, a chyba wszędzie chodzi tylko w towarzystwie swojego psa.

– Sara... No cóż, to jedyne dziecko w okolicy i przyznam szczerze, iż na razie nic nie mogę dla niej zrobić. Jej dziadek był kapłanem w tym bluźnierczym *Ezoterycznym Porządku Dagona*, zaś matka przekazała dziewczynce te pogańskie wierzenia.

– A ojciec dziecka?

– Nieznany. Wielu mówi o gwałcie na matce Sary. Faktycznie, ta kobieta od chwili poczęcia córki zdziwaczała i teraz praktycznie nie rusza się ze swojego domu, lecz moim zdaniem zawsze była nieco szalona.

– Mała wspomniała mi, że Eryk rozpytywał o starą odlewnię złota. Czy mógłby mnie tam ojciec zaprowadzić?

– Jeśli tego chcesz. Chociaż nie ma tam nic godnego uwagi.

– Byłbym wdzięczny. Każdy trop może okazać się cenny.

– Słuszna uwaga. Cóż, chodźmy zatem.

Kapłan kieruje się w stronę wyjścia, Ty zaś podążasz za nim, zadowolony z takiego obrotu sprawy. Wprawdzie nie liczysz na to, że ta wycieczka przyniesie jakiekolwiek rezultaty, jednak chciałbyś poznać południową część miasta, gdzie ponoć mieści się odlewnia. Właściwie mógłbyś z łatwością sam znaleźć do niej drogę, budynek z pewnością jest wystarczająco charakterystyczny, lecz wolisz mieć u boku kogoś, kto dobrze zna okolicę. Poza tym towarzystwo wyciszonego mężczyzny działa na Ciebie uspokajająco, a i sam kapłan sprawia wrażenie zadowolonego. W końcu prawdopodobnie na co dzień nie ma zbyt wielu okazji do rozmów. Chociaż, kto wie. Mimo wszystko nie wiesz praktycznie nic o życiu Innsmouth. Co nie zmienia faktu, iż najchętniej wyniósłbyś się z tego miejsca jak najszybciej. Niestety, póki co nie jest to możliwe. *Gdzie jesteś, Holm?!* – myślisz z wściekłością. **(**22**)**

11 (Innsmouth)

Na szczęście sfora nie rusza za Tobą. Mimo to dochodzisz do wniosku, iż lepiej będzie, jeśli resztę dnia spędzisz w jakimś pomieszczeniu, gawędząc ze sklepikarzem **(**23**)** bądź księdzem. **(**20**)**

Wchodzisz szybkim krokiem na plac, lecz przystajesz na chwilę, widząc siedzącą na ziemi Sarę, która głaskając swojego psa, pyta pozbawionym emocji głosem:

– Słyszałam straszne ujadanie. Mam nadzieję, że nie zranił pan żadnego psa? To bardzo pamiętliwe zwierzęta...

Nie odpowiadasz i ruszasz dalej, spoglądając z niepokojem na pupila dziewczynki. Coraz mniej podoba Ci się to dziwne dziecko. Co gorsza spędziłeś tu niemal pół dnia i nadal niczego konkretnego nie ustaliłeś. Po raz pierwszy zaczynasz poważnie się martwić o los Eryka Holma. Kto wie, w co też uwikłał się ten chłopak...

12 (Innsmouth)

Przechodzicie na zaplecze, gdzie mieści się część mieszkalna. Właściwie to skromna, niemal ascetycznie urządzona izba z jednym, zakratowanym oknem i klapą w podłodze prowadzącą prawdopodobnie do piwnicy. Twój gospodarz zapala lampę naftową, po czym stwierdza ponuro:

– Niestety, w prawie całym mieście nie ma elektryczności. Czasem naprawdę chciałbym się stąd wyrwać... Dałbym wszystko, żeby zdobyć pieniądze i zamieszkać w Arkham. A tak, co rano otwieram sklep i zarabiam psie pieniądze w tym miejscu...

Milczysz, słuchając cierpliwie narzekań rozgoryczonego mężczyzny. W pewnym momencie przerywa niespodziewanie i stwierdza:

– Napijmy się!

Podchodzi do jednej z szafek i wyjmuje kilka butelek. Miesza ich zawartość w dwóch szklankach i podaje Ci jedną z nich, mówiąc:

– Zdrowie!

Nie czekając na Twoją reakcje wypija duszkiem swojego drinka, po czym natychmiast zanosi się głośnym kaszlem. Próbujesz swojej porcji i wyczuwasz wódkę zmieszaną z jakimś aromatycznym syropem. Opróżniasz ze smakiem szklankę, czując na sobie baczne spojrzenie mężczyzny, który pyta nerwowo:

– Smaczne?

– Całkiem.

– Wybacz.

Chcesz coś powiedzieć, lecz świat traci raptownie wszystkie swoje barwy. Szarość zalewa wszystko, a kontury tracą swoją wyrazistość. Spadasz, choć nie czujesz uderzenia podłogi. Niczego już nie czujesz, jedynie przez kilka sekund dociera do Ciebie jakiś dźwięk. To chyba czyjś histeryczny, triumfalny śmiech...

Przejdź do paragrafu 37 w rozdziale Pierwsza noc

13 (Innsmouth)

Po chwili ruszasz za milczącym księdzem, który wydaje się być całkowicie pochłonięty własnymi myślami. Nie chcesz mu przerywać, próbując na wszelki wypadek zapamiętać drogę powrotną. Po pewnym czasie opuszczacie wymarłe miasto i wkraczacie na niemal całkowicie zarośniętą ścieżkę prowadzącą w stronę wybrzeża. W powietrzu wyczuwasz specyficzny, napływający od strony oceanu chłód. Okolica sprawia wrażenie całkowicie opustoszałej, czujesz się jakbyś spacerował po brzegu bezludnej wyspy, będąc bohaterem jednej z licznych powieści awanturniczych, które czytałeś w młodości. Droga do odległej siedziby Jimiego zajmuje wam jakieś dwadzieścia minut, a przynajmniej takie masz wrażenie. Okazuje się, iż mężczyzna mieszka poza obrębem miasta w chacie położonej zaledwie kilkadziesiąt metrów od plaży. Gdy docieracie na miejsce, kapłan nie puka do drzwi, lecz krzyczy:

– Jimie! Masz gościa!

Po chwili drzwi prowadzące do prostej, rybackiej chaty otwierają się, a w progu staje krępy, całkiem już siwy, czarnoskóry mężczyzna. Zostajesz gościnnie przyjęty przez uradowanego z tej niespodziewanej wizyty rybaka, który wywiera na Tobie niezwykłe wrażenie. Pozornie wygląda na równie starego jak ksiądz, lecz posiada zdecydowanie więcej energii, jak gdyby pokryta zmarszczkami twarz, ozdobiona resztkami całkiem już siwych włosów, była tylko maską wesołego młodzieńca. Przynosi Ci parę koców i uśmiechając się szeroko, stwierdza:

– Wybierz sobie kawałek podłogi, przyjacielu! Chętnie odstąpiłbym ci łóżko, gdybym je miał.

– Przywykłem do niewygód.

– Widzę obrączkę, więc wierzę, he he... Powiedz, co cię tu sprowadza?

– Eryk Holm, przyjechał tu jakiś czas temu i słuch po nim zaginął. To student z Arkham.

– Nie widziałem. Właściwie prawie nie chodzę do miasta, to paskudne miejsce. To dziwne, że nie przyszedł do mnie, na pewno dałbym mu gościnę. Trzeba dbać o swoich!

– To biały.

– Ach tak... I ty go szukasz?

– Mamy pewne niezałatwione sprawy między sobą. Muszę z nim porozmawiać.

– Oj sporo narozmawiałem się z różnymi ludźmi w życiu – stwierdza wesoło Twój rozmówca, uderzając o siebie pięściami. – W każdym razie nic nie słyszałem o tym studenciku.

Nieco zawiedziony kontynuujesz tradycyjną między nieznajomymi ludźmi rozmowę o niczym, którą stosunkowo szybko zakańcza Twój gospodarz oznajmiając, iż musi już iść spać. Planuje wybrać się skoro świt na połów, zapewniając Cię przy tym, że na pewno nie usłyszysz jego krzątaniny. Zaścielasz dla siebie kawałek podłogi i bardzo szybko uzmysławiasz sobie, jak bardzo odwykłeś już od takiego trybu życia. To będzie ciężka noc...

Przejdź do paragrafu 1 w rozdziale Pierwsza noc

14 (Innsmouth)

Odpychasz się rękoma od powierzchni dachu i stajesz na krawędzi, ostrożnie odwracając się twarzą w stronę ulicy. Nigdzie nie dostrzegasz sfory czworonożnych prześladowców, więc zeskakujesz na ulicę. Na szczęście unikasz uderzenia twarzą w bruk, chociaż tym razem naprawdę niewiele brakowało. Nagle zza rogu dobiega Cię wściekłe ujadanie. Nie masz zamiaru czekać, aż pojawią się psy, więc pośpiesznie wracasz na dopiero co opuszczone stanowisko. Niestety, najwidoczniej przyjdzie Ci tam pozostać jeszcze przez jakiś czas.

Postanawiasz, że kiedy tylko uda Ci się bezpiecznie zejść, to wrócisz do kościoła i krótko się pomodlisz, dziękując za ratunek. Nie jesteś przesadnie religijny, ale ostatnimi czasy znajdujesz prawdziwą pociechę z takich krótkich modlitw. Poza tym, stary kapłan wydaje się być najnormalniejszą osobą w tym podejrzanym miejscu.

Póki co, musisz niestety cierpliwie czekać. Szczególnie, iż wciąż słyszysz ciche, aczkolwiek wyraźne, warczenie dobiegające gdzieś z dołu. *Przeklęte kundle* – myślisz. **(**20**)**

15 (Innsmouth)

Wchodzisz do sklepu i pozdrawiasz zagłębionego w lekturze jakiejś rozlatującej się książki sklepikarza, który chowa ją nerwowo, gdy tylko zdaje sobie sprawę z Twojej obecności. Odchrząka znacząco, po czym pyta nieobecnym głosem:

– Czym mogę służyć?

– Po prostu postanowiłem zajść.

– Ach tak...

– Widziałem sforę psów, wolałem się wycofać...

– Słusznie, słusznie... Coraz więcej ich w okolicy. Tylko Sara może czuć się bezpieczna...

Widzisz, że Twój rozmówca najchętniej wyprosiłby Cię ze sklepu, aby wrócić do czytania. Rzucasz zdawkowe *do widzenia* i opuszczasz jego „przybytek". Dostrzegasz siedzącą nieopodal pozostałości po *Ezoterycznym Porządku Dagona* Sarę. Zastanawiasz się, czy to dziwne dziecko nie ma nic innego do roboty niż wysiadywanie całymi dniami w pobliżu tych podejrzanych ruin. Może powinieneś zamienić z nią kilka słów **(**5**)**? Z drugiej strony wolałbyś nie zbliżać się zbytnio do towarzyszącego dziewczynce psa. Zwierzę ewidentnie za Tobą nie przepada. Ostatecznie zawsze możesz wpaść też do kościoła, ksiądz na pewno znalazłby dla Ciebie chwilę czasu. **(**10**)**

16 (Innsmouth)

Gdy tylko wchodzisz między ciasne, niedbale wybrukowane uliczki Innsmouth, natychmiast ogarnia Cię dziwny niepokój. Miła, niemal sielska atmosfera, której doświadczyłeś tuż po przyjeździe, znika bezpowrotnie. Mijasz powoli rzędy opuszczonych domostw zbudowanych z nieotynkowanej cegły bądź zbutwiałego drewna, które straszą pustymi oczodołami wybitych okien i wyłamanych drzwi. Gdzieniegdzie dostrzegasz charakterystyczne otwory w murach powstałe na skutek ostrzału karabinów maszynowych. Czujesz się bardzo nieswojo, słysząc jedynie odgłos własnych kroków oraz irytujące piski mew. Chciałbyś nazwać to miejsce nostalgicznym, jednak o wiele bardziej pasuje tu określenie „ponure". Skręcasz w jedną z uliczek, kierując się mniej więcej w stronę placu, na którym wysiadłeś. Chociaż nie wygląda on na rynek miejski, o ile takowy w ogóle znajduje się w Innsmouth, wolisz trzymać się otwartych przestrzeni. Po chwili jesteś na miejscu i dopiero teraz dostrzegasz, w jak fatalnym stanie jest budynek dawnego ośrodka kultu Dagona. Tylna ściana praktycznie nie istnieje, dzięki czemu możesz zajrzeć do usłanego gruzem wnętrza. Przystajesz na chwilę, widząc klęczącą tam Sarę, rzecz jasna w towarzystwie jej czworonożnego opiekuna. Ciekawi Cię, co też dziewczyna robi w takim miejscu. Sprawia wrażenie, jakby intensywnie się modliła. Przez chwilę myślisz nad tym, czy powinieneś do niej podejść **(**8**)**, czy też raczej kontynuować zwiedzanie najbliższej okolicy. **(**3**)**

17 (Innsmouth)

Postępujesz kilka kroków, lecz mały, psi awanturnik zabiega Ci drogę, zaś jego towarzysze podnoszą się z ziemi, warcząc groźnie. Już przeżyłeś atak psa, więc wiesz jak wyglądają te zwierzęta tuż przed nim i nie masz żadnych złudzeń co do tego, jak teraz potoczą się sprawy. Stajesz nieruchomo, czując jak oblewa Cię pot. Jest już zdecydowanie za późno na ucieczkę. Jedyne co możesz zrobić, to wykorzystać te kilka chwil jakie dzielą Cię od ataku zwierząt i wspiąć się na dach najbliższego domu. **(**19**)**

Jeśli posiadasz Informację **#5**, czytaj dalej ten paragraf.

Zastanawiasz się tylko, czy wejście na dach **(**19**)**, to najlepsze rozwiązanie. Mimo wszystko zwierzęta są dość wychudzone, a więc słabe. A Ty masz nóż. Może dałbyś radę je odpędzić **(**4**)**? W końcu to tylko kundle.

18 (Innsmouth)

Jeśli jesteś w sklepie po raz drugi, przejdź teraz od razu do części C tego paragrafu.

Ciężko nazwać to miejsce sklepem, bardziej przypomina jakiś prowizoryczny magazyn. Na „ladzie", której rolę pełni zdezelowane biurko, leży ułożone w piramidę kilkanaście puszek z fasolą, narzędzia zostały oparte o ścianę; kilka łopat, kilof i grabie. Wszędzie poniewierają się tekturowe pudła. Spoglądasz na sprzedawcę, który wprost idealnie pasuje do tego miejsca. To stosunkowo młody mężczyzna, chyba gdzieś w okolicach trzydziestki, z wyłupiastymi, mętnymi oczyma oraz dziwnie bladą, nieco przetłuszczoną cerą.

– W czym mogę służyć? – pyta Cię, nie skrywając przy tym zadowolenia.

Chyba już od dłuższego czasu nie miał okazji tego powiedzieć, a przynajmniej takie odnosisz wrażenie.

– Witam. Szukam pewnego chłopaka. Nazywa się Eryk Holm, to student z Arkham. Biały – dodajesz po chwili namysłu.

– Pamiętam, kupował u mnie tydzień temu dosyć sporo puszek z fasolą. Od tamtej pory więcej go nie widziałem. Wie pan, mieszkam tu, na zapleczu. Ten interes to takie bardziej moje hobby, zarabiam w ten sposób parę dolarów i od czasu do czasu jeżdżę po drobne sprawunki do Arkham. Czasem tylko po prostu tam jadę.

Czujesz, że zaraz Twój rozmówca zacznie długi monolog, w którym będzie żalić się na swój los. Nie jesteś w nastroju do wysłuchiwania czyichś zwierzeń, pytasz więc rzeczowo:

– Gdzie jest najbliższy hotel?

– Hotel? Nie mamy czegoś takiego w Innsmouth. Już nie.

Jeśli posiadasz Informację **#6**, skup swoją uwagę na części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

– Gdzie w takim razie mogę przenocować? – pytasz poważnie zaniepokojony.

– Niech pan pyta w kościele **(6)**. Nasz ksiądz to bardzo gościnny człowiek. Może będzie też coś wiedział o pana przyjacielu...

Dziękujesz i opuszczasz sklep.

B

– W takim razie gdzie mógłbym spędzić noc?

– Niech pan porozmawia z księdzem, to bardzo gościnny człowiek. Chyba, że ma pan kogoś znajomego w Innsmouth.

– Niestety nie. Właściwie kierowca autobusu wspomniał mi o panu. Zna sklepikarkę, u której robi pan zakupy w Arkham.

– Och naprawdę? – widzisz, że mężczyzna naprawdę zainteresował się tym tematem. – Nie wiedziałem o tym... Może następnym razem powinienem porozmawiać z kierowcą?

Widząc, iż Twój rozmówca prawdopodobnie odwiedza Arkham jedynie ze względu na tę kobietę, postanawiasz ciągnąć ten temat.

– Ponoć uważa ona pana za miłego. Rozmawialiśmy o tym trochę...

– Dobrze pan zna tego człowieka?

– Powiedzmy, w każdym razie wspólni znajomi powinni rozmawiać. Może wspomnę mu o tym i zorganizuje spotkanie waszej trójki...

– Cudownie! Ach właśnie, jeśli nie ma pan gdzie spać, to służę uprzejmie gościną – stwierdza podekscytowany mężczyzna.

Uśmiechasz się triumfalnie. Dokładnie o to Ci chodziło. Zostawiasz swojego rozmówcę z jego marzeniami i wychodzisz. Może dowiesz się czegoś interesującego w kościele **(6)**, który najwyraźniej znajduje się gdzieś w okolicy.

C

W sklepie nie ma nikogo. Być może mężczyzna jest na zapleczu albo po prostu gdzieś wyszedł. Ta myśl nasuwa Ci pewien pomysł. Może i Ty powinieneś zwiedzić nieco okolicę? Raczej trudno będzie zgubić się w Innsmouth, a jest całkiem prawdopodobne, iż podczas takiej wędrówki możesz trafić na kogoś, kto pomoże Ci w poszukiwaniu Eryka. Postanawiasz najpierw zwiedzić północną część miasta. Wprawdzie sprawia wrażenie nieco opuszczonej, ale przecież nie może być całkiem wyludniona. Ostatecznie to jedynie zwykłe, senne, nadbrzeżne miasteczko, jakich pełno w Massachusetts. **(**16**)**

19 (Innsmouth)

Ostrożnie podchodzisz do najbliższego domu i powoli stawiasz stopę na blaszanym parapecie wyłamanego, o dziwo na zewnątrz, okna. Warczenie narasta, choć zwierzęta wciąż nie przypuściły ataku; to dobry znak. Stajesz na parapecie i podciągasz się na wmurowanym w ścianie wsporniku, który niegdyś służył zapewne do podtrzymywania rynny. Wspinasz się na wyjątkowo spadzisty dach, obluzowując przy tym kilkanaście ceramicznych dachówek, które z głośnym trzaskiem rozbijają się o ziemię. Wściekłe ujadanie natychmiast wypełnia całą okolicę, a Ty modlisz się, aby nie spaść. Bojąc się obrócić, leżysz przyciśnięty twarzą do dachu, czując, jak pozbawione pewnego oparcia stopy nieprzyjemnie drętwieją. Gdybyś spróbował zmienić swoje położenie, prawdopodobnie zleciałbyś razem z dachówkami wprost na ujadającą zgraję psów. Musisz zostać tu przez najbliższy kwadrans **(**14**)** i zaryzykować zejście albo uzyskać pewność, że psy odeszły na dobre, co wiąże się być może nawet z kilkugodzinnym czekaniem na tym przeklętym dachu. **(**21**)**

20 (Innsmouth)

Wchodzisz do kościoła, czując, iż prostota tego miejsca wyraźnie działa na Ciebie kojąco. Znajdujesz księdza siedzącego na ławie tuż przy wejściu i zagłębionego w lekturze sporej wielkości księgi wyglądającej na stare wydanie Biblii. Widząc Cię, zaznacza miejsce, gdzie skończył czytać tekturową zakładką i odkłada książkę. Na okładce dostrzegasz wyblakły, lecz wciąż stosunkowo dobrze widoczny, krzyż.

– Coś się stało? – pyta z niepokojem kapłan.

Najwyraźniej masz wyraźnie wypisane na twarzy wciąż targające Tobą emocje. Pokrótce streszczasz mu swoją „przygodę" z psami i pytasz, czy to normalna sytuacja w Innsmouth. Mężczyzna przybiera zatroskany wyraz twarzy i stwierdza ponuro:

– Nie, to nie jest normalne. A przynajmniej wielce niepożądane. Widziałem już kręcące się tu bezpańskie psy, właściwie ostatnimi czasy dosyć często. Do tej pory nigdy nie były agresywne. Może po prostu nie tolerują obcych?

– Może. W każdym razie chyba daruję sobie samotne wędrówki. W związku z tym miałbym pewną prośbę.

– Tak?

– Chciałbym rzucić okiem na dawną odlewnię złota.

– Cóż... Dobrze, zgoda. Wprawdzie niedługo będę odprawiał wieczorną mszę, lecz myślę, że szybko wrócimy. To niedaleko. Chociaż w zasadzie nie ma tam niczego godnego uwagi, ot ruina jakich wiele.

– Z pewnością. Po prostu chcę zobaczyć to miejsce, w końcu Eryk się nim interesował.

– A więc czegoś się dowiedziałeś o swoim przyjacielu.

– Tak. Właściwie wspomniała o tym Sara zaraz po moim przyjeździe.

– Sara... Biedne dziecko.

– Sprawia wrażenie dosyć pewnej siebie.

– Rzeczywiście... No cóż, jest zmuszona radzić sobie sama, to hartuje człowieka, nawet małego. Nikt nie znał jej ojca, prawdopodobnie została poczęta w wyniku gwałtu. Jej matka, dziwna, bardzo dziwna kobieta, nie wychodzi od wielu lat ze swojego domu w okolicach starej odlewni. Dziadek tego nieszczęsnego dziecka był kapłanem w Ezoterycznym Porządku Dagona i w tym pogańskim duchu została wychowana.

– Nie jest ochrzczona?

– Niestety. Poza tym wpojono jej nienawiść do kościoła. Właściwie traktuje mnie jakbym nie istniał, czasem tylko wybucha gniewem i bluźni, próbując mnie tym sprowokować. Zresztą, nie traćmy czasu na czcze rozmowy, synu. Chodź, zaprowadzę cię do odlewni. **(**22**)**

21 (Innsmouth)

Po około pół godzinie masz już dość bezczynnego czekania i chcesz zejść. **(**14**)** Wątpisz, żeby psy jeszcze na Ciebie czekały. Zapewne od dawna przetrząsają okolicę w poszukiwaniu czegoś do jedzenia. Chociaż kto wie, może warto by było odczekać jeszcze trochę **(**25**)**?

22 (Innsmouth)

Po drodze ksiądz streszcza Ci historię starej odlewni. Należała ona do niejakiego Marsha, który praktycznie rządził całym miastem. Nielegalnie importował on skądś orientalną, złotą biżuterię, którą na miejscu przetapiał, po czym sprzedawał jako sztaby podejrzanym, prawdopodobnie powiązanym z światem przestępczym, firmom. W mieście znajdowało się też jego biuro, obecnie już nieistniejące. Ksiądz przerywa na chwilę i wskazuje na częściowo zawaloną, jednak wciąż imponujących rozmiarów, fabrykę położoną tuż nad brzegiem przecinającego miasteczko kanału wodnego, mówiąc:

– Za kilka minut będziemy na miejscu, a tam – wskazuje na kamienny trakt prowadzący do południowej części miasta – za tymi domami znajduje się plac, przy którym stoi nieczynny hotel, zresztą chyba widzisz stąd jego drugie, najwyższe piętro. Trochę dalej jest, niestety również już nieczynna, remiza strażacka oraz otwarty co parę dni sklep, który prowadzi ktoś spoza Innsmouth. Większość mieszkańców żyje właśnie w okolicach tego placu.

Spoglądasz przelotnie we wskazanym kierunku, po czym ponownie skupiasz uwagę na odlewni. Wykonana z cegieł, nosząca wyraźne ślady dawnego pożaru, budowla wywołuje u Ciebie irracjonalny lęk.

– Czy w mieście w ogóle działa jakiś zakład? – pytasz, aby odgonić ponure myśli.

– Nie. Po aresztowaniu większości mieszkańców przed czterdziestu laty okoliczna ludność wkroczyła tutaj i spaliła, bądź nawet wysadziła, większość budynków. Nie oszczędzili nawet kościołów, działali w jakimś szaleńczym amoku, jakby naprawdę chcieli zetrzeć całe miasto z powierzchni ziemi. Innsmouth to w okolicy temat tabu, nie ma już chyba nikogo pamiętającego czasy sprzed Wielkiej Akcji, jak tutaj mówi się na policyjną interwencję.

– Czy naprawdę całe miasteczko było zamieszane w przemyt?

– Przemyt, rytualny mordy... To było złe miejsce synu, bardzo złe. Teraz już takie nie jest, wszystko przycichło...

Zatrzymujecie się w miejscu, gdzie niegdyś mieściła się główna brama. Brukowany dziedziniec również nosi śladu pożaru, a w kilku miejscach widzisz sporej wielkości kratery, które musiały powstać w wyniku jakiś eksplozji. Spoglądasz w stronę oceanu i dostrzegasz widniejącą w oddali wysepkę, na której stoi latarnia morska. Najwyraźniej żywioł zatarł już drogę prowadzącą do budowli, która dziwnym trafem uniknęła zawalenia...

Kapłan prowadzi Cię w stronę głównej hali, nakazując szczególną ostrożność. Z każdym krokiem coraz wyraźniej czujesz silny odór gnijących ryb.

– O mój Boże! – wrzeszczy idący przodem ksiądz, przystając raptownie w wejściu prowadzącym do środka hali produkcyjnej.

Stajesz obok niego i również z trudem powstrzymujesz okrzyk przerażenia. Poprzez pozbawione szyb wielkie, przemysłowe okna do środka wpadają długie kolumny światła, w blasku których dostrzegasz ogromną, kompletnie zrujnowaną przestrzeń. Nie ma tu ani śladu jakichkolwiek maszyn, za to podłogę wyściela gruba warstwa gnijącej padliny. Jest tu wszystko, począwszy od zdechłych psów, poprzez leśne zwierzęta, wszelkiej maści ptactwo oraz liczne morskie stworzenia. Gdzieś w rogu dostrzegasz spory stos ułożonych na sobie, przegniłych ciał delfinów. Na środku pomieszczenia znajduje się olbrzymi, wypełniony wodą krater. Smród jest tak intensywny, iż obaj musicie natychmiast cofnąć się niemal aż do głównej bramy i zaczerpnąć świeżego powietrza. Kapłan, śmiertelnie blady, bez słowa rusza w drogę powrotną. A Ty, chcąc nie chcąc, musisz iść za nim. Obaj widzieliście to samo, nie ma mowy o żadnej pomyłce. Wszystkie te ciała wyglądały na stosunkowo świeże, prawdopodobnie liczyły sobie mniej niż dwa tygodnie. Kto je tu przyniósł? Po co?! Gdzieś między domami dostrzegasz kogoś, chyba Sarę. Gdy ponownie zerkasz w tamtą stronę, dziewczynki już nie ma. Rzecz jasna, jeśli naprawdę ją wdziałeś... **(**27**)**

23 (Innsmouth)

Wchodzisz do sklepu i dostrzegasz drzemiącego w najlepsze sklepikarza. Mężczyzna leży na ladzie, oddychając nierówno, co pewien czas pochrząkując coś niezrozumiale. Wygląda jakby dręczył go jakiś koszmar. Zastanawiasz się, czy obudzić nieszczęśnika **(**2**)**,

czy też odejść zostawiając go w spokoju. W końcu, zły czy dobry, to tylko sen. A ludzie z reguły nie są szczególnie szczęśliwi, gdy ktoś przerywa im wypoczynek. Może powinieneś opowiedzieć o swojej niedawnej przygodzie ze sforą księdzu **(**20**)**?

24 (Innsmouth)

Tym razem zastajesz księdza pochłoniętego sprzątaniem sali. Widząc Twoje podenerwowanie, pyta z niepokojem:

– Coś się stało?

– Tak! W ruinach tego porządku Dagona trafiłem na Sarę, która modliła się do jakiś bóstw! To nie jest normalne, nawet w takim miejscu jak to.

– Innsmouth to specyficzne miejsce, synu. Specyficzne, ale nie złe. To biedne dziecko zostało wychowane w pogańskim, okultystycznym kulcie, który niegdyś panował w tym miejscu. Jej dziadek był, powiedzmy, kapłanem *Ezoterycznego Porządku Dagona*. Rzecz jasna, nigdy go nie poznała, jednak ta plugawa tradycja przetrwała w rodzinie poprzez matkę Sary.

– A ojciec?

– Prawdopodobnie kobieta padła ofiarą gwałtu. Od chwili poczęcia Sary zachowuje się bardzo dziwnie, a obecnie prawie nie wychodzi ze swojego domu w okolicach starej odlewni złota. Sprawuję swoją kapłańską posługę w tym miejscu już prawie trzydzieści pięć lat, chociaż na mszy pojawia się nie więcej niż dwadzieścia osób.

– Nic z tym nie można zrobić?

– Obawiam się, że nie. Nie ma tutaj posterunku policji, nawet remiza straży pożarnej została zamknięta jakiś czas temu. Nie ma szkół ani lekarzy, właściwie Sara jest jedynym dzieckiem, które urodziło się tutaj w przeciągu ostatnich czterdziestu lat. Większość mieszkańców to przybysze.

– To miasto umiera.

– Raczej przemija, synu.

– Odlewnia – niemal wykrzykujesz, przypominając sobie słowa dziewczynki. – Słyszałem, że Eryk się nią interesował. Czy mógłbyś mnie tam zaprowadzić, ojcze?

– Oczywiście. Trochę ruchu mi nie zaszkodzi. Wezmę tylko płaszcz.

Czekasz cierpliwie, aż starszy mężczyzna wróci, po czym wychodzicie na zewnątrz. Czujesz się znacznie pewniej u boku kogoś, kto dobrze zna to dziwne miejsce. Postanawiasz, iż po tej wycieczce musisz na poważnie zająć się poszukiwaniami Eryka, chcesz jak najszybciej opuścić Innsmouth i nigdy tu nie wracać, jednak postanowiłeś sobie nie wyjechać stąd, nim nie odnajdziesz przyszłego zięcia. *Niech cię cholera, Lilia* – myślisz wściekły. **(**22**)**

25 (Innsmouth)

Czekasz cierpliwie, próbując skupić myśli na czymś przyjemnym. Nie raz przyszło Ci czekać w bezruchu o wiele dłużej i w znacznie gorszych warunkach, gdy musiałeś salwować się ucieczką przed stróżami prawa, a potem ukrywałeś się w kontenerach, opustoszałych budynkach, a czasem nawet wewnątrz studzienek kanalizacyjnych. Od tego czasu minęło wiele lat, teraz o wiele gorzej znosisz takie sytuacje, więc nie mija dwadzieścia minut, a już ostrożnie zeskakujesz na ziemię, po czym śpiesznie ruszasz w stronę z której tu przyszedłeś. Na szczęście unikasz ponownego spotkania z psami, jednak dla pewności wolisz już więcej dzisiaj nie zapuszczać się w uliczki wymarłego miasta. Może sklepikarz **(**23**)**, albo ksiądz **(**20**)**, znajdą chwilę na rozmowę z Tobą?

26 (Innsmouth)

Nie mija dziesięć minut, gdy docieracie na miejsce. Ksiądz niespodziewanie zatrzymuje się przy jednym z licznych, opuszczonych domostw, stwierdzając:

– To tutaj.

Budynek nie różni się zbytnio od otaczających go budowli. Jedynie dość dobry stan zamkniętych na głucho okiennic wskazuje, iż zostały one stosunkowo niedawno wstawione. Dostrzegasz też wystrugane w drzwiach małe, koślawe litery *W.K.*, poza tym nic nie wskazuje, że to miejsce jest zamieszkane. Jakby w odpowiedzi na Twoje wątpliwości, ksiądz mówi:

– Walter naprawdę tu mieszka, czasem widuję go, kręcącego się w okolicach ruin tej plugawej świątyni. Drzwi nie mają zamka, jeśli chcesz, to możesz zaczekać na niego w środku, albo wrócić ze mną.

– Nie ma go w domu?

– Na pewno. Gdyby był, zostawiłby uchylone drzwi. Byłem u niego wiele razy. To uparty, ale na swój sposób uczciwy człowiek. Szkoda, że trwa w swoim szaleństwie, zamiast dojrzeć światło prawdy.

– Bywa i tak, ojcze. W takim razie...

Jeśli posiadasz Informację **#4**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym przypadku skup się na części **A**.

A

– ... wrócę do kościoła. **(C)**

B

–... wrócę do kościoła. **(C)**

– ... chciałbym zobaczyć się z Jimem. **(13)**

C

Ruszacie w drogę powrotną. Wolisz nie zostawać sam w tym miejscu, szczególnie, że drzwi w ogóle nie posiadają zamka. Jutro też jest dzień. **(7)**

27 (Innsmouth)

Podczas drogi powrotnej milczycie, każdy pochłonięty własnymi myślami. Twoje oscylują wokół odlewni. Zrujnowana budowla przepełniona rybim odorem i ścierwem okolicznych zwierząt wywarła na Tobie naprawdę piorunujące wrażenie. Ciekawe jak

podziałała na Eryka. Czego właściwie chłopak szukał w tak odrażającym miejscu? Przygody? Dreszczyku emocji? A może po prostu nie zdawał sobie sprawy ze stanu, w jakim znajdowało się wnętrze budowli? Gdy docieracie do kościoła, wciąż nie masz odpowiedzi na żadne z dręczących Cię pytań, zamiast tego stając przed tuzinem innych. Wciąż bezskutecznie próbujesz racjonalnie podejść do problemu, niestety jesteś zdany tylko na siebie. Innsmouth sprawia wrażenie, jakby nie było jedynie prowincjonalnym portowym miasteczkiem, lecz zupełnie innym, rządzącym się odmiennymi prawami światem. Nie masz nawet sił porozmawiać z księdzem na temat tego, co zobaczyliście, a w każdym razie nie dziś. To było tak niesamowicie nienaturalne i na swój sposób... bluźniercze. Nagle tok Twoich ponurych rozmyślań zostaje brutalnie przerwany pytaniem, dziwnie spokojnego, kapłana:

– Zechcesz uczestniczyć w wieczornym nabożeństwie?

– Co? A tak, oczywiście.

Siadasz w jednej z ław, ponownie zagłębiając się w rozmyślaniach, tym razem kierując swe myśli ku pozostawionej w Arkham rodzinie. Ten obraz wyraźnie Cię pokrzepia, wspominając radosne chwilę spędzone z żoną i córką odpływasz myślami od ponurego miejsca, w którym tkwisz i wracasz tam dopiero, gdy ktoś wita Cię donośnym:

– Dobry wieczór.

Nieco zdezorientowany odpowiadasz uprzejmie starszemu małżeństwu, które siadło przed Tobą. Kobieta pyta nieco poufałym tonem:

– Co pana sprowadza do Innsmouth?

– Szukam znajomego, nazywa się Eryk Holm. To student z Arkham.

– Ach tak! Widziałam go kilka razy, zawsze w towarzystwie naszej Sary. To taka dziwna, niewidoma dziewczyna. Jedyne dziecko w tym ponurym miejscu.

– Miałem już przyjemność ją poznać.

– Bardzo dziwna, prawda? – bardziej stwierdza fakt, niż pyta, Twoja rozmówczyni.

Spoglądasz na jej męża, który obrzuca Cię dziwnym, niemal wrogim spojrzeniem.

– Tak, to prawda. Niezwykła dziewczynka.

– No tak, tak... – mamrocze kobieta, po czym odwraca się do przodu.

Nikt więcej nie pojawia się na mszy, która trwa zresztą niezwykle krótko i, Twoim zdaniem, atmosferą przypomina nieco ceremonię pogrzebową. Tuż po jej zakończeniu małżeństwo pośpiesznie odchodzi, nie zamieniając z Tobą ani słowa. Niedługo później kapłan podchodzi do Ciebie i stwierdza smutno:

– Właściwie tylko oni przychodzą na każdą mszę, reszta ludzi pojawia się od czasu do czasu w niedzielę. Jednak to tylko garstka, garstka...

– Posługa w takim miejscu musi być ciężka.

– O tak. Jednak to bardzo pouczające doświadczenia, uczy pokory i wytrwałości. Powiedz mi... Wiesz już gdzie będziesz nocować? Niestety w Innsmouth już od bardzo dawna nie działa żaden hotel ani nic w tym rodzaju. Jeśli nie masz pewnego noclegu, to chętnie służę gościną. **(**7**)**

Jeśli posiadasz którąś z wymienionych poniżej Informacji, możesz przeczytać dotyczące ich części tego paragrafu (jeśli posiadasz więcej niż jedną z wymienionych Informacji możesz przeczytać tyle fragmentów, ile posiadasz odpowiednich Informacji i zdecydować, którą chcesz wykorzystać).

Informacja #3 daje dostęp do części **A** tego paragrafu.
Informacja #4 daje dostęp do części **B** tego paragrafu.
Informacja #6 daje dostęp do części **C** tego paragrafu.

A

– W pewnym sensie tak. Wiem, że Eryk miał zamiar skontaktować się z niejakim Walterem Krangiem. Czy wie ojciec, gdzie go mogę znaleźć?

– Tak, wiem. Chociaż nie jestem pewien, czy zechce udzielić ci gościny. Widzisz, to dosyć ekscentryczny człowiek, którego niezdrowe zafascynowanie okultyzmem wyklucza z tutejszej wspólnoty. Mogę cię zaprowadzić do jego domu.

– Byłbym naprawdę wdzięczny, ojcze. Może on będzie wiedział coś więcej o losie Eryka. **(**26**)**

B

– Słyszałem od kierowcy autobusu, że mieszka tu niejaki Jimie.

– Ach tak! Och, jak mogłem zapomnieć o starym, poczciwym Jimie! Widuję go wprawdzie niezwykle rzadko, jednak na pewno z chęcią zapewni ci nocleg. Na pewno czułbyś się lepiej w towarzystwie kogoś takiego jak ty.

Stwierdzenie „ktoś taki jak ty" nie przypada Ci zbytnio do gustu, jednak nie dajesz po sobie tego poznać. Odpowiadasz ochoczo:

– Byłbym wdzięczny za wskazanie mi drogi do jego domu.

– Oczywiście. Pozwól tylko, że narzucę coś na stare kości. Czeka nas mały spacer... **(**13**)**

C

– Mam zapewniony nocleg u... – w tej chwili uświadamiasz sobie, iż właściwie nie znasz imienia sklepikarza – ... w sklepie – dokańczasz niezdarnie.

– Dziwne. Mark to skryty człowiek, nie myślałem, że byłby w stanie zaproponować miejsce u siebie komuś zupełnie obcemu.

– Kierowca autobusu mi o nim wspominał. Chyba obaj znają sklepikarkę z Arkham, u której Mark kupuje swoje towary.

– Ach tak. Nie zrozum mnie źle, to bardzo porządny człowiek, chociaż już od dawna nie uczestniczy w nabożeństwach. W takim razie nie chcę cię zatrzymywać, mam nadzieję, że odwiedzisz mnie nazajutrz.

– Na pewno, dobrej nocy, ojcze.

Wychodzisz z kościoła i ruszasz w kierunku sklepu. Rozglądasz się uważnie, lecz nigdzie nie dostrzegasz Sary. Postanawiasz, iż jutro koniecznie będziesz musiał zamienić kilka słów z tym dzieckiem. W powietrzu czujesz wyraźnie chłód nadchodzącej nocy, która, jak masz nadzieję, przebiegnie spokojnie. **(**12**)**

1 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#36**

Sen natychmiast Cię opuszcza, ustępując miejsca strasznej rzeczywistości. Otwierasz oczy i próbujesz złapać oddech, czując przy tym, jak gryzący dym wypełnia Twoje płuca. Zbyt gwałtownie wstajesz ze swojego posłania na podłodze, w wyniku czego zakręciło Ci się w głowie.

Wybiegasz z płonącej chaty na świeże powietrze, nie mogąc jeszcze w pełni zrozumieć, co się wydarzyło. Słyszysz wściekłe ujadanie sporej grupy psów i wrzaski Jimiego dochodzące gdzieś z najbliższej okolicy. Postanawiasz, jak najszybciej stąd uciec. Ruszasz przed siebie, rozmyślając gorączkowo, czy iść na plażę **(**56**)**, by oceaniczny chłód szybko przywrócił Ci trzeźwość umysłu, czy też ruszyć wprost do miasta. **(**17**)**

2 (Pierwsza noc)

Czujesz pulsujący ból w nodze, gdy z impetem wymierzasz zwierzęciu naprawdę potężnego kopniaka. Ranny pies leży na piasku i piszczy przeraźliwe, gdy tymczasem reszta watahy odbiega w stronę brzegu, zostawiając umierającego towarzysza własnemu losowi. Podchodzisz do spokojnego już zwierzęcia i delikatnie dotykasz jego pyska. Ogłupiały czworonóg liże Cię po dłoni, zostawiając na niej krwawy ślad. Nie zostało w nim wiele życia. Głaszczesz go jeszcze trochę, po czym szybkim ruchem skręcasz mu kark, przerywając w ten sposób dalsze cierpienia. Wyciągasz z ciała nóż i ruszasz wściekły w stronę płonącej chaty. **(**42**)**

3 (Pierwsza noc)

Wolisz nie irytować swojego nowego gospodarza. Przechodzisz jedynie do następnego pomieszczenia, aby znaleźć coś, czym mógłbyś się okryć. Rolę łóżka pełni najwyraźniej sterta koców leżących na podłodze w towarzystwie trzech wymiętych poduszek. Zabierasz dwa z nich. Na szczęście, mimo swego podejrzanego wyglądu, okazują się bardzo ciepłe. Siadasz na jedynym w tej niemal ascetycznej chacie krześle i sam nie wiedząc kiedy, zasypiasz... **(**43**)**

4 (Pierwsza noc)

Szybkim ruchem odbierasz broń zdezorientowanego Twoim nagłym oporem mężczyźnie, przy okazji racząc go silnym ciosem kolby w pierś. Nieszczęśnik pada na ziemię, a Ty pośpiesznie odciągasz kurki i mierzysz w gotującego się właśnie do przypuszczenia ataku psa. Mógłbyś powalić zwierzę jednym strzałem **(**25**)** bądź też darować mu życie **(**41**)**. Role się odmieniły, teraz Ty jesteś panem sytuacji!

5 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#26**

Pośpiesznie sprawdzasz szufladę, potwierdzając tym samym swoje przypuszczenia. Cenny przedmiot zniknął, a zatem stary Jimie najwidoczniej głęboko wierzy w tutejszy kult, skoro do tej pory nie sprzedał swojego złotego gwizdka. To nie wróży dobrze na przyszłość. Będziesz musiał uważać na tego człowieka, nigdy nie wiadomo, co też może mu przyjść do głowy. Kulisz się pod kocem i szybko zasypiasz, obawiając się tego, co też może Ci przynieść kolejny dzień w Innsmouth...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

6 (Pierwsza noc)

– A rzeczywiście, słyszałem coś o jakichś przedmiotach, które dostawało się za taką służbę – stwierdzasz.

– A tak, tak... Biżuteria, gwizdki, figurki...

– Gwizdki? – pytasz pozornie zaskoczony.

Twój plan zadziałał, mężczyzna sam nawiązał do interesującego Cię tematu.

– A tak, złote gwizdki. Podobno przywoływały ryby, naprawdę bardzo pożyteczna rzecz, gdy żyjesz z rybołówstwa.

Masz niezmierną ochotę wtrącić słówko o swoich poszukiwaniach **(**31**)**, chociaż wiesz, że to szaleństwo. Kto wie, jak zareagowałby na to Twój gospodarz? Chyba lepiej będzie, jeśli zachowasz takie uwagi dla siebie **(**20**)**.

7 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#10**

Ruszasz przed siebie, czując mdłości i lekkie zawroty głowy. Na chłód już dawno przestałeś zwracać uwagę, zupełnie jakby Twoje ciało nie odczuwało części napływających do niego impulsów. Nie wiesz, ile dokładnie zajmuje Ci droga do miasta, może kwadrans, albo pół godziny. Straciłeś rachubę czasu...

Gdy nareszcie docierasz do kościoła, natychmiast wchodzisz uradowany do przybytku, czując jak z każdym krokiem opuszczają Cię resztki sił. Siadasz na jednej z ław, po chwili zmieniając pozycję na leżącą. Sen przychodzi szybko, sam nie wiedząc, kiedy odpływasz w nicość...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

8 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#28**

Rozmawiacie jeszcze przez chwilę, po czym mężczyzna częstuje Cię domowej roboty wódką oraz przynosi dodatkowy koc. Dziękujesz za okazaną pomoc, po czym kładziesz się spać.

– Idę coś złowić na śniadanie, a ty śpij bracie, nabierz sił. Miałeś naprawdę szaloną noc!

Twój gospodarz wyciąga jeszcze coś z szuflady i wychodzi. Zmęczenie szybko daje o sobie znać, już po kilku minutach zasypiasz, odcinając się od wszystkich problemów. Musisz zebrać siły na kolejny dzień w Innsmouth...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

9 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#21**

Odlewnia nie wydaje Ci się dobrym miejscem na spędzenie nocy; w końcu nawet za dnia sprawia nieprzyjazne wrażenie. Ruszasz w stronę, gdzie znajduje się kościół, mając nadzieję, iż nie pomylisz drogi...

Gdy przemarznięty do szpiku kości docierasz do kościoła, natychmiast kładziesz się na jednej z ław. Na zrelacjonowanie księdzu wydarzeń tej szalonej nocy przyjdzie czas rano, teraz chcesz po prostu odpocząć. Na szczęście sen przychodzi szybko, odcinając Cię od problemów złowrogiej rzeczywistości...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

10 (Pierwsza noc)

Czując, jak ogarnia Cię czarna rozpacz, zaczynasz zawracać. Ocean okazał się silniejszy niż Twoja wola walki. Nie musisz płynąć, wystarczy, że dajesz się ponieść fali, która wyrzuca Cię na brzeg. Stoisz tuż przed watahą liczącą kilkanaście psów, które w międzyczasie przestały szczekać, a zamiast tego warczą groźnie, szczerząc zakrwawione kły. Najwidoczniej stary Jimie przegrał swoją walkę o życie, zresztą Ciebie też to chyba czeka...

Jeśli posiadasz Informację #8, skup swoją uwagę na części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

Czekasz na zmasowany atak, jednak zamiast tego zwierzęta wciąż tylko warczą. Postępujesz ostrożnie krok do przodu, na co wataha reaguje ustąpieniem Ci pola, zachowując w ten sposób stałą odległość między wami. Zbierasz się na odwagę i ruszasz pewnie przed siebie. Musisz zdecydować, czy lepiej będzie jeśli skręcisz w stronę miasta **(**38**)**, czy też najpierw podejdziesz do trawionej przez ogień chaty nieszczęsnego Jimiego **(**45**)**.

B

Przed grupę wychodzi pies, którego raniłeś w psyk dzisiejszego popołudnia. Reszta stada nieznacznie cofa się, najwyraźniej pokazując tym samym, iż nie ma zamiaru uczestniczyć w walce. Pierwszy raz widzisz takie zachowanie, zupełnie jakby ktoś specjalnie wytresował te kundle, aby stworzyć ten chory spektakl. Sięgasz ostrożnie do kieszonki marynarki, z radością odkrywając, iż nóż wciąż jest na swoim miejscu. Mógłbyś rzucić nim w zwierzę **(**32**)**, chociaż lodowata kąpiel znacznie obniżyła Twoją sprawność. Być może szybkie cięcie po raz kolejny, tym razem definitywnie, zakończy sprawę **(**26**)**. Z drugiej strony, nauczone niedawnym doświadczeniem stworzenie na pewno będzie znacznie ostrożniejsze. Jesteś pewny tylko co do jednego – musisz zaatakować jako pierwszy, i to jak najszybciej!

11 (Pierwsza noc)

– Pomocy! – krzyczysz dość bełkotliwie.

Niemal natychmiast czujesz, jak ktoś kopie Cię w bok, w ten sposób, obracając na plecy. Nad Tobą stoi sklepikarz uzbrojony w wielki, rzeźnicki nóż. Wyrzucasz sobie w myśli, iż mogłeś to przewidzieć. W końcu kto byłby w pobliżu, jak nie ten, który Cię tu przywlókł.

– Masz silny organizm... – stwierdza nieco przestraszonym głosem mężczyzna. – To nawet lepiej, dzięki temu jesteś cenniejszy...

– Co chcesz ze mną zrobić? **(**14**)**

– Czy to samo stało się z chłopakiem? **(**35**)**

12 (Pierwsza noc)

Mężczyzna każe Ci uklęknąć, po czym, zgodnie z Twoimi przewidywaniami, wymierza szybki i silny cios kolbą w głowę. Często zastanawiałeś się, czy rzeczywiście można takim sposobem pozbawić kogoś przytomności. Myśl ta towarzyszy Ci także zaraz po uderzeniu, gdy tracisz świadomość. Już jej nie odzyskujesz. *Zginąłeś!*

13 (Pierwsza noc)

Otrzymujesz **PA** oraz uzyskujesz Informację **#15**

– Hej! Nie bądź taka pewna siebie, mała gnido! – wykrzykujesz.

– W takim razie do zobaczenia rano... – odpowiada oschle dziewczyna i oddala się śpiesznym krokiem w stronę ruin świątyni Dagona.

Odprowadzasz ją nienawistnym spojrzeniem i ponownie ryglujesz drzwi. Przez pewien czas przechadzasz się niemrawo po kościele, po czym kładziesz się wykończony na jednej z ław. Musisz odpocząć, choćby tylko trochę. Na szczęście sen przychodzi szybko...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

14 (Pierwsza noc)

– Zostaniesz poświęcony wielkiemu Dagonowi! Do tej pory nie wierzyłem w to wszystko, ale dzięki Sarze uzyskałem od Niego dary. Teraz jestem bogatym człowiekiem! Wydostanę się z tego przeklętego miejsca i zacznę nowe życie w Arkham!

– To jakieś brednie! – stwierdzasz, próbując wstać.

– Nie ruszaj się! – mężczyzna natychmiast klęka przy Tobie, przykładając ostrze do szyi. – Niedługo minie czas zapłaty za Jego hojność. Muszę złożyć ofiarę. Myślałem, że nie dam rady, ale ty... Ty nadajesz się idealnie!

– Przecież...

– Milcz!

Mężczyzna dociska ostrze do Twoje krtani i zaczyna wypowiadać śpiewnym tonem sylaby, które łączą się w niezrozumiałe dla Ciebie słowa, przypominające raczej bulgotanie niż jakikolwiek język. Nagle do głowy przychodzi Ci absurdalna myśl, iż musi być to rodzaj jakiegoś bluźnierczego psalmu. Zabawne, jakie to dziwaczne pomysły nachodzą człowieka przed śmiercią. **(**28**)**

15 (Pierwsza noc)

Najszybciej jak tylko możesz maszerujesz w stronę, gdzie jak uważasz, znajduje się miasto. Szybko opadasz z sił, w dodatku czujesz coraz bardziej dokuczliwe mdłości. Zastanawiasz się, jakim to specyfikiem poczęstował Cię ten maniak. Nagle nie wytrzymujesz i gwałtownie wymiotujesz. Z trudem zachowujesz równowagę, unikając tym samym upadku wprost w kałużę własnych wymiocin. Ocierasz usta drżącą z chłodu dłonią i podejmujesz przerwaną wędrówkę. Nie możesz sobie pozwolić na choćby chwilę wytchnienia, odpoczniesz, gdy dotrzesz na miejsce. Oczywiście, jeśli tam dotrzesz...

Droga zabiera Ci około dwudziestu minut, może więcej, może mniej. Nie jesteś w stanie tego ustalić, zauważasz jedynie, iż dookoła panuje już delikatna szarówka poprzedzająca świt. Gdy nareszcie docierasz do kościoła i wchodzisz do środka, czujesz, jak natychmiast ogarnia Cię błogi spokój. Masz wielką ochotę położyć się na jednej z ław i po prostu zasnąć. **(**24**)**

16 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#15**

– Tym lepiej, ty zwyrodniała żmijo! – wypalasz gniewnie, uderzając gwałtownie pięścią w drewnianą powierzchnię wrót.

Nie uzyskujesz żadnej odpowiedzi. Powoli wstajesz i przechadzasz się po kościele, w ten sposób uspokajając wciąż jeszcze rozstrojone nerwy. Po pewnym czasie kładziesz się na jednej z ław z zamiarem złapania jeszcze kilku godzin snu. Jutro czeka Cię ciężki dzień...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

17 (Pierwsza noc)

Pędzisz ile sił w nogach w stronę miasta, modląc się, abyś zdołał dotrzeć na czas do kościoła, bowiem tylko tam możesz być pewny uzyskania pomocy. Krzyki Jimiego gwałtownie milkną, jedynie przeraźliwe szczekanie wciąż przybiera na sile. Najwyraźniej psy zwietrzyły już Twój trop!

Jeśli posiadasz Informację **#2**, przejdź do paragrafu 50. W przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu 48.

18 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#28**

Wolisz nie kusić losu. W końcu dziś uniknąłeś już jednego niebezpieczeństwa, więc lepiej jeśli nie będziesz szukał sobie nowych kłopotów. Naciągasz koc aż pod brodę oraz podkurczasz nogi i ręce, aby zachować jak najwięcej ciepła. Chcesz jak najszybciej zasnąć, co na szczęście przychodzi Ci bardzo łatwo. Tuż przed tym jak zapadasz w otchłań nieświadomości, nachodzi Cię ponura myśl, iż prawdopodobnie jutrzejszy dzień będzie równie niespokojny jak pierwsza noc w Innsmouth.

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

19 (Pierwsza noc)

– Musiałem! Musiałem kogoś zabić! Chciałem wydostać się z tego przeklętego miejsca, więc poprosiłem Sarę, żeby pokazała mi drogę Dagona! Zostałem kultystą i otrzymałem hojny dar. Złoto, dużo złota! Jeśli nie złożyłbym ofiary dziękczynnej w tym miesiącu, to sam musiałbym umrzeć!

– To chore! Wyglądałeś mi na kogoś normalnego, ale widzę, że rozpacz odebrała ci rozum.

– O nie, to twój umysł jest zaślepiony. Poznaj siłę Wielkiego Dagona i zlękniony spójrz na ocalenie, które mi zgotuje!

Mężczyzna histerycznie wykrzykuje jakąś formułkę, z której jedyne co możesz zrozumieć to „Dagon" i „fhtagn". Przez chwilę instynktownie spoglądasz z niepokojem w stronę oceanu, jednak nic się nie dzieje. W końcu co też mogłoby się wydarzyć? **(**22**)**

20 (Pierwsza noc)

Rozmawiacie jeszcze przez moment, po czym mężczyzna częstuje Cię gorzkawą wódką domowej roboty i przynosi jeszcze jeden koc.

– Śpij, ja idę złowić coś na śniadanie – stwierdza pogodnie.

Kładziesz się na podłodze i zamykasz oczy, czując jak ogarnia Cię fala zmęczenia. Słyszysz jeszcze jak Twój gospodarz wyciąga coś z szuflady, po czym wychodzi bez słowa. Jesteś niemal całkowicie pewien, iż zabrał gwizdek. Może powinieneś zebrać resztki sił i upewnić się, czy aby naprawdę masz rację **(**5**)**? Jednak właściwe co dałaby Ci ta wiedza? Mężczyzna mógł przecież znaleźć gdzieś ten cenny przedmiot i trzymać jako amulet. Powinieneś raczej dać temu spokój i po prostu się wyspać **(**18**)**. W końcu jutro czeka Cię kolejny, ciężki dzień...

21 (Pierwsza noc)

Dość już strachu jak na jedną noc! – postanawiasz w duchu. Śmiało otwierasz drzwi i rzucasz wyzywające spojrzenie czekającej na progu Sarze. Dziewczynka uśmiecha się nieprzyjemnie, mówiąc:

– I jak, znalazłeś swojego przyjaciela?

– Nie, ale podejrzewam, że ty coś wiesz na ten temat.

– Poradziłabym ci stąd wyjechać, ale niestety, nie masz takiej możliwości. Oczywiście zawsze możesz wędrować pieszo.

– Nie mam zamiaru...

– Wiem, wiem... Nic tu nie wskórasz, jeśli chcesz dożyć przyjazdu autobusu, to po prostu nie wchodź mi w drogę.

Czujesz jak ogarnia Cię wściekłość, masz ochotę pokazać temu dziecku gdzie jego miejsce **(**13**)**! Próbujesz jednak zachować zimną krew **(**27**)**, mimo wszystko to przecież tylko niewidoma dziewczynka, której matka zrobiła solidne pranie mózgu.

22 (Pierwsza noc)

Mężczyzna wpada w dziwny trans, zaczyna mruczeć coś pod nosem i wyrywać się, zupełnie nie zważając na ból. Charakterystyczny trzask zwiastuje, iż nieszczęśnik właśnie złamał rękę, zwalniasz uścisk, pozwalając, by upadł bezwładnie na piasek.

– Uspokój się, do cholery! – wrzeszczysz wściekle.

Sklepikarz, nie zważając na nic, rusza w stronę oceanu i po chwili zaczyna niezdarnie płynąć przed siebie, z trudem wymachując sprawną ręką. Szybko znika pod powierzchnią wzburzonej toni w ten szalony sposób kończąc swoje życie...

Czujesz jak szybko opadasz z sił, toteż ruszasz najszybciej jak tylko możesz w stronę miasta. Oprócz ogólnego zmęczenia doskwiera Ci również narastający ból głowy oraz nudności. Jeszcze nie wiesz, czy wrócisz prosto do sklepu **(**40**)**, czy też poszukasz schronienia w kościele **(**7**)**. Póki co musisz przede wszystkim dotrzeć na miejsce, a w Twoim obecnym stanie wcale nie będzie to takie proste...

23 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#17**

Wolisz nie odwiedzać ponownie przepełnionej nieznośnym fetorem głównej hali, toteż kierujesz się w stronę mniejszego wejścia. Trafiasz tu na zrujnowaną klatkę schodową prowadzącą na pierwsze piętro. Zgodnie z Twoimi przypuszczeniami mieści się tam biuro, a raczej to, co z niego pozostało. Zaskoczony spoglądasz na małe obozowisko, w skład którego wchodzi śpiwór, turystyczny palnik gazowy, mały garnek, plecak oraz kilka puszek z fasolą. Na jednej z nich opiera się mała fotografia przedstawiająca roześmianą Lilię. W końcu trafiłeś na ślad Eryka Holma! Kładziesz się spać z nadzieją, iż następny dzień przyniesie Ci kolejne, równie istotne odkrycia.

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

24 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#25**

Kładziesz się ostrożnie na chłodnej, drewnianej powierzchni, czując jak natychmiast spływa na Ciebie fala potwornego zmęczenia. Powracają torsje, tym razem w towarzystwie silnego bólu głowy. Starasz się nie myśleć o wszystkich pytaniach bez odpowiedzi, które wypełniają Twój umysł. Musisz zebrać siły, jutro czeka Cię pracowity dzień...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

25 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#13** oraz **#19**

Mierzysz do zwierzęcia i wstrzymując oddech, naciskasz spust. Dubeltówka wypluwa z siebie śrut, zamieniając pysk stworzenia w krwawą miazgę. Cieszy Cię ta prymitywna zemsta.

– Sara, wyłaź! Mam broń!

Po chwili, która zdaje Ci się wiecznością, słyszysz odgłos kroków. Dziewczynka staje na ulicy, kładąc dłoń na karku konającego pupila. W drugiej ręce trzyma długi, niezwykle cienki, wyglądając na złoty, flet. Jimie ostrożnie wstaje z ziemi i, spełniając Twój rozkaz, oddaje Ci cztery naboje, które miał przy sobie. Z uśmiechem na ustach celujesz do tej groteskowej pary, pytając przy tym stanowczo:

– Gdzie jest Eryk Holm?

– W latarni morskiej, Jimie cię tam zabierze.

– W porządku.

Przez moment wahasz się, czy nie zabrać ze sobą również dziewczynki, jednak ostatecznie dochodzisz do wniosku, iż ciężko byłoby Ci zapanować nad dwójką „jeńców". Pozwalasz Sarze odejść, zaś zrozpaczonemu, sędziwemu rybakowi ruchem lufy nakazujesz, aby ruszał przodem. Uśmiechasz się pod nosem, myśląc o tym, jak prostsze staje się życie, gdy człowiek ma broń...

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

26 (Pierwsza noc)

Otrzymujesz PA

Nacierasz wściekle na psa, który zręcznie unika Twojego cięcia i natychmiast przypuszcza kontratak. W ostatniej chwili cofasz nogę, czując, że tym razem przewaga jest po stronie zwierzęcia. Nie masz czasu na ułożenie jakiekolwiek strategii, jedyne co Ci pozostaje to wymachiwać chaotycznie ostrzem, zmuszając przeciwnika do ciągłych uskoków. Kątem oka dostrzegasz jakiś ruch z boku i omal nie tracisz równowagi, gdy tuż przed Ciebie wbiega niespodziewanie podopieczny Sary. Jednym sprawnym ruchem dosłownie miażdży kark atakującemu Cię psu, po czym odbiega w stronę brzegu. Sfora rozbiega się, skamląc przeciągle, a Ty stoisz na środku plaży kompletnie zdezorientowany. Jesteś pewien, że to dziewczynka rozkazała swojemu pupilowi iść Ci z pomocą, jednak nie masz pojęcia, dlaczego to zrobiła. A jeśli tutaj jest, to czy ma coś wspólnego z podpaleniem chaty i atakiem watahy tych kundli? A może się mylisz? Chwilowo nie jesteś w stanie odpowiedzieć sobie na te wszystkie pytania. Ruszasz w stronę płonącej chaty. **(**42**)**

27 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#15**

Bez słowa zamykasz drzwi, po czym kładziesz się na jednej z ław. Chcesz złapać jeszcze trochę snu, nie tyle żeby odpocząć, lecz po prostu chcąc uniknąć rozmyślań nad przebiegiem dzisiejszej nocy. Wiesz, że musisz podejść do tego wszystkiego ze świeżym umysłem. Na szczęście zasypiasz stosunkowo szybko, a ostatnią towarzyszącą Ci myślą jest to, czy aby na pewno zaryglowałeś drzwi kościoła...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

28 (Pierwsza noc)

Gdzieś ze strony brzegu dobiega do Ciebie niespodziewanie głos Sary. Jest nienaturalnie stanowczy i silny, zważywszy na to, że należy do dziecka.

– Nieczysta ofiara jest obrzydliwością przed obliczem pana! – oświadcza dziewczynka. – Nie zaznasz niczego, poza jego gniewem.

Sklepikarz cofa się o parę kroków i blednąc śmiertelnie, próbuje coś powiedzieć. W tej samej chwili pada na piasek powalony przez psa Sary. Nawet nie próbuje bronić się przed zwierzęciem, które sprawnym ruchem miażdży mu krtań. Nie masz zamiaru czekać na dalszy rozwój sytuacji! Zrywasz się z ziemi i ruszasz śpiesznie w stronę miasta, zastanawiając się, czy wrócić do sklepu **(**40**)**, czy też poszukać schronienia w kościele **(**7**)**.

29 (Pierwsza noc)

Zaczynasz pchać łódź, czując przy tym wyraźny opór, jaki stawia piasek. Adrenalina dodaje Ci sił, jednak mimo wszystko wiesz, iż działasz zbyt wolno. Gdzieś za pleców dobiega Cię warczenie, psy muszą już być na plaży, zaraz zaatakują. Jeszcze tylko kilka metrów, warczenie ponownie przeistacza się w ujadanie. Nie oglądając się za siebie, wściekle napierasz na pchany przed sobą ciężar i wskakujesz do środka, gdy tylko docierasz do granicy linii brzegowej. Fala podmywa kadłub Twojego „okrętu" i po chwili dryfujesz, bezpiecznie przyglądając się sforze liczącej kilkanaście psów, które zaczynają przeciągle wyć, grzebiąc wściekle łapami w piasku.

Łódź jest w lepszym stanie niż podejrzewałeś; są nawet wiosła, którymi niezdarnie próbujesz skierować dziób w stronę ujścia rzeki. Walcząc z wściekłością żywiołu, z trudem pokonujesz dzielący Cię od celu odcinek, czując jak przenikliwie zimny wiatr, niemal całkowicie odbiera Ci czucie w stawach.

Gdy nareszcie dobijasz do upragnionego brzegu, jesteś niemal na skraju wyczerpania, tak odrętwiały, iż prawie nie odczuwasz już zimna. Musisz jak najszybciej znaleźć miejsce, gdzie będziesz mógł się ogrzać. Wahasz się między podjęciem kolejnego wysiłku jakim jest drogą do kościoła **(**9**)**, a złapaniem chociaż krótkiej chwili wytchnienia w odlewni **(**23**)**. Naprawdę jesteś wycieńczony...

30 (Pierwsza noc)

Ostrożnie podchodzisz do przodu i przez moment wahasz się, czy zadać śmiertelny cios **(**34**)**, czy też spróbować go unieruchomić **(**49**)**. Czujesz wyraźnie, jak adrenalina dodaje Ci nowych sił. Musisz wykorzystać ten moment, nim ponownie ogarnie Cię fala słabości.

31 (Pierwsza noc)

– Chyba sam w to wierzysz.

– Skąd ta myśl?

– Wybacz, ale zaraz po twoim wyjściu szukałem jakiejś broni na wszelki wypadek i znalazłem taki właśnie gwizdek.

– Zabawne...

– O tak.

Mężczyzna nadzwyczaj żwawo, zważywszy na swój wiek, podchodzi do ściany i podnosi strzelbę. Sprawnym ruchem kciuka odciąga oba kurki, po czym zbliża się powoli, bez przerwy mierząc prosto w Twoją głowę. Zatrzymuje się jakiś metr od Ciebie i stwierdza rozbawiony:

– Zabawne, żyję już te siedemdziesiąt lat, z haczykiem, a nigdy nie spotkałem takiego idioty.

– Spokojnie, nie chcę cię okraść...

– Mogę mieć tuzin takich gwizdów, jeśli zechcę. Umrzesz za co innego. Po prostu za dużo wiesz.

– Czekaj...

Twoje słowa zagłusza huk odpalonych jednocześnie nabojów. Stary Jimie wciąż ma celne oko i sprawną rękę, jego dwururka kończy Twoje życie, ozdabiając drewnianą ścianę barwną mieszanką krwi, mózgu i kawałków kości. *Zginąłeś.*

32 (Pierwsza noc)

Otrzymujesz PA

Wolisz zaryzykować. Nie raz stawiałeś wszystko na jedną kartę i wychodziłeś z tego obronną ręką. Bierzesz zamach do rzutu dokładnie w momencie, gdy zwierzę naciera. Nie tracąc zimnej krwi, ciskasz ostrzem, które wbija się prosto w grzbiet napastnika. Natychmiast wymierzasz silne kopnięcie skomlącemu z bólu psu, który przelatuje kawałek w powietrzu i spada na piasek. Nie masz czasu ani na litość, ani na ułożenie planu działania, musisz wymierzyć kolejny, znacznie silniejszy kopniak **(**2**)** albo wykorzystać fakt, iż zwierzę leży i spróbować rozgnieść mu gardło. **(**54**)**

33 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#14**

Wchodzisz na najbliższe drzewo i cierpliwie czekasz na przybycie czworonożnych prześladowców. Okazuje się, iż to cała wataha, licząca co najmniej kilkanaście psów. Spokojnie obserwujesz, jak rozwścieczone zwierzęta bezskutecznie próbują wdrapać się po pniu. Na szczęście od ziemi dzielą Cię jakieś cztery metry, zatem możesz być spokojny.

Obserwujesz kolumnę dymu bijącą znad płonącej chaty, co pewien czas zerkając w dół, na coraz mniej liczną grupę zwierząt. Przypuszczasz, że sporo z nich będzie krążyć po okolicy przez najbliższą godzinę, może dwie. Tyle też postanawiasz pozostać w tym miejscu, po czym wrócić do miasta i zrelacjonować przebieg tej niezwykłej nocy księdzu.

Gdy w końcu docierasz do kościoła, jesteś na tyle zmęczony, iż najpierw wolisz zregenerować nieco nadwątlone siły. Kładziesz się na jednej z ław i szybko zasypiasz twardym snem.

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

34 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#7** oraz **PA**.

Napinasz mięśnie i bierzesz spory zamach, zwieńczony naprawdę potężnym uderzeniem. Głowa mężczyzny odskakuje od Twojej pięści niczym kopnięta piłka, bezwładne ciało pada głucho na piasek, a Ty czujesz pulsujący, choć nieco przytępiony przez chłód, ból. Już od wielu lat nie miałeś okazji, aby uderzyć kogoś z taką siłą. Prawdopodobnie go zabiłeś, chociaż dla pewności powinieneś zadać mu jeszcze cios nożem **(**B**)**. Masz jednak pewne opory przed przebiciem ciała człowieka tak wielkim ostrzem. Może to wcale nie jest konieczne **(**A**)**?

A

Wyrzucasz broń do wody, po czym zaciągasz nieruchome ciało najdalej w stronę oceanu jak tylko możesz. W krótkim czasie fale powinny unieść je daleko od Innsmouth, powiększając tym samym miejscową kartotekę niewyjaśnionych zabójstw. Rzecz jasna, jeśli ktokolwiek przejmie się zniknięciem sklepikarza. Innsmouth nie wygląda na miejsce, gdzie cenione jest ludzkie życie. Postanawiasz wrócić do sklepu i nieco się przespać, udając, iż tej nocy nie wydarzyło się nic niezwykłego...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

B

Kilkukrotnie wbijasz ostrze w nieruchome ciało. Teraz na pewno mężczyzna jest martwy.

Otrzymujesz **PA.** Przejdź do części A tego paragrafu.

35 (Pierwsza noc)

– Nie mam pojęcia. Widziałem wiele razy, jak spacerował z Sarą.

– Dlaczego nie powiedziałeś mi tego wcześniej?

– Zakłócałbyś tylko jej spokój. A teraz umrzesz, dla chwały Dagona i mojego ocalenia.

Mężczyzna dociska ostrze do Twojej krtani i zaczyna wypowiadać śpiewnym tonem sylaby, które łączą się w niezrozumiałe dla Ciebie słowa przypominające raczej bulgotanie niż jakikolwiek język. Nagle do głowy przychodzi Ci absurdalna myśl, iż musi być to rodzaj jakiegoś bluźnierczego psalmu. Zabawne jakie to dziwaczne pomysły nachodzą człowieka przed śmiercią. **(**28**)**

36 (Pierwsza noc)

Wstajesz, czując przy tym silne zawroty głowy i nerwowo spoglądasz w stronę pochłoniętego własnymi wrzaskami sklepikarza. Ruszasz przed siebie, najpierw bardzo ostrożnie, potem coraz szybciej. Nie masz sił biec, toteż ograniczasz się do szybkiego marszu. Po chwili opuszczasz plażę i przystajesz na trawiastym wzniesieniu, aby nieco odpocząć. Z tego punktu obserwacyjnego dostrzegasz oddaloną o kilkaset metrów na północ chatkę rybacką **(**46**)** wybudowaną niemal tuż przy plaży. Nie wiesz, czy jest zamieszkana, ani tym bardziej czy jej mieszkańcy są przyjaźnie nastawieni, ale zawsze jest to jakaś szansa. Oczywiście myślisz też nad powrotem do miasta **(**15**)** i poszukaniem schronienia u księdza. Wiesz, że musisz natychmiast podjąć decyzję, bowiem lada chwila mężczyzna spostrzeże Twoje zniknięcie, a pozbawiony atutu jakim jest zaskoczenie, mógłbyś przegrać tę nierówną walkę...

37 (Pierwsza noc)

Powoli wracają do Ciebie zmysły. Wyraźnie słyszysz jakiś jednostajny, donośny dźwięk, który po chwili identyfikujesz jako szum oceanu. Jesteś na plaży, leżąc twarzą w mokrym piachu. Otwierasz oczy i próbujesz poruszyć zesztywniałymi kończynami. Udaje

Ci się to, chociaż z wielkim trudem. Jest stosunkowo jasno, najwyraźniej niedługo będzie świtać. Widzisz tylko piach, głowa ciąży Ci tak bardzo, iż na razie nie masz sił jej poruszyć. Zastanawiasz się, czy nadal próbować wstać **(**44**)**, czy też wołać o pomoc **(**11**)**.

38 (Pierwsza noc)

Niestety, już po kilku metrach psy zaczynają wściekle ujadać, a jeden z nich zabiega Ci drogę. Najwyraźniej nie chcą, żebyś wracał do miasta. Patrzysz zwierzęciu w oczy i ze zdumieniem zauważasz tam tylko smutek i ból, już nieraz widziałeś podobne spojrzenie u wygłodzonych, bezpańskich psów. Przyglądasz się kilku innym członkom stada, wszędzie dostrzegając to samo spojrzenie. Zupełnie jakby ktoś zmuszał je do agresji. Przez moment masz ochotę pogłaskać **(**B**)** któregoś, aby sprawdzić w ten sposób ich reakcję. Jednak widok wyszczerzonych kłów i wściekłe warczenie sprawiają, iż masz poważne wątpliwości. Może lepiej ich nie prowokować **(**A**)**?

A

Ruszasz w stronę płonącej chaty, a zwierzęta tworzą wokół Ciebie swoisty kordon. Z tym, że czujesz się raczej uwięziony, niż eskortowany. Próbujesz zrozumieć, jak to możliwe, iż ktoś mógłby wytresować tyle zwykłych kundli? W jakim celu? I dlaczego te zwierzęta interesują się właśnie Tobą? Póki co nie jesteś w stanie odpowiedzieć na te pytania. **(**45**)**

B

Ostrożnie wyciągasz dłoń i kładziesz ją na karku zwierzęcia. Głaszczesz go i chociaż nadal warczy, z jego spojrzenia wyczytujesz, jak bardzo jest Ci wdzięczne. Gładzisz po sierści jeszcze kilka psów, po czym ruszasz w stronę płonącej chaty. Ktokolwiek, jeśli ktoś w ogóle to robi, sprawuje kontrolę nad ich wolą, najwyraźniej chce, abyś właśnie tam poszedł. **(**45**)**

39 (Pierwsza noc)

– Nie! On ciągle wędrował z Sarą, nie powiedziałem ci tego wcześniej, bo mógłbyś zacząć ją wypytywać. Nie chcę wzbudzać jej gniewu!

– Ale wzbudziłeś mój, ty chory popaprańcu!

– Gniew człowieka jest niczym wobec gniewu Dagona! Och! Oglądaj moje ocalenie i własną zgubę!

Podekscytowany mężczyzna radośnie wykrzykuje w stronę wzburzonego oceanu jakąś bełkotliwą formułkę z której wyłapałeś jedynie imiona „Hydra" oraz „Dagon". Przez chwilę spoglądasz na wzburzoną taflę wody, po czym gniewnie przenosisz wzrok na uradowanego sklepikarza. *Przeklęty szaleniec* – myślisz z goryczą. **(**22**)**

40 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#24**

Droga zajmuje Ci mniej więcej kwadrans, może trochę dłużej, nie jesteś w stanie dokładnie tego określić. Gdy nareszcie docierasz do sklepu, z radością odkrywasz, iż drzwi są otwarte. Przechodzisz do części mieszkalnej, która składa się tylko z jednej izby. Przez zakratowane okno nie wpada tu zbyt wiele światła. Z trudem dostrzegasz łóżko, w którym już po chwili zasypiasz twardym snem. W końcu musisz zebrać siły przed kolejnym dniem w tym przeklętym miasteczku...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

41 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#13** oraz **#19**

Mierzysz do zwierzęcia, mówiąc przy tym:

– Sara, wyłaź! Mam broń!

Po chwili, która zdaje Ci się wiecznością, słyszysz odgłos kroków. Dziewczynka staje na ulicy, kładąc dłoń na karku swojego pupila. W drugiej ręce trzyma długi, niezwykle cienki,

wyglądający na złoty, flet. Jimie ostrożnie wstaje z ziemi i spełniając Twój rozkaz, oddaje Ci cztery naboje, które miał przy sobie. Z uśmiechem na ustach celujesz do tej groteskowej trójki, pytając przy tym stanowczo:

– Gdzie jest Eryk Holm?

– W latarni morskiej. Jimie cię tam zabierze.

– W porządku.

Przez moment wahasz się, czy nie zabrać ze sobą również dziewczynki, jednak ostatecznie dochodzisz do wniosku, iż ciężko byłoby Ci zapanować nad dwójką „jeńców". Pozwalasz Sarze odejść, zaś zrozpaczonemu, sędziwemu rybakowi ruchem lufy nakazujesz, aby ruszał przodem. Uśmiechasz się pod nosem, myśląc o tym, jak prostsze staje się życie, gdy człowiek ma broń...

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

42 (Pierwsza noc)

Ogień objął już cały budynek, od którego bije teraz przyjemne ciepło. Masz ochotę zostać tu jak najdłużej **(**53**)** i solidnie się ogrzać, chociaż prawdopodobnie okolica nie jest jeszcze całkowicie bezpieczna. Jeśli w ogóle kiedykolwiek można było tak o niej powiedzieć. Właściwie powinieneś jak najszybciej wrócić do miasta i poszukać schronienia w kościele **(**57**)**. Jednak ciężko Ci odejść od przyjemnego źródła ciepła do chłodu poranka w portowym miasteczku.

43 (Pierwsza noc)

Czekasz cierpliwie na powrót mężczyzny, który pojawia się po około kwadransie i spokojnie opiera strzelbę o ścianę, stwierdzając przy tym:

– Już nie musisz się martwić.

Próbujesz ostrożnie wypytać go o szczegóły dotyczące rozwiązania „problemu". Bez rezultatu, nie ustalasz niczego konkretnego. Najwyraźniej nie chce o tym rozmawiać, toteż przestajesz naciskać. Zamiast tego podejmujesz, neutralny Twoim zdaniem, temat, pytając:

– Jak żyje się w Innsmouth?

– Jak wszędzie, ciężko. To miasteczko ma bardzo pokręconą historię, szczególnie dziwna jest sprawa tego kultu. Wiesz, czcili tu jakiegoś morskiego boga, słyszałeś coś o tym?

– Tylko pogłoski.

– Podobno wyznawcy dostawali w nagrodę za swoja służbę złoto, więc nic dziwnego, że całe miasteczko nagle zaczęło czcić Dagona!

Twój rozmówca zanosi się głośnym śmiechem, a Ty starasz się mu w tym wtórować, jednak z dość mizernym rezultatem...

Jeśli posiadasz Informację **#22**, przejdź do paragrafu **6**. W przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu 8.

44 (Pierwsza noc)

Gdy w końcu udaje Ci się usiąść, dostrzegasz dosłownie kilka metrów przed sobą sklepikarza. Na szczęście jest zwrócony w stronę oceanu i zapewne przekonany, iż wciąż pozostajesz nieprzytomny. Nagle mężczyzna zaczyna głośno recytować jakieś zupełnie niezrozumiałe słowa, rozkładając przy tym ramiona. Dostrzegasz, iż w prawej ręce dzierży wielki, rzeźniczy nóż. Domyślasz się, do czego zamierza go użyć...

Czujesz, że dałbyś radę uciec **(**36**)**, korzystając z faktu, że pochłonięty dziwaczną inkantacją oprawca nie słyszy tego, co dzieje się za jego plecami. Kusi Cię, aby wykorzystać ten atut do przypuszczenia ataku **(**30**)**. Nawet osłabiony wciąż jesteś znacznie lepiej zbudowany i jeden celny cios w potylicę mógłby załatwić sprawę...

45 (Pierwsza noc)

Docierasz do płonącego budynku pod „eskortą" zwierząt, które szybko ruszają dalej, w stronę miasta. Masz ochotę dyskretnie podążyć za nimi **(**47**)**, aby ustalić kto je kontroluje, chociaż skutecznie wstrzymuje Cię od tego przyjemne ciepło bijące od rozszalałego ognia. Czujesz, iż mógłbyś tu zostać choćby do rana **(**53**)**. Podczas gdy wewnątrz Ciebie ciekawość walczy zaciekle ze zmęczeniem, sfora oddala się coraz bardziej...

46 (Pierwsza noc)

Nim dochodzisz do chaty, z jej wnętrza wychodzi sędziwy, czarnoskóry mężczyzna, który widząc Cię. krzyczy zaskoczony:

– Bracie! Co ty tu robisz, do diabła?

Uciszasz go nerwowym gestem dłoni i pośpiesznie tłumaczysz:

– Ciszej! Jestem w niebezpieczeństwie. Przyjechałem tutaj w południe, miałem nocować u sklepikarza, ale ten podał mi środek nasenny, a teraz zaciągnął na plażę i próbuje mnie zabić! – po wyrzuceniu z siebie ostatniego słowa, bierzesz głęboki wdech i wskazujesz w stronę, skąd przyszedłeś, mówiąc:

– Mamrocze coś na brzegu, ma przy sobie wielki nóż.

– W porządku... – stwierdza Twój rozmówca, po czym wraca do swojej chaty.

Wychodzi z niej dzierżąc w dłoni dubeltówkę i stwierdza wściekle:

– Zostań tu. Ja zajmę się tym śmieciem. Nikt nie będzie bezkarnie poniżał braci na plaży starego Jimiego!

Skwapliwie stosujesz się do zalecenia swojego nowego gospodarza i odprowadzasz go pełnym zadowolenia wzrokiem. Szybko besztasz się w myśli za ten pochopny optymizm. A co jeśli sklepikarz okaże się sprytniejszy? W końcu nieznajomy nie jest już w kwiecie wieku, może przecież spudłować. Rzecz jasna jeśli w ogóle wystrzeli. Nie jest wykluczone, iż trafiłeś nie do nowego przyjaciela, lecz wspólnika zbrodni? Być może Ci dwaj umówili się... Dość! Nie możesz dać się zwariować. Obecność jednego szaleńca nie czyni szalonymi wszystkich mieszkańców. Mimo to poczułbyś się znacznie lepiej, gdybyś miał jakąś solidną broń. Mógłbyś szybko przetrząsnąć chatę w jej poszukiwaniu **(**51**)**, chociaż lepiej, żeby gospodarz nie nakrył Cię na szperactwie. Czy nie lepiej będzie, jeśli po prostu zaczekasz na jego powrót **(**3**)**?

47 (Pierwsza noc)

Ruszasz za sforą, która zaraz po wejściu do miasta zaczyna rozpierzchać się po wąskich uliczkach. Tylko kilka największych osobników dociera w miarę zwartej grupie do swojego celu: ruin *Ezoterycznego Porządku Dagona*. Szybko jednak oddalają się z tego miejsca przepłoszone warczeniem stojącego na straży u wejścia do budynku psa Sary.

Podejrzewasz, że dziewczynka znajduje się w środku i już masz zamiar to sprawdzić, gdy czujesz na plecach lufę strzelby.

– Dałeś się podjeść jak dziecko... – słyszysz ponury głos Jimiego, który najwyraźniej w ogóle nie ucierpiał w całej tej „awanturze". – Odwróć się powoli.

Spełniasz jego „prośbę", spoglądając z obawą na dzierżoną przez niego dwururkę. Stary drań musiał podążać za Tobą aż od swojej chaty! Czyżby więc cały ten atak był jedną wielką mistyfikacją? W końcu spalony dom to naprawdę duża cena za taki „spektakl". Nagle zauważasz, iż broń nie jest odbezpieczona. Mógłbyś spróbować wyrwać ją staremu mężczyźnie **(**4**)**, chociaż wiąże się z tym spore ryzyko. Może lepiej będzie, jeśli pozostaniesz na jego łasce **(**12**)**?

48 (Pierwsza noc)

Docierasz w okolice kościoła w asyście coraz głośniejszego ujadania. W pewnej chwili jesteś już niemal pewien, iż nie dasz rady biec dalej. Gdy od celu dzieli Cię jakieś piętnaście metrów, drzwi przybytku otwierają się gwałtownie. Stojący w nich kapłan pewnie dzierży rewolwer, z którego oddaje kilka strzałów. Gdzieś za sobą słyszysz pisk ranionych zwierząt. Wpadasz do środka i ze zdumieniem spoglądasz na mężczyznę, który ze stoickim spokojem opróżnia bęben z łusek, mówiąc:

– Zarygluj drzwi. Ja je odciągnę.

Pośpiesznie spełniasz prośbę mężczyzny, z trudem łapiąc oddech po szaleńczej ucieczce. Z zewnątrz dobiegają Cię stłumione odgłosy kolejnych wystrzałów i ujadanie psów, jednak stosunkowo szybko wszystkie one milkną. Nie wiesz, czy sędziwemu kapłanowi się poszczęściło, czy też spotkał go los, który miał być tej nocy Twoim udziałem. Siedzisz na podłodze oparty plecami o ścianę, próbując odzyskać zimną krew, jednak prawie zrywasz się z ziemi, gdy ktoś kilkakrotnie puka do drzwi.

– To ja, Sara. Chcę tylko chwilę porozmawiać.

– Mów przez drzwi! – wykrzykujesz wściekle.

– Albo mi otworzysz **(**21**)**, albo nie dowiesz się, co mam do powiedzenia **(**16**)**. Wybór należy do Ciebie, przybyszu.

49 (Pierwsza noc)

Sprawnie wykręcasz mężczyźnie rękę, zmuszając go, aby wypuścił nóż z drugiej, co też natychmiast czyni. Spodziewałeś się bardziej zaciekłego oporu, jednak najwyraźniej jego próg odporności na ból jest bardzo niski.

– Błagam, wybacz! – skomli żałośnie.

Nie chcesz mu folgować. Masz nadzieję, iż wyciągniesz od niego jakieś przydatne informacje. Zwiększasz nieco nacisk, słysząc towarzyszący temu syk bólu nieszczęśnika. Niech cierpi! Trzymasz go tak przez chwilę, po czym obluzowujesz uścisk, pytając przy tym:

– Dlaczego to zrobiłeś, ty chory popaprańcu?! **(**19**)**

– Czy to samo zrobiłeś chłopakowi, śmieciu? **(**39**)**

50 (Pierwsza noc)

Biegniesz przed siebie najszybciej, jak tylko potrafisz, jednak szybko dają o sobie znać skutki wywarzania drzwi. *Przeklęty mięsień nie miał się kiedy odezwać!* – myślisz wściekły. Zaczynasz kuleć, a szaleńcze ujadanie wciąż przybiera na sile. Sfora jest już niebezpiecznie blisko. Musisz szybko co wymyślić. Plaża **(**56**)** nadal jest stosunkowo blisko; być może tam właśnie znalazłbyś schronienie, albo nawet łódź? Zawsze możesz też po prostu wejść na drzewo **(**33**)**. Chociaż w ten sposób stałbyś się zakładnikiem sfory, która z pewnością bez trudu wytropiłaby i otoczyła Twoją kryjówkę...

51 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#22**

Przeszukanie chatki nie zajmuje Ci wiele czasu. Krzesło, szafka i pokryty skrzepłą krwią oraz resztkami ryb stół to jedyne meble, nie ma nawet łóżka. Rolę kominka pełni mały, blaszany piecyk. Biorąc pod uwagę ten skrajny prymitywizm, tym bardziej dziwi Cię to, na co trafiasz w jednej z szuflad. Znajdujesz bowiem mały, podłużny gwizdek. Jego

powierzchnie ozdabiają liczne, kunsztownie wykonane miniatury. Są to wizerunki morskich stworzeń oraz pokracznych, ludzkich sylwetek z płetwami. Nie masz wątpliwości, co do materiału, z którego został wykonany. To złoto! Kruszec ma wprawdzie dosyć nietypową, zielonkawą barwę, lecz składasz to na karb złego oświetlenia bądź jakiegoś rodzaju osadu. Odkładasz cenny przedmiot i owijasz się jednym z leżących na podłodze koców. Dochodzisz do wniosku, iż lepiej nie szukać dalej broni. Oczywiście w końcu na pewno znalazłbyś coś pożytecznego, jednak wtedy gospodarz wiedziałby, że myszkowałeś w jego chacie. Człowiek, który żyjąc w skrajnej biedzie, trzyma w szufladzie spory kawałek złota, wydaje Ci się być nieco niezrównoważony. A takich lepiej niczym nie drażnić, szczególnie jeśli mają strzelbę. **(**43**)**

52 (Pierwsza noc)

Potężna fala wciska Cię pod powierzchnię lodowatej toni, po czym zabiera ze sobą i z impetem wyrzuca na brzeg. Przez dłuższą chwilę leżysz w mokrym piachu, wsłuchując się w jednostajny, ponury szum oceanu. Nie słyszysz innych dźwięków. Najwyraźniej psy musiały uciec, widząc zbliżającą się wodę. Wstajesz i ze wstrętem ścierasz piasek z twarzy. Jest Ci przeraźliwie zimno, musisz natychmiast się ogrzać.

Jeśli posiadasz Informację **#5**, skup swoją uwagę na części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

Ruszasz w stronę płonącej chaty, myśląc o tym, iż z każdego nieszczęścia może mimo wszystko wyniknąć coś pozytywnego... **(**42**)**

B

Sprawdzasz, czy nadal masz nóż od kierowcy, lecz niestety kieszonka marynarki jest pusta. Trzęsąc się z zimna, ruszasz w stronę płonącej chaty... **(**42**)**

53 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#20**

Przyjemne ciepło nie pozwala Ci ruszyć się stąd choćby na krok. Po około kwadransie czujesz, jak ogarnia Cię coraz większe zmęczenie. Co rusz Twoja głowa mimowolnie opada do przodu, a ociężałe powieki powoli zakrywają oczy. Nie ma już mowy o powrocie do miasta. Ostrożnie kładziesz się na trawie plecami w stronę płonącego budynku i już po kilku minutach zapadasz w twardy sen...

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

54 (Pierwsza noc)

Otrzymujesz PA

Zwierzę cudem unika Twojego ataku, lecz nie kontynuuje walki; kulejąc, zaczyna uciekać. Najwidoczniej ból mocno je otumanił, bowiem kieruje się prosto do oceanu. Zaczyna nawet płynąć, ale szybko znika pod powierzchnią wody wraz z tkwiącym w swym ciele nożem. Tymczasem wataha gdzieś się rozpierzchła, zostawiając Cię samego pośrodku plaży. To nie jest normalne zachowanie psów, jesteś tego pewien. Ruszasz w stronę płonącej chaty z myślą, iż jeśli ktokolwiek zadał sobie trud wytresowania tak licznej grupy zwierząt, to z całą pewnością nie zrobił tego dla rozrywki. Musiał mieć w tym jakiś cel. Tylko jaki? Chyba Twoje poszukiwania Holma są tutaj komuś bardzo nie na rękę. **(**42**)**

55 (Pierwsza noc)

Już po kilku sekundach rozumiesz, że popełniłeś błąd. Przeraźliwie lodowata woda niemal Cię paraliżuje, mimo to konsekwentnie próbujesz płynąć dalej, dopingowany dobiegającym od brzegu wściekłym ujadaniem. *Musi ich tam być chyba z tuzin* – myślisz zrozpaczony. Czujesz, że zaraz całkiem opadniesz z sił. Masz ochotę zawrócić **(**10**)**, lecz wrodzona chęć walki zmusza Cię do kontynuowania morderczego wysiłku **(**52**)**.

56 (Pierwsza noc)

Pędzisz w stronę plaży, słysząc przybliżające się ujadanie psów. Gdzieś pośród tego dzikiego jazgotu zagubił się krzyki mężczyzny. A może po prostu nieszczęśnik nie jest już w stanie wydać żadnego dźwięku?

Nagle zdajesz sobie sprawę, iż sam wpędziłeś się w kozi róg. Biegnąc po piasku, na pewno nie umkniesz sforze, a przed Tobą huczy wzburzony ocean. Jedyne co możesz teraz zrobić, to rzucić się wprost w jego toń i spróbować płynąć wzdłuż brzegu aż do miasta **(**55**)**. Nagle spoglądasz rozpaczliwie na łódź **(**29**)**, która leży pośrodku plaży. Czy to właśnie nią Jimie wypływał na połów? Wygląda na dawno porzuconą, poza tym, czy naprawdę zdążyłbyś dopchać ją do wody zanim pojawią się psy?

57 (Pierwsza noc)

Uzyskujesz Informację **#14**

Gdy w końcu docierasz do kościoła, jesteś na tyle zmęczony, iż najpierw wolisz zregenerować nieco nadwątlone siły. Kładziesz się na jednej z ław i szybko zasypiasz twardym snem.

Przejdź do rozdziału **Nowy dzień**

Nowy dzień

Sprawdź uzyskane Informacje i skieruj się do odpowiedniego paragrafu.

Jeśli posiadasz Informację **#7** przejdź do paragrafu **28**
Jeśli posiadasz Informację **#10** przejdź do paragrafu **86**
Jeśli posiadasz Informację **#14** przejdź do paragrafu **18**
Jeśli posiadasz Informację **#15** przejdź do paragrafu **15**
Jeśli posiadasz Informację **#17** przejdź do paragrafu **45**
Jeśli posiadasz Informację **#20** przejdź do paragrafu **36**
Jeśli posiadasz Informację **#21** przejdź do paragrafu **84**
Jeśli posiadasz Informację **#24** przejdź do paragrafu **28**
Jeśli posiadasz Informację **#25** przejdź do paragrafu **84**
Jeśli posiadasz Informację **#26** przejdź do paragrafu **1**
Jeśli posiadasz Informację **#28** przejdź do paragrafu **1**

1 (Nowy dzień)

Twój gospodarz budzi Cię, mówiąc radośnie:

– Wstawaj bracie, śniadanie czeka!

Podnosisz się leniwie, czując wyrazisty, smakowity zapach smażonej ryby unoszący się w powietrzu. Nie wiesz, ile czasu spałeś, jednak podejrzewasz, iż nie minęła więcej niż godzina. Spożywasz w milczeniu wyśmienity posiłek, czując jak powoli wracają Ci, nadwątlone nocną „przygodą", siły. W pewnym momencie mężczyzna pyta Cię poważnym tonem:

– Co właściwie robisz tu, w Innsmouth? Ludzie nie przyjeżdżają tu bez powodu.

– Szukam studenta z Arkham, nazywa się Eryk Holm. Biały.

– Ach tak... No nie widziałem nikogo takiego, na pewno nie. A właśnie... Może powinniśmy przeszukać sklep? Na pewno znajdziemy coś cennego. Rozumiesz, jakieś... wskazówki...

– To dobry pomysł. **(**55**)**

– Raczej nie. Muszę jak najszybciej porozmawiać o tym wszystkim z księdzem. **(**8**)**

2 (Nowy dzień)

Przez moment obawiasz się reakcji kapłana, ten jednak spokojnie chowa broń pod sutannę i brutalnie, szarpiąc krzyczącą Sarę za włosy, prowadzi ją w stronę kościoła. Ruszasz za nimi z mieszanymi uczuciami. Mimo to postanawiasz odłożyć na bok rozterki moralne, aby skupić się wyłącznie na jednym zadaniu – ustaleniu, gdzie jest Eryk Holm. **(**29**)**

3 (Nowy dzień)

Wyjmujesz właśnie z kieszeni sutanny dodatkowy bęben z nabojami, gdy słyszysz Sarę mówiącą:

– Chodź! Poprowadzę Cię w bezpieczne miejsce.

Wahasz się. Czy możesz jej zaufać **(**43**)**, czy też lepiej zdać się na własne siły **(**20**)**?

W każdym razie nie możesz zostać dłużej w tym miejscu. Strzelając do księdza przekroczyłeś nie tylko prawo, ale i niepisane reguły rządzące miejscami takimi jak to. Czujesz, że niedługo staniesz się zwierzyną łowną dla mieszkańców Innsmouth...

4 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#9**

Znajdujecie się w nieznanej Ci części Innsmouth. Jest tu bardzo mało budynków; większość krajobrazu stanowi rozległe gruzowisko, wyglądające jak jeden wielki, przyszły plac budowy. Kto wie, może faktycznie mieszkańcy mają tak ambitne plany, jak wzniesienie nowych budowli i wydźwignięcie Innsmouth z obecnego stanu. Po pewnym czasie docieracie do małego mola, do którego przycumowana jest prosta łódź z dwoma wiosłami wyglądająca na szalupę. Mężczyzna odwiązuje cumę, podczas gdy Ty zasiadasz na ławeczce i odpychasz się od pomostu. Po chwili wiosłujesz intensywnie, wytrwale kierując dziób swojego „statku" w stronę widocznej w oddali latarni morskiej...

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

5 (Nowy dzień)

Pozwalasz mężczyźnie nadal „pracować", chociaż dostrzegasz, iż jego wysiłki właściwie nie przynoszą rezultatów. W końcu ma już swoje lata, a dziewczynka sprawia wrażenie, jakby była przyzwyczajona do bólu. Czujesz, że teraz naprawdę mógłbyś wziąć sprawy we własne ręce i osobiście „poprowadzić przesłuchanie" **(**80**)**. Jesteś naprawdę zdesperowany, a pomoc w uprowadzeniu Sary to przekroczenie granicy, zza której już nie masz powrotu. Teraz musisz zrobić naprawdę wszystko, aby odszukać Eryka Holma, zbyt wiele zaryzykowałeś, aby teraz Twoje poświęcenie poszło na marne.

Mimo wszystko masz spore opory przed skrzywdzeniem Sary. Toteż wolisz „jedynie" biernie uczestniczyć **(**72**)** w brutalnemu przesłuchaniu tego dziecka w kościele przez starego, najwyraźniej obłąkanego, księdza. Czujesz, że na własne życzenie wszedłeś w paszczę szaleństwa...

6 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#27**

Bez trudu wyrywasz broń zaskoczonemu księdzu, którego dodatkowo powalasz na ziemię uderzeniem łokcia w twarz. Kapłan, krwawiąc obficie z rozbitego nosa, z nienawiścią w oczach spogląda na wylot lufy swojego rewolweru, który skierowałeś w jego stronę.

– Pomagasz tej córze szatana?

– Skończ z tymi natchnionymi porównaniami! Jesteś szalonym, starym pustelnikiem! Omal nie zastrzeliłeś tego dziecka!

Mężczyzna rzuca się na Ciebie, jednocześnie sięgając gwałtownie do kieszeni, co zmusza Cię do oddania strzału. Pocisk trafia w bok duchownego, który pada głucho na ziemię, jęcząc przeraźliwie z bólu. Sprawdzasz sutannę, by odkryć, iż nieszczęśnik nie miał drugiej broni. Strzeliłeś niepotrzebnie. **(**3**)**

7 (Nowy dzień)

Wolisz nabrać sił i przemyśleć w samotności kilka spraw, do czego pusty przybytek nadaje się doskonale. Jednak czekając w kościele na powrót księdza, dosyć szybko dopada Cię nuda, nie masz już ochoty analizować wszystkich wydarzeń, które miały miejsce od czasu Twojego przyjazdu do Innsmouth. Po prostu chcesz czymś zapełnić czas. Spoglądasz ku spoczywającej na ołtarzu Biblii, myśląc, iż być może lektura świętej księgi będzie dobrym sposobem na przezwyciężenie nudny **(**62**)**? Właściwie równie dobrze mógłbyś też zwiedzić zakrystię **(**27**)**, chociaż penetrowanie jej pod nieobecność kapłana wydaje Ci się nieco nie na miejscu...

8 (Nowy dzień)

Docierasz do miasta w niecały kwadrans i natychmiast relacjonujesz zaskoczonemu księdzu przebieg ubiegłej nocy. Kapłan bierze Cię pod ramię, mówiąc poważnym tonem:

– Chodź, przeszukajmy sklep.

Niechętnie ruszasz za nim, lecz nie wchodzisz do wnętrza budynku, wywołującego u Ciebie nieprzyjemne wspomnienia zeszłej nocy. Cierpliwie czekasz, stojąc w progu, w czasie gdy mężczyzna przeszukuje oba pomieszczenia. Po chwili z triumfalnym *Ha!* pojawia się przed Tobą z dziwną księgą w ręce. Podekscytowany oświadcza:

– Muszę koniecznie rozmówić się z człowiekiem, który może powiedzieć co nieco o tej księdze i szaleństwie ubiegłej nocy.

– Co to za książka?

– To nikczemne dzieło, to swego rodzaju, plugawa „biblia" kultu Dagona. Wiele z zawartych w niej okropieństw pochodzi wprost z samego *Necronomiconu*! – oświadcza zdecydowanie bardziej zafascynowany niż zniesmaczony kapłan.

– Sporo o tym wiesz, ojcze.

– To nic w porównaniu z wiedzą Waltera Kranga. To do niego właśnie muszę się udać. Mieszka niedaleko stąd w opuszczonej części miasta. To naprawdę uczony człowiek, chociaż jego niezdrowe zainteresowanie okultyzmem niestety odciągnęło go od Boga. **(**57**)**

9 (Nowy dzień)

Mężczyźni nie chcą słuchać żadnych Twoich wyjaśnień, radzą Ci jedynie zachować spokój, co też czynisz. Zostajesz natychmiast doprowadzony do opuszczonego hotelu, gdzie, na co skrycie liczysz, prawdopodobnie będziesz miał szansę wytłumaczyć się z tego włamania. O ile ktokolwiek zechce Cię wysłuchać. **(**51**)**

10 (Nowy dzień)

Zostajesz natychmiast obezwładniony, a w Twojej kieszeni rozwścieczeni mężczyźni znajdują *dowód zbrodni*. Zostajesz wyprowadzony przed kościół i brutalnie rzucony na ziemię. Pada sześć strzałów. Niestety wszystkie sięgają celu: Twojego ciała... *Zginąłeś.*

11 (Nowy dzień)

Mijasz ceglane budynki mieszkalne wyrastające spośród gruzowiska, pozostałego zapewne po wyburzonych nieużytkach. Szybko zdajesz sobie sprawę, iż nie będziesz mógł się tutaj ukryć. Twoja ucieczka jest chaotyczna, obecnie trzymasz się zbyt blisko brzegu, praktycznie podążając równolegle do niego. Niespodziewanie słyszysz pierwszy, być może tylko ostrzegawczy, wystrzał. Okrzyki nadciągającej, licznej pogoni stają się coraz głośniejsze. *Dranie, nie dajecie za wygraną* – myślisz wściekły. Przyśpieszasz i w tym momencie dostrzegasz małe molo z przycumowaną do niego łodzią. To może być Twoja szansa! Wiesz, że obecnie nie pozostało Ci nic innego, jak biec dalej przed siebie po otwartej przestrzeni **(**50**)** bądź też zaryzykować zejście na dół i próbować ucieczki drogą wodną **(**82**)**.

12 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#16**

Kapłan kieruje lufę w udo Sary i pociąga za spust.

– LAAATAARNIAAA! – wrzeszczy dziewczynka, po chwili uciszona kolejnym strzałem, tym razem w klatkę piersiową.

Czujesz jak coś gwałtownie w Tobie pęka. Wiesz, że od tej pory będziesz próbował pozbyć się tego szalonego klechy, gdy tylko przestanie Ci być już potrzebny. Póki co ruszasz posłusznie za nim. Twoim priorytetem jest teraz odszukanie Eryka Holma, nie możesz o tym zapomnieć. **(**59**)**

13 (Nowy dzień)

Wsiadasz do pojazdu, wrzucając uprzednio jeden z kanistrów do środka, i pośpiesznie przekręcasz kluczyki w stacyjce. Ryk odpalonego silnika to zdecydowanie najprzyjemniejszy dźwięk, który usłyszałeś od swojego przyjazdu tutaj. Mężczyźni biegną w Twoją stronę, lecz muszą uskoczyć, gdy wyjeżdżasz z remizy i wciskając pedał gazu, ruszasz śmiało przed siebie. Pędzisz tak w wybranym na chybił trafił kierunku przez dłużą chwilę. Potem opuszcza Cię szczęście, silnik gaśnie. Najwyraźniej paliwa starczyło jedynie na tę krótką chwilę, dzięki

której udało Ci się odwlec niebezpieczeństwo, które obecnie zbliża się nieubłaganie wraz z okrzykami mieszkańców. Najwyraźniej Twój wybryk postawił na nogi całe Innsmouth!

Zastanawiasz się, czy zaryzykować i pomimo siedzącego Ci na karku pościgu spróbować zatankować pojazd **(**32**)**. Równie dobrze mógłbyś spróbować ucieczki pieszo, wykorzystując przewagę jaką dała Ci „przejażdżka" samochodem **(**22**)**. Jednego jesteś absolutnie pewien: musisz działać szybko!

14 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#31** oraz **#9**

Już od dłuższego czasu wiosłujesz w ukradzionej sprzed chaty swojego „wspólnika" łodzi, kierując się ku latarni morskiej. Po raz pierwszy od przybycia do tego przeklętego miasta zdobyłeś konkretny ślad i prawdopodobnie już niedługo powinieneś odnaleźć, masz nadzieję, wciąż żywego, Eryka.

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

15 (Nowy dzień)

Budzisz się obolały i rozprostowujesz odrętwiałe kończyny. Kilkanaście lat temu krótki sen na twardych, drewnianych ławach przyniósłby Ci zapas nowych sił bez przykrych efektów ubocznych. Rozmyślasz o wydarzeniach ubiegłej nocy, zastanawiając się, czy nieszczęsny kapłan uniknął tragicznego losu...

Nie masz zamiaru spędzić całego dnia, siedząc bezczynnie w kościele. Musisz działać. Postanawiasz wyruszyć do drugiej, zamieszkanej części Innsmouth **(**70**)**, lecz gdy wychodzisz na zewnątrz i spoglądasz na ruiny *Ezoterycznego Porządku Dagona* nachodzi Cię inna myśl. A może tak warto by było najpierw poszukać Sary **(**26**)**?

16 (Nowy dzień)

Kapłan strzela obok dziewczynki, po czym podtyka lufę pod jej nos, sycząc wściekle:

– Idź do kościoła. Wiem, że radzisz sobie świetnie i bez tego przeklętego zwierzęcia. Będę tuż za tobą.

– Zawsze wiedziałam, że różnią nas tylko imiona bogów.

– Zamknij swój pogański pysk.

– Ciekawi mnie, czy twój ukarze cię za przeciwstawienie się waszym żałosnym zasadom dobroci i miłosierdzia. Bo na gniew Dagona możesz liczyć!

Sędziwy ksiądz strzela tuż przy uchu dziewczynki, po czym brutalnie popycha ją do przodu. Po chwili zdezorientowania Sara posłusznie rusza powoli przed siebie, błądząc rękami w powietrzu. Przyglądasz się przez chwilę tej smutnej scenie, po czym podchodzisz i bezceremonialnie bierzesz drobną dziewczynkę pod pachę, mówiąc przy tym:

– Szkoda czasu.

Duchowny przyznaje Ci rację, zaś Ty słyszysz, jak Sara cicho i niewyraźnie wypowiada jakieś słowo. Nie jesteś tego pewien, ale masz wrażenie, że było to *dziękuję*. **(**29**)**

17 (Nowy dzień)

Twoje przypuszczenia wydają się być słuszne, Jimie zmierza obecnie do miasta, a Ty ostrożnie podążasz za nim. Na szczęście mężczyzna idzie pewnie przed siebie, zapewne nawet nie dopuszczając do siebie myśli, że mógłby być śledzony. Mijając opuszczone domy, odnosisz nieodparte wrażenie, iż również Ciebie ktoś może obserwować. To niemiłe uczucie towarzyszy Ci aż do miejsca, gdzie Twój „cel" przystaje i otwiera drzwi prowadzące do domostwa, które nie różni się od sąsiednich, zdezelowanych budynków. Nie jesteś pewien, czy powinieneś podejść bliżej **(**54**)**, czy też odejść **(**61**)**.

18 (Nowy dzień)

Streszczasz sędziwemu kapłanowi wydarzenia ostatniej nocy, posilając się przy tym przyszykowanym przez niego śniadaniem. Ksiądz cierpliwie wysłuchuje Twojej historii, po czym oświadcza poważnie:

– Nie mogę tego tak zostawić. Poczekaj tu, muszę porozmawiać z kilkoma ludźmi na temat tego pożaru. Lepiej, żeby nie wyciągnęli sami zbyt pochopnych wniosków...

Nie czekając na Twoją odpowiedź, mężczyzna wychodzi, zostawiając Cię samego.

Właściwie wolałbyś, aby nie rozgłaszał zbytnio tej sprawy; prawdopodobnie nikt nawet nie widział pożaru. Teraz już nic nie możesz zrobić. Oto początek kolejnego, wspaniałego dnia w Innsmouth. **(**63**)**

19 (Nowy dzień)

Opuszczasz kościół z myślą, iż najpierw pokręcisz się trochę wśród opuszczonych domostw, a później udasz się w okolicę odlewni **(**46**)** i być może odwiedzając raz jeszcze tą podejrzaną budowlę, ruszysz ku widzianemu wczoraj hotelowi **(**34**)**. Pomimo tego, iż budynek podobno jest nieczynny, to całkiem prawdopodobne, że tam właśnie znalazł dla siebie schronienie Eryk. W końcu w jego wieku nie potrzebowałeś większych luksusów niż dach nad głową...

20 (Nowy dzień)

Chowasz broń w marynarce i pośpiesznie odchodzisz, nie wiedząc jeszcze, co ze sobą zrobić. Błąkasz się nieco po okolicy, gdy dobiegają Cię przeraźliwe wrzaski oraz głośne ujadanie pochodzące z miejsca, gdzie zostawiłeś rannego kapłana. Wahasz się, czy wrócić **(**38**)**, czy też raczej przeciwnie, dyskretnie oddalić się na jeszcze większą odległość **(**48**)**.

21 (Nowy dzień)

Urzeczony spoglądasz na zabytkowy, jeszcze przedwojenny, model Forda. Samochód jest w świetnym stanie, widać, iż ktoś o niego dba. Obok zauważasz dwa kanistry, jak się okazuje, napełnione benzyną. Drzwi do pojazdu są otwarte, a na stylowej desce rozdzielczej spoczywają kluczyki. Przez dłuższa chwilę oglądasz to cenne znalezisko, po czym zamykasz

kłódkę i wychodzisz z remizy. Lepiej, żeby nikt nie widział, jak kręcisz się w pobliżu takiego cacka. **(37)**

22 (Nowy dzień)

Biegniesz ile sił w nogach pośród wąskich uliczek tego przeklętego miasta. Na szczęście stosunkowo szybko udaje Ci się opuścić teren Innsmouth i kontynuować ucieczkę, chociaż właściwie nie słyszysz żadnych odgłosów pogoni. Z trudem łapiąc oddech, redukujesz bieg do szybkiego marszu. **(11)**

23 (Nowy dzień)

Jimie, choć niechętnie, przystaje na to, zachowując dla siebie wszelkie uwagi. Po chwili jesteście już w kościele, gdzie zaskoczony ksiądz uważnie słucha waszej opowieści, teatralnie chwytając się za głowę ze słowami:

– Nie do wiary! Trzeba wyjaśnić tę sprawę. Na początek przynieście złoto do kościoła, tu będzie bezpieczne.

Wracacie do sklepu w towarzystwie kapłana, który wyraźnie czegoś szuka, podczas gdy wy spełniacie jego „prośbę". W przybytku Jimie oświadcza, że wraca do siebie, a Tobie radzi we wszystkim przytakiwać, to *może coś i nam skapnie*. Chwilę po jego wyjściu pojawia się podekscytowany duchowny, trzymając jakąś księgę.

– Oto wyjaśnienie zagadki! – mówi, wskazując na swoje znalezisko. – Ten człowiek oddawał cześć Dagonowi, stąd w jego sklepie te kosztowności. Sprzedał duszę za złoto, jak często bywało już od tysiącleci. A ten oto „podręcznik", to spis ohydnych praktyk właściwych temu odrażającemu kultowi. Muszę jak najszybciej rozmówić się z Walterem Krangiem! On na pewno będzie coś wiedzieć na ten temat. Mimo swego bezbożnego zamiłowania do okultyzmu, to wciąż wielki uczony. **(57)**

24 (Nowy dzień)

Zaczynasz się wycofywać, gdy paraliżuje Cię wściekły okrzyk:

– Stój! Przyszedłeś tu szpiegować?!

Nie wiesz „kto" się do Ciebie zwraca, masz wrażenie jakby osobowości kapłana i okultysty zlały się teraz w jedną. Mężczyzna sięga do kieszeni i wyjmuje z niej rewolwer o niezwykle krótkiej lufie. Znasz tę broń, mimo niepozornych gabarytów potrafi narobić sporo zamieszania. Właściwie mógłbyś zaryzykować teraz ucieczkę **(**66**)**, licząc na to, iż ten szaleniec nie strzeli Ci w plecy. Rozsądniej byłoby jednak pozostać na miejscu **(**31**)**. Rzecz jasna jeśli w takich sytuacjach w ogóle można mówić o kierowaniu się rozsądkiem...

25 (Nowy dzień)

Obserwujesz, jak kapłan potrząsa przerażoną Sarą, po chwili wymierzając jej kolejny, tym razem znacznie silniejszy cios. Pięść trafia w podbródek na skutek czego głowa dziewczynki bezwładnie odskakuje do tyłu.

– Gdzie chłopak? Co wy knujecie w odlewni? – pyta rozwścieczony „inkwizytor".

Widząc, że z każdą chwilą przesłuchanie staje się coraz bardziej brutalne, czujesz się odpowiedzialny za tę sytuację. Oczywiście, dziecko nie wytrzyma zbyt długo tego tempa i lada moment zacznie odpowiadać na wszystkie pytania, lecz nie wiesz czy będziesz w stanie dłużej spokojnie na to patrzeć. Zgromadzony w Tobie w przeciągu ostatnich dni gniew zmaga się z uczuciem litości...

Jeśli posiadasz **2**, lub mniej, **Punktów Agresji**, przejdź do paragrafu **76**.

Jeśli posiadasz **3**, lub więcej, **Punktów Agresji**, przejdź do paragrafu **5**.

26 (Nowy dzień)

Od blisko dwóch godzin penetrujesz wytrwale opuszczone domy, które w większości przypadków nadają się już tylko do rozbiórki. Nigdzie nie trafiasz jednak ani na Sarę, ani na żadne oznaki życia, nie znajdujesz też nic, co mogłoby Ci się przydać. Wychodząc z kolejnego

budynku, stajesz jak wryty, widząc czterech mężczyzn, z których jeden natychmiast oświadcza podenerwowany:

– Musimy sobie wyjaśnić kilka spraw. Chodź z nami.

Wiesz, że ucieczka, czy też walka, nie przyniosłaby w tej sytuacji niczego dobrego, toteż posłusznie ruszasz za swoimi „przewodnikami". Pod ich eskortą docierasz do opuszczonego hotelu, gdzie, jak dobitnie oświadcza jeden z nieznajomych, „w spokoju porozmawiacie". **(**51**)**

27 (Nowy dzień)

Zakrystia to małe, lecz bardzo przytulne miejsce. Twoją uwagę zwracają regały wypełnione setkami książek oraz stylowe meble, tak nie przystające do ponurej rzeczywistości poza murami świątyni. Odnosisz nieodparte wrażenie, iż stworzenie tego przytulnego zakątka zajęło kapłanowi wiele lat. Nagle Twoją uwagę przykuwa leżąca na stoliku księga. Przeglądasz tomiszcze i odkrywasz, że dotyczy ono kultu akadyjskiego boga Dagona. Czyżby kapłan skrycie interesował się tą bluźnierczą tematyką? A jeśli tak, to dlaczego? Chce go lepiej poznać, znaleźć sposoby zwalczenia, a może po prostu zafascynowała go ta pogańska wiara? Opuszczasz pośpiesznie zakrystię i zabierasz się za czytanie pozostawionej na ołtarzu Biblii. Dochodzisz do wniosku, iż lepiej będzie, jeśli ksiądz nie będzie podejrzewał, iż wiesz o jego „zainteresowaniach". **(**62**)**

28 (Nowy dzień)

Budzisz się przed południem z uczuciem silnego niepokoju. Przyrządzasz sobie śniadanie z mięsnej konserwy oraz kukurydzy w puszce, po czym ostrożnie wychodzisz przed sklep. Lustrujesz opustoszałą okolicę bacznym spojrzeniem i wracasz do środka.

Przeszukujesz oba pomieszczenia, gdy nagle natrafiasz na drewnianą skrzynkę wsuniętą pod łóżko. Otwierasz ją i nieruchomiejesz zdumiony tym, co widzisz. Wewnątrz znajdują się cztery sztaby złota. Przyglądasz się im dokładnie, jednak o pomyłce nie może być mowy, nieraz widziałeś z bliska ten szlachetny kruszec. *To doskonały motyw, świetny*

dowód w sądzie – myślisz ponuro. Może lepiej będzie, jeśli opowiesz o swoich nocnych „przygodach" oraz cennym znalezisku księdzu **(**85**)**? Z drugiej strony kusi Cię, aby przemilczeć całą tę sprawę i po odnalezieniu Eryka, opuścić Innsmouth, zabierając ze sobą „małą premię" jako rekompensatę za wszelkie niedogodności **(**44**)**.

29 (Nowy dzień)

Gdy wchodzicie do kościoła, dziewczyna sprawia wrażenie kompletnie zdezorientowanej. Najwidoczniej nigdy wcześniej tu nie była. Milcząc, trzyma się kurczowo jednej z ław. Wkrótce kapłan pozbawia ją tego oparcia, sadzając na przyniesionym z zakrystii krześle.

– Gdzie Eryk Holm? – pyta groźnie duchowny.

– W bezpiecznym miejscu. No, może nie do końca bezpiecznym dla niego...

– Nie kpij, ty mała poganko!

Mężczyzna z całych sił uderza rozmówczynie w twarz, tak iż ta spada bezwładnie na podłogę. Po chwili „inkwizytor", podnosząc za włosy, sadza ją na krześle, ponawiając przy tym pytanie. Tym razem odpowiedzią jest milczenie. Masz wielką ochotę przerwać mu **(**42**)** to przesłuchanie, chociaż dobrze wiesz, że Sara z całą pewnością nie jest tylko biednym, niewidomym dzieckiem. Prawdopodobnie doskonale wie, co się stało z Holmem, i tylko brutalna siła będzie w stanie wydrzeć z niej tę tajemnicę **(**25**)**. Mimo tego wzdrygasz się, widząc, jak dziewczynka ponownie ląduje na ziemi, w końcu sam masz niewiele od niej starszą córkę. I właśnie dla niej, póki co, nie wtrącasz się do tej „rozmowy"...

30 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#16**

Zmuszasz się do patrzenia na finałowy etap przesłuchania, dochodząc do wniosku, iż skoro postanowiłeś nie interweniować, nie masz prawa teraz odwracać wzroku. Kapłan wykonuje w powietrzu groteskowo wielki znak krzyża lufą rewolweru, nie kryjąc już satysfakcji, której dostarcza mu ta egzekucja. Strzela trzykrotnie. Pierwsze dwie kule

wpadają prosto w pierś dziewczynki, trzecia przebija okolice prawej nerki. Dziecko przez kilka chwil tarza się po podłodze, tocząc z ust krwawą pianę, po czym nieruchomieje. Kapłan, chowając broń pod sutannę, rusza w stronę drzwi, a Ty podążasz za nim, czując, że natychmiast musisz zaczerpnąć świeżego powietrza. **(**59**)**

31 (Nowy dzień)

Zatrzymujesz się, widząc jak mężczyzna tłumaczy sam sobie, wcielając się to w księdza, to w Kranga, iż nie jesteś wrogiem. Chowa broń i „prosi", abyś ponownie stanął w progu i spokojnie wysłuchał ich rozmowy. Podporządkowujesz się temu rozkazowi, nie wiedząc przy tym, „kto" właściwe Ci go wydał. **(**58**)**

32 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#23** oraz **#9**

Wyskakujesz z pojazdu i najszybciej jak tylko potrafisz, wlewasz benzynę do baku, widząc już nadciągającą pogoń. Przerywasz swoją pracę w połowie, niedbale zakręcasz kanister i wrzucasz go na tylne siedzenie, po czym wskakujesz za kierownicę, obracając kluczyk. Radosne parsknięcie silnika to najlepsza zapłata jaką mogłeś uzyskać za ten karkołomny wyczyn. W chwili, gdy od pierwszego z mężczyzn dzieli Cię ledwie pięć metrów, ruszasz do przodu, topiąc napastników w tumanie spalin. Jedziesz spokojnie, starając się mieć w zasięgu wzroku linię brzegową. Po chwili na Twoich ustach pojawia się szeroki uśmiech. Dostrzegasz małe molo, do którego przycumowano prostą łódź. Na to właśnie liczyłeś!

Po kilku minutach jesteś już na wodzie, wiosłując wytrwale, choć niezbyt zgrabnie. Powoli zbliżasz się ku, odległemu jeszcze, celowi w postaci skalistej wysepki, na której stoi latarnia morska. Miejsce gdzie, jak masz szczerą nadzieję, znajdziesz nareszcie Eryka Holma. Albo to, co z niego zostało...

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

33 (Nowy dzień)

Z dzikim okrzykiem na ustach biegniesz wprost na nieznajomych. Nie robi to jednak na nich żadnego wrażenia i zmuszony jesteś użyć siły. Powalasz pierwszego z nich celnym ciosem łokcia w skroń, drugiego zaś raczysz kopnięciem w żołądek. Słyszysz okrzyki świadczące, iż lada chwila mogą pojawić się inni mieszkańcy, toteż biegniesz ile sił w nogach w stronę nieznanej Ci części miasta. **(**11**)**

34 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#29**

Gdy przekraczasz próg zdezelowanego budynku, zdumiewa Cię diametralna różnica między jego obskurną, starą elewacją, a utrzymanym w dobrym stanie wnętrzem. Główny hol wypełniony jest przez krzesła skierowane w stronę recepcji, nad którą do ściany przybita jest wielka flaga Ameryki. Najwyraźniej to miejsce służy za miejsce spotkań dla miejscowej ludności oraz pełni funkcję ratusza. Wolisz nie krzątać się tu zbyt długo, toteż jedynie przechadzasz się trochę po sali i ruszasz ku wyjściu. Nagle dostrzegasz leżący na podłodze klucz, który odruchowo wsadzasz do kieszeni. Nigdy nie wiadomo, kiedy coś takiego może okazać się przydatne.

Wychodzisz z budynku, po czym ruszasz w stronę odlewni **(**46**)**. Wolisz poczekać tam trochę, nim ponownie wrócisz w okolice „ratusza". Dochodzisz do wniosku, iż w Innsmouth lepiej nie kręcić się zbyt długo w jednym miejscu...

35 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#30**

Pośpiesznie transportujecie skrzynię do chaty Jimiego, jak macie nadzieję, niezauważeni. Z każdym krokiem ogarnia Cię coraz większa ekscytacja. Maszerujesz dziarsko przed siebie, czując, iż Twój towarzysz zaczyna coraz bardziej dyszeć. Stary Jimie nie wytrzymuje narzucanego przez Ciebie tempa, musicie zwolnić. Po kilku minutach docieracie do rybackiej chaty z radosnymi uśmiechami na ustach...

Jeśli posiadasz Informację **#26**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **A**.

A

Ustalacie kilka szczegółów, po czym wracasz do miasta. Jesteście bowiem zgodni co do tego, iż najlepiej będzie, jeśli w najbliższym czasie nie będziecie się pokazywać razem. Poza tym wciąż musisz jeszcze znaleźć Eryka Holma, niestety w tym Twój nowy wspólnik nie jest w stanie Ci pomóc. **(**70**)**

B

Postanawiacie, iż Jimie poczeka, aż, o ile w ogóle to nastąpi, odnajdziesz Eryka Holma. Potem, w tajemnicy przed chłopakiem, przekaże Ci sztabki. Przystajesz na to, lecz ruszasz w stronę miasta z mocnym postanowieniem, że najpierw pokręcisz się nieco po okolicy, szpiegując przy tym swojego wspólnika. Nie ufasz mężczyźnie, który prawdopodobnie zabił szalonego sklepikarza i trzyma w domu złoty gwizdek związany z podejrzanym kultem. Kto wie co też może mu jeszcze przyjść do głowy? **(**17**)**

36 (Nowy dzień)

Zostajesz wyrwany z krainy snów i brutalnie przywrócony do realnego świata. Czujesz, jak ktoś Tobą potrząsa, i już masz obrócić się na bok z leniwym „pieprz się” na ustach, gdy dociera do Ciebie głos sędziwego kapłana:

– Wstawaj mój synu!

Mniesz w ustach niewypowiedziane przekleństwo i powoli otwierasz oczy. Jest już dzień, a spopielała chata wciąż gdzieniegdzie trawiona jest przez płomienie. Nad Tobą nachyla się zatroskany ksiądz, mówiąc:

– Co tu się stało?

Wyczuwasz w tym pytaniu lekko oskarżycielski ton. Spanie w takim miejscu nie było najlepszym pomysłem. Właściwie sam postawiłeś się w kręgu najbardziej podejrzanych. Spoglądasz na kapłana, po czym podnosisz się z ziemi i oświadczasz poważnie:

– W nocy ktoś podpalił chatę, uciekłem z niej, słysząc ujadanie psów. Chyba dorwały Jimiego, mnie udało...

– Psów?

– Tak, całej sfory...

– Rozumiem, rozumiem... Chodź ze mną! Lepiej będzie, jeśli oddalisz się od tego miejsca. W kościele będziesz bezpieczny.

Ten dzień nie zaczął się dobrze – myślisz, ruszając za kapłanem w stronę miasta. Mężczyzna prosi Cię, abyś dokładnie opowiedział mu wszystko jeszcze raz, gdy będziecie już w kościele. Milczycie zatem całą drogę do przybytku. Po dotarciu na miejsce rozsiadasz się wygodnie w jednej z ław i zaczynasz mówić. **(**18**)**

37 (Nowy dzień)

Jeśli posiadasz Informację **#15**, przejdź do części **A** tego paragrafu.

Jeśli posiadasz Informację **#17**, przejdź do części **B** tego paragrafu.

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

A

Przechadzasz się po placu przed nieczynnym hotelem pogrążony w rozmyślaniach, gdy nagle słyszysz czyjś okrzyk:

– Hej, ty!

Obracasz się i dostrzegasz stojącego w progu pobliskiego, piętrowego domu mężczyznę, który wskazuje na Ciebie, mówiąc:

– Podejdź tu! Szybko!

Ruszasz posłusznie w jego stronę, nie chcąc wzbudzać niepotrzebnych podejrzeń. Nieznajomy nie ma wobec Ciebie wrogich zamiarów, przeciwnie, dostarcza Ci nader pomyślne wieści. Okazuje się, iż kapłan bezpiecznie schronił się u niego podczas wczorajszej, szalonej nocy i teraz dochodzi do siebie. Nakazał Twojemu gospodarzowi, by ten ustalił, czy jesteś bezpieczny, dlatego też ten, widząc Cię, zareagował tak gwałtownie. Po chwili idziecie razem do jego mieszkania, w którym czeka kapłan.

Pokrótce streszczasz księdzu swoje najnowsze odkrycie.

– A więc prawdopodobnie popłynął do latarni... Niedobrze, niedobrze...

– Dlatego koniecznie muszę zdobyć jakąś łódź. Może pan ma jakąś? – zwracasz się niespodziewanie do gospodarza domu.

– Owszem, jednak nie mam teraz czasu wypłynąć, a pożyczyć jej nie mogę. Nie znam pana, a ksiądz jest za słaby, aby panu towarzyszyć w tej eskapadzie.

– Spokojnie, mogę za niego ręczyć. To porządny człowiek – stwierdza kapłan. – Pożycz mu łódź, tu idzie o ludzkie życie.

To zapewnienie wyraźnie uspokaja mężczyznę, który mimo to dość protekcjonalnym tonem każe *iść za sobą*. Żegnasz się z księdzem, serdecznie dziękując za okazaną pomoc i ruszasz za nieznajomym. **(**4**)**

B

Ruszasz w stronę odlewni, aby upewnić się, czy łódź Jimiego nadal jest przy brzegu. Na szczęście ten, obecnie bezcenny, środek transportu spokojnie dryfuje przy brzegu kanału. Wskakujesz do niej i już po chwili wiosłujesz raźnie, ze wszystkich sił próbując zachować kurs wprost na widoczną w oddali skalną wysepkę, na której wznosi się latarnia morska...
Uzyskujesz Informację **#9**

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

C

Zauważasz, iż jakiś mężczyzna przypatruje Ci się uważnie, najwidoczniej zauważył, że kręciłeś się wewnątrz remizy. Odchodzisz pośpiesznie, gdy nieznajomy krzyczy groźnie:

– Stój!

Nie masz najmniejszego zamiaru go usłuchać, tym bardziej, że już słyszysz, jak histerycznie skrzykuje innych mieszkańców. Rzucasz się pędem przed siebie, klnąc pod nosem. Wygląda na to, że za chwilę ruszy za Tobą cała grupa. Znów wpakowałeś się w jakąś awanturę! **(**11**)**

38 (Nowy dzień)

Docierasz na miejsce w ostatniej chwili. Wokół mężczyzny zgromadziło się kilka psów, które widząc Cię, natychmiast odbiegają. Pomagasz półprzytomnemu kapłanowi wstać i prowadzisz go do kościoła, po czym biegniesz w stronę odlewni, mijasz posępny budynek, przebiegasz kamienny most i stojąc pod nieczynnym hotelem, wołasz:

– Ludzie!

Niemal natychmiast z okien pobliskiego budynku wygląda kilka osób. Nie masz czasu zastanawiać się, dlaczego mieszkańcy Innsmouth żyją niemal w ukryciu, toteż krzyczysz *Ksiądz jest ranny!*. Po chwili wracasz do kościoła w towarzystwie kilku mężczyzn, których pytania zbywasz ogólnikami.

Gdy docieracie do kościoła, kapłan jest już w fatalnym stanie, jednak widząc was, na moment w pełni odzyskuje świadomość i wskazując na Ciebie, skrzeczy wściekle:

– Pojmać mordercę!

Wiesz, że teraz możesz albo natychmiast się poddać **(**10**)**, albo uciec, strzelając do prześladowców **(**73**)**.

39 (Nowy dzień)

Spoglądasz z niepokojem na grupę nieprzychylnych Ci mężczyzn, wyjaśniając powód swojej wizyty w Innsmouth. Streszczasz im swoje „przygody", omijając pewne fragmentu oraz własne przemyślenia. Gdy kończysz opowieść, jeden z mężczyzn stwierdza:

– Chodź, będziesz miał okazję uwodnić, że mówisz prawdę.

Chcąc nie chcąc, ruszasz posłusznie za nim, w asyście reszty „strażników". Opuszczacie hotel i wchodzicie do pobliskiego domu. Tam zostajesz zaprowadzony na piętro, gdzie, ku Twojemu zdumieniu, zastajesz sędziwego kapłana. Duchowny potwierdza Twoją wersję wypadków, przepraszając przy okazji swojego gospodarza, iż zapomniał wspomnieć o *tym biednym przybyszu*. Wykorzystujesz ten moment i oświadczasz księdzu:

– Dowiedziałem się czegoś o Eryku. Najprawdopodobniej jest teraz uwięziony w latarni morskiej. Potrzebuję łodzi, żeby się tam dostać, i to jak najszybciej.

Gospodarz spogląda wymownie na swojego gościa, którego zdanie wydaje się być w tej sprawie decydujące. Masz cichą nadzieję, że ksiądz poprze Twoją niewypowiedzianą prośbę. Istotnie, kapłan nakazuje mężczyźnie udzielenie Ci *wszelkiej pomocy*. Posłuszny temu „rozkazowi" nieznajomy każe Ci iść za sobą, nie ukrywając przy tym swojego lekceważącego stosunku względem Ciebie. Wolisz jednak cierpliwie znosić jego zachowanie, wiedząc, iż w obecnej sytuacji nie możesz sobie pozwolić na luksus utemperowania tego głupca. Najważniejsze to dotrzeć do latarni. **(4)**

40 (Nowy dzień)

– Wystarczy! – krzyczysz, kładąc kapłanowi dłoń na ramieniu i wymownie ją zaciskając.

Mężczyzna obraca się w Twoją stronę tak, iż lufa jego broni wycelowana jest wprost w Twój żołądek. Milcząc, chowa ją do kieszeni, po czym rusza w stronę wyjścia gestem nakazując Ci, abyś podążył za nim. Czynisz to, uprzednio spoglądając smutno na Sarę, która mamrocząc wciąż pod nosem *„latarnia"*, leży nieruchomo na podłodze. **(59)**

41 (Nowy dzień)

Tłumaczysz cel swojej wizyty w Innsmouth, nie pomijając przy tym prawie niczego. Przez kilkanaście minut Twoi „sędziowie" naradzają się miedzy sobą, po czym jeden z nich podchodzi do Ciebie i oświadcza „urzędowym" tonem:

– Rzeczywiście, ostatnio kręcił się tu jakiś młodzik, który zniknął tak samo niespodziewanie, jak się pojawił. Nie masz tu czego szukać!

Rezygnujesz z prób przemówienia tym ludziom do rozsądku. Zamiast tego wolisz zaufać własnym siłom, rzucasz się do ucieczki! **(**11**)**

42 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#18**

– Przestań! – krzyczysz, odciągając zaskoczonego Twoją reakcją kapłana.

– Nie daj się zwieść pozorom! – wykrzykuje oburzony mężczyzna. – Trzeba przycisnąć tę małą kreaturę, inaczej będzie milczeć jak grób!

– Nie mam zamiaru patrzeć na te... średniowieczne tortury!

– Sara! Gdzie jest Eryk? Jestem pewien, że to wiesz.

– Latarnia... Nie dasz rady, ucieknij...

– Chodź, mój synu. Musimy zdobyć łódź!

Wyraźnie podekscytowany ksiądz rusza w stronę wyjścia, a Ty posłusznie podążasz za nim, woląc nie drażnić, najwyraźniej silnie rozchwianego psychicznie, duchownego. Czujesz, że jesteś już tylko o krok od uwieńczenia swoich poszukiwań sukcesem. Spoglądasz smutno w stronę Sary i opuszczasz przybytek, z niepokojem patrząc na swojego „towarzysza”. **(**59**)**

43 (Nowy dzień)

Sara prowadzi Cię przez pewien czas krętymi uliczkami Innsmouth, wyraźnie kierując się w stronę odlewni. Pytasz ją, czy to właśnie tam zamierza Cię zaprowadzić, lecz zaprzecza.

– A te wszystkie martwe zwierzęta?

– Słuchaj, mogę powiedzieć ci gdzie jest Holm, jednak i tak niczego nie wskórasz. Lepiej przejdź przez most do tej żałosnej, „odradzającej się” części miasta i poproś kogoś o pomoc w opuszczeniu Innsmouth.

– Nie!

– Dobrze, rób, jak chcesz. Jest w latarni, popłynął tam parę dni temu, a fale odebrały mu łódź. Nie wiem, czy wciąż żyje. Idź do Jimiego, mieszka na północ stąd w okolicach plaży. Powiedz, że ja cię przysłałam. On pożyczy łódź.

Dziewczynka odchodzi, poruszając się nadzwyczaj pewnie. Widać naprawdę doskonale zna tę część miasta. Nie wiesz, czy śmierć jej towarzysza naprawdę nią nie wstrząsnęła, czy też jedynie potrafi świetnie maskować swoje emocje. Ruszasz w stronę brzegu, zastanawiając się, jak dotrzeć do samotnej, skalnej wysepki, na której mieści się latarnia morska. Nie wiesz, czy Sara powiedziała prawdę, jednak musisz iść tym śladem. Nic innego Ci nie pozostało. **(**74**)**

44 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#35**

Wychodzisz ze sklepu i spokojnie ruszasz w stronę odlewni **(**46**)**. Po drodze zastanawiasz się, czy raz jeszcze zajrzeć do tej podejrzanej budowli, czy też od razu przejść do, podobno, zamieszkanej części miasta. Zaintrygował Cię tam widziany wcześniej z daleka budynek wyglądający na opuszczony hotel **(**34**)**.

45 (Nowy dzień)

Śpisz spokojnie, do południa regenerując nadwątlone podczas ubiegłej nocy siły. Zaraz po przebudzeniu pokrzepiasz się porcją podgrzanej fasolki z puszki, odkrywając przy tym, iż mimo podejrzanego wyglądu to w gruncie rzeczy całkiem smaczna potrawa. Gdy kończysz śniadanie, zaczynasz przeglądać pozostawione przez Holma rzeczy, licząc, iż uda Ci się natrafić na jakąś istotną wskazówkę. **(**65**)**

46 (Nowy dzień)

Gdy mijasz główną bramę, zastanawiasz się, po co w ogóle znów tu przyszedłeś. Nie masz zamiaru ponownie wchodzić do głównej hali, toteż kierujesz się w stronę klatki prowadzącej na pierwsze, prawdopodobnie niegdyś zajęte przez administrację, piętro budynku.

To, co widzisz, napawa Cię zarówno zdumieniem, jak i radością. Spoglądasz bowiem na urządzone pośrodku zdewastowanego pomieszczenia obozowisko. Obok śpiwora i plecaka stoi turystyczny palnik gazowy, nieduży garnek i puszki, na których oparte jest zdjęcie Lilii. Wszystko przykrywa drobna warstewka kurzu, więc podejrzewasz, iż od kilku dni chłopak tutaj nie zaglądał. Pełen nadziei, jak i obaw, zaczynasz przetrząsać wszystko w poszukiwaniu jakichkolwiek tropów. **(**65**)**

47 (Nowy dzień)

Już masz rzucić się do ucieczki **(**33**)**, gdy nagle nachodzi Cię śmiała myśl, iż właściwie mógłbyś zaryzykować odpalenie samochodu **(**13**)**.

48 (Nowy dzień)

Odchodzisz pośpiesznie w stronę zamieszkanej części miasta, wciąż słysząc przeraźliwe wrzaski konającego księdza. Dźwięk tutaj niesie się zdecydowanie zbyt dobrze, obawiasz się, iż lada chwila któryś z mieszkańców zwróci uwagę na te odgłosy.

Istotnie, już po chwili dobiegają Cię coraz bliższe głosy mężczyzn, którzy najwyraźniej postanowili sprawdzić, co się dzieje w okolicy kościoła. Kryjesz się w jednym z opuszczonych domostw, obserwując przez niezdarnie zabite deskami okno grupę sześciu mężczyzn. Wtem jeden ze spróchniałych kawałków drewna spada na ziemię. Jeśli chcesz uciec, musisz zrobić to teraz **(**49**)**, w przeciwnym wypadku pozostaje Ci jedynie liczyć na to, iż nieznajomi mimo wszystko nie zwrócą uwagi na Twoją kryjówkę. **(**68**)**

49 (Nowy dzień)

Gwałtownie wypadasz ze swojej kryjówki, pędząc na złamanie karku przed siebie. Dzięki efektowi zaskoczenia zyskujesz przewagę nad ludźmi, którzy najwyraźniej nie kwapią się do podjęcia pościgu. Niestety, kątem oka dostrzegasz jak jeden z nich pośpiesznie zawraca, podczas gdy pozostali, chociaż niezbyt żwawo, ruszają za Tobą. Najwyraźniej mężczyźni postanowili zwołać posiłki. Wszystko to zaczyna niebezpiecznie przypominać przebieg jakiegoś polowania. **(**11**)**

50 (Nowy dzień)

Biegniesz naprawdę szybko, i po pewnym czasie nareszcie opuszczasz strefę zabudowań. Najwyraźniej pogoń nie jest w stanie za Tobą nadążyć! Jeśli tylko uda Ci się utrzymać dotychczasowe tempo, to za kilka minut dotrzesz do widniejącego w oddali zagajnika i...

Padasz na ziemię, czując rozlewający się po całych plecach ból. Dopiero po chwili, gdy szok nieco ustępuje, zdajesz sobie sprawę, iż słyszałeś wystrzał. Dostałeś. Krzyki szybko cichną, nikt do Ciebie nie podchodzi. Upolowali Cię, po cóż mieliby się fatygować oglądaniem ofiary? Najwyraźniej wolą, abyś pozostał dla nich anonimową sylwetką, która padła rażona celnym strzałem jakiegoś ich małomiasteczkowego „bohatera". Leżysz nieruchomo twarzą do ziemi, słysząc szydercze piski mew, które towarzyszą Ci w agonii. Wraz z krwią wycieka z Ciebie życie, a ból stopniowo zanika, wraz z całym zewnętrznym światem... *Zginąłeś.*

51 (Nowy dzień)

W opuszczonym hotelu, pełniącym funkcję ratusza, szybko zbiera się grupka złożona z kilku mężczyzn, najprawdopodobniej mieszkańców pobliskich domów. Są zdenerwowani, chociaż nie wściekli. Jeden z nich pozwala Ci mówić w swojej obronie, ostrzegając przy tym o poważnych konsekwencjach wszelkich *krętactw*...

Jeśli posiadasz Informację **#15**, przejdź do paragrafu 39**.** W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie 41**.**

52 (Nowy dzień)

Budzisz się wyspany i gotów do dalszych poszukiwań. Kapłan jest już na nogach i częstuje Cię prostym śniadaniem, zapewniając przy tym, iż podobnej diecie zawdzięcza *świetne samopoczucie w swoim wieku*. Spożywacie posiłek w milczeniu, które pierwszy przerywa ksiądz, oświadczając poważnie:

– Przemyślałem sobie przed zaśnięciem kilka spraw. Myślę, że cokolwiek o sprawie tego nieszczęsnego chłopaka może wiedzieć Walter Krang. Mimo swego zamiłowania do badań nad okultyzmem, to wciąż wielki uczony i nad wyraz inteligentny człowiek.

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

A

– Eryka chyba też pasjonowały podobne bzdury.

– A więc całkiem możliwe, że ta dwójka się spotkała. Nie ma czasu do stracenia. Pójdę go odwiedzić, wiem, że wstaje bardzo wcześnie. Chcesz mi towarzyszyć?

– Chętnie. **(**81**)**

– Lepiej będzie, jeśli zaczekam tutaj. **(**7**)**

B

– Szkoda, że nie udało mi się wczoraj z nim spotkać.

– Nic straconego. Możemy go odwiedzić w każdej chwili. Chyba, że wolisz, żebym sam z nim porozmawiał...

– Nie ma takiej potrzeby, chętnie się z nim spotkam. **(**81**)**

– Byłbym wdzięczny, ojcze. **(**7**)**

53 (Nowy dzień)

Wyrzucasz rurkę i pośpiesznie opuszczasz remizę, ruszając w stronę wybrzeża. Lepiej nie kusić losu, w końcu skoro kłódka była nienaruszona to najwyraźniej również Eryk nie dostał się do środka. Teraz musisz podążać za jedynym znanym Ci śladem, który prowadzi ku latarni morskiej. **(**37**)**

54 (Nowy dzień)

Podchodzisz bardzo ostrożnie pod drzwi i przysłuchujesz się, na szczęście prowadzonej dosyć głośno, rozmowie.

– Nie rozumiem dlaczego nie można go po prostu zabić? – piekli się Jimie.

– Jesteś w kulcie od niedawna i to dla czysto materialnych korzyści, nie zrozumiesz tego – odpiera głos należący z całą pewnością do Sary. – Obecność przybysza, a w tym wypadku, aż dwóch, jest konieczna. Któryś z nich może być kluczem zarówno do odrodzenia, jak i zniszczenia, nie możemy ich zabić.

– W każdym razie będę miał oko na tego nowego. Razem zabraliśmy złoto ze sklepu, myślę, że mi ufa.

– Świetnie. Dziś wieczorem popłyń do latarni, sprawdź co z chłopakiem. Jeśli żyje, to znak, że Dagon go potrzebuje...

Ostrożnie odchodzisz i gdy jesteś już w bezpiecznej odległości, zaczynasz biec ile sił w nogach w stronę chaty Jimiego. **(**14**)**

55 (Nowy dzień)

Kończycie śniadanie, po czym ruszacie w stronę miasta. Doskonale zdajesz sobie sprawę z prawdziwych intencji swojego gospodarza względem *poszukiwania wskazówek* w sklepie. Póki co, wolisz we wszystkim mu przytakiwać. Zresztą, kto wie, może faktycznie znajdziesz coś użytecznego? W końcu w Twoim wypadku nie będzie to kradzież, a raczej „odszkodowanie za straty moralne", chociaż wolałbyś nie tłumaczyć się z tego „prawa" przed księdzem. Boisz się, iż kapłan będzie krążył w pobliżu świątyni i dostrzeże, jak wchodzicie do sklepu. Póki co, próbujesz nie zaprzątać sobie głowy tym problemem...

Już od kilku minut penetrujecie pośpiesznie oba pomieszczenia budynku. Ty zajęty jesteś częścią mieszkalną i już masz dołączyć do „robiącego zakupy" Jimiego, gdy Twoją uwagę przykuwa dostrzeżona pod łóżkiem drewniana skrzynia. Wydobywasz ją i otwierasz, w tej samej chwili czując przyjemny dreszcz podniecenia rozlewający się po Twoim ciele. Spoglądasz na cztery sztaby złota, które z satysfakcją ważysz w dłoni. Jest prawdziwe, jesteś tego niemal absolutnie pewien. Wołasz Jimiego i już po chwili zastanawiacie się intensywnie, czy powinniście zgłosić to znalezisko, jak i całą „przygodę" ze sklepikarzem księdzu **(**75**)**, czy też zatrzymać wszystko w sekrecie **(**35**)**. Sprawa jest naprawdę poważna; zniknięcie sklepikarza, wtargnięcie do sklepu, zagrabienie, prawdopodobnie zdobytego nielegalną drogą, kruszcu. Z drugiej strony jeśli będziecie milczeć, to po odnalezieniu Eryka Holma i opuszczeniu tego przeklętego miejsca będziesz bogatym człowiekiem. Dwie sztaby złota to naprawdę duża forsa. *Zastrzyk gotówki i to tuż przed weselem...* – myślisz z uśmiechem na ustach.

56 (Nowy dzień)

Kłódka ustępuje nawet szybciej, niż myślałeś i już po chwili spoglądasz zdumiony na to, co tak starannie ktoś tutaj ukrył.

To prawdziwe cacko – przedwojenny model forda, w dodatku naprawdę świetnie utrzymany. Obok stoją dwa kanistry, jak się okazuje – wypełnione benzyną. Pojazd jest otwarty, ktoś zostawił nawet kluczyki. Wygląda na to, że samochód jest w pełni sprawy i naprawdę korci Cię, aby to sprawdzić.

W tej samej chwili, od strony wejścia, dochodzi Cię czyiś groźny okrzyk:

– Hej ty! Zostaw to!

Spoglądasz przerażony na dwóch mężczyzn, którzy najwyraźniej usłyszeli jak niszczyłeś kłódkę. Nie wiesz, czy powinieneś uciekać **(**47**)**, czy też mimo wszystko spróbować jakoś wyjaśnić zaistniałą sytuację **(**9**)**. Obecnie jesteś pewny tylko jednego: właśnie wpędziłeś się w naprawdę poważne tarapaty...

57 (Nowy dzień)

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

A

– Więc może będzie coś wiedział o Eryku.

– Nie omieszkam zapytać. Zresztą, jeśli masz ku temu chęć, możesz iść ze mną.

– Chętnie, ojcze. Rzeczywiście lepiej będzie, gdy porozmawiam z nim osobiście. **(**81**)**

– Lepiej zaczekam na twój powrót w kościele, ojcze. **(**7**)**

B

– Rzeczywiście, zupełnie o nim zapomniałem!

– A przecież sam cię wczoraj do niego prowadziłem.

– Szkoda, że nie udało mi się z nim wtedy porozmawiać.

– O tak, kto wie, może uniknąłbyś dzięki temu całej tej awantury. W każdym razie zaczekaj na mnie w kościele. Myślę, że nie zabawię długo u Waltera.

– Może powinienem ci towarzyszyć, ojcze? **(**81**)**

– Bez pośpiechu, zaczekam. **(**7**)**

58 (Nowy dzień)

Przysłuchujesz się tej „rozmowie", najspokojniej jak potrafisz. Ksiądz „dowiaduje się" od swojego urojonego przyjaciela, iż prawdopodobniej tlący się jeszcze pośród niektórych mieszkańców kult Dagona ostatnimi czasy niebezpiecznie przybrał na sile. W grę znów wchodzi pozyskiwane skądś złoto, którym kupuje się wierność nowych członków. Niepokojem napełniają Cię słowa dotyczące jakiegoś bliżej niesprecyzowanego „rytuału" oraz ofiar, których wymaga. Mimowolnie myślisz o odlewni...

– Świetnie, to wszystko czego potrzebowałem! – oświadcza niespodziewanie kapłan, ruszając ku wyjściu.

Omal nie zderza się z Tobą, w ostatniej chwili mijając Cię bokiem, jakbyś był przedmiotem. Przystaje jednak i odwraca się w Twoją stronę, stwierdzając:

– Sam słyszałeś, przyjacielu, naszą rozmowę. Informacje to wszystko, co może nam ofiarować Walter. Nie chce pomóc w poszukiwaniach.

– Eryka?

– Skądże! Sary! Sary, mój synu. To ją musimy znaleźć w pierwszej kolejności. To małe diable wyśpiewa nam wszystko! Chodź! Im szybciej ją znajdziemy, tym lepiej dla niepewnej przyszłości tego nieszczęsnego młodzieńca! Oby biedak jeszcze żył!

Chcąc nie chcąc ruszać za podekscytowanym kapłanem, przyznajesz mu w duchu nieco racji. Niekiedy nawet szaleńcy mówią rozsądnie. **(**69**)**

59 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#11**

Żyjąc przez tyle lat w niemal całkowitej izolacji, sędziwy kapłan musiał stopniowo pogrążać się w obłędzie. Nie wiesz, czy to, co teraz oglądasz jest efektem wybuchu tłumionych od dawna emocji, czy też regularnie występującymi objawami. Niezaprzeczalnym jest jednak fakt, iż mężczyzna zachowuje się jak szaleniec. Maszerując nadzwyczaj dziarsko, powtarzając coś pod nosem, chichocze cienkim głosem, by po chwili wygrażać złowieszczym tonem bliżej niezidentyfikowanej „hordzie grzeszników". Gdy mijacie odlewnię i wchodzicie na most prowadzący do drugiej, ponoć zamieszkanej, części miasta, kapłan wyraźnie się uspokaja. Po chwili stajecie pod budynkiem sprawiającym wrażenie od dawna już

niedziałającego hotelu. Duchowny każe Ci tu zaczekać, po czym rusza w stronę jednego z pobliskich domów. Wychodzi z niego po kilku minutach w towarzystwie milczącego mężczyzny, który prowadzi was w stronę jeszcze nieznanej Ci części miasta. Mijacie rozległe gruzowisko, spośród którego wyrastają nieliczne budynki mieszkalne.

– Jak Feniks z popiołów. – stwierdza ksiądz. – To tu, mój synu, odradza się miasto.

Przytakujesz mu, stwierdzając przy tym w duchu, iż duchowny znów sprawia wrażenie spokojnego, nieco flegmatycznego „dobrego ojca". Wkrótce docieracie do małego mola, gdzie przycumowana jest prosta łódź. Wasz przewodnik odchodzi, życząc „owocnych poszukiwań", zaś ksiądz natychmiast sadowi się na rufie, karząc Ci „odcumować, zasiąść do wioseł i pruć do latarni", co też posłusznie czynisz.

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

60 (Nowy dzień)

Po krótkich poszukiwaniach czegoś, co mogłoby Ci pomóc, znajdujesz szeroką na jakiś cal, przerdzewiałą, metalową rurkę długości kilkudziesięciu centymetrów. Z powodu gabarytów przedmiotu nie możesz użyć go jako łomu, toteż zaczynasz okładać nim, jak się okazuje, nadzwyczaj solidną kłódkę. Robisz przy tym zdecydowanie za dużo hałasu i zastanawiasz się, czy nie przerwać **(**53**)** tej „roboty", aby jak najszybciej się stąd ulotnić. Z drugiej strony przypuszczasz, że nawet tak solidne zabezpieczenie jak ta przeklęta kłódka ulegnie zniszczeniu, jeśli wymierzysz w nie jeszcze kilkanaście celnych uderzeń. **(**56**)**

61 (Nowy dzień)

Oddalasz się stąd najciszej, jak tylko potrafisz. Lepiej nie kusić losu, w każdym razie i tak Jimie dostarczył Ci kolejnego powodu, abyś mu nie ufał. Z tego miejsca masz stosunkowo blisko do odlewni **(**46**)**, jednak nie wiesz, czy chcesz raz jeszcze odwiedzać to ponure miejsce. W każdym razie zamierzasz zwiedzić tę część miasta, za główny cel obierając sobie wizytę w widzianym wczoraj nieczynnym hotelu **(**34**)**. Kto wie, może właśnie tam Eryk

spędził kilka ostatnich nocy? W końcu Ty w jego wieku nie potrzebowałeś żadnych luksusów; wystarczał kawałek podłogi i dach nad głową...

62 (Nowy dzień)

Zatapiasz się w lekturze jednej z ksiąg Starego Testamentu wybranej na chybił trafił. Kapłan wraca w momencie, gdy czytasz o pierwszych sukcesach króla Asy i z uśmiechem na ustach stwierdza:

– Cieszy mnie, że sięgnąłeś po Słowo Boże. Siła płynąca z wiary bardzo się nam przyda.

– Jest źle?

– Tak. Bluźnierczy kult Dagona odrodził się o wiele silniej niż myślałem. To wszystko wina mojego zaniedbania! Prawdopodobnie twój przyjaciel padł ich ofiarą i albo nie żyje, albo też jest gdzieś przetrzymywany. W odlewni znajduje się ohydny stos ciał martwych zwierząt, to ponoć *ołtarz obrzydliwości*, przygotowania do uroczystego złożenia „prawdziwych ofiar". Kultyści planują w jednym czasie złożyć wiele ludzkich żyć, aby w ten plugawy sposób ponownie powierzyć całe Innsmouth opiece Dagona. Wielu z mieszkańców podobno zawarło już prywatnie takie pakty.

– Musimy odszukać Sarę! – natychmiast wypowiadasz pierwszą myśl, jaka przyszła Ci do głowy po wysłuchaniu tych rewelacji.

– Istotnie, tylko ona może mieć pełne rozeznanie w sytuacji. Ich święto jest już bliskie. Być może twój przyjaciel przyjechał właśnie po to, aby je obserwować. Oby tylko ta ciekawość nie przyniosła mu zguby!

Ruszasz za podekscytowanym księdzem, który wpadł w iście bojowy nastrój. Masz tylko nadzieję, iż w swojej „gorliwości" nie posunie się za daleko. **(**69**)**

63 (Nowy dzień)

Nie masz ochoty czekać bezczynnie na powrót kapłana, lecz Twoje zniknięcie w obecnej sytuacji mogłoby wydać się podejrzane. Zastanawiasz się, czy zostać **(**79**)**, czy też

odejść i zwiedzić pozostałą część miasta **(**19**)**. W końcu nie jesteś więźniem. Może nawet zdołasz dogonić księdza i odwieść go od zamiaru rozmowy z ludźmi. Chociaż kto wie, kogo, lub co, możesz spotkać podczas samotnej wędrówki...

64 (Nowy dzień)

Wolisz nie hałasować. Wiesz doskonale o tym, że w miejscach takich jak to ludzie są bardzo przeczuleni na punkcie buszujących po ich wspólnej własności obcych. Kręcisz się jeszcze trochę po remizie, jednak nie znajdujesz tu nic godnego uwagi.

Zrezygnowany wychodzisz na zewnątrz, zastanawiając się, co też skłoniło Eryka do podjęcia decyzji o, prawdopodobnie samotnym, wypłynięciu do latarni. Cokolwiek to było, teraz nie ma już znaczenia. Jedyne co Ci obecnie pozostało, to poszukanie łodzi, abyś również mógł udać się ku widniejącej w oddali budowli, otoczonej przez niespokojny ocean. **(**37**)**

65 (Nowy dzień)

Masz szczęście, w plecaku znajdujesz wyrwaną z notesu kartkę z wypisanymi miejscami, które prawdopodobnie odwiedził chłopak. Większość nazw jest skreślona. Nietknięte zostały jedynie dwie połączone ze sobą pozycje; *stara remiza (łódź?)* ======> *latarnia (!!!)*. Postanawiasz nie zwlekać ani chwili dłużej i ruszasz w stronę wyjścia. Musisz jak najszybciej sprawdzić, co też mieści się w opuszczonej remizie strażackiej **(**71**)**. Potem przyjdzie czas na latarnię, bowiem najwidoczniej to był ostateczny cel Twojego zaginionego, przyszłego zięcia.

66 (Nowy dzień)

Rzucasz się do ucieczki, niemal w tej samej chwili słysząc za sobą kilka wystrzałów. Padasz na ziemię, czując jak ból ogarnia całe Twoje ciało. Zmysły opuszczają Cię wraz z wypływającą obficie krwią. Tracisz świadomość... i już jej nie odzyskujesz... *Zginąłeś.*

67 (Nowy dzień)

Gdy tylko stajesz w progu, natychmiast robisz krok wstecz, zdumiony obserwując spektakl, który rozgrywa się przed Twoimi oczyma. Budynek z całą pewnością nie jest zamieszkany, a w każdym razie nie posiada jakichkolwiek śladów niedawnego użytkowania. Kapłan stojący po środku zrujnowanego pomieszczenia prowadzi „dialog" z samym sobą, zmieniając co chwilę ton głosu oraz pozę. Walter Krang istnieje tylko w jego, najwyraźniej chorym, umyśle. Gorączkowo zastanawiasz się nad tym, czy zostać **(**58**)**, słuchając tej rozmowy, czy też jak najszybciej odejść **(**24**)**. Niestety, w tym momencie oba rozwiązania wydają się równie złe...

68 (Nowy dzień)

W napięciu oczekujesz na dalszy rozwój wydarzeń, szybko przekonując się, iż najwyraźniej dzisiejszego dnia szczęście Ci sprzyja. Wywołany przez Ciebie hałas w ogóle nie interesuje grupy, która szybko znika z Twojego pola widzenia. Czekasz jeszcze chwilę, po czym ostrożnie opuszczasz swoje schronienie i ruszasz szybko przed siebie. **(**11**)**

69 (Nowy dzień)

Wasze poszukiwania nie trwają długo. W jednej z uliczek trafiacie na dziewczynkę, która najwyraźniej zmierza wraz ze swym przewodnikiem do ruin świątyni Dagona.

– Stój! – woła uradowany ksiądz. – Nadszedł czas na wyjaśnienie kilku spraw, ty mała kreaturo!

– Do tej pory nie wchodziliśmy sobie w drogę, róbmy tak dalej. – odpowiada beznamiętnie Sara.

– Nie tym razem, wiem, co szykujecie!

Pies, poklepany przez swoją panią po karku, zaczyna groźnie warczeć, powoli zbliżając się w waszą stronę. Kapłan stoi niewzruszenie, po czym spokojnie sięga do kieszeni sutanny, dobywając stamtąd broni. Masz okazję dobrze się jej przyjrzeć. To doskonale Ci znany, niewielki rewolwer o krótkiej lufie rozpowszechniony swego czasu wśród detektywów. Colt

wypluwa z hukiem kilka pocisków, które trafiają wprost w czaszkę zwierzęcia. Czworonóg pada martwy na ziemię w akompaniamencie wrzasku Sary.

– Milcz, pogańskie ścierwo! Wiedz, że i do ciebie celuję! – krzyczy mężczyzna, faktycznie mierząc wprost do milczącego już dziecka.

W pierwszym odruchu chcesz powalić go silnym ciosem, odbierając przy tym broń **(**6**)**, lecz równie dobrze mógłbyś mu po prostu wyszarpnąć rewolwer **(**83**)**. Mimo to starasz się zapanować nad gniewem; w końcu stoicie po tej samej stronie **(**16**)**, chociaż najwyraźniej metody sędziwego kapłana znacznie odbiegają od chrześcijańskich standardów...

70 (Nowy dzień)

Postanawiasz skorzystać z okazji i przyjrzeć się nieco bliżej drugiej części miasta. Możesz raz jeszcze zajrzeć do odlewni **(**46**)** bądź też skupić swoją uwagę na opuszczonym hotelu **(**34**)**. Masz skrytą nadzieję, iż podczas tej „wycieczki" trafisz na coś interesującego. Chociaż w gruncie rzeczy wolałbyś nie znaleźć niczego, niż ponownie narobić sobie problemów. Najwidoczniej, od chwili przyjazdu do Innsmouth, to one szukają Ciebie...

71 (Nowy dzień)

Wnętrze remizy w znacznej większości jest kompletnie zrujnowane oraz zagracone, jednak dosyć szeroka, uprzątnięta „ścieżka" prowadzi do części odgrodzonej od reszty przez duże, drewniane wrota. Wyglądają, jakby ktoś przeniósł je tu wprost z jakiejś stodoły, ponad to zabezpieczone są dużą, wyglądającą na solidną, kłódką. Dużo byś dał, żeby dowiedzieć się co też się za nimi kryje...

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

A

Zastanawiasz się, czy próbować jakoś sforsować to zabezpieczenie **(**60**)**, czy też lepiej dać za wygraną **(**64**)**.

B

Wyciągasz z kieszeni znaleziony w „ratuszu" klucz i z powątpiewaniem próbujesz otworzyć nim kłódkę. Na Twoich ustach zakwita triumfalny uśmiech, gdy udaje Ci się to za pierwszym razem. Dziś naprawdę masz wyjątkowe szczęście! **(**21**)**

72 (Nowy dzień)

Po kilku minutach kapłan, dysząc ze zmęczenia, przestaje bić Sarę, zamiast tego sięgając do kieszeni. Z wyrazem triumfu na twarzy wyciąga swój rewolwer i kilkakrotnie obraca bęben.

– Słyszysz to, ścierwo?! – wrzeszczy dziewczynce do ucha. – Zastrzelę cię!

Nie chcesz już dłużej przyglądać się temu choremu spektaklowi **(**42**)**, lada chwila może dojść do tragedii! Tłumisz jednak w sobie ten odruch, próbując racjonalnie podjeść do sprawy. Siedzisz przecież w tej aferze tak samo głęboko jak ksiądz, który jest teraz Twoim jedynym sprzymierzeńcem, na dodatek uzbrojonym. Może lepiej będzie jeśli nadal pozostaniesz tylko obserwatorem **(**12**)**? Prawdopodobnie i tak mężczyzna ma zamiar jedynie przestraszyć swoją ofiarę, a przynajmniej w to właśnie chcesz wierzyć...

73 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#32**

Dobywasz broni i, nie mając innego wyboru, strzelasz do pierwszego z mężczyzn, wywołując przy tym nie przerażenie, lecz wściekłość pozostałych. Jeszcze pięć razy naciskasz na spust, powalając na podłogę pozostałych przeciwników. Spoglądasz na wijące się w agonii

ciała, zakrwawioną podłogę oraz oddychającego z trudem kapłana, który patrzy na Ciebie pustymi, niemal całkowicie pozbawionymi życia, oczyma.

Drżącymi dłońmi opróżniasz bęben i wprowadzasz nowe naboje. Wychodzisz na zewnątrz i widzisz stojącą nieopodal Sarę, która z triumfalnym uśmiechem na ustach pyta:

– Zabiłeś ich?

– Tak. Zabiłem ich – czujesz jak ogarnia Cię wściekłość. – Ciebie też zabiję, jeśli nie powiesz mi, gdzie do cholery jest Eryk Holm!

– Gratuluję. Eryk jest w latarni morskiej. Idź do chaty Jimiego. Powiedz, że ja Cię przysłałam. Stoi przy plaży. Idź... – dziewczynka dotyka stopami bruku, najwyraźniej szukając sobie tylko znanego punktu orientacyjnego – ... w tę stronę – dokańcza, wskazując drogę. Ruszasz pośpiesznie we wskazanym kierunku, mając nadzieję, iż to podejrzane dziecko powiedziało Ci prawdę. **(**74**)**

74 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#19**

Docierasz na miejsce po około kwadransie szybkiego marszu, zastając starego, czarnoskórego mężczyznę siedzącego przed swoją, przypominającą ruderę, chatą. Zgadza się pożyczyć Ci łódź, jednak tylko pod warunkiem, że popłynie razem z Tobą. Chcąc nie chcąc, przystajesz na to i już po kilku minutach wiosłujesz wytrwale w stronę, odległej jeszcze, skalnej wysepki, na której mieści się latarnia morska. Wierzysz, iż wraz z każdym ruchem ramion jesteś coraz bliżej celu swojej wyprawy do tego przeklętego miejsca i dziś jeszcze ujrzysz Eryka Holma...

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

75 (Nowy dzień)

Dyskusja zmierza nieuchronnie w stronę awantury, czego za wszelką cenę chcesz uniknąć. Oświadczasz stanowczo:

– Nie ma sensu kłócić się o każde słowo, uprośćmy to. Albo mówimy księdzu o wszystkim i zdajemy się na jego osąd, albo nie mówimy nic i ulatniamy się stąd ze złotem.

– W porządku. Ty je znalazłeś, ja pewnie w ogóle nie wszedłbym na zaplecze. Więc decyduj.

Mężczyzna czeka cierpliwie kilka minut żebyś przemyślał sprawę, po czym przynagla Cię pytając nieco podirytowanym tonem:

– No i?

– Ryzykujemy. Wszystko albo nic, bierzmy skrzynie i znikajmy stąd. **(**35**)**

– Dwóch czarnych, złoto, zniknięcie sklepikarza. Dochodzi jeszcze sprzedaż kruszcu. Za duże ryzyko, zdecydowanie. Ta afera może nas zbyt wiele kosztować. **(**23**)**

76 (Nowy dzień)

Powstrzymujesz kapłana przed zadaniem kolejnego ciosu, mówiąc przy tym z poirytowaniem:

– Dosyć! Porozmawiam z nią.

– To diablę rozumie pięść, nie słowa!

Nie zważając na protesty księdza, stajesz między nim a dziewczynką, po czym klękasz przy łkającym, zdezorientowanym dziecku i ostrożnie chwytasz jej dłonie, mówiąc:

– Sara, posłuchaj mnie. Chcę tylko wiedzieć, gdzie jest Eryk. Nie obchodzi mnie, czy wierzysz w Chrystusa, czy w Dagona. Po prostu powiedz mi gdzie jest Eryk, skończmy to szaleństwo!

– Latarnia... Dziękuję – dodaje po chwili.

Patrzysz hardo na kapłana, który najwyraźniej ma ochotę wymierzyć dziewczynce jeszcze jeden cios, jednak widząc Twoje zdecydowanie, rezygnuje z tego zamiaru.

– Dalej, chodźmy! – rzuca krótko, ruszając w stronę drzwi.

Chcąc nie chcąc, idziesz za nim. Ktoś mądry powiedział Ci kiedyś, abyś nigdy nie sprzeczał się z szaleńcami. **(**59**)**

77 (Nowy dzień)

– Po drodze doszedłem do wniosku, iż wszystko to może być częścią czegoś większego! – stwierdza dobitnie kapłan. – Tylko jedna osoba może nam teraz pomóc. To Walter Krang. Mimo swoich niezdrowych zainteresowań dziełami szatana, jest on wciąż wielkim uczonym. **(**57**)**

78 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#27**

– Przejrzyj na oczy! – wrzeszczy ksiądz, sięgając gwałtownie pod sutannę.

Widząc to, instynktownie strzelasz, na skutek czego mężczyzna zwala się na ziemię, jęcząc przeraźliwie. Dostał w bok i chociaż rana nie powinna być śmiertelna, to zdajesz sobie sprawę, jak wiele bólu musi mu sprawiać. Przeszukujesz go, aby odkryć, iż niestety strzeliłeś na darmo. Nie ma drugiej broni. **(**3**)**

79 (Nowy dzień)

Zabijasz czas lekturą Biblii. Szybko nudzą Cię ewangelie, toteż przechodzisz do ksiąg Starego Testamentu. Pochłonięty opisem walki o dominację Izraelitów w ziemi Kanaan, szybko tracisz rachubę czasu i dopiero powrót kapłana przypomina Ci gdzie jesteś.

Duchowny z wyrazem determinacji na twarzy oświadcza poważnie:

– Nastał czas, by działać, synu!

Zaniepokojony spoglądasz na księdza, który zaczyna cicho nucić pod nosem jakiś „bojowy” psalm. *Nie wygląda to dobrze* – myślisz podenerwowany. **(**77**)**

80 (Nowy dzień)

Ksiądz ochoczo zgadza się na zamianę miejsc i zacierając ręce z dziwnym uśmieszkiem na ustach, obserwuje Twoje poczynania. Ty natomiast klękasz przy dziewczynce i delikatnie chwytasz ją za policzki, mówiąc:

– Powiedz mi tylko gdzie jest Eryk.

– Wiedziałam... Muszę przejść próbę... Próbę nieczystego... Jesteś moim egzaminem...

Wstajesz i gwałtownym ruchem powalasz Sarę na podłogę, błyskawicznie siadasz przy niej i silnym ciosem pięści w brzuch wywołujesz wymioty. Czekasz moment aż treść żołądka znajdzie się na podłodze, po czym chwytasz ją za kark i silnie uderzasz twarzą o kałużę wymiocin. Powtarzasz ten zabieg dwukrotnie, nim usadawiasz ją z powrotem na krześle, wymierzając uprzednio dwa silne policzki. Czymś takim przed laty sam zostałeś złamany. Jesteś pewny, że i teraz ta metoda odniesie skutek. Miażdżąc jej drobne dłonie w swoich, wrzeszczysz, przekrzykując jej przeraźliwy pisk:

– Gdzie jest Eryk?!

– Latarnia! Latarnia! Latarnia!

Puszczasz dziewczynkę, która spada na podłogę, powtarzając w kółko: *Latarnia, latarnia*. Spoglądasz na swoją, oddającą właśnie mocz, ofiarę czując jakby cofnął się czas i znów byłeś zajęty „wypytywaniem" w którymś z obskurnych, opuszczonych magazynów Nowego Jorku. Widzisz, że kapłan wyciąga swój rewolwer gotów „ostatecznie zakończyć przesłuchanie". W pierwszym odruchu chcesz go powstrzymać **(**40**)**, lecz rozsądek podpowiada Ci, że już dawno przekroczyłeś wszelkie granice. A zatem, teoretycznie, zgoda na ten mord to obecnie jedynie gwarancja bezpieczeństwa, w końcu martwi nie zeznają **(**30**)**.

81 (Nowy dzień)

Idziesz za księdzem, który sprawia wrażenie dziwnie uradowanego całą tą sprawą, chociaż prawdopodobnie to tylko Twoje mylne wrażenie. Na szczęście droga nie zajmuje wam wiele czasu i nie mija kwadrans, gdy stajecie przed niewyróżniającym się niczym spośród innych opuszczonych domostw siedzibą Kranga. Kapłan bezceremonialnie otwiera drzwi i od progu woła z uśmiechem na ustach:

– Witaj!

Po chwili słyszysz równie radosną odpowiedź gospodarza domu. Najwyraźniej mimo różnicy przekonań mężczyźni są dobrymi przyjaciółmi. **(**67**)**

82 (Nowy dzień)

Uzyskujesz Informację **#23** oraz **#9**

Dopadasz do łodzi i pośpiesznie ją odcumowujesz, po czym wskakujesz do środka, zaczynając wiosłować ze wszystkich sił. Rozlegają się strzały, słyszysz świst kul, po których niedaleko Ciebie wykwitają ślady uderzenia ołowiu o taflę wody. Na szczęście ocean zdaje się Tobie sprzyjać, bowiem silny prąd ułatwia Ci ucieczkę, kierując łódź w stronę latarni morskiej. Najwyraźniej nawet natura chce, abyś dzisiaj odnalazł Eryka Holma...

Przejdź do rozdziału **Finał poszukiwań**

83 (Nowy dzień)

Sprawnie odbierasz broń zdumionemu kapłanowi i mierząc do niego, mówisz:

– Teraz ja to potrzymam. Zachowuj spokój.

Widząc Twoją determinację, mężczyzna zaciska usta, aż bieleją mu wargi i przez kilka chwil oddycha ciężko, próbując odzyskać równowagę. Przyglądasz mu się, kątem oka spoglądając ku Sarze, której karzesz siedzieć spokojnie na ziemi. Gdy duchowny odzyskuje równowagę, stwierdza nieco drżącym, czy to z podrażnienia, czy też strachu głosem:

– Oddaj mi broń, proszę. Już mi lepiej, nie chcę żebyś we mnie celował. Możesz mi zaufać, stoimy po tej samej stronie. Rozumiem, że widzisz w niej tylko dziecko, lecz nie daj się zwieść pozorom. Kto wie, może Twój przyjaciel również jej zaufał i, obym się mylił, zapłacił za to wysoką cenę. Może nawet najwyższą z możliwych...

– Proszę – mówisz oddając ostrożnie broń. **(**2**)**

– Chwilowo nie ufam nikomu z was. Bierz dziewczynkę i wracajmy do kościoła. **(**78**)**

84 (Nowy dzień)

Gdy wstajesz, jest już chyba południe. Przepraszasz krzątającego się przy ołtarzu kapłana za urządzenie sobie noclegowni w świątyni, jednocześnie streszczając mu przebieg

poprzedniej nocy. Ten cierpliwie słucha Twojej opowieści, po czym ugaszcza Cię prostym śniadaniem, mówiąc przy tym:

– Lepiej będzie, jeśli zostaniesz tu przez pewien czas. Ja teraz muszę jak najszybciej porozmawiać o tej sprawie z kilkoma ludźmi. To dobrzy chrześcijanie i mogę im zaufać.

Po tych słowach kapłan po prostu wstaje i odchodzi, zostawiając Cię samego. Wolałbyś, żeby ta sprawa nie została nagłośniona, ale teraz nic już nie możesz zrobić. Twoje uwagi mogłyby przecież zostać uznane za podejrzane wykręty. A takie małe społeczności zazwyczaj mają niezwykle silne upodobania do urządzania linczów. **(**63**)**

85 (Nowy dzień)

Tak, jak na to skrycie liczyłeś, sędziwy duchowny cierpliwie wysłuchuje Twojej historii i ze spokojem w głosie oświadcza:

– Cieszy mnie twoja szczerość synu. Dobrze, że wyszedłeś cało z tej opresji! Chodźmy, lepiej będzie, jeśli przeniesiemy to złoto do kościoła.

Nie jesteś pewien, ale być może kapłan właśnie zaproponował Ci udział w zyskach, a przynajmniej takie odniosłeś wrażenie. Gdy tylko wchodzicie do sklepu, mężczyzna nakazuje zanieść skrzynię pod ołtarz, sam zaś zaczyna przeglądać pierwsze pomieszczenie, wyraźnie szukając czegoś konkretnego. Gdy wracasz z przybytku, Twój „wspólnik" czeka na progu z jakąś księgą w ręce.

– A zatem miałem rację! – oświadcza triumfalnie. – Sklepikarz z całą pewnością należał do plugawego kultu Dagona, oto dowód!

Przyglądasz się staremu woluminowi i już masz zadać pytanie, gdy mężczyzna sam zaczyna kontynuować swój wywód:

– W tym dziele zawarto wiele opisów bluźnierczych rytuałów, część podobno zaczerpnięto wprost z *Necronomiconu*! Oczywiście – dodaje szybko mocno zmieszany ksiądz – moja wiedza w tym zakresie jest bardzo wąska, wszystko to wiem od pewnego człowieka, mieszkającego tu, w Innsmouth. Walter Krang to wielki uczony i świetny rozmówca, chociaż zaślepiła go fascynacja okultyzmem. Muszę się z nim jak najszybciej rozmówić! **(**57**)**

86 (Nowy dzień)

Około południa zostajesz taktownie obudzony przez sędziwego kapłana, który częstuje Cię śniadaniem. Dziękując za posiłek, pośpiesznie tłumaczysz swoją obecność w kościele oraz streszczasz przebieg nocnej przygody. Mężczyzna z zainteresowaniem słucha Twoich słów, po czym oświadcza ponuro:

– Miałem pewne podejrzenia, które, niestety, okazały się słuszne. Poczekaj tu, synu. Ja muszę zajrzeć do sklepu.

Posilasz się prostym, ale sycącym posiłkiem, czekając na powrót swojego dobroczyńcy. Nie wiesz, co też zamierza znaleźć w sklepie. Póki co, wolisz go nie nagabywać. Mija niecały kwadrans, gdy duchowny wraca, dzierżąc w ręce jakaś księgę. Wskazuje na nią triumfalnie, mówiąc:

– To ohydne dzieło traktuje o rytuałach ku czci plugawego Dagona. Podejrzewałem, iż to właśnie zajmuje umysł sklepikarza. Niestety, nie zareagowałem na czas, to mój błąd. A ty musiałeś za niego zapłacić, wpadając w ręce tego obłąkanego kultysty.

– Czy coś takiego mogło się także przytrafić Erykowi?

– Nie wiem, mój synu, nie wiem. Miejmy nadzieję, iż stwórca go ochronił. Muszę udać się teraz do Waltera Kranga. To wielki umysł, chociaż oddany studiom nad dziełami szatana. **(**57**)**

Finał poszukiwań

Sprawdź uzyskane Informacje i skieruj się do odpowiedniego paragrafu.

Jeśli posiadasz Informację **#9** przejdź do paragrafu **1**

Jeśli posiadasz Informację **#11** przejdź do paragrafu **42**

Jeśli posiadasz Informację **#19** przejdź do paragrafu **54**

1 (Finał poszukiwań)

Szybko zdajesz sobie sprawę, iż problemem wcale nie będzie samo dopłynięcie do skalanej wysepki. Gdy w końcu udaje Ci się bezpiecznie dotrzeć do małego, mocno już zbutwiałego molo, z trudem cumujesz łódź i schodzisz na śliski, skalisty grunt, na którym wznosi się latarnia morska. Podchodzisz do drzwi, niegdyś pomalowanych w biało–żółte pasy, i ostrożnie je otwierasz. Spoglądasz z niepokojem na swój środek transportu, kołyszący się na wzburzonej tafli oceanu. Kto wie, może to właśnie jakaś fala pozbawiła Eryka możliwości powrotu na ląd? Po chwili namysłu zawracasz i raz jeszcze sprawdzasz cumę. Wygląda stabilnie. Czas spenetrować jedyny budynek na tej wysepce. **(**64**)**

2 (Finał poszukiwań)

Droga powrotna zajmuje zdecydowanie mniej czasu.

Jeśli posiadasz Informację **#36** lub/i Informację **#20**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przeciwnym razie skup swoją uwagę na części **B**.

A

To był zły pomysł. Mimo, iż chłopak jest naprawdę wykończony, wiesz, że musicie jak najszybciej opuścić tę okolicę. Zgliszcza chaty Jimiego nie dają wam praktycznie żadnej ochrony. Mimo znacznego ryzyka, ucieczka jest jedynym rozwiązaniem. Paradoksalnie, po chwili zastanowienia Jimie stwierdza, że w tej chwili najszybszą drogą ewakuacji z Innsmouth wydaje się morze. Zdenerwowany na ociężałe myślenie bądź bliżej niezrozumiałe matactwa, swojego towarzysza ponownie udajesz się na plażę, niosąc na rękach pozbawionego sił Eryka **(**63**)**.

B

Podczas gdy wyciągasz łódź na plażę, Jimie zanosi wyczerpanego Eryka do swojej chaty. Naprawdę nie wiesz, czy jego uczynność to efekt Twojej dwururki, czy też mężczyzna autentycznie chce zerwać swoje dotychczasowe kontakty z kultem. Spożywacie we trójkę kilka usmażonych przez mężczyznę ryb w niezręcznej ciszy. Chcesz ją przerwać, jednak wyprzedza Cię Eryk słabym głosem, pytając waszego gospodarza:

– Co z Sarą? Wiem, że nie pozwoli nam odejść...

– Tak... – sędziwy rybak przez chwilę myśli nad czymś intensywnie, po czym oświadcza – prawdopodobnie jest gdzieś w okolicy.

– Musimy uciekać.

– Jesteś na to za słaby – wtrącasz się do rozmowy. – Musimy poczekać do jutra.

Ze spojrzeń, jakie wymieniają ze sobą chłopak i Jimie, wnioskujesz, iż obaj naprawdę bardzo obawiają się dzisiejszej nocy. Sam również podzielasz ich obawy, szczególnie że właśnie, gdzieś z oddali, dobiega Cię psie wycie. W obecnej sytuacji ucieczka **(**85**)** wydaje się samobójstwem. Chociaż w chacie jest w miarę bezpiecznie, to i tak podświadomie przeczuwasz, iż naprawdę ciężko będzie wam bezpiecznie doczekać do rana. **(**52**)**

3 (Finał poszukiwań)

Bierzesz od dziewczynki „flakonik". Okazuje się nim zwykła butelka po jakimś syropie, którą wypełnia odrobina dziwnej cieszy. Jest jej nie więcej, niż zmieściłoby się w małym kieliszku, a przynajmniej tak Ci podpowiada Twoje, obeznane swego czasu w tych sprawach, oko. Wracacie do kościoła i czekacie na powrót kapłana, co następuje po około piętnastu minutach.

Gdy tylko mężczyzna przekracza próg przybytku, wiesz już, że albo przystąpisz do działania **(**47**)**, albo opowiesz mu o całej tej sprawie **(**15**)**. Jednego jesteś pewny – nie chcesz już być obserwatorem. Uważasz, że neutralność w każdym konflikcie przynosi człowiekowi jedynie fatalne rezultaty...

4 (Finał poszukiwań)

Ostrożnie podchodzisz do okna i ukradkiem zerkasz w dół. Przez krótką chwilę widzisz pokraczne sylwetki przemykające przez plac przed budynkiem hotelu. Twój racjonalny umysł natychmiast odrzuca możliwość tego, że to, co dostrzegłeś, nie było istotami ludzkimi. W takim razie, co tak bardzo wypaczyło tych nieszczęśników? Wrodzona wada? Chemikalia?

– Zostajemy tutaj do rana... – oświadczasz nieobecnym głosem w stronę uważnie przyglądającemu się Tobie Erykowi.

Chłopak milczy, rzucając ukradkowe spojrzenie ku drzwiom. Ty natomiast siadasz na łóżku i wracasz myślami do swojej rodziny. Z całych sił tłumisz w sobie tkliwe uczucia, które niemal doprowadzają Cię do łez. Musisz być twardy i przetrzymać to wszystko. *To dla Lilii* – mówisz w sobie w duchu, gdy spoglądasz na młodzieńca. Musisz go, i siebie, uratować. Za wszelką cenę... **(**38**)**

5 (Finał poszukiwań)

Przez lata nauczyłeś się tego, że o pewnych rzeczach lepiej nie wiedzieć. Uważasz, iż ciekawość to nie schody, lecz winda wprost do piekła, a przynajmniej poważnych kłopotów. Skoro wrogowie odeszli, musisz podjąć decyzję, czy powinniście zostać w tym stosunkowo bezpiecznym miejscu do rana **(**38**)**, czy też spróbować uciec **(**57**)**. Ryzyko jest wprawdzie spore, lecz ostatecznie prawdziwe bezpieczni będziecie dopiero po opuszczeniu Innsmouth.

6 (Finał poszukiwań)

Ważą się Twoje losy.

Jeśli posiadasz Informację **#23**, przejdź do paragrafu 88.

Jeśli posiadasz Informację **#27**, przejdź do paragrafu **61**.

Jeśli posiadasz Informacje **#23** oraz **#27,** przejdź do paragrafu **61**.

Jeśli posiadasz Informacje **#27** oraz **#32**, przejdź do paragrafu **90**.

Uwaga! Jeśli posiadasz Informację **#33** przejdź natychmiast do paragrafu **49** (jeśli posiadasz którąś z wymienionych wyżej informacji zignoruj je i udaj się do paragrafu **49**).

7 (Finał poszukiwań)

Natychmiast rozbrzmiewa kakofonia dziwnych, bulgoczących dźwięków. Eryk zrywa się z miejsca i roztrzęsionym głosem stwierdza:

– Przyszli! Przyszli!

Uspokajasz go, jednocześnie dokładając mebli do barykady. Po kilku minutach wściekłego dobijania się, hałas zaczyna cichnąć, a przynajmniej takie masz wrażenie. Po chwili niknie zupełnie i w nagłej ciszy słyszysz odgłosy kroków. Napastnicy odchodzą. Kusi Cię, aby chociaż na chwilę podejść do okna **(**4**)** i zobaczyć przez kogo zostaliście zaatakowani, chociaż zdrowy rozsądek podpowiada Ci, iż powinieneś dać sobie z tym spokój **(**5**)**.

8 (Finał poszukiwań)

Oczekujecie w napięciu na rozwój sytuacji, która, o dziwo, wydaje się uspokajać. Eryk jest tak wycieńczony, że po krótkiej chwili znów zasypia. Spoglądasz na niego dokładnie w momencie, gdy coś silnie uderza we drzwi.

Jeśli posiadasz Informację **#34**, nadal czytaj ten paragraf. W przeciwnym razie przejdź do paragrafu **7**.

Rozlegają się jakieś gniewne skrzeki, które, o dziwo, szybko milkną. Nerwowo nasłuchujesz, lecz mimo upływu czasu nie dociera do Ciebie żaden podejrzany dźwięk. Napastnicy odeszli, przynajmniej na razie. Nie wiesz dlaczego, ale masz nieodparte wrażenie, iż ma to coś wspólnego ze spełnieniem dziwacznej prośby Sary. Zresztą, kto wie, teraz masz inne zmartwienia na głownie niż roztrząsanie tej sprawy. **(**75**)**

9 (Finał poszukiwań)

– Musimy uważać na Sarę... – stwierdza niespodziewanie Eryk.

– To raczej nie będzie problemem...

Zapada niezręczna cisza, podczas której chłopak wpatruje się w Ciebie wzrokiem, w którym zawarte jest pytanie, jakiego nie śmie wymówić głośno. Kiwasz twierdząco głową, po czym opowiadasz historię oszalałego kapłana. Eryk słucha Cię uważnie, po czym zaczyna mamrotać coś cicho do siebie, nagle oświadczając: *Musimy uciekać!* **(**71**)**. Zaczyna gorączkowo przekonywać Cię, że rozjuszone *istoty* przyjadą dziś po obiecaną im *zapłatę* za *nowe przymierze*. Widzisz, że jest w fatalnym stanie, praktycznie majaczy. Szalona ucieczka w takim stanie może kosztować go nawet życie, mimo to uparcie na nią nalega. Wiesz, że powinieneś mu stanowczo odmówić **(**20**)**, sam jednak czujesz gęstniejącą atmosferę zagrożenia. Wiesz, że nie pozbędziesz się tego nieprzyjemnego uczucia tak długo, jak długo pozostaniesz w Innsmouth...

10 (Finał poszukiwań)

Ostrożnie zanosisz chłopaka w stronę molo. Świeże powietrze nieco go ocuca. Po chwili prosi Cię, byś postawił go na ziemię i o własnych siłach wchodzi do łodzi. Sadowi się na dziobie i wzdychając ciężko zamyka oczy. Chwilę później wiosłujesz już w stronę brzegu, czując rosnące, wewnętrzne napięcie. Mimo, iż odnalazłeś w końcu Eryka, wiesz, że nie uspokoisz się w pełni, dopóki nie opuścisz nareszcie tego przeklętego miejsca. **(**69**)**

11 (Finał poszukiwań)

Zabierasz się do gruntownych poszukiwań, słysząc przy tym, całkiem już wyraźnie, gorączkowe nawoływania ludzi dochodzące gdzieś z pobliża. Zaintrygowany, ruszasz w stronę wyjścia, gdy nagle dobiega Cię dźwięk silnika samochodu. Wybiegasz przed budynek i w ostatnim momencie uskakujesz przed hamującym ostro, starym, jeszcze przedwojennym modelem Forda. Wewnątrz pojazdu dostrzegasz kilku stłoczonych mężczyzn, w tym księdza, który nachyla się nad ramieniem kierowcy i krzyczy przez otwarte przez niego okno:

– Wsiadaj synu, musimy uciekać!

– Muszę...

– Nie mamy miejsca dla chłopaka, ten budynek ma solidne drzwi, zabarykaduje się w pokoju!

Poważnie zastanawiasz się, czy skorzystać z tej szansy **(**66**)**. Chociaż w pierwszej chwili chcesz oczywiście odmówić **(**51**)**, lecz uświadamiasz sobie, iż kapłan właściwie ma rację. Niewątpliwie zagrożenie jest poważne, musisz więc szybko zadecydować; skorzystać z możliwości ocalenia, czy poważnie zaryzykować, zostając przy Eryku.

12 (Finał poszukiwań)

Rankiem spełniasz swój plan i wracasz w okolice Innsmouth. Twoim oczom ukazuje się niezwykły widok: oto niemal całe miasto zostało wprost zmiecione z powierzchni ziemi przez uderzenie fali. Co ciekawe, stojąca na uboczu chata Jimiego nie ucierpiała, zatopieniu uległy jedynie miejskie budynki. Nie masz zamiaru zostawać tutaj ani chwili dłużej niż to konieczne. Pośpiesznie zabierasz cenny ładunek i czym prędzej wracasz do Eryka. Późnym wieczorem, dzięki uprzejmości jednego z mieszkańców pobliskiego miasteczka, docieracie do Arkham...

Korzystając ze swoich dawnych, niechlubnych, znajomości, potajemnie sprzedajesz cenny kruszec stając się tym samym posiadaczem małej fortuny. Dzięki temu godnie wyprawiasz córkę za mąż, zapewniając młodym dobry start na ich nowej drodze życia. Postanawiasz, że gdy Twój niedawno narodzony wnuk nieco podrośnie, zabierzesz wszystkich na jakieś odległe, luksusowe wakacje. Musisz jeszcze tylko upatrzyć sobie odpowiednie miejsce. Wiesz tylko jedno, w czym gorąco popiera Cię Twój zięć, to musi być naprawdę daleko od oceanu...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Bogaty teść**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

13 (Finał poszukiwań)

Czas płynie powoli, a atmosfera wewnątrz pomieszczenia gęstnieje z każdą chwilą. Wbrew Twoim obawom, nikt nie próbuje przypuścić szturmu. Wygląda na to, iż mieszkańcy zostawili jednego ze swoich na pastwę losu. Przyglądasz mu się uważnie, ale nie potrafisz niczego wyczytać z jego ponurej twarzy. Nie opuszczając swojego stanowiska, spoglądasz na panujący za oknem mrok. W pewnym momencie słyszysz jakieś dziwaczny hałas dochodzący z drugiej strony drzwi. Bulgoczące dźwięki przywodzą na myśl bardziej odgłosy zwierząt niż ludzi. Pobladły Eryk stwierdza z rozpaczą w głosie:

– Przyszli... **(**25**)**

14 (Finał poszukiwań)

O dziwo, udaje się Tobie bez większych przeszkód opuścić Innsmouth. Nie mija pół godziny, a jesteś już spory kawałek od miasta, śpiesznie maszerując przed siebie. Doskwiera Ci moralny kac, lecz teraz nie możesz już zawrócić. A przynajmniej tak widzisz tę sprawę. Toteż, pomimo zmęczenia, kontynuujesz swój forsowny marsz, z godziny na godzinę zmniejszając tempo. Gdy niebo różowieje, zwiastując tym nadciągający świt, dostrzegasz zarysy budynków. Nie masz już sił przyśpieszyć, więc powoli wleczesz się w stronę osiedli...

Trafiłeś do małego miasteczka, gdzie około południa dociera wieść o końcu Innsmouth. Nad ranem olbrzymia fala zniszczyła znaczną części miasta. Wygląda na to, że po takim kataklizmie, nie będzie ono w stanie się już nigdy odbudować. Zrozpaczony wracasz do Arkham i wiele miesięcy później, już po narodzinach wnuka, nadal nie tracisz nadziei. Poczucie winy towarzyszy Ci jeszcze przez wiele lat i przypuszczasz, że nie opuści Cię aż do śmierci. Mimo to wciąż nie wyjawiasz nikomu prawdy o swoim postępku. Pytany zawsze odpowiadasz: *Niestety, nigdy nie udało mi się odszukać Eryka*...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Skrywana wina**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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 (Finał poszukiwań)

Streszczasz księdzu, zachwyconemu Twoją szczerością, przebieg rozmowy z Sarą, widząc kątem oka wściekle zaciskającego wargi Eryka, który rzuca gniewne spojrzenie w Twoim kierunku. Kapłan klepie Cię przyjacielsko po ramieniu i odkłada ofiarowaną mu buteleczkę na ławę, mówiąc:

– Na razie musimy myśleć o zdrowiu tego młodzieńca. Chodźcie, skorzystacie z gościny jednego z mieszkańców naszego miasta, który opiekuje się budynkiem starego hotelu.

Posłusznie ruszasz za mężczyzną, ukradkiem powstrzymując podenerwowanego Eryka przed zabraniem ze sobą butelki z tajemniczym płynem. Najwyraźniej niezdrowa fascynacja tym miejscowym kultem, która go tu przywiodła, wciąż daje o sobie znać. Odchodząc z placu przed kościołem, mimowolnie spoglądasz w stronę ruin świątyni *Ezoterycznego Porządku Dagona*. **(**95**)**

16 (Finał poszukiwań)

Wędrujesz samotnie przez jedną z uliczek, zdając sobie sprawę z tego, iż mocno oddaliłeś się od głównej grupy. Mimo to nie czujesz strachu, wprost przeciwnie, puste uliczki Innsmouth znów sprawiają wrażenie zupełnie normalnych, momentami wręcz urokliwych. Być może świadomość tego, iż okoliczny teren jest pełen ludzi, na których pomoc możesz

liczyć, działa na Ciebie w ten sposób. Nagle, przechodząc obok jednego z opuszczonych domów, słyszysz głuche uderzenie. Natychmiast otwierasz drzwi wejściowe. Zdumiony dostrzegasz leżącą na podłodze Sarę. Najwidoczniej dziewczynka usłyszała Cię i próbowała przejść do innego pomieszczenia, z dala od wejścia, jednak zahaczyła o wystającą z podłogi deskę.

– Witaj – oświadczasz triumfalnie.

– Nie wydawaj mnie! – z tonu jej głosu znikła zupełnie pewność siebie, jej miejsce zajął strach.

– Powodzenia – rzucasz krótko, zamykając drzwi. **(**35**)**

– Przykro mi, ktoś musi pomóc ci skończyć z tym szaleńczym kultem. Dopilnuję, żeby nic ci się nie stało. **(**24**)**

17 (Finał poszukiwań)

Ostrożnie wchodzisz do pomieszczenia, licząc na to, iż mężczyzna akurat nie będzie spoglądał w stronę drzwi. W takim bowiem wypadku będziesz zmuszony natychmiast przejść do ataku. Masz szczęście, nieznajomy akurat wygląda przez okno. Wykorzystujesz to i zakradasz się do niego. W mgnieniu oka wykręcasz mu rękę i odbierasz klucz do drzwi, jednocześnie nakazując chłopakowi wyjść na korytarz. Sam również opuszczasz pomieszczenie, uśmiechając się triumfalnie do pozostawionego w środku „więźnia". Szczęk zamykanego zamka oznajmia, iż teraz to Ty przejąłeś inicjatywę. Jesteś świadomy, że ten stan rzeczy nie będzie trwał wiecznie. Musicie jak najszybciej opuścić Innsmouth. **(**82**)**

18 (Finał poszukiwań)

Jimie zostawia was w swojej chacie, uciekając w stronę plaży. Przez okno dostrzegasz, jak pośpiesznie wypycha łódź na wodę i po chwili bezpiecznie odpływa. Wiesz, że teraz nie ma już odwrotu, musicie tutaj wytrzymać do rana. Siadasz na podłodze i zaciskając palce na kolbie strzelby, wpatrujesz się w okno. Czas płynie leniwie, gdy czuwasz

przy śpiącym Eryku, słysząc wyraźnie huk wzburzonego oceanu. Ten dźwięk działa na Ciebie kojąco, czujesz jak ogarnia Cię senność. Z myślą, iż musisz zachować czujność, mrużysz powieki...

Wpadający przez okno słoneczny blask budzi Cię ze snu. Zrywasz się z podłogi, odkrywając, iż zasnąłeś z dłonią zaciśniętą na kolbie strzelby. Budzisz Eryka i pośpiesznie opuszczacie rybacką chatę, maszerując przed siebie. Jeszcze tego samego dnia docieracie do Arkham. Nikomu nie mówicie prawdy o wizycie w portowym miasteczku, szczególnie, iż niedługo potem całą okolicę elektryzują wieści o potężnej fali, która dosłownie zmiotła Innsmouth z powierzchni ziemi, grzebiąc mroczne sekrety tego miejsca w odmętach oceanu. Młodzieniec poślubia Lilię, a Ty wkrótce zostajesz dziadkiem zdrowego malca. Wszystko wraca do normy, tylko powracające czasem koszmary, które dręczą zarówno Ciebie, jak i Eryka, przypominają wam o przeszłości...

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

19 (Finał poszukiwań)

Minuty płyną wolno, zlewając się w kwadranse nerwowego, jak i nużącego wyczekiwania. Nie możesz nawet porozmawiać z Holmem, który obecnie drzemie skulony na środku łóżka. Niemal z ulgą reagujesz na odgłos klucza w zamku. Do środka wchodzi dwóch mężczyzn. Jeden z nich zostaje przy chłopaku, drugi zaś sprowadza Cię do holu. Tam czeka już kilkuosobowa grupka mieszkańców. Z ich min wnioskujesz, iż podjęli już „werdykt" w Twojej sprawie. **(**6**)**

20 (Finał poszukiwań)

Tłumaczysz Erykowi, iż w jego obecnym stanie ucieczka jest po prostu niemożliwa. Mimo tego młodzieniec uparcie dąży, żeby postawić na swoim. Ten nadmiar emocji szybko pozbawia go sił, potwierdzając tym samym Twoje słowa. Prosząc Cię jeszcze *o zachowanie najwyższej ostrożności* rezygnuje ze swojego planu, po czym zasypia.

Jego sen nie trwa długo, przerwany przez pojawienie się kapłana w towarzystwie dwójki mężczyzn. Oświadcza, że *chłopaka trzeba przenieść*, co też skwapliwe, choć niezbyt delikatnie, czynią nieznajomi.

Eryk, a Ty wraz z nim, trafia do jednego z pokoi w opuszczonym hotelu. Pomieszczenie wygląda jakby ktoś nadal z niego korzystał i sprawia nawet wrażenie dość przytulnego. Zostajesz tu wraz z wycieńczonym młodzieńcem, który znów zasypia. Masz nadzieję, iż tym razem nikt nie przerwie jego wypoczynku. **(**95**)**

21 (Finał poszukiwań)

– Nie... Naprawdę... Muszę...

Widząc, że nieszczęśnik zaczyna tracić kontakt z rzeczywistością, zadajesz kolejne pytanie:

– Komu mogę zaufać? **(**87**)**

22 (Finał poszukiwań)

Niestety, nie znajdujesz dosłownie nic, co mogłoby się w jakiś sposób przydać. Chyba nie pozostaje Ci nic innego jak powrót na górę **(**27**)**, szczególnie, iż masz wrażenie, jakby niepokojące odgłosy rzeczywiście były coraz bliżej. Chociaż, kto wie, może po prostu za bardzo panikujesz? Mógłbyś spenetrować cały parter **(**11**)**, a nawet wyjść na zewnątrz. Nie ma nic gorszego niż niepewność, choć z drugiej strony ciekawość to pierwszy stopień do niezbyt przyjaznego miejsca...

23 (Finał poszukiwań)

Sara spokojnie przyjmuje Twoją odmowę. Rzuca wam lakoniczne *powodzenia* i radzi *dla własnego dobra* jak najszybsze opuszczenie Innsmouth. Chętnie wcielasz w życie te wskazówki i, popędzając wyczerpanego Eryka, zmuszasz go do szybkiego marszu. Chłopak, rozumiejąc powagę sytuacji, wysila się jak tylko może. Obiecujesz mu chwilę odpoczynku, jak tylko opuścicie teren miasta. Póki co, bezwzględnie utrzymujesz mordercze dla niego tempo. Dość masz już ciągłej niepewności, chcesz jak najszybciej opuścić to przeklęte miejsce! **(**78**)**

24 (Finał poszukiwań)

Wściekła dziewczyna, wiedząc, iż teraz nie ma najmniejszych szans na ucieczkę, siada na podłodze. Ty nawołujesz przez chwilę, po czym prosisz ją, aby wyszła przed budynek. Spełnia Twoją „prośbę" wyraźnie zadowolona z tego, że znów znalazła się na znajomym terenie. Po kilku minutach pojawiają się pierwsi mieszkańcy, a niedługo potem rozentuzjazmowany ksiądz. Kapłan prowadzi swoją „zdobycz" w stronę placu przed nieczynnym hotelem, a Ty, wraz z innymi, ruszasz za nim. Masz nadzieję, iż dokonałeś słusznego wyboru. **(**68**)**

25 (Finał poszukiwań)

Nagle Twój zakładnik podrywa się z miejsca i nie bacząc na nic, wyskakuje przez zamknięte okno. Dźwięk tłuczonego szkła na chwilę zagłuszył wszystko. Przerażony wyglądasz na zewnątrz. Dostrzegasz nieruchomego mężczyznę, wokół którego z wolna rozlewa się ciemna plama. *Głupiec, roztrzaskał sobie głowę* – myślisz. Tymczasem łomot do drzwi oraz dziwaczne skrzeki przybierają na sile. Strzelasz kilkukrotnie w stronę wejścia. Kule przebijają drewno i, sądząc po odgłosach, ranią przeciwników. Słyszysz tumult świadczący, iż tajemnicza zgraja napastników na razie zrezygnowała ze szturmu i śpiesznie opuszcza budynek. Mógłbyś teraz zaryzykować próbę błyskawicznej ucieczki **(**57**)**, chociaż w obecnym stanie Eryka może to być naprawdę trudne. Natomiast zostając tutaj, wasze

możliwości zostaną zawężone jedynie do odpierania kolejnych ataków nieznanego wroga, być może aż do świtu **(**38**)**.

26 (Finał poszukiwań)

Żegnają was szydercze okrzyki spanikowanego rybaka, który pośpiesznie odpływa. Nie tracąc czasu, ruszacie przed siebie szybkim marszem, kierując się w stronę przeciwną do plaży. Bardzo szybko tempo marszu daje się we znaki wyczerpanemu chłopakowi, chociaż ten dzielnie znosi wysiłek, cały czas zapewniając, że z nim *wszystko w porządku*. Mimo to widzisz, jak z minuty na minutę jest coraz słabszy. Niestety, w waszej sytuacji kontynuowanie ucieczki **(**86**)** jest równie ryzykowne, co jej przerwanie **(**50**)**.

27 (Finał poszukiwań)

Wracasz pośpiesznie do pokoju, już od progu informując Eryka:

– Nie natrafiłem na nic interesującego.

Chłopak kiwa ze zrozumieniem głową, spoglądając przy tym niepewnie na drzwi wejściowe. Rozumiesz jego obawy i, również bez słowa, zastanawiasz się, czym najlepiej je zastawić. Wybór pada na masywną szafę. **(**55**)**

28 (Finał poszukiwań)

Po złożeniu obszernej, chociaż nie do końca szczerej relacji, zostajesz wraz z Erykiem, który na szczęście otrzymał wcześniej ciepły posiłek, osadzony na najwyższym, drugim, piętrze hotelu, gdzie macie czekać na *decyzję wspólnoty*. Służący za tymczasową celę pokój znajduje się na końcu długiego korytarza i wyposażony jest jedynie w zakurzone, jednoosobowe, pozbawione materaca łóżko oraz starą szafę. Pośrodku jednej ze ścian dostrzegasz drzwi prowadzacie do drugiego pomieszczenia, oczywiście, podobnie jak wejściowe, zamknięte na klucz. Sprawiają wrażenie masywnych i bardzo odpornych.

W pojedynkę nie masz szans sforsować ich w krótkim czasie. Otwierasz jedno z dwóch wąskich, wysokich okien i spoglądasz w dół, uśmiechając się przy tym ironicznie. To miejsce naprawdę świetnie nadaje się na celę, poniżej nie ma ani jednego balkonu, ani nawet gzymsu, a od brukowanej ulicy dzieli Cię co najmniej dziesięć metrów. Mógłbyś zaryzykować skok ku rynnie, oczywiście gdybyś był młodszy o dziesięć lat. Nie macie szans się stąd wydostać, pozostaje wam jedynie cierpliwie czekać **(**19**)**. Wymieniasz z chłopakiem porozumiewawcze spojrzenia. Wiesz, że jemu również nie podoba się ten pomysł. Czyżby nawet tak osłabiony byłby w stanie spróbować ucieczki **(**33**)**?

29 (Finał poszukiwań)

Ksiądz zajmuje się przeszukiwaniem części mieszkalnej, podczas gdy Ty wspinasz się po krętych schodach na górę. Wątpisz, aby chłopak znajdował się właśnie tam, jednak wolisz oddalić się od obłąkanego kapłana najdalej, jak to tylko możliwe.

Okazuje się, iż Twoja decyzja była nad wyraz trafna. W małym pomieszczeniu niemal na samym szczycie latarni znajdujesz nieprzytomnego, a przynajmniej masz nadzieję „tylko" nieprzytomnego, Eryka Holma. **(**72**)**

30 (Finał poszukiwań)

Poszukiwania prowadzone są w sposób niesamowicie amatorski. Momentami masz wrażenie, jakbyś uczestniczył w parodii gry w chowanego, z tą różnicą, że szukającymi są wszyscy, a ukrywa się tylko jedna osoba...

Stosunkowo szybko mieszkańcy rozpierzchają się we wszystkie strony, tworząc małe grupki. Musisz zdecydować, czy wolisz przystać do jednej z nich **(**74**)**, czy też prowadzić poszukiwania samotnie **(**16**)**.

31 (Finał poszukiwań)

Wychodzisz pierwszy i już po kilku sekundach pojmujesz, jak karkołomnego wyzwania się podjąłeś. Gdy tylko zaciskasz palce na drewnianej powierzchni, czując, iż straciłeś oparcie pod stopami, oblewa Cię pot. Zdrętwiałe nagle dłonie i zesztywniałe z przerażenia mięśnie nie pomagają Ci w wykonaniu Twojego planu. Mimo to podciągasz się, wiedząc już, że osłabiony chłopak nie będzie w stanie dokonać podobnego wyczynu. Chcesz mu to powiedzieć natychmiast po tym, jak nareszcie kładziesz się na dachu, jednak Eryk już podążył za Tobą. Z przerażeniem spoglądasz na jego zbielałe palce zaciśnięte w miejscu, gdzie przed momentem znajdowały się Twoje. Nim zdołałeś w jakikolwiek sposób zareagować, krótki krzyk i głuchy odgłos uderzenia zwiastują, iż młodzieniec runął. **(**73**)**

32 (Finał poszukiwań)

Po kilku minutach mężczyzna wraca. Na jego twarzy dostrzegasz wyraz triumfu. Spogląda na nieprzytomnego Eryka, stwierdzając:

– Pomożemy chłopakowi, pojedzie do szpitala w pobliskim miasteczku.

Przez chwilę jesteś wniebowzięty, schodzi z Ciebie całe napięcie. Najwyraźniej tej właśnie sprawy dotyczyła prowadzona za drzwiami rozmowa. Pomagasz ostrożnie wynieść chłopaka na zewnątrz, gdzie już czeka samochód. To zabytkowy, przedwojenny model Forda. Jeden z mieszkańców siada za kierownicą, drugi na tylnym siedzeniu, gdzie zostaje ułożony Eryk. Chcesz już usiąść przy kierowcy, lecz ten rzuca krótko:

– Ty zostajesz.

Z trudem powstrzymujesz się od udzielenia ostrej odpowiedzi. Bez szybkiej, fachowej pomocy młodzieniec może niebawem umrzeć. Akceptujesz swoją rolę zakładnika i posłusznie wracasz do budynku. Zostajesz umieszczony w jednym z pokoi na piętrze i poinformowany, że *rano spokojnie porozmawiamy*. Szczęk przekręconego w zamku klucza zwiastuje, iż do czasu tej *spokojnej rozmowy* pozostaniesz więźniem. Nie widzisz sensu w roztrząsaniu swojej obecnej sytuacji, musisz przede wszystkim zebrać siły. Kładziesz się na łóżku i szybko zasypiasz...

Eryk ma szczęście, mimo trwającej wiele miesięcy rehabilitacji dochodzi do pełni zdrowia. Poślubia też Lilię, zaś malec otrzymuje imię po swoim, tragicznie zmarłym, dziadku.

Tobie. Tej bowiem nocy, gdy zostałeś w Innsmouth, olbrzymia, jak zgodnie stwierdziły media, „nienaturalna" fala zmiotła niemal całe miasteczko z powierzchni ziemi. Ty wpisany zostałeś w poczet ofiar straszliwego kataklizmu, który ostatecznie zatopił wszystkie tajemnice tego miejsca...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Ratunek i zguba**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

33 (Finał poszukiwań)

Jedynym realnym sposobem na ciche opuszczenie pokoju jest, niestety, okno. Możesz spróbować stanąć w nim i podskoczyć nieco, aby chwycić się brzegu dachu, a potem podciągnąć się do góry **(**77**)**. To wielkie ryzyko, z którym na pewno nie poradzi sobie wycieńczony chłopak. Musiałbyś więc zostawić go tutaj, a potem szukać zejścia z dachu, czy to na strych, czy też zeskoczyć na któryś z balkonów. Potem zostanie jeszcze sprawa jak najszybszego uwolnienia Eryka. Wszystko to wydaje Ci się zbyt skomplikowane i niebezpieczne. Może lepiej po prostu zostać tutaj **(**19**)**? Streszczasz swój plan młodzieńcowi, który natychmiast stwierdza:

– Mógłbyś mnie podciągnąć, gdy wejdziesz. Uciekniemy dachem. Czuję, że dałbym radę tego dokonać! **(**31**)**

Rzeczywiście, sprawia wrażenie mocno zdeterminowanego. Mimo wszystko masz wątpliwości, czy silna wola w tym wypadku rekompensuje braki fizyczne? Musisz szczerze udzielić sobie odpowiedzi na to, szalenie ważne dla was obu, pytanie...

34 (Finał poszukiwań)

Uzyskujesz Informację **#33**

Wpadasz do pokoju z gniewnym okrzykiem. Całkowicie zaskoczyłeś stojącego przy łóżku, na którym siedzi Eryk, mężczyznę. Spanikowany, niezgrabnie sięga po coś do kieszeni. Nie zwlekasz ani chwili, nacierasz na niego. Impet uderzenie odrzuca go w stronę okna, które wybija swoimi plecami. Oszołomiony obraca się, niefortunnie dla siebie, w złą stronę, na skutek czego wypada z głośnym krzykiem na ulicę. Krążąca w Twoich żyłach adrenalina nie pozwala Ci wpaść w panikę. Dosłownie zmuszasz oszołomionego Eryka do wstania i pójścia za Tobą. Musicie, najszybciej jak to możliwe, opuścić to miejsce! **(**82**)**

35 (Finał poszukiwań)

– Uciekajcie natychmiast. Gdy nadejdzie mgła, zastygnijcie w bezruchu. – radzi Sara.

Drzwi zamykają się, a Ty słyszysz kroki oddalającej się pośpiesznie dziewczynki. Jej rada bardzo przypadła Ci do gustu, szczególnie, iż zdajesz sobie sprawę z oczywistego faktu. Przecież teraz możesz bez trudu, wraz z Erykiem, opuścić miasto. Sara jest ścigana, a ksiądz zajęty poszukiwaniem, nikt nie będzie was zatrzymywał, szczególnie nieprzychylni obecności „obcych" mieszkańcy. Z tą myślą ruszasz w stronę nieczynnego hotelu. **(**83**)**

36 (Finał poszukiwań)

Powalasz kompletnie zaskoczonego Twoją reakcją mężczyznę i puszczasz się pędem przed siebie. Musisz szybko zdecydować, czy pobiegniesz przez most do opuszczonej części miasta **(**48**)**, czy też wybierzesz krótszą drogę na brzeg **(**37**)**.

37 (Finał poszukiwań)

Dopadasz do łodzi i błyskawicznie spychasz ją na wodę, zaczynając chaotycznie wiosłować. Padają strzały, a jedna z wystrzelonych kul sięga celu, dotkliwe raniąc Cię

w prawy bok. Mimo to kontynuujesz swój morderczy wysiłek coraz bardziej oddalając się od brzegu...

Na ląd schodzisz wiele kilometrów dalej, będąc już skrajnie wyczerpany. Tracisz przytomność, aby odzyskać ją dopiero w szpitalu, i to, jak się okazuje, po ponad dwóch dniach. Tam też dowiadujesz się, iż w noc Twojej ucieczki całe Innsmouth zostało zmiecione przez olbrzymią falę. Po złożeniu wyjaśnień jakiemuś policjantowi zostajesz przetransportowany do szpitala w Arkham. Mimo nieufności, jaką wzbudziła Twoja, siłą rzeczy mocno okrojona w stosunku do rzeczywistości, opowieść o postrzeleniu przez *nerwowego mieszkańca*, policja nie zawraca Ci więcej głowy. Po paru dniach zostajesz wypisany i wracasz do domu.

Tam pomagasz zrozpaczonej córce dojść jakoś do siebie. Myśląc już tylko o szczęściu jej i nienarodzonego dziecka, próbujesz wymazać z pamięci wspomnienia z feralnej wyprawy do portowego miasteczka. Niestety to, nawet po latach, wciąż okazuje się niemożliwe...

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

38 (Finał poszukiwań)

Wszystko wskazuje na to, iż sytuacja na zewnątrz waszego „schronu" wróciła do normy. Nie dobiegają już do was żadne podejrzane odgłosy. Noc jest cicha i spokojna, dokładnie taka, jaka powinna być w miejscu takim jak to. Eryk śpi spokojnie, Ty zaś, pomimo usilnych starań, również przegrywasz ze zmęczeniem.

Budzi was świt. Wyglądasz przez okno, próbując przebić wzrokiem poranną mgłę. W mieście nadal panuje grobowa cisza. Wsparty na parapecie łapczywie chłoniesz

orzeźwiający chłód poranka. Narastający szum, najwyraźniej silnie wzburzonego oceanu, gwałtownie przerywa nienaturalną ciszę. Mija kilka sekund nim pojmujesz, że dźwięk ten jest zdecydowanie za głośny.

Przeraźliwy huk poprzedza uderzenie monstrualnej ściany wody. To był ostatni dzień Innsmouth, zmiecionego przez „tajemnicza falę tsunami", które stało się Twoim grobem...

Nigdy nie dowiadujesz się, że Twoja ukochana córka urodziła zdrowego chłopca, który otrzymał imię po swoim dzielnym dziadku. Twoja śmierć nie była jednak bezcelowa. Cudem ocalały z katastrofy Eryk jest dla malca dobrym ojcem i głową rodziny. Przez całe życie nigdy nikomu nie opowiada o tym, co spotkało was w feralnym, portowym miasteczku. Nikomu nie powiedział, jak zdołał przetrwać kataklizm. Żyje spokojnie, czasem tylko robiąc samotne wypady na dzień lub dwa, aby *w spokoju nacieszyć oczy widokiem oceanu*...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Nie doczekawszy owoców swego trudu**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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 (Finał poszukiwań)

– Dosyć tego! – wrzeszczysz.

Masz już dość tych tajemnic, ciągłej niepewności i ucieczek. Ładujesz broń i strzelasz na oślep do przemykających we mgle sylwetek, a przynajmniej czegoś, co je przypomina. Gdy kończą Ci się naboje, w akcie rozpaczy ciskasz bezużyteczną bronią przed siebie, po czym zmuszasz Eryka do biegu, po dłuższej chwili przechodząc do energicznego marszu. Dopiero teraz uświadamiasz sobie, że wszystkie tajemnicze, złowrogie dźwięki ucichły. W chłodnym powietrzu roznosi się jedynie odgłos waszych śpiesznych kroków. **(**86**)**

40 (Finał poszukiwań)

Ostrożnie opuszczasz pokój, odruchowo każąc Erykowi nie wpuszczać nikogo, zapominając, że właściwie nie jest w stanie wypełnić tego przykazania. Bezszelestnie schodzisz do pustego obecnie holu, który tonie w delikatnym półmroku. Masz wrażenie, że mrożąca krew w żyłach kakofonia dziwnych dźwięków ponownie zbliża się do budynku, lecz prawdopodobnie to tylko Twoja wyobraźnia. A przynajmniej tak to sobie tłumaczysz. Zastanawiasz się, czy wrócić do pokoju Eryka **(**27**)**, czy też zwlekać jeszcze trochę i poszukać czegoś, co może Ci się przydać do ewentualnej obrony **(**22**)**.

41 (Finał poszukiwań)

Zdumiony stoisz na progu, podtrzymując słaniającego się na nogach Eryka. Wnętrze kościoła wygląda tak, jakby nigdy nie doszło tu to żadnego przesłuchania. Najwyraźniej podczas załatwiania dla was łodzi kapłan rozkazał komuś z miejscowych, sprawiających wrażenie bardziej podwładnych niż parafian, usunięcie jego śladów...

Eryk zostaje ułożony na jednej z ław, okryty kocem i nakarmiony. Ksiądz każe Ci nie dawać mu więcej jedzenia i jedynie podawać wodę, sam zaś wychodzi, aby poinformować właściciela łodzi, skąd ten może ją odebrać. Zostajecie sami w kościele, Ty zaś zastanawiasz się, dlaczego właśnie tu w pierwszej kolejności przyszliście. Przez głowę przechodzi Ci myśl, iż być może kapłan nie chce, aby mieszkańcy wiedzieli, czy z wyprawy do latarni wrócił ktoś oprócz niego...

Jeśli posiadasz Informację **#16**, przejdź do paragrafu 9. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie 80**.**

42 (Finał poszukiwań)

Przez całą drogę kapłan milczy pogrążony w rozmyślaniach. Jest nienaturalnie blady i nieco się trzęsie, co jednak składasz na karb niskiej temperatury. Gdy docieracie na miejsce, pomaga Ci zacumować łódź do małego, mocno spróchniałego mola. Najwyraźniej już od

dłuższego czasu nikt nie interesował się losem nieczynnej latarni. Masz tylko nadzieję, że nie dotarłeś tu zbyt późno i Twoja współpraca z obłąkanym kapłanem nie poszła na marne. Pełen wątpliwości ruszasz za nim ku latarni, zerkając ukradkiem w stronę niespokojnego oceanu. **(**29**)**

43 (Finał poszukiwań)

Gdy zbliżasz się do brzegu, dostrzegasz kilku stojących na molu mężczyzn. Celowo wróciłeś do tego miejsca, wiedząc, iż Eryk potrzebuje jak najszybszej pomocy lub chociaż pożywnego posiłku. Teraz, gdy wróciłeś z chłopakiem, możesz wytłumaczyć swój postępek. Oczywiście, jeśli mieszkańcy Innsmouth w ogóle zechcą Cię wysłuchać. Zaraz po zacumowaniu zostajesz, stosunkowo grzecznie, poproszony o udanie się z grupą w celu *wyjaśnienia kilku spraw*. **(**28**)**

44 (Finał poszukiwań)

Tym razem jest Ci trudniej wyperswadować rozentuzjazmowanemu Erykowi pomysł wizyty w odlewni. W końcu rzucasz gniewnie:

– Miałeś już dość czasu na swoje obserwacje! Myśl tylko, jak przeżyć. Czeka na ciebie Lilia.

Imię dziewczyny nieco studzi emocje Twojego rozmówcy. Zdaje się, że budzą się w nim jakieś wspomnienia. Wykorzystujesz tę chwilę „odwrotu", aby ostatecznie wybić mu z głowy niedorzeczny pomysł spotkania z Sarą. **(**93**)**

45 (Finał poszukiwań)

Nie musisz długo czekać, już po chwili słyszysz jak jeden z mężczyzn pośpiesznie schodzi na dół i opuszcza budynek. Nie zwlekając ani chwili, ruszasz na górę, starając się robić jak najmniej hałasu. Gdy niemal dochodzisz do, otwartego obecnie, pokoju, gdzie do

niedawna byłeś uwięziony, zaczynasz się skradać. Musisz szybko zdecydować, czy ostrożnie zakradniesz się do środka **(**17**)**, czy też wejdziesz tam bez pardonu i jeśli będzie trzeba, ogłuszysz nieznajomego **(**34**)**.

46 (Finał poszukiwań)

Biegniecie ile sił przed siebie, gdy nagle silne uderzenie zwala Cię z nóg, a rybi fetor sprawia, iż omal nie wymiotujesz. Kolejny cios czegoś miękkiego, lecz potwornie ciężkiego pozbawia Cię świadomości. Ostatnią rzeczą jaką pamiętasz, jest potworny ból czaszki.

Wiele miesięcy później, w Arkham, Eryk Holm wraz ze swoją małżonką cieszą się z narodzin ich potomka. Malec otrzymuje imię po swoim tragicznie zmarłym, jak mawia młody ojciec: *pochłoniętym przez ocean*, dziadku...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Śmierć we mgle**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

47 (Finał poszukiwań)

Uzyskujesz Informację **#34**

Kapłan oświadcza, że w kościele nie może zapewnić Erykowi należytej opieki, więc *załatwił przeniesienie* do jednego z pokojów w nieczynnym hotelu. Słuchasz go spokojnie i zgadzasz się na jego „propozycję". Podczas gdy mężczyzna pomaga wstać chłopakowi z ławy, dyskretnie zraszasz brzeg jego sutanny ofiarowanym płynem. Twoja „ofiara" wydaje się być całkowicie nieświadoma tego zabiegu i po chwili w trójkę opuszczacie przybytek, ruszając w stronę zamieszkałej części miasta. **(**95**)**

48 (Finał poszukiwań)

Biegniesz ile sił w nogach, słysząc tuż za sobą wściekłe okrzyki i tupot ścigających Cię ludzi. Mimo wszystko wciąż cieszysz się dobrą kondycją, toteż z każdą chwilą zdobywasz coraz większą przewagę nad Twoimi oprawcami.

Gdy wbiegasz na most, masz wrażenie, że ścigający dali za wygraną i w tym momencie zdajesz sobie sprawę dlaczego. Donośny odgłos wystrzału, pochodzący zapewne ze sztucera, poprzedza Twój upadek. *Ktoś ma dobre oko* – myślisz, tracąc równowagę. Z ostrym bólem w okolicach lewego płuca padasz ziemię. Słyszysz krzyki, bardziej przepełnione paniką niż triumfem. Nagle ponad nie wybija się odgłos kolejnego wystrzału. *Ciekawe gdzie ukryją ciało?* – to Twoja ostatnia myśl na tym świecie. *Zginąłeś*.

49 (Finał poszukiwań)

– Wyrzucił Howarda przez okno! – wrzeszczy ktoś z tłumu.

Wiesz, że teraz nie masz szans załatwić tej sprawy polubownie. Musisz spróbować uciec **(**36**)** albo walczyć **(**56**)**. Jeśli pozostaniesz bierny, czeka Cię marny los...

50 (Finał poszukiwań)

Gdy tylko pozwalasz Erykowi się zatrzymać, chłopak pada na ziemię. Nie sądziłeś, że jest z nim aż tak źle. Po chwili nieszczęśnik zasypia, zmuszając Cię tym samym do nerwowego czuwania...

Mija około godziny, podczas której całą okolicę spowija gęsta, Twoim zdaniem zdecydowanie zbyt gęsta, wręcz nienaturalna mgła. Co gorsza, Eryk budzi się dokładnie w momencie, gdy dobiega do was dziwny, skrzekliwy odgłos. Jedyne porównanie, które przychodzi Ci na myśl to rechot dziesiątek wrzuconych do pustej studni żab, który echo zlewa w jeden niezwykły, groteskowy ale i przerażający dźwięk.

– Znaleźli nas – szepcze przerażony młodzieniec, z trudem łapiąc oddech.

Jeśli posiadasz Informację **#13**, przejdź do paragrafu 39. W przeciwnym razie nadal czytaj ten paragraf.

– Połóż się nieruchomo na ziemi i leż – rozkazujesz. **(**76**)**

– Przygotuj się, na mój znak uciekamy – oświadczasz. **(**62**)**

51 (Finał poszukiwań)

Bez słowa wracasz na górę, zdecydowany nie zmieniać raz powziętego postanowienia. Przyjechałeś tu po Eryka i wrócisz do Arkham albo z nim, albo w ogóle. Gdy wchodzisz do pokoju oświadczasz lakonicznie:

– Nie jest tak źle.

Następnie, zaprzeczając swoim słowom, podchodzisz do szafy, mrucząc pod nosem:

– Trzeba zabarykadować drzwi... **(**55**)**

52 (Finał poszukiwań)

Wkrótce ujadanie staje się donośniejsze, a przez okno dostrzegasz pierwsze zwierzę. Bez chwili zastanowienia wybijasz lufą szybę i strzelasz. Powalasz nadbiegającego psa za drugim strzałem, przeładowujesz broń, po czym ponownie wypalasz, tym razem z obu luf naraz, raniąc następnego napastnika i skutecznie odstraszając resztę.

– Teraz mamy szansę, chodźmy do łodzi! **(**63**)** – woła Jimie.

– Nie! – wrzeszczy Eryk. – Nie zbliżajmy się do wody! To próba, jeśli przetrwamy do świtu, to zostaniemy oszczędzeni! **(**18**)**

Wyczerpany krzykiem młodzieniec opada z sił, podczas gdy Ty ładujesz broń, zerkając przy tym przez okno. Jimie przynosi pudełko nabojów i podaje Ci je, mówiąc:

– Uciekajmy, póki czas. Kto wie, co zaatakuje nas w nocy...

53 (Finał poszukiwań)

Uspokajasz roztrzęsionego młodzieńca, jednocześnie zdając sobie sprawę, iż słyszysz kroki nadchodzącego kapłana. Mężczyzna pojawia się po chwili, z radością kwitując zastaną przez siebie sytuację słowami:

– Łaska Pana jest z nami!

– Sara... – mamrocze na wpółprzytomny Eryk.

– Spokojnie, mój synu, już jesteś bezpieczny – oświadcza duchowny mierząc was przy tym dziwnym spojrzeniem, które w żaden sposób nie mógłbyś określić jako życzliwe.

Znosicie na dół wyczerpanego młodzieńca i już po kilku minutach wiosłujesz wytrwale w stronę brzegu. Myślisz teraz tylko o tym, żeby jak najszybciej wydostać się z tego przeklętego miejsca. Niestety, obecny stan chłopaka wyraźnie wskazuje na to, iż prawdopodobnie nie pozostanie Ci nic innego, jak czekać na jutrzejszy przyjazd autobusu. **(**94**)**

54 (Finał poszukiwań)

Dopływacie na miejsce stosunkowo szybko, cumując łódź przy zbutwiałym, drewnianym molu. Schodzisz na skalisty brzeg w towarzystwie podenerwowanego Jimiego, po czym obaj ruszacie w stronę opuszczonego budynku. Masz nadzieję, że chłopak naprawdę tu jest i co najważniejsze, wciąż żyje... **(**79**)**

55 (Finał poszukiwań)

Przysuwasz, niespodziewanie ciężką, szafę pod drzwi wejściowe, niepewnie spoglądając w stronę niezabezpieczonego przejścia do drugiego pokoju. Masz nadzieję, że wprawiony w nie zamek, jak i rygiel, wytrzymają... No właśnie, co? Nie wiesz, czego masz się spodziewać, choć odgłosy z zewnątrz utwierdzają Cię w przekonaniu, iż nie będzie to nic dobrego. **(**8**)**

56 (Finał poszukiwań)

Nadzwyczaj zręcznie dobywasz z kieszeni drobny rewolwer i naciskasz spust. Broń wypluwa pocisk, który rani Twojego rozmówcę w nogę. Wykorzystując zamęt spowodowany tym niespodziewanym atakiem, biegiem wracasz do hotelu, wrzeszcząc:

– Nie zbliżać się, bo wystrzelam jak psy!

Twoja groźba odniosła spodziewany skutek, bowiem nikt nie śmie ruszyć za Tobą w pościg. Na schodach rozkazujesz mężczyźnie pilnującemu pokoju natychmiast oddać Ci klucz, po czym zamykasz się w pokoju, biorąc go jako zakładnika. Zdumionemu i przerażonemu zarazem Erykowi rzucasz lakoniczne:

– Będzie dobrze.

Zamykasz drzwi i każesz więźniowi usiąść pod oknem, samemu siadając w przeciwległym kącie, dzięki czemu masz na widoku zarówno jego, jak i wejście. Chociaż chwilowo jesteście bezpieczni, to doskonale zdajesz sobie sprawę, iż właściwie znaleźliście się w pułapce bez wyjścia. **(**13**)**

57 (Finał poszukiwań)

Najciszej jak potrafisz, wychodzisz na korytarz. Serce bije Ci niespokojnie, potęgując uczucie zdenerwowania. Podchodzisz do schodów i nasłuchujesz uważnie, po czym wracasz do pokoju i gestem przywołujesz Eryka. Obaj powoli schodzicie na dół i wymykacie się tylnym wyjściem, opuszczając budynek hotelu. Najłatwiejsza część Twojego planu została zrealizowana, teraz musicie „tylko” ukradkiem uciec z tego przeklętego miasta. **(**78**)**

58 (Finał poszukiwań)

Pędzisz przed siebie jak oszalały, nie widząc praktycznie nic poza tumanami wszechobecnej mgły. Słyszysz rozpaczliwy krzyk chłopaka, lecz nie jesteś w stanie zlokalizować jego źródła. Wpadasz na coś, co wydaje z siebie groteskowe skrzek i znika we mgle. Długo leżysz w bezruchu, próbując pojąć, czym było „to”, na co spoglądałeś przez ledwie ułamek sekundy. Wyczerpanie i silne emocje sprawiają, iż sam nie wiedząc kiedy, zasypiasz...

Budzisz się o świcie, powoli dochodząc do siebie po nocnych przeżyciach. Przez wiele godzin krążysz po okolicy w poszukiwaniu Eryka. Niestety na próżno. Zrezygnowany ruszasz dalej samotnie. Po pewnym czasie dostrzegasz pierwsze zabudowania. Trafiasz do małego miasteczka, skąd bez większych przeszkód znajdujesz transport. Jeszcze tego samego dnia jesteś w Arkham...

Mijają miesiące, które niespodziewanie stają się latami, podczas których Twój wnuk rośnie zdrowo i, mimo braku ojca, w radosnej, rodzinnej atmosferze. Obserwując go, coraz bardziej obawiasz się dnia, w którym malec spyta Cię o swojego tatę, Ty zaś będziesz mógł tylko odpowiedzieć z żalem: „*Nie wiem*".

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zgubiony we mgle**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

59 (Finał poszukiwań)

Uzyskujesz Informację **#12**

Opuszczasz swoją kryjówkę i, starając się zachowywać najciszej jak tylko potrafisz, podążasz za nieznajomymi. Zgodnie z Twoimi oczekiwaniami kierują się wprost do pokoju, gdzie jeszcze do niedawna byłeś uwięziony. Kryjesz się w pomieszczeniu naprzeciwko schodów, prawdopodobnie spełniającym niegdyś funkcję magazynu. Postanawiasz zostać tu i poczekać na rozwój wypadków...

Po chwili słyszysz, jak jeden z mężczyzn pośpiesznie schodzi na dół. Uznajesz, że to dobry moment, aby wkroczyć do akcji. Musisz jedynie zdecydować, czy zakradniesz się do środka **(**17**)**, czy też wejdziesz tam bez pardonu i, jeśli będzie trzeba, ogłuszysz nieznajomego **(**34**)**.

60 (Finał poszukiwań)

Udaje się wam niepostrzeżenie dotrzeć na miejsce, chociaż w każdej chwili spodziewasz się zobaczyć, bądź też usłyszeć, księdza. Dziewczynka czeka na was, ostrożnie rozmasowując ślady niedawnego „przesłuchania" pozostałe na jej twarzy. Gdybyś nie widział wcześniej jej okrytych bielmem oczy, mógłbyś przysiąc, że jest w pełni sprawna.

– Masz silny charakter, dowiodłeś tego – oświadcza Ci Sara. – Moja propozycja jest prosta. Dostaniesz mały flakonik, wystarczy że dyskretnie wylejesz jego zawartość na jego ubranie.

– Niech zgadnę. Cieczy jest tylko kilka kropel, w dodatku jest przezroczysta i bezwonna? – wtrąca się niespodziewanie Eryk – Chcesz, żeby te istoty bezbłędnie znalazły swój cel?

– Tak.

Ze zdumieniem słuchasz, jak przez chwilę młodzieniec słabym głosem zadaje pytania rodem z kiepskich powieści grozy, po czym stanowczym tonem zwraca się do Ciebie:

– Zgódźmy się! Ten szalony klecha zostanie poświęcony zamiast któregoś z nas!

– Więc mam po prostu oblać go ukradkiem jakimś płynem?

– Dokładnie. – potwierdza stanowczo Sara.

– Nie mam zamiaru uczestniczyć w tym szaleństwie. Eryk, wracamy! **(**23**)**

– Zgoda, nic na tym nie stracę a wydaje mi się, że mogę zyskać. **(**3**)**

61 (Finał poszukiwań)

– Chcieliśmy uczciwie porozmawiać z księdzem o twojej historii, jednak nigdzie nie można go znaleźć.

– Nic mu nie zrobiłem.

– Nikt nie postawił ci takiego zarzutu. A jednak sam ci przyszedł do głowy.

– Nie wiem, gdzie on jest. Gdybym wiedział po prostu poprosiłbym go, żeby wam wszystko wyjaśnił.

Zauważasz, że Twoje argumenty rozbijają się o grubą ścianę nieufności. Nie wiesz, kto, i po co, ukrył gdzieś ciało kapłana, za to jesteś pewien, że Sara musi mieć coś z tym

wspólnego. Może powinieneś skierować na nią oskarżenie **(**70**)**? To byłoby dość podłe z Twojej strony, lecz zdecydowanie bezpieczniejsze niż próba ucieczki **(**36**)**. A może ponowne sięgnięcie po broń **(**56**)**?

62 (Finał poszukiwań)

– Teraz! – krzyczysz.

Zewsząd odpowiada Ci przeklęty rechot. Nie zwracasz na to uwagi zajęty popędzaniem Eryka. Wiesz, że teraz staliście się łatwym celem. Zbyt łatwym. Nie wiesz, przed kim, czy też raczej przed „czym", uciekacie, wiesz jednak, że „to" jest blisko. Przez głowę przechodzi Ci szalona myśl. Może powinieneś odciągnąć ich uwagę, stwarzając tym samym chłopakowi szansę na ucieczkę **(**58**)**? Wprawdzie Twoje poświęcenie może pójść na marne albo przenieść odwrotny skutek – ścigający rzucą się nie za Tobą, lecz za pozostawioną samą sobie „słabszą sztuką". Może nie powinieneś zostawiać Eryka samego **(**46**)**? Z drugiej strony uciekając razem stanowicie łatwy do namierzenia cel...

63 (Finał poszukiwań)

Razem z sędziwym rybakiem w ciągu kilku minut przenosisz łódź z plaży do wody. Eryk, chociaż daje się wsadzić do środka, wciąż histerycznie błaga żebyście zrezygnowali z drogi wodnej. Jest tak zdesperowany i przerażony, iż w pewnej chwili masz ochotę przystać na jego prośbę **(**26**)**.

– Szybciej! – woła Jimie. – Musimy odpłynąć zanim... stanie się coś złego. **(**84**)**

Dostrzegasz, iż również stary mężczyzna jest mocno przestraszony. Czyżby ta dwójka wiedziała czym jest w istocie owe, nieznane Ci, „zagrożenie"? Nie masz czasu nad tym rozmyślać, zdaje się, że tylko Ty zachowałeś jeszcze nieco zimnej krwi. Musisz podjąć decyzję.

64 (Finał poszukiwań)

W części mieszkalnej znajdujesz dwie puste puszki. Identyczne widziałeś w odlewni, co utwierdza Cię w przekonaniu, iż Eryk rzeczywiście tutaj dotarł. Z całą pewnością teraz nie ma go na parterze, pozostaje więc jedynie wspinaczka po krętych schodach aż na sam szczyt latarni, co też niechętnie robisz...

Gdy docierasz do pomieszczenia położonego bezpośrednio pod lampa sygnalizacyjną, czujesz jak Twoim ciałem wstrząsa dreszcz. Spoglądasz z trwogą na leżącego nieruchomo pod ścianą młodzieńca, którego poszukiwania zaprowadziły Cię aż tutaj. Powietrza nie wypełnia fetor rozkładającego się ciała, więc prawdopodobnie chłopak wciąż żyje. Albo po prostu zmarł stosunkowo niedawno... **(**72**)**

65 (Finał poszukiwań)

Uspokajasz rozgorączkowanego chłopaka, zapewniając, że tutaj będziecie bezpieczny. Kościół został ulokowany w solidnym budynku i posiada mocny skobel w drzwiach.

Jeśli posiadasz Informację **#18**, przejdź do paragrafu **81**. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie **93**.

66 (Finał poszukiwań)

– Zgoda – oświadczasz, wsiadając pośpiesznie do wnętrza pojazdu.

Ruszacie z piskiem opon i już po chwili bezpiecznie opuszczacie granice miasta. Ksiądz wydaje się wniebowzięty, Ty natomiast wykrzywiasz usta w wymuszonym uśmiechu. Czujesz moralnego kaca, lecz teraz nie masz już, niestety, możliwości powrotu. Zabytkowy samochód sprawuje się bez zarzutu i po pewnym czasie docieracie bezpiecznie do Arkham. Sędziwy kapłan wraz ze swoimi „ludźmi" kontynuują swoją podróż, najwyraźniej chcąc jak najszybciej opuścić stan. Ty natomiast, wyczerpany, wracasz do domu.

Nazajutrz postanawiasz zgłosić wreszcie sprawę zniknięcia Eryka policji. W drodze do komisariatu dowiadujesz się o *fali tsunami*, która dzisiejszej nocy zatopiła jakieś portowe miasteczko. Oficjalnie komunikaty potwierdzają Twoje obawy – chodziło o Innsmouth.

Wraz z żoną pomagasz córce wychować samotnie swojego wnuka. Czasem, gdy akurat Twoich kobiet nie ma w domu, czytasz małemu dziwaczne opowiadania ulubionego autora jego ojca. Smyk, chociaż niczego jeszcze nie rozumie, wydaje się być zafascynowany prozą Howarda Philipsa Lovecrafta. Cóż, w końcu ma to po ojcu. *Spoczywaj w pokoju, Eryku* – myślisz wtedy gorzko...

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

67 (Finał poszukiwań)

Schodzisz do obszernego holu, gdzie kapłan przemawia do sporej grupki mężczyzn, którzy łapczywie chwytają każde jego słowo. Mimo biblijnej retoryki masz wrażanie, iż słuchasz klasycznego nawoływania do linczu. Zgodnie z Twoimi oczekiwaniami *zło* zostaje w końcu nazwane po imieniu. Szykuje się polowanie na Sarę, do którego powinieneś przystąpić **(**30**)** jako głos zdrowego rozsądku. Zastanawiasz się jednak, czy Twoje zdanie kogokolwiek by obchodziło. Może lepiej będzie pozwolić sprawom iść własnym rytmem i zostać w hotelu przy Eryku **(**95**)**?

68 (Finał poszukiwań)

Zgodnie z niepisaną zasadą tego typu publicznych zgromadzeń mieszkańcy ustawiają się dookoła wciąż trzymającego Sarę kapłana. Mężczyzna oświadcza donośnym głosem:

– Nastał czas, abyśmy poznali prawdę! Teraz... – przerywa na chwilę, wodząc wzrokiem po zebranych... – odpowiedz mi na kilka pytań, moje dziecko. Nie bój się, przecież nie dam cię skrzywdzić. Czcisz Dagona?

– Tak. I mam do tego prawo.

– Nie odbieram ci go... Chcę tylko, abyś wyjawiła nam wszystkim, kto jeszcze jest wierny tej... wierze?

– Nie tutaj. Zrobię to w kościele...

– Dobrze więc, chodźmy.

Po zebranych przetacza się niespokojny szept. Uśmiechasz się dyskretnie, rozumiejąc, o co chodziło w tych „łowach". Ksiądz najwyraźniej pragnie ujawnić wszystkich czcicieli kultu, Sara była mu więc potrzebna jako pretekst do zwiększenia swojej roli w społeczności poprzez publiczne wskazanie „pogan", których zdanie od tej chwili przestanie być brane pod uwagę. Ona zaś tym „zeznaniem" kupi swoją wolność. Wracasz spokojnie do hotelu, wydaje się, iż Sara jest bezpieczna. Zresztą, w końcu to nie Twój problem. **(**95**)**

69 (Finał poszukiwań)

Wiosłujesz wytrwale, zastanawiając się co też czeka Cię po dotarciu na brzeg. Wprawdzie dotąd odszukanie Eryka uważałeś za najtrudniejszą część wyprawy do Innsmouth, jednak obecnie nie jesteś już tego taki pewien. Pocieszasz się myślą, iż do przyjazdu autobusu zostało mniej niż dwadzieścia cztery godziny, chociaż, biorąc pod uwagę specyfikę tego miasta, to nadal ogromny szmat czasu...

Jeśli posiadasz Informację **#23**, przejdź do paragrafu **43**.

Jeśli posiadasz Informację **#18**, przejdź do paragrafu **96**.

Jeśli posiadasz Informację **#31**, przejdź do paragrafu **89**.

Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych **Informacji**, przejdź paragrafu **98**.

70 (Finał poszukiwań)

– Zresztą spytajcie tej dziewczynki, Sary. Chciała koniecznie rozmówić się o czymś ważnym z księdzem. Może gdzieś rozmawiają?

– Sara... – syczy wściekle Twój rozmówca.

Przez tłum przetacza się gniewny pomruk. Najwyraźniej Twój plan wypalił. Podczas gdy ludzie zaczynają zawzięcie dyskutować, możesz w spokoju wrócić do Eryka. Natychmiast po powrocie postanawiasz zabarykadować czymś drzwi, czując, iż ta noc będzie w Innsmouth wyjątków niespokojna. **(**55**)**

71 (Finał poszukiwań)

Eryk nie kryje radości, gdy przystajesz na jego pomysł. Doskonale zdajesz sobie sprawę, jak ryzykowna jest ucieczka dla wyczerpanego młodzieńca. Mimo to wolisz zmierzyć się z tym problemem, niż z bliżej niesprecyzowanym zagrożeniem ze strony... Uświadamiasz sobie, iż właściwie nie wiesz, kto jest waszym wrogiem. Wydaje się, iż całe Innsmouth stanowi zagrożenie. Odrzucasz te irracjonalne obawy i ponaglasz Eryka, obiecując mu, że odpoczniecie nieco natychmiast po opuszczeniu miasta. **(**78**)**

72 (Finał poszukiwań)

Potrząsasz młodzieńcem, który otwiera oczy i słabym głosem pyta:

– Kim jesteś? Ach tak, pan Jordan!

– Spokojnie, przyjechałem po ciebie.

– Skąd wiedziałeś?

– Lilia powiedziała, że nie dajesz znaku życia od ponad tygodnia. Jest w ciąży – dodajesz po chwili namysłu.

Chłopak nie wydaje się być zaskoczony, z uśmiechem na ustach stwierdza:

– Wiem... Domyśliłem się..

– Dlaczego do cholery tu przyjechałeś?!

– To miały być tylko dwa dni. Cały kult się odradza... Chciałem zobaczyć przybycie wodnych stworzeń, choćby z daleka...

– Wystarczy, nie męczę cię już.

– Jest dobrze... Chciałem widzieć... ze szczytu latarni... Wszystko się opóźniło. Na ołtarzu z obrzydliwości mieli złożyć czystą ofiarę... Matka musi splamić ręce krwią uczonej córki... Sara... Chciała ocaleć. Czterdzieści lat temu kult upadł przez jednego człowieka, przybysza. Moje, a teraz twoje... pojawienie się, to próba... Jeden z nas może zniweczyć albo wskrzesić więź z Dagonem. Nasze życia są cenne, mogą zastąpić Sarę...

– Dasz radę wstać? **21**

– Komu mogę tutaj zaufać? **87**

73 (Finał poszukiwań)

Najszybciej jak potrafisz, przechodzisz na drugą stronę budynku i z trudem opuszczasz się na balkon poniżej. Pokój z nim sąsiadujący nie jest zamknięty, więc po kilku minutach jesteś już przy rannym chłopaku. Mimo wszystko miał sporo szczęścia, „tylko" połamał nogi oraz potłukł ręce, którymi ochronił głowę. Natychmiast wyrasta przy was grupka mężczyzn, którzy, zapominając zupełnie o swojej roli „strażników", pośpiesznie przenoszą chłopaka do pobliskiego domu. Jego gospodarz nadzwyczaj sprawnie opatruje nieszczęśnika. Gdy kończy swoją pracę, spogląda krytycznie na nieprzytomnego Eryka, stwierdzając ponuro:

– Kiepsko to widzę. Czuwaj przy nim, niedługo wrócę – mówi, opuszczając pomieszczenie.

Po chwili z korytarza dochodzą Cię odgłosy jego rozmowy, czy raczej kłótni, z kilkoma mężczyznami. Jako że pomieszczenie znajduje się na parterze, mógłbyś spróbować teraz uciec, zostawiając młodzieńca pod opieką miejscowych **(**14**)**. Najwyraźniej nie mają wrogich zamiarów, chociaż kto wie, jak mogliby zareagować na Twoją ucieczkę. Może lepiej zostać przy Eryku? **(**32**)**

74 (Finał poszukiwań)

Wraz z dwoma innymi, zdecydowanie nieprzychylnymi Tobie mężczyznami penetrujecie dom po domu. Zauważasz, że ich zapał szybko gdzieś znika, i jedynie Twoja obecność sprawia, iż wciąż sumiennie kontynuują poszukiwania. Atmosfera między wami staje się coraz bardziej napięta, lecz na szczęście do wybuchu otwartego konfliktu nie dochodzi.

Po około pół godzinie dobiega was jakiś rwetes i radosne okrzyki. Pośpiesznie zawracacie, trafiając na „procesję" rozradowanych ludzi, której przewodzi ksiądz trzymający za ramię schwytaną Sarę. Masz wrażenie, że dziewczynka jest teraz bardziej wściekła niż przerażona. Wraz z resztą „myśliwych" ruszasz w stronę zamieszkałej części miasta. **(**68**)**

75 (Finał poszukiwań)

Chociaż chwilo uniknęliście nieznanego zagrożenia, jesteś pewien, iż to jeszcze nie koniec waszych problemów. Wahasz się, czy skorzystać z sytuacji i spróbować opuścić Innsmouth **(**57**)**, czy też pozostać w, przynajmniej na razie, bezpiecznym pokoju **(**38**)**.

76 (Finał poszukiwań)

Leżycie nieruchomo, w absolutnej ciszy, przez naprawdę długi czas. Chłód bijący od ziemi przenika was na wskroś, a czas płynie leniwie, szarpiąc nerwy do granic wytrzymałości. W końcu dziwne odgłosy milkną i wszystko wraca do normy. Wiesz, że musicie natychmiast wznowić marsz, chociaż stan chłopaka jest naprawę fatalny...

Jeśli posiadasz Informację **#30**, przejdź do części **A** tego paragrafu. W przypadku gdy dysponujesz Informacją **#35**, skup swoją uwagę na części **B**. Jeśli nie posiadasz żadnej z tych informacji, przejdź do paragrafu **86**.

A

Przez głowę przechodzi Ci myśl, że być może powinniście zostać tu do rana. Wtedy mógłbyś zostawić tu na trochę Eryka i pośpiesznie wrócić po złoto do chaty Jimiego **(**12**)**. Chociaż zdajesz sobie sprawę, że najlepiej byłoby szybko stąd odejść **(**86**)**, myśl o porzuconym skarbie nie daje Ci spokoju...

B

Przez głowę przechodzi Ci myśl, że być może powinniście zostać tu do rana. Wtedy mógłbyś zostawić tu na trochę Eryka i pośpiesznie wrócić po złoto do sklepu **(**97**)**. Chociaż zdajesz sobie sprawę, że najlepiej byłoby szybko stąd odejść **(**86**)**, myśl o porzuconym skarbie nie daje Ci spokoju.

77 (Finał poszukiwań)

Realizacja tego planu jest, niestety, znacznie trudniejsza, niż przypuszczałeś. Zesztywniałe ze zdenerwowania mięśnie nie ułatwiają Ci tego zadania. Z wielkim trudem podciągasz się do góry, dopingowany przy tym przez Eryka. Uciszasz młodzieńca i zaczynasz pełznąć ostrożnie przed siebie...

Kolejnym karkołomnym wyczynem którego dokonujesz, jest zeskoczenie na balkon po drugiej stronie budynku. Na szczęście pokój do niego przylegający nie jest zamknięty, toteż bez trudu udaje Ci się dotrzeć na parter, gdzie, ukryty za zakurzoną ladą recepcyjną, uważnie nasłuchujesz, pewny tego, iż przed momentem usłyszałeś coś z zewnątrz. Twoje przeczucie było trafne. Do środka wchodzi dwójka mężczyzn, którzy bez słowa kierują się bezpośrednio ku schodom. Nie wiesz, czy powinieneś dyskretnie iść za nimi **(**59**)**, czy też poczekać na rozwój sytuacji w obecnej kryjówce **(**45**)**. Jednego jesteś pewien – ich celem jest pokój, w którym uwięziono Ciebie razem z Erykiem Holmem.

78 (Finał poszukiwań)

Stosunkowo szybko i, o dziwo, bez przeszkód udaje się wam opuścić teren Innsmouth. Eryk jest naprawdę wycieńczony, chociaż gorliwie zapewnia, iż mógłby wykrzesać z siebie trochę sił. Wiesz, że gdybyście rzeczywiście maszerowali jeszcze przez około kwadrans, to znacznie poprawiłoby się wasze bezpieczeństwo. Żal Ci chłopaka i chętnie dałbyś mu nieco wypocząć **(**50**)**, chociaż z drugiej strony zaczynasz odczuwać prawdziwy strach. Mimo, iż bezpiecznie wyszliście z tego przeklętego miasta, to uczucie zamiast maleć, irracjonalnie wzrasta w Tobie z każdą chwilą. Masz ochotę jak najszybciej ruszyć dalej, choćby miało to oznaczać zmuszenie młodzieńca do prawdziwie morderczego wysiłku **(**86**)**.

79 (Finał poszukiwań)

Po pobieżnym przeszukaniu części mieszkalnej, gdzie znalazłeś dwie nie tak dawno opróżnione puszki, wraz z sędziwym rybakiem wchodzisz po krętych schodach na górę. Mężczyzna idzie przed Tobą i to on pierwszy wykrzykuje triumfalnie:

– Jest!

W pomieszczeniu, tuż pod mieszczącą się na szczycie latarni lampie, na podłodze, leży nieruchomo Eryk Holm. *Udało się*! – mylisz radośnie, jednocześnie przepełniony nagłą obawą o to, czy chłopak wciąż żyje. **(**72**)**

80 (Finał poszukiwań)

Czekasz kilka minut, po czym streszczasz już przytomniejszemu Erykowi swoje przygody z obłąkanym kapłanem. Chłopak wysłuchuje Cię cierpliwie, po czym stwierdza dobitnie:

– Musimy stąd uciec! **(**71**)**. Sara tej nocy dokończy rytuał mający odnowić stare przymierze z tymi... istotami.

– Jesteś za słaby... Majaczysz.

– Wiem, że mi nie wierzysz, w takim razie pomyśl o tym inaczej. Chcesz jeszcze jedną noc spędzić w Innsmouth? Tutaj, pod dachem tego szaleńca? Mam jeszcze dość sił, wystarczy że opuścimy najbliższe okolice miasta. Błagam!

Widzisz, że jest naprawdę zdeterminowany. Wiesz, że powinieneś wybić mu ten szalony pomysł z głowy **(**65**)**, jednak w duchu zgadasz się z częścią jego argumentów. Z drugiej strony, mimo swoich zapewnień, naprawdę wygląda fatalnie...

81 (Finał poszukiwań)

Twój wywód przerywa głośne pukanie do drzwi kościoła. Zaniepokojony pytasz:

– Tak?

– Przyjdź TERAZ z chłopakiem do ruin świątyni Dagona albo radź sobie sam – dobiega Cię stłumiony głos Sary.

Sądząc po ciszy, która stanowi odpowiedź na zadawane przez Ciebie pytania, wnioskujesz, iż dziewczynka już odeszła. Na nieszczęście Holm słyszał oświadczenie Sary i teraz, równie gorliwe jak przed momentem, namawia Cię do usłuchania tej *dobrej rady*. Musisz po raz kolejny odwieść go od niebezpiecznego pomysłu **(**44**)**, chociaż prawdę mówiąc, brak Ci już cierpliwości. Może powinieneś ustąpić **(**60**)**?

82 (Finał poszukiwań)

Jeśli posiadasz Informację **#12**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **A**.

A

Niemal zderzacie się w drzwiach wejściowych z wchodzącą właśnie grupą mężczyzn. Stan Eryka znacznie zawęża Twoje pole manewru, nie stawiasz więc oporu. Młodzieniec ponownie trafia do nieszczęsnego pokoju–celi, Ty natomiast zostajesz wyprowadzony przed budynek. **(**6**)**

B

Na szczęście opuszczacie budynek bez przeszkód. Niecierpliwie ponaglasz młodzieńca, zmuszając go do szybkiego marszu, doskonale zdając sobie sprawę, iż teraz najważniejsze jest dla was jak najszybsze opuszczenie Innsmouth. Na odpoczynek przyjdzie czas później, o ile na swej drodze nie traficie na jakąś przykrą niespodziankę. **(**78**)**

83 (Finał poszukiwań)

Wracasz na miejsce niezauważony i od progu rzucasz stanowcze:

– Idziemy.

Chłopak, który najwyraźniej dopiero co się obudził, rzuca Ci pytające spojrzenie

– Uciekamy stąd. Całe miasto szuka Sary, teraz nikt nie zwróci na nas uwagę. W końcu nie jesteśmy więźniami.

– A mimo to musimy uciekać...

– Tak, wstawaj, dasz radę maszerować?

– Muszę...

Pośpiesznie opuszczacie budynek, zagłębiając się w ciasne uliczki opustoszałego miasta. Od razu narzucasz szybkie tempo, co chwila spoglądając na bladego chłopaka, który z determinacją wypisaną na twarzy usiłuje dotrzymać Ci kroku. Wiesz, że ten wysiłek jest teraz konieczny, na odpoczynek przyjdzie jeszcze czas. A przynajmniej masz taką nadzieję. **(**78**)**

84 (Finał poszukiwań)

Mimo rozpaczliwych protestów Eryka, po chwili bezpiecznie odpływacie od brzegu. Zmęczony odwodzeniem was od tego pomysłu chłopak dość szybko zasypia. Stary Jimie natomiast z niezwykłą wprawą zaczyna wiosłować. Z każdym ruchem jego ramion oddalacie się od Innsmouth...

Kilka dni później wracasz do Arkham. Sam. Do końca swojego życia nikomu nie opowiadasz tego, co widziałeś podczas feralnej podróży łodzią. I co też pośrodku nocy

wypłynęło z głębin, by porwać ze sobą wrzeszczącego wniebogłosy sędziwego rybaka. Ty sam zdołałeś jedynie chwycić jego broń i zakończyć życie Eryka, nim on również został porwany w głębiny. Żonie i córce opowiedziałeś zmyśloną historię o spokojnych, niestety bezowocnych, poszukiwaniach w sennym miasteczku. Trzymając na kolanach swojego wnuka, czasem opowiadasz mu różne historie, uśmiechając się do słuchającego z najwyższą uwagą malucha. Te proste bajki dotyczą w zasadzie wszystkiego – oprócz oceanu...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Śmierć z głębin**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

85 (Finał poszukiwań)

Opuszczacie pośpiesznie chatę, nerwowo ponaglając ledwie przebierającego nogami Eryka. Na pojawienie się psów nie musicie długo czekać. Bez chwili wahania oddajesz pierwszy strzał, powalając biegnącego w waszą stronę kundla. Jego śladem, w szaleńczym, ślepym pędzie, podążają inne zwierzęta. Powalasz jeszcze trzy sztuki, nim rozszczekana sfora was dogania. Pośpiesznie ładujesz do komór dwa nowe naboje, dokładnie w momencie, gdy pięć rozszalałych psów rzuca się ku Tobie. Strzelba grzmi jeszcze raz, po czym odgłos wystrzału zastępuje Twój rozpaczliwy wrzask. Dopadły Cię! Zginąłeś.

86 (Finał poszukiwań)

Nie wiesz, ile trwa ten morderczy wysiłek, lecz dosłownie powala on chłopaka z nóg. Niesiesz go na plecach jeszcze przez jakiś czas, po czym również padasz na ziemię, szybko

zasypiając z wyczerpania. Budzi Cię dopiero świt. Gdy nazajutrz docieracie do pobliskiej wioski, szybko udaje Ci się załatwić jakiś transport do Arkham i już po południu gościsz Eryka w swoim domu.

Kilka tygodniu później odbywa się jego ślub z Lilią, a Ty z poczuciem dobrze wypełnionego, rodzicielskiego obowiązku czekasz cierpliwie na narodziny wnuka. Z gazet dowiadujesz się o zniszczeniu Innsmouth przez „tajemniczą falę" tej samej nocy, której opuściliście to przeklęte miejsce. Z zadumą myślisz o jego mrocznych sekretach. Teraz nikt już nie będzie w stanie ich wyjaśnić. Wszystkie odpowiedzi zabrał ze sobą ocean...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zatopiona tajemnica**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

87 (Finał poszukiwań)

– Co? A... Sarze... Ona sprawuje kontrolę... Nie zależy jej na złocie, to tylko środek. Wierzy w Dagona szczerze i głęboko...

– Przecież ten kult to jakiś obłęd.

– Każda wiara to szaleństwo... Odjedźmy stąd...

– Spokojnie, jutro stąd wyjedziemy.

– Tak... Nie chcę już niczego widzieć...

Chłopak łapie Cię za ręce i błaga niespodziewanie silnym głosem: *Uciekajmy stąd!*, po czym traci przytomność...

Jeśli posiadasz Informację **#11**, przejdź do paragrafu **53**.

Jeśli posiadasz Informację **#19**, przejdź do paragrafu **92**.

Jeśli posiadasz Informację **#9**, przejdź do paragrafu **10**.

88 (Finał poszukiwań)

Grupie ludzi zebranych na placu przed hotelem przewodzi, ku Twojemu zaskoczeniu, ksiądz, który uspokaja:

– Wszystko już zostało wyjaśnione, niepotrzebnie się martwiłeś. Znamy już powód wszelkich problemów trapiących naszą społeczność. Na imię mu Sara. Muszę ją znaleźć i wyjaśnić kilka spraw, a wielu spośród moich parafian obiecało mi pomóc. Czy ty również się przyłączysz?

– Wybacz, ojcze, lepiej, jeśli zostanę przy Eryku. **95**

– Chętnie. **30**

89 (Finał poszukiwań)

Wiosłujesz ile sił, co chwila oglądając się do tyłu. Chłopak jest wyczerpany, lecz wciąż przytomny. Myślisz sobie, iż pomimo swojej mizernej postury musi mieć naprawdę silny organizm...

Widzisz, iż na brzegu zebrała się grupa mieszkańców, ku Twojemu zaskoczeniu z księdzem na czele, który dopinguje Cię radosnymi okrzykami. Po zejściu na ląd dwóch mężczyzn pomaga w przetransportowaniu Eryka do opuszczonego hotelu, gdzie umieszczony zostaje w jednym z pokojów, którego stan wskazuje na to, iż jest używany. Podczas, gdy ktoś na rozkaz księdza idzie po posiłek dla nieszczęśnika, schodzisz do głównego holu, gdzie stłoczyła się spora grupa mężczyzn. Słuchają płomiennej oracji kapłana, w której dowodzi, iż nadszedł czas *wyplewić z tego miejsca zło*. Wszyscy zgodnie orzekają, że ucieleśnieniem tego straszliwego, bliżej niesprecyzowanego *zła* jest Sara. Najwidoczniej postanowiono urządzić prawdziwą obławę na wyraźnie znienawidzoną dziewczynkę. Nie wiesz czy zostać przy Eryku (95), czy też podążyć za tłumem (30), któremu najwyraźniej przydałby się jakiś głos zdrowego rozsądku.

90 (Finał poszukiwań)

– Twoja historia wydaje się nam bardzo mętna.

– Jest prawdziwa – stwierdzasz stanowczo.

– Więc zostawiłeś księdza pod opieką sprowadzonych do kościoła ludzi i odszedłeś szukać swojego towarzysza, tak?

– Dokładnie.

– W kościele znaleźliśmy jedynie ciała, wszyscy zostali zastrzeleni.

Czujesz jak oblewa Cię pot. Dlaczego, do cholery, nie pozbyłeś się broni? Wiesz, że masz nikłe szanse na wyjaśnienie tej sytuacji. Musisz natychmiast spróbować uciec **(**36**)** albo raz jeszcze sięgnąć po broń **(**56**)**.

91 (Finał poszukiwań)

Po pewnym czasie sędziwy rybak zajmuje Twoje miejsce i natychmiast zaczyna wiosłować ze zdecydowanie większą precyzją, chociaż wkłada w każdy ruch znacznie mniej siły niż Ty. Kieruje dziób swojej łodzi nie w stronę plaży, lecz ku miastu, tłumacząc, iż lepiej będzie, jeśli tam właśnie was wysadzi. Nie protestujesz przeciw temu pomysłowi, dochodząc do wniosku, iż teraz najważniejsze to wyjść na brzeg...

Gdy wyciągasz z łodzi wyczerpanego chłopaka, kątem oka dostrzegasz coraz większą grupkę mieszkańców zbierających się na moście. Widząc, iż Jimie odpływa, zastanawiasz się, jakie też „powitanie” zgotuje Ci ta, nie wyglądająca zbyt przychylnie, grupa... **(**28**)**

92 (Finał poszukiwań)

Po kilku minutach dołącza do Ciebie Jimie, który wszedł na górę tak dyskretnie, iż niemal podskakujesz zaskoczony, gdy pojawia się tuż za Tobą. Spogląda na zemdlonego chłopaka, stwierdzając z sympatią:

– Szczęściarz.

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

A

Znosicie wyczerpanego młodzieńca na dół i delikatnie układacie w łodzi. Jimie siada przy wiosłach, podczas gdy Ty niezdarnie dodajesz otuchy Erykowi, którego świeże powietrze wyraźnie otrzeźwiło. Obecnie spogląda z przerażeniem na taflę wody, po której suniecie w stronę odległego jeszcze brzegu. **(**91**)**

B

– Odpocznie u mnie – oświadcza sędziwy rybak, dodając przy tym – musi nabrać sił. Ty też. Pomogę wam, jak tylko potrafię. Cała ta sytuacja to dobry moment dla mnie, żeby odciąć się od kultu.

Nie reagujesz na tę deklarację, prosząc jedynie, aby pomógł Ci z podniesieniem Holma, co też skwapliwie czyni. Znosicie wyczerpanego młodzieńca na dół i delikatnie układacie w łodzi. Jimie siada przy wiosłach, podczas gdy Ty niezdarnie dodajesz otuchy Erykowi, którego świeże powietrze wyraźnie otrzeźwiło. Obecnie spogląda z przerażeniem na taflę wody, po której suniecie w stronę odległego jeszcze brzegu. **(**2**)**

93 (Finał poszukiwań)

Mija jeszcze trochę czasu, nim młodzieniec naprawdę się uspokaja i zasypia. Wzdychasz z ulgą, energicznie trąc o siebie pięściami, aby wyładować w ten sposób nagromadzony gniew.

Spokój nie trwa jednak długo, przerwany przez pojawienie się księdza w towarzystwie dwóch mężczyzn. Chłopak zostaje przeniesiony do opuszczanego hotelu i ulokowanym w wyglądającym na wciąż używany, pokoju na ostatnim, drugim, piętrze.

Tymczasem duchowny zwołuje przed budynkiem ludzi, przekonując ich o konieczności „zadania definitywnego ciosu złu", czyli odszukania i „nawrócenia" Sary. Zastanawiasz się, czy powinieneś iść z nimi **(**30**)**, aby móc powściągnąć nieco gorliwość tłumu w decydującym momencie. A może lepiej będzie, jeśli zostaniesz przy Eryku **(**95**)**? Mimo wszystko, to wewnętrzna sprawa mieszkańców Innsmouth...

94 (Finał poszukiwań)

Wiosłujesz energicznie, wiedząc, iż każdy ruch ramion przybliża Cię do brzegu. Eryk leży wyczerpany na dziobie, podczas gdy kapłan zajął miejsce za Tobą. Nie czujesz się zbyt dobrze, mając go za plecami, szczególnie, że od dłuższego czasu milczy. Postanawiasz sam przerwać tę ciszę, lecz mężczyzna uprzedza Cię o kilka sekund, oświadczając:

– Kieruj się w stronę brzegu nieco powyżej odlewni. Nie ma tam mola, ale da się wyciągnąć łódź na brzeg. Zaniesiemy chłopaka do kościoła.

Kiwając głową, wyrażasz milczącą aprobatę. Lepiej nie przeciwstawiać się temu szaleńcowi. Spoglądasz na Eryka i z zadowoleniem stwierdzasz, iż najwyraźniej zasnął. **(**41**)**

95 (Finał poszukiwań)

Pokój na drugim piętrze opuszczonego hotelu, gdzie obecnie umieszczono Eryka, naprawdę urządzono ze smakiem. Najwyraźniej budynek, mimo iż oficjalnie nie funkcjonuje, nadal co pewien czas przyjmuje gości bądź też służy niektórym mieszkańcom. Wystrój pomieszczenia nie zmienił się chyba od przynajmniej czterdziestu lat i przypomina wnętrze sklepu z antykami. Obserwując, jak chłopak smacznie zasypia, Ty również ucinasz sobie drzemkę, z której budzisz się, gdy za oknem panuje już mrok. Uświadamiasz sobie, co Cię obudziło i dostrzegasz, że z tego samego powodu przerwał swój wypoczynek Holm.

Z zewnątrz dobiegają was niepokojące odgłosy: krzyki, wystrzały, jakieś nienaturalne piski i skrzeki. Spoglądasz w stronę drzwi, zastanawiając się, czy nie powinieneś ich czymś zastawić **(**55**)**, nie posiadają one bowiem żadnego wewnętrznego rygla. A może najpierw powinieneś zejść na dół i nieco zorientować się w sytuacji, zamiast panikować **(**40**)**? Chociaż odgłosy zza okna wyraźnie wskazują, iż Twoje obawy nie są bynajmniej bezpodstawne...

96 (Finał poszukiwań)

Właściciel łodzi pomaga Ci zanieść wycieńczonego chłopaka do nieczynnego hotelu, gdzie zostaje ułożony w jednym z pokojów, o dziwo wyglądającym na wciąż używany. Zostajesz przy nim, czekając, aż mężczyzna przyniesie dla was posiłek. Eryk spożywa w milczeniu przyniesiony mu pokarm, korzystając również z części Twojej porcji. Wasz gospodarz cierpliwie czeka, aż skończycie jeść, po czym prosi Cię abyś zszedł z nim na dół, gdyż *ksiądz będzie przemawiał*. **(**67**)**

97 (Finał poszukiwań)

Rankiem spełniasz swój plan i wracasz w okolice Innsmouth. Twoim oczom ukazuje się niezwykły widok: oto niemal całe miasto zostało wprost zmiecione z powierzchni ziemi przez uderzenie fali. Twoja szansa na bogactwo przepadła bezpowrotnie. Nie masz zamiaru zostawać tutaj ani chwili dłużej niż to konieczne. Późnym wieczorem, dzięki uprzejmości jednego z mieszkańców pobliskiego miasteczka, docieracie do Arkham...

Kilka tygodniu później odbywa się ślub Eryka z Lilią, a Ty, z poczuciem dobrze wypełnionego rodzicielskiego obowiązku, czekasz cierpliwie na narodziny wnuka. Z gazet dowiadujesz się więcej o zniszczeniu Innsmouth przez *tajemniczą falę* tej samej nocy, której opuściliście to przeklęte miejsce. Z zadumą myślisz o mrocznych sekretach przeklętego miasta; teraz nikt już nie będzie w stanie ich wyjaśnić. Wszystkie odpowiedzi zabrał ze sobą ocean...

Ukończyłeś grę książkową ***Zaginiony*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zatopiona tajemnica**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Zaginionego****, 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

98 (Finał poszukiwań)

Natychmiast po dotarciu na brzeg uczynny właściciel łodzi pomaga Ci przenieść Eryka do hotelu. Trafiacie do pokoju, który wciąż wygląda na używany, otrzymujecie też ciepły posiłek. Eryk pochłania zarówno swoją, jak i Twoją porcję. Gdy kończycie jeść, mężczyzna prosi Cię abyś zszedł z nim na dół i wysłuchał ważnego *przemówienia naszego drogiego księdza*. **(**67**)**