WAGABUNDA

Krzysztof Firkowski

Copyright © by Krzysztof Firkowski, 2022.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2022.

Autor: Krzysztof Firkowski
Tytuł: Wagabunda
Grafiki: Justyna Bzdoń (okładka)
Korekta: Ewa Dusik-Krupa, Michał Służyński
Testy: Andrzej Betkiewicz, Paweł Bogdaszewski, Michał Służyński, Filip Wójcik

UWAGA!
Niniejsza publikacja nie może być adoptowana, modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie i dystrybucja bezpłatna na licencji freeware (w tym druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy).

Wydawca:

Masz Wybór

www.masz–wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com
Aktualny skład Redakcji: www.masz–wybor.com.pl/redakcja/

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa niekomercyjna)
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

PATRONITE

www.patronite.pl/MaszWybór

ISBN 978-83-959921-3-1
Kraków

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje
(stan na Marzec 2022)**:**

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.

33. **Wyspa Zmierzchu**, Jarosław Irzykowski. Fantastyka, horror.
34. **Czarny Legion**, Rafał Nowocień. Science fiction.
35. **Lot Żółtej Orchide**i, Igor Małyszczak. Science fiction.
36. **Pewnej wilczej nocy**, Jurij Charłamow. Fantastyka.
37. **Cybercop: Cena nieśmiertelności**, Filip Wójcik. Cyberpunk.
38. **Sąsiedzi Lonesbury**, Jarosław Klofta. Horror.
39. **Utopia**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
40. **Wagabunda**, Krzysztof Firkowski. Fantastyka

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).

PATRONITE

Specjalne podziękowania za wsparcie:

- Wojtek Patatyn
- Marek Kus

Krzysztof Firkowski

Wagabunda

Wszystkim tym, z którymi przyszło mi badać (i tworzyć) barwne światy
podczas niezliczonych godzin erpegowych sesji.
W szczególności Hobbitowi, Maćkowi i Ruszkowskiemu.

Spis treści

Zasady 8

Wprowadzenie 9

Paragraf 1 10

Zasady

Na początku przygotuj sobie coś do notowania.

Zasady gry są dziecinnie proste. W grach książkowych nie czytamy fragmentów po kolei, zamiast tego każdy paragraf kończy się alternatywną ścieżką do wyboru, prowadzącą do innych paragrafów. Wybierasz jedną z nich, następnie udajesz się do wskazanego fragmentu. Pamiętaj, że podejmowane przez Ciebie decyzje będą miały znaczący wpływ na dalszy przebieg rozgrywki. Niektóre ścieżki, a czasem nawet całe wątki wykluczają siebie nawzajem. Dlatego zaleca się przechodzenie tego typu gier więcej niż raz. Możliwe, że fabuła, do której nie uzyskałeś dostępu za pierwszym razem spodoba Ci się najbardziej. Zmiany w świecie gry spowodowane Twoimi decyzjami będą oznaczane jako **#x**. Wszystkie uzyskane **#x** zapisuj na bieżąco. Pamiętaj, aby nie czytać paragrafów, do których nie uzyskałeś dostępu, zepsułbyś tym sobie całą zabawę. Dalsze wyjaśnianie zasad jest co najmniej zbędne, więc czym prędzej zaczynaj!

Wprowadzenie

Akcja *Wagabundy* rozgrywa się wiele, wiele lat po zagładzie cywilizacji, w której mechaniczne pojazdy czy broń palna były rzeczami ogólnodostępnymi. Dziś są one zastępowane przez prymitywne substytuty tworzone przez spaczone umysły naukowców bazujących na strzępach wiedzy Przodków i są niezwykle rzadko spotykane.

Nikt nie pamięta jak wyglądał „koniec świata" i co było jego przyczyną. Jedynie niedobitki najstarszego żyjącego pokolenia pamiętają opowieści swoich dziadków o świecie sprzed Zagłady. Jednak są one bardzo rozbieżne i z obecnego punktu widzenia, mało istotne. Aktualnie, tak jak u zarania dziejów, ludzie skupiają się głównie na przetrwaniu. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu była to jedyna rzecz, którą się przejmowali. Od czasu, kiedy zaczęły powstawać osady lub nawet miasta z własnymi prawami, sądami i składowiskami żywności, ich mieszkańcy mogą pozwolić sobie na odrobinę rozrywki czy edukacji.

Niektóre z nowo powstałych społeczności prosperują i mają szansę na zostanie oazami spokoju i dobrobytu w tym nowym, chaotycznym świecie. Dowodzone są w sposób zorganizowany przez ludzi, którzy naprawdę przejmują się losem innych. Oczywiście nie wszyscy, którzy wypełzli ze swoich kryjówek są wobec siebie tak życzliwi. Obok większych, względnie bezpiecznych miast, funkcjonują prowizoryczne osady dowodzone przez bandy bojowo nastawionych agresorów wyzyskujących słabszych od siebie (lub po prostu mniej licznych) na każdym kroku. W takich miejscach dominuje kult siły, a niewolnictwo jest powszechnie spotykanym zjawiskiem. Przywódcom takich miejsc żyje się nadzwyczaj dobrze, nie licząc faktu, że co chwila muszą sprawdzać, czy z ich pleców nie wystaje nóż wbity przez jakiegoś zazdrośnika lub pragnącego zemsty niewolnika...

Przejdź do paragrafu **1**.

1

To ten moment. Chwila, na którą czekaliście od wielu dni. Większość strażników biesiaduje przy ognisku, którego światło ledwo sięga do wozu, na którym znajduje się wasza klatka. Marko już majstruje przy zardzewiałej kłódce. Zauważył, że jesteś zestresowany.

– Trzymamy się planu. Wszystko będzie dobrze – wyszeptał.

Nie brzmiał tak, jakby sam wierzył w te słowa. Wszyscy nerwowo wymieniają spojrzenia, lecz nikt nic nie mówi, aby uniknąć niepotrzebnego hałasu. W końcu dobiega wyczekiwany dźwięk otwieranej kłódki, cichy skrzyp metalowych krat. Droga do wolności została otwarta.

Nie zważając na nic, pędzisz co sił w nogach w stronę wzgórz. **(2)**
Ostrożnie zakradasz się do aktualnie niestrzeżonego namiotu po wodę i inne znaleziska, aby zwiększyć swoje szanse na przetrwanie po ucieczce. **(3)**

2

Rzuciłeś się sprintem w stronę pobliskich wzgórz, gdzie ukrywanie się przed łowcami niewolników powinno być nieco prostsze. Praktycznie wszyscy pozostali również obrali ten kierunek. Nagle stężenie desperacji i szaleństwa w powietrzu stało się niezwykle przytłaczające. Twoi towarzysze dopingowani widmem wolności nie zwracają uwagi na nic co ich otacza. Przepychają się między sobą, potykają o najmniejsze nierówności terenu. Przypomina to bardziej spęd bydła, niż ludzki bieg. Nie dziwisz im się – sam zachowujesz się tak samo. Cała sytuacja wytworzyła dość spory hałas, co równało się z niepowodzeniem planu. Usłyszałeś krzyki za swoimi plecami i już wiedziałeś, że uzbrojeni oprawcy są tuż za wami. Ich nienaganna percepcja pozwoliła na szybką reakcję. Odległość między wami zmniejsza się z każdą sekundą. Widzisz, że całkiem liczna grupa uciekinierów, która opadła już z sił i nie może dalej wydajnie

biec, zdecydowała się na konfrontację. Czujesz, że Twoje nogi już niedługo odmówią dalszego posłuszeństwa. Jeden z agresorów jest już parę kroków za Tobą!

Być może uda wam się przytłoczyć mniej licznych łowców, a następnie zabrać im broń. Decydujesz się na starcie. **(6)**
Popychasz przypadkową osobę prosto na goniącego was bandziora. Zapewne Twój brat w ucieczce zginie, ale jest to poświęcenie, na które jesteś gotów. **(7)**

3

Skradasz się w stronę namiotu, który znajduje się na skraju obozu. Wszyscy oprócz Ciebie i paru innych więźniów pognali w stronę pobliskich wzgórz, tym samym wywołując sporo zamieszania. Brak koordynacji i dyscypliny spowodował niemalże natychmiastowe wykrycie. Chowasz się za beczką. Czujesz intensywny zapach moczu. Widzisz jak grupa łowców od razu rusza w pościg za uciekinierami. Inni idą w przeciwnym kierunku – tam gdzie usytuowane są pojazdy i wierzchowce. Z jednej strony cała ta sytuacja ma dla Ciebie pozytywny wydźwięk, gdyż teraz obozowisko będzie słabiej strzeżone. Jednakże kilku strażników na pewno zostanie, aby patrolować okolice wozów i namiotów. Trzeba zachować ostrożność. Pełny nadziei, zaczynasz powoli przemieszczać się do szarawej jurty. Przechodząc obok wozów, niefortunnie potykasz się i mimowolnie wydajesz z siebie ciche stęknięcie, budząc jednego ze śpiących niewolników. Jest to starszy mężczyzna, który bada Cię wzrokiem, gładząc przy tym swoją siwą brodę.

– Któż to zawitał do mojej skromnej rezydencji, he he? Nie wyglądasz mi na jednego z nich, hmmmm?

Przykładasz palec do ust, aby wymusić na nim ciszę. Żylasty staruch umilkł... Na dwie sekundy. Po czym odzywa się do Ciebie swoim piskliwym głosem, zahaczając obie ręce o tył łysej głowy.

– Słuchaj chłoptasiu, uwolnij mnie i moich kumpli. Możemy ci się później przydać, sam daleko nie uciekniesz. Klucz do tej klatki powinien znajdować się w tamtym namiocie, jest przytroczony do gaci kolesia, który zwykle się nami zajmuje. To znaczy, zajmował, wczoraj se wziął i umarł. Jego wszystkie rzeczy są tam przechowywane, więc istnieje szansa, że te matoły nie przekazały klucza nikomu innemu. Lepiej to dobrze przemyśl, w przeciwnym razie mogę w znacznym stopniu uprzykrzyć ci życie. To jak będzie?

– Ty uprzykrzyć życie mi? Chyba sobie żartujesz, staruszku – odpowiadasz, delikatnie stukając w kraty. **(4)**
Dobrze wiesz, jak to jest żyć w niewoli. Nie życzysz tej wiedzy nikomu. Tamten namiot jest naprawdę blisko. Nie nadłożysz dużo drogi, a być może zyskasz sojuszników. Poza tym w tym namiocie mogą być inne przydatne rzeczy. Po cichu zgadzasz się na tę małą zmianę planu. **(5)**

4

– Niestety nie.

– Mam nadzieję, że już nigdy się nie zobaczymy – po tych słowach odchodzisz w stronę pierwotnego celu.

W momencie, kiedy odwróciłeś się plecami do klatki, mężczyzna zaczął wydawać z siebie dzikie krzyki „UCIEKINIER. UCIEKINIER. TUTAJ. AAAAAAAA!”. Zrywasz się do biegu. Po paru krokach wpadasz na kupę mięśni stojącą na nogach, która niespodziewanie szybko wyłoniła się zza jednego z wozów. Próbujesz natychmiast zawrócić, lecz kolejni łowcy blokują Ci tę możliwość.

Przejdź do paragrafu **6**.

5

Błyskawicznie przemieszczasz się do pobliskiego namiotu. Na szczęście w środku nikogo nie ma. Pośpiesznie przeszukujesz stertę szmat. Niemalże na samym wierzchu jest to czego szukasz. Śmierdzące spodnie. A w nich duży, zardzewiały klucz. Znalazłeś też brązową skórzaną kurtkę. Co prawda jest trochę za duża i mocno pokiereszowana, ale lepsze to niż łachmany, które aktualnie nosisz. Oprócz tego jest tutaj kilka skrzynek, ale wszystkie są zamknięte, rozwalenie ich spowodowałoby za dużo hałasu. Wychylasz głowę z namiotu. Czysto. Ostrożnie stąpasz po wysuszonej ziemi, udając się z powrotem w stronę starca. Rozglądasz się w poszukiwaniu zagrożenia, bądź czegoś przydatnego. Udaje Ci się znaleźć coś, co idealnie wpisuje się w obie te kategorie. Maczeta, a obok niej zarzygany bandzior. Czyżby tego wieczoru przesadził z wódeczką? A może jakaś choroba maczała w tym paluchy? W każdym razie, koleś jest nieprzytomny, chociaż co chwila wydaje z siebie jakieś dziwne dźwięki.

Sięgasz po maczetę - to jest to czego szukałeś! **(10)**
Maczeta jest niebezpiecznie blisko uwalonego cielska. Wolisz nie ryzykować i idziesz dalej. **(11)**

6

Nie spuszczasz oka z ruchów Twojego przeciwnika. Jednocześnie próbujesz nie dać się zaskoczyć przez kolejnych. Nie wiesz, czy tylko Ci się wydaje, czy naprawdę z każdą chwilą jest ich coraz więcej. Jak na razie na sensowną próbę ucieczki nie ma co liczyć.

Czekasz na jakąś pomyłkę z ich strony, która stworzy dla Ciebie możliwość czmychnięcia. **(12)**
Nie masz już nic do stracenia. Rzucasz się na jednego z oprawców w dzikim szale, być może zaskoczysz go na tyle, że uda Ci się zdobyć jego broń lub zyskać szansę na ucieczkę. **(13)**

7

Bierzesz za fraki osobę biegnącą obok Ciebie i ciskasz ją w stronę depczącego wam po piętach łowcy. Żaden z nich nie był na to gotowy. Widać, że Twój były kolega z celi właśnie przeżył największy szok w życiu. Gdyby jego oczy mogły mówić, w tej jednej sekundzie wykrzyczałyby „Dlaczego?!". Cóż, życie jest pełne niespodzianek. Dwa rozpędzone ciała wlatują na siebie, przewracając się w dziwacznej plątaninie kończyn. Usłyszałeś za sobą wyraźny gruchot – albo upadli na stertę gałęzi, albo właśnie w tym momencie niektóre, należące do nich kości znacznie zmieniły swoją strukturę. Odwracając głowę z powrotem w kierunku biegu kątem oka dostrzegasz jak jeden ze ścigających bije kogoś obuchem przez łeb. Wszędzie rozpoznałbyś te loki - to Marko.

Szkoda chłopaka, ale cóż zrobić. Zmuszasz swój umysł i ciało do ponadludzkiego wysiłku i biegniesz przed siebie bez opamiętania. **(8)**
W tym świecie pełnym niepewności i nienawiści Marko jest dla Ciebie czymś, co prawie można by było nazwać przyjacielem. Przyjaźń trochę naciągana, ale zawsze. Wracasz się po niego. **(9)**

8

Coraz bliżej do celu! Przez Twoje nerwosploty przepływa myśl „Może mi się udać!". Coraz wyraźniej widzisz karłowate drzewa porastające zbocza wzniesień. Gdy tylko tam dotrzesz, najtrudniejsza część będzie już za Tobą. Nagle do Twoich uszu dociera najgorszy dźwięk jaki aktualnie mógłbyś usłyszeć – ryk silnika. Próbujesz włączyć tryb „turbo" w swoich nogach, ale okazało się, że zaczynasz majaczyć z wycieńczenia i coś takiego nie istnieje. Odgłos pojazdu jest coraz bliżej. Straciłeś wszelką nadzieję. Nie masz już siły. Może jak nie będziesz stawiał oporu, to Cię nie zabiją? Kiedy rozmyślasz nad kolejnym krokiem, obok Ciebie

przejeżdża łowca na mocno pokiereszowanym motocyklu, a Twoje ciało oplata rzucona przez niego sieć. Zanim bandzior zejdzie z motoru i podejdzie do Ciebie, udaje Ci się dostrzec ludzi połapanych w podobne sieci, inni ciągle biegną, bądź walczą – może komuś się uda. Niektórym z Twoich towarzyszy na pewno już nic w życiu się nie uda, ponieważ leżą martwi pod stopami oprawców. Niestety, wśród nich jest Twój ulubiony kompan Marko. Może kiedyś będzie wam dane spotkać się po drugiej stronie. Zrezygnowany, nawet nie próbujesz wydostać się z pułapki. Przynajmniej Twoje mięśnie mogą odpocząć. Po chwili podchodzi do Ciebie mężczyzna w ciemnych okularach i chuście zasłaniającej twarz. Jego podeszwa jest ostatnią rzeczą, którą widzisz przed utratą przytomności.
Otrzymujesz **#1**.

Przejdź do paragrafu **19**.

9

Gwałtownie zmieniasz kierunek biegu. Wymijasz zaskoczonych uciekinierów i grupki szarpiących się ludzi. Napastnik stojący nad oszołomionym Markiem zauważa Cię i szykuje się na odparcie Twojej szarży. Przed nieuchronną konfrontacją zdążyłeś schylić się i zebrać garść piachu, którą kilka sekund później ciskasz w oczy przeciwnika. Oszałamiający stał się oszołomiony. Idąc za ciosem od razu kopiesz łowcę w krocze, a następnie energicznie serwujesz mu możliwość ucałowania Twojej pięści. Typek z impetem upada na ziemię, wzbijając przy tym chmurę pyłu. Czym prędzej chwytasz Marka za łachmany, stawiasz na nogi i popychasz w stronę wzgórz. Z początku biegnie trochę krzywo, ale zaraz prostuje linię biegu i nabiera prędkości. Nie jesteś do końca pewien, czy był świadom tego co przed chwilą się stało. Bierzesz dwa głębokie oddechy, na tyle możesz sobie pozwolić, i ruszasz za nim. Stawiając pierwszy krok

czujesz uścisk w okolicach Twojej kostki i natychmiastowo witasz się z podłożem. Próbujesz wstać jak najszybciej, agresor także nie próżnuje. Podnosicie się z ziemi w tej samej sekundzie. Czy Ty właśnie wymieniłeś swoje życie na życie innego człowieka? Masz nadzieję, że nie. Szybko zrywasz się do dalszego biegu, jednak po chwili czujesz przeszywający ból, coś porządnie wbiło Ci się w plecy. Tym razem nie byłeś wystarczająco szybki. Upadasz na twarz, a wszystko dookoła zaczyna robić się coraz ciemniejsze, aż w końcu całkowicie gaśnie.
Otrzymujesz **#2**.

Przejdź do paragrafu **19**.

10

To okazja jedna na (co najmniej) czterdzieści pięć. Broń wygląda całkiem porządnie. Nie licząc czystej wody, aktualnie nie potrafisz wyobrazić sobie nic bardziej przydatnego. Powoli sięgasz po leżący na ziemi przedmiot. W momencie, kiedy już tylko pojedyncze atomy dzielą Twoją dłoń od rękojeści, coś chwyta Cię za barki i ze znaczną siłą odrzuca w tył. Z trudem udaje Ci się utrzymać równowagę i pozostać na nogach. Jak mogłeś nie zauważyć tego kolesia?! Widocznie nie jesteś jedyną osobą na świecie, która opanowała starożytną technikę skradania. Mierzycie się spojrzeniami. Być może uda Ci się załatwić to po cichu, chociaż szczerze w to wątpisz.

Przejdź do paragrafu **6**.

11

Podchodzisz do klatki. Staruch zdążył już obudzić swoich kumpli, którzy czekają stłoczeni przy drzwiczkach. Cała zgraja rzuca Ci pytające spojrzenia. Z bezpiecznej odległości pokazujesz im klucz. Chciałbyś, żeby ktoś kiedyś patrzył na Ciebie tak, jak te obdartusy patrzą na ten mały kawałek metalu.

– Pośpiesz się młodzieńcze!

Robisz parę kroków naprzód i otwierasz to miniaturowe więzienie. Ostatnia rzecz, jaką pamiętasz, to blask szaleństwa dobiegający z kilkunastu par oczu. Zostajesz stratowany przez bezmyślny tłum biegnący w stronę wolności. Mogłeś to przewidzieć. Chciałeś uczynić coś dobrego, a tu taki zonk.

Przejdź do paragrafu **19**.

12

Starasz się być w ciągłym ruchu, aby zdezorientować przeciwników. Co kilka sekund któryś z nich machnie, jakby od niechcenia, swoim nożem myśliwskim. Z łatwością unikasz tych ciosów. Chyba liczą na to, że zaraz się zmęczysz i poddasz się bez dalszego stawiania oporu. Będziesz musiał sprawić im zawód, ponieważ w momencie kiedy zdecydowałeś się na ucieczkę, wiedziałeś, że nie będzie łatwo, nie będzie odwrotu.

Wyłapujesz najsłabsze ogniwo z grupy i próbujesz wziąć go jako zakładnika. **(14)**
Nadal czekasz na jakikolwiek błąd z ich strony. **(16)**

13

Niespodziewanie rzucasz się na jednego z oponentów i powalasz go na ziemię, okładając pięściami bez opamiętania. Zanim pozostali doskoczyli do Ciebie, w przypływie bojowego szału chwytasz leżący obok kamień i roztrzaskujesz czaszkę zaskoczonemu mężczyźnie. Wygląda na to, że odziedziczyłeś jego broń. Szybko chwytasz nóż i robisz przewrót przed siebie. Tym samym udaje Ci się uniknąć większości wymierzonych w Ciebie ciosów. Jedno uderzenie maczugą ląduje na Twoich plecach. Przez chwilę czujesz przeszywający ból, ale zaraz adrenalina robi swoje i możesz dalej działać. Masz broń! Jesteś niezniszczalny! W przypływie niepokojącej pewności siebie rzucasz się na łowców z czymś pomiędzy krzykiem, a śmiechem na ustach. Jednego traktujesz potężnym kopniakiem w tors. Od razu po tym odskakujesz w stronę kolejnego. Uchylasz się aby nie zostać zdekapitowanym przez machnięcie toporem. Następnie wykorzystując fakt, że nietrafiony cios zachwiał równowagą atakującego, wyskakujesz do góry, wbijając ostrze w jego podbródek. Błyskawicznie przejmujesz jego topór. Jest coraz lepiej! Przeciwnicy nieznacznie oddalili się od Ciebie aby zachować bezpieczny dystans. Nagle zauważasz, że jeden z nich wyciąga coś z kieszeni płaszcza. To ewidentnie pistolet! Nie myśląc za bardzo nad tym co robisz, błyskawicznie ciskasz toporem w stronę potencjalnego strzelca. Nie zdążył nawet w pełni wyciągnąć broni z kieszeni. Padł na ziemię. Pozostali patrzą na Ciebie z mieszanką wściekłości i przerażenia w oczach.

Koniec przedstawienia. Postarasz się wziąć jakiegoś zakładnika i opuścić to miejsce. **(14)**
Kontynuujesz szaleńczą szarżę. **(15)**

14

Jakimś cudem udaje Ci się unikać kolejnych ciosów. Jednak wiesz, że niedługo Twoje szczęście się wyczerpie. Kolejne ostrze mknie w Twoją stronę. Wspinasz się na wyżyny skupienia aby idealnie przewidzieć trajektorię ataku i w odpowiednim momencie przejąć

nadgarstek napastnika. Wykorzystujesz impet uderzenia i od razu przekierowujesz go na szyję łowcy, który, chcąc się ratować, odpowiednio szybko puszcza swoją broń. Błyskawicznie przejmujesz spadający przedmiot i zwinnym ruchem przyciskasz go do jego gardła.

– Słuchajcie jełopy! Jeżeli chcecie jeszcze kiedyś zobaczyć waszego kumpla żywego, macie pozwolić mi odejść!

Przed szereg wychodzi osiłek z długą ciemnobrązową brodą i łysą czachą. W ręku trzyma odciętą głowę! Rzuca ją pod Twoje nogi, prawdopodobnie chcąc pokazać co Cię czeka. Jeszcze zanim straciła swój pęd i całkowicie się zatrzymała, Ty już wiedziałeś... Te włosy, te kości policzkowe... Marko. Była to osoba, z którą dogadywałeś się najlepiej z całej tej zgrai pojmanych nieszczęśników. Szkoda chłopa, ale teraz nie czas na żałobę. Z nienawiścią w oczach spoglądasz na niewzruszonego wielkoluda. Wygląda na to, że jest to ktoś o znaczącej pozycji w gangu, gdyż wszyscy czekają na jego następny ruch. Mężczyzna ciągle Cię obserwuje. Na jego twarzy można dostrzec lekki, szyderczy uśmiech. Nic nie mówi, tylko wyciągnął rękę w stronę jednego ze swoich ludzi. Jesteś nieco zdezorientowany, więc postanawiasz kontynuować stawianie żądań.

– Tak jak mówi...

– Zamknij ryj!

Przytłaczająca charyzma watażki natychmiast Cię uciszyła. Ze strony obozu przybiega jakiś pachoł z pokiereszowaną strzelbą w rękach i wręcza ją brodaczowi, który od razu celuje lufą w Twoim kierunku.

– Zawsze zastanawiałem się, czy pocisk z tego cacka potrafi przedziurawić dwie osoby za jednym strzałem.

Otrzymujesz **#1**.

Koleś na pewno blefuje, a jeśli nie to wątpisz, że ta prowizoryczna broń pokona Twoją żywą tarczę. **(17)**

No i skończyło się rumakowanie. Punkt dla nich. Poddajesz się. **(18)**

15

Zaczynasz rozpędzać się w stronę grupy napastników. Już nie interesuje Cię zwykła ucieczka. Chcesz po prostu zabić jak największą liczbę swoich oprawców, nie zważając na koszt. Jeszcze chwilę temu, gdy klęczałeś nad przerażonym mężczyzną, trzymając kamień w dłoniach, wahałeś się nad zadaniem ciosu. Uświadomiłeś sobie, że jest to prosta sytuacja – albo Ty, albo on. Łatwość podjęcia tej decyzji jest mocno niepokojąca, jednak nie można uznać jej za zaskakującą. Potem było coraz łatwiej. Instynkty, o których nie miałeś pojęcia, przebudziły się. Tylko krew może je zaspokoić. Nie pozwolisz im czekać. Biegniesz przed siebie, nic nie ma teraz znaczenia. Tylko Ty i oni. Nagle czujesz przeszywający ból z tyłu głowy. Wszystko się rozmywa...

Przejdź do paragrafu **19**.

16

Przenosisz ciężar ciała z nogi na nogę. Niespodziewanie zmieniasz kierunki ostrożnego chodu. Co chwila próbujesz wyrwać się do przodu, jednak ktoś błyskawicznie tarasuje Ci drogę, więc wracasz do poprzedniego położenia. Kilku łowców szepcze coś do siebie. Nie słyszysz o czym mówią, ale jesteś prawie pewny, że nie jest to nic co mogłoby mieć dla Ciebie pozytywny wydźwięk. A jednak! Zaczynają krzyczeć i przepychać się między sobą. To Twoja szansa! Startujesz. Wymijasz pierwszego, drugiego, unikając jego ciosu drewnianą pałką. Docierasz do szamocącej się grupki. Gdy tylko zbliżasz się do nich kilka osób nagle rzuca się na Ciebie. Powalają Cię w pół sekundy. Nagle czujesz ogłuszające uderzenia z każdej strony, jaką możesz sobie wyobrazić, na raz. Nie wierzysz, że dałeś się nabrać na ten stary jak świat numer z kłótnią!

Przejdź do paragrafu **19**.

17

– Nie ma szans na to, że...

Nagle rozlega się głośny huk. Czujesz okropny ból w okolicy brzucha. Kręci Ci się w głowie. Tak właściwie z Twoją głową wszystko w porządku, po prostu wszystko dookoła nagle stało się niewyraźne. Spoglądasz w dół. Nie wiesz czy to krew Twojego zakładnika, czy Twoja. Padasz na ziemię...

Przejdź do paragrafu **19**.

18

Z bólem w sercu odpychasz przed siebie swojego zakładnika. Odrzucasz nóż i unosisz ręce ponad głowę. Brodacz opuszcza lufę, zawiesza strzelbę na ramię i podchodzi do Ciebie.

– Mądra decyzja chłopcze – mówi, klepiąc Cię po ramieniu. – To nic osobistego, ale pewnie rozumiesz, że musisz teraz otrzymać prowizoryczny wpierdol – dodaje po chwili.

Mężczyzna gwiżdże, macha ręką i zadaje Ci pierwszy cios. Łapy ma niemiłosiernie ciężkie. Zaraz dochodzą kolejni i zanim tracisz przytomność, czujesz masę kopniaków i uderzeń kończących się na Twoim ciele. Zrezygnowany nawet nie stawiasz oporu, po prostu starasz się chronić swoją głowę oraz Johna Thomasa.

Przejdź do paragrafu **19**.

19

Czujesz się, jakbyś przez dwa tygodnie leżał przykryty ciężkimi głazami. Jesteś cały obolały. To dobry znak. Żyjesz! Jest to niewątpliwy sukces. Nie licząc nieudanej próby ucieczki wszystko poszło zgodnie z Twoim planem. Gdyby udało Ci się uciec, a nie udało przeżyć, byłoby o wiele gorzej. Otwierasz oczy. Znowu w klatce. Podnosisz plecy z przesiąkniętych wilgocią desek i przechodzisz do pozycji siedzącej. Rozglądasz się dookoła. Dużo luźniej niż zazwyczaj, masz nawet miejsce na wyprostowanie nóg. Żadnej znajomej twarzy. To nie dziwi Cię tak bardzo jak fakt, że dookoła nie widać innych wozów. Czyżby Twoje więzienie jako jedyne odłączyło się od karawany? Jeżeli tak, to dlaczego? Czy to dobry, czy zły znak? Jeden z ludzi jadących z Tobą na tym samym wózku (dosłownie) zauważył, że odzyskałeś przytomność i podchodzi do Ciebie. Odruchowo zaciskasz pięści.

– Spokojnie, bracie. Nie mam zamiaru zrobić ci krzywdy. Wręcz przeciwnie, niosę pomoc. Mówią na mnie Echo – komunikuje, uśmiechając się.

Koleś jest ubrany w luźny, jednoczęściowy strój brązowego koloru. Jego odsłonięte części ciała, czyli głowę oraz ręce, pokrywają estetycznie zadowalające tatuaże. Jest dość wychudzony, ale jego budzące zaufanie spojrzenie emanuje wigorem i hartem ducha. Po krótkiej wymianie uprzejmości próbujesz dowiedzieć się dokąd zmierzacie oraz gdzie podziały się pozostałe wozy.

– Nie mam pojęcia, jaka była pierwotna destynacja całej tej karawany. Ważne jest to, że nie jesteśmy już jej częścią. Niech Bóg ma w opiece naszych braci i siostry, którzy nie mieli tyle szczęścia co my.

Echo tłumaczy Ci również, że choć może teraz na to nie wygląda, jest wysoko postawionym kapłanem z osady Aira. Został przechwycony w trakcie wykonywania jednej ze swoich misji, poza murami miasta. Przekazał oprawcom do kogo mają się zgłosić aby wynegocjować korzystny dla nich okup. Tak też zrobili. Władze miasta poinformowały również, że chętnie odkupią też dziesięciu innych ludzi.

Wasz wóz zmierza aktualnie do miejsca wymiany. Z początku nie wierzysz, że zmierzacie do niemal mistycznej Baharny. Słyszałeś o tym miejscu. Głównie od pijaków albo starych bajarzy, ale i tak się liczy. Baharna – miejsce, w którym nie istnieją żadne spory. Kraina miłości i dobrobytu. Echo szybko naprostowuje Twoją wizję tego miejsca, tłumacząc Ci jak, jego zdaniem, naprawdę ono wygląda. Te wszystkie niesamowite historie, które krążą po świecie,

biorą się stąd, że w Baharnie rzeczywiście istnieje zakaz przelewania krwi. Widząc ludzi, którzy nie rzucają się sobie do gardeł, inni od razu zakładają, że jest to istny raj na ziemi. Istnieje wiele takich miejsc, ale dookoła tego narosło wiele niesamowitych legend. Podobno ostatni człowiek, który podniósł rękę na drugiego w tej oazie, dosłownie wybuchł. Nie chce Ci się w to wierzyć, ale jednak z jakiegoś powodu ludzie respektują ten zakaz. To daje do myślenia.

– Czyli oprócz ciebie jest tutaj dziesięć losowo wyznaczonych osób, w tym ja? – pytasz.

– Nie jesteście losowi. Jesteście wybrani.

– Dlaczego akurat my?

Nagle rozlega się głośny metaliczny dźwięk. To strażnik, który podszedł do klatki i uderzył masywną metalową rurką o kraty.

– Zamknąć mordy! Już niedługo sobie pogadacie, ale póki jesteście naszą własnością, macie siedzieć cicho! I nawet nie próbujcie mnie sprawdzać, następnego upomnienia nie będzie.

Patrzysz pytająco w stronę Echo. Ten odpowiada Ci jedynie skinieniem głowy i ciepłym spojrzeniem.

Na całej trasie było niezwykle spokojnie. Nie spotkaliście nikogo, kto sprawiałby jakiekolwiek problemy. Wszyscy pasażerowie byli relatywnie spokojni, a w zamian za dobre sprawowanie co jakiś czas dostawaliście kilka łyków wody. W trakcie nicnierobienia zdążyłeś przyjrzeć się wszystkim nowym twarzom. Twoją uwagę przyciągnęły dwie wyróżniające się na tle innych persony. Nawet ślepiec zauważyłby fioletowego irokeza wyrastającego z pokrytej plemiennymi wzorami czaszki. Jego właścicielką była kobieta, która przez większość podróży spacerowała po obwodzie klatki, wymijając siedzących i próbując utrzymać równowagę stale zakłócaną przez nierówności drogi. Co jakiś czas nawiązywała intensywny kontakt wzrokowy z jakimś pasażerem, czasem odzywała się do kogoś. Było jasne, iż koniecznie chciała coś przedyskutować jednak po paru groźbach ze strony strażnika całkowicie zrezygnowała z werbalnych zaczepek. Chociaż czując emanującą od niej energię raczej przełożyła swoje plany w czasie, aniżeli całkowicie je porzuciła. Kolejnym ciekawym osobnikiem był dwumetrowy dryblas odziany jedynie w strzępy brązowej spódnicy i potężny skórzany pas. Całe jego ciało było pokryte bliznami - niektóre blade, bardzo stare, inne świeżutkie, pewnie jeszcze ciepłe. Na twarz spływały mu długie, czarne jak noc, proste włosy. Przez całą drogę nie wypowiedział ani jednego słowa. Gdy inni z początku rozmawiali, potem wymieniali pojedyncze szepty, ten

człowiek milczał. Siedział wpatrzony w drewnianą posadzkę, w ogóle nie zwracając uwagi na otoczenie. Raz, zaczepiony przez wcześniej wspomnianą kobietę, podniósł głowę, posyłając jej spojrzenie tak ostre, że gdyby je zmaterializować, to bez problemu przeciętoby ograniczające was kraty. Kusiło Cię, żeby rozpocząć z kimś konwersację, jednak widmo kary wymierzonej przez strażników było zbyt przytłaczające, więc przez większość podróży obserwowałeś monotonny krajobraz Wielkiej Sawanny. Co jakiś czas można było trafić na pojedyncze, rozłożyste drzewo pośród wysuszonych traw. W końcu, po wielu godzinach, na horyzoncie dało się dostrzec niewielkie wzniesienie, a na nim mury o kolorze brudnej bieli otaczające wasz cel podróży. Z każdą mijającą chwilą Baharna odkrywała przed wami ułamek swojej tajemnicy. Jeszcze przed samymi fortyfikacjami, wzdłuż głównej drogi, prezentowały się prowizoryczne stragany oferujące najróżniejsze produkty, od kolorowych owoców po różnego rodzaju odzież wierzchnią. Dopiero kiedy przekroczyliście granicę murów, zauważyłeś towary, które interesują bardziej wybrednych kupców. Wszelkiego rodzaju broń, niewolnicy oraz mnóstwo metalowego złomu. Nigdy nie widziałeś tak wielu ludzi w jednym miejscu. Krzątali się między stoiskami, namiotami oraz pojedynczymi budynkami. Zewsząd dochodziły dźwięki głośnych rozmów, a gdzie się nie spojrzało, tam działo się coś ciekawego. Zatrzymaliście się na niewielkim placu, na którym już czekała garstka ludzi. Jeden z nich wyglądał jak bliźniacza wersja Echo. Pilnujący was strażnicy odebrali od niego kilka worków z nieznaną zawartością po czym otworzyli waszą klatkę, wyprowadzili na bruk i odjechali drogą, którą tu przybyliście. Nerwowo patrzysz na pozostałe osoby stojące na placu. Jesteście otoczeni przez uzbrojonych ludzi. Zaraz okaże się, czy są to wybawiciele, czy nowi oprawcy. Pierwsze co zrobili to rozcięli węzły krępujące Echo, który ucieszony zaczął się serdecznie witać z każdym z nich. Porozmawiał chwilę ze swoim sobowtórem po czym dał znak aby uwolnić pozostałych. Kiedy rozprostowywaliście ramiona, zrobił krok do przodu i przemówił.

– Jeszcze nie miałem przyjemności poznać każdego z was, tak że nazywam się Echo. Zapewniam, że nie macie się czego obawiać. Ja i moi przyjaciele pochodzimy z osady Aira, znajdującej się kilka dni drogi stąd. Ciągle potrzebujemy nowych rąk do pracy. Jesteśmy w stanie zapewnić wam jedzenie, miejsce do spania, a co najważniejsze, w tych trudnych dla nas wszystkich czasach – bezpieczeństwo. Jeżeli do nas dołączycie, razem będziemy mogli stworzyć coś pięknego! Nie jesteśmy jak ci biegający po świecie barbarzyńcy, nie mamy zamiaru was

wyzyskiwać. Damy wam wszystko, czego wam potrzeba! I nie myślcie sobie, że będzie to niewolnictwo ubrane w ładne słowa. Jeżeli nie spodoba wam się u nas, będziecie mogli odejść, po odpracowaniu kosztu za który was wykupiliśmy. Najchętniej już teraz podarowałbym wam opcję odejścia, ale na pewno rozumiecie, że nie możemy narażać się na takie straty dóbr. Nie możemy zawieść zaufania czekających na nas braci i sióstr. Aby udowodnić nasze dobre intencje, zafundujemy wam dziś solidny posiłek. Dzisiejszą noc spędzimy pod murami miasta, obcy mają zakaz nocowania na terenie Baharny. Jeżeli macie jakiekolwiek pytania kierujcie je bezpośrednio do mnie.

Całość wypadła nawet przekonująco. Masz pewne wątpliwości co do szczerości ich intencji i pewnie nie Ty jeden, ale jak na razie nie masz innego sensownego wyboru, aniżeli pójść z nimi. Udaliście się przed mury miejskie aby rozbić obóz. Kiedy słońce zaszło, wszyscy zasiedliście przy ognisku z otrzymaną miską gęstej papki. Zajadając się ciepłym posiłkiem, prawie zapomniałeś, że tych kilku namiotów pilnuje spora grupa uzbrojonych ludzi. Echo namawiał wszystkich do powiedzenia czegoś o sobie, opisania swoich umiejętności czy historii, czegokolwiek co pozwoliłoby mu myśleć w drodze o tym, do jakich zadań przydzielić konkretne osoby. Każdy napomknął o sobie kilka zdań co zbudowało przyjazną atmosferę. Jedynie cichy mięśniak zbył to wszystko machnięciem ręki, ot jakby odganiał muchę. Echo powiedział, że dla kogoś takiego jak on na pewno znajdzie się coś do roboty i ochrzcił go mianem Ostrego. I tak, siedząc pod gwiazdami, w ciepłą, pochmurną noc dowiedziałeś się wielu interesujących rzeczy. Nabuzowana pani z irokezem przedstawiła się jako Vera i ponoć zna się co nieco na mechanicznych pojazdach. Siwy Mike umie wytropić niektóre zwierzęta, Namir potrafi czytać i pisać, a Gotard opowiedział niezwykłą historię o niewidzialnej wielkiej stopie. Cała debata trwała dość krótko, po jedzeniu wszystkich zmorzył długo wyczekiwany sen...

Od snucia nieprzyzwoitych, onirycznych fantazji oderwała Cię czyjaś ręka. Ktoś delikatnie szturchał Twoje ramię. Otwierasz oczy i widzisz wielką, spowitą cieniem postać. To Ostry. Przykłada palec do ust, po czym szybko kiwa głową w stronę wyjścia z namiotu, jakby chciał powiedzieć „idziemy". Patrzy na Ciebie oczekująco, mruga dwa razy i zaczyna skradać się w stronę, z której dochodzą odgłosy cichej rozmowy strażników.

Niech robi co chce. Ty tu zostajesz, Echo i jego banda są bardziej przekonujący niż on. **(20)**
Czekasz aż znikniesz z potencjalnego pola rażenia Ostrego i wszczynasz alarm. **(21)**
Wstajesz z łóżka i skradasz się zaraz za Ostrym. **(22)**

20

Jeszcze nie doszedłeś do siebie po ostatniej próbie ucieczki. Rozsądniej będzie tym razem spasować. Kiedy Ostry odwraca się w Twoją stronę wychodząc z namiotu, kiwasz mu na pożegnanie. Odpowiada lekkim skinieniem głowy i znika z Twojego pola widzenia. Nie słyszysz żadnych podniesionych głosów lub dźwięków walki. Udało mu się uciec niezauważonym? Biorąc pod uwagę jego rozmiary, szczerze w to wątpisz. Kontynuujesz nasłuchiwanie, ale wszechobecna cisza i ciepły koc wymuszają na Tobie powrót do krainy snów.

Wychodząc z namiotu, spodziewałeś się ujrzeć pobojowisko, ale wszystko wyglądało dokładnie tak jak dzień wcześniej. Żadnej krwi, żadnych śladów walki. Wiadomość o zniknięciu jednego człowieka Echo przyjął nadzwyczaj dobrze. Nie dało się dostrzec żadnych oznak zdenerwowania na jego twarzy. Wolałeś nie wspominać nic o tym, że widziałeś Ostrego jak opuszczał namiot, to mogły by zrodzić niewygodne pytania typu „Dlaczego nie zawiadomiłeś nikogo od razu?". Jednak, jak się później okazało, nie zignorował tego wydarzenia. Podczas kiedy wy ładowaliście skrzynie z przeróżnymi towarami na wozy, on wynajął dodatkowych najemników do „ochrony" waszego niewielkiego konwoju. Kiedy wszystko było gotowe, wyruszyliście spod murów Baharny w stronę obiecanego dobrobytu.

Przejdź do paragrafu **23**.

21

Czekasz chwilę, licząc na usłyszenie ewentualnych odgłosów walki. Nic się nie dzieje. Wychodzisz przed namiot i widzisz dwóch rozbrojonych strażników leżących na ziemi. Sprawdzasz czy żyją po czym zawiadamiasz odpowiednie służby o ucieczce Ostrego. Przez chwilę w obozowisku zapanował chaos, ale po wysłaniu paru ludzi w pogoń, Echo uspokaja wszystkich i każe wracać do spania. Przez dłuższą chwilę słychać zaniepokojone rozmowy wielu osób, lecz z każdą chwilą stają się coraz mniej żarliwe, coraz cichsze. Sen zmorzył Cię jeszcze przed ich całkowitym ucichnięciem.

Rano Echo wygłosił przemowę o tym, że wynajął dodatkowych najemników do „ochrony" waszej karawany. Nie było w jego słowach wrogości, kiedy je wygłaszał, wyglądał raczej jak zatroskany ojciec niż żądny krwi łowca niewolników. Podczas ładowania przez was wszelkiego rodzaju skrzyń na jednego rodzaju wozy, podszedł do Ciebie i pochwalił za błyskawiczną reakcję. Dodatkowo zapewnił, że przyszła współpraca między wami będzie niezwykle owocna dla obu stron. Po paru godzinach wasza karawana wyruszyła na północny-wschód, w stronę miasta Aira.

Otrzymujesz **#3**.

Przejdź do paragrafu **23**.

22

Rozglądasz się dookoła, pozostali śpią. Wstajesz z posłania i bezszelestnie kierujesz się w stronę wyjścia. Zimne, nocne powietrze muska Twoją skórę, powodując pojedyncze wzdrygnięcie. Nigdzie nie widzisz pomysłodawcy tego całego zajścia. Gdzie on się podział? Widzisz za to dwóch strażników. Jednak kiedy Ty zauważasz ich, oni zauważają Ciebie. Wyprostowujesz się i udajesz, że wszystko jest w jak najlepszym porządku. Odchodzisz parę kroków od namiotu i zmuszasz się do oddania moczu. Chyba nie dali się nabrać, słyszysz jak idą

w Twoją stronę. Co robić? Co robić? Są coraz bliżej. Przygotowujesz się do obejrzenia za siebie i w zależności od tego co zobaczysz, zaatakujesz lub zaczniesz uciekać co sił w nogach. Obracasz głowę i widzisz, jak zza ich pleców wyłania się sylwetka Ostrego. Nigdy nie widziałeś, żeby ktoś tak wielki poruszał się aż tak szybko. Błyskawicznie ogłusza obu, po czym delikatnie kładzie ich bezwładne ciała na ubitym piachu. Chwyta włócznię upuszczoną przez jednego z nich, porozumiewawczo kiwa do Ciebie głową i zaczyna oddalać się od obozu. Szybko podbiegasz do nieprzytomnych strażników i odwiązujesz, przytroczoną do spodni jednego z nich, maczetę. Potem czym prędzej doganiasz Ostrego aby zrównać z nim krok. Nie podoba Ci się, że użył Cię jako przynęty, ale może kiedy indziej wygarniesz mu swój żal. W milczeniu idziecie szybkim krokiem, do czasu aż znajdziecie się w bezpiecznej odległości od obozowiska.

Po kilku godzinach marszu w końcu zagadujesz do wielkoluda i pytasz się, jaki ma plan. Ostry zatrzymuje się i patrzy na Ciebie pełnym rozczarowania spojrzeniem. Jakby czekał na Twoje olśnienie. Mruga dwa razy po czym pokazuje na siebie, parę razy uderza kciukiem o pozostałe, złączone palce prawej dłoni i macha głową na boki. Nie mówi. No tak! To by wiele wyjaśniało. Zauważył, że zrozumiałeś, pokazuje kciuka w górę, wykrzywia twarz w jakimś nienaturalnym grymasie (to chyba miał być uśmiech) i ruszacie w dalszą drogę. Dokąd? Masz nadzieję, że gdzieś niedaleko, gdyż mieszanka zmęczenia i nocnego chłodu daje Ci się we znaki.

Twoja nadzieja okazała się złudna. Maszerowaliście jeszcze przez wiele godzin. Kilka razy zmieniając kierunek w charakterystycznych punktach topografii terenu. W końcu dotarliście do wejścia jaskini. Zatrzymaliście się, Ostry podniósł leżący nieopodal masywny kij i rąbnął nim parę razy o skalną ścianę. Trzy uderzenia, przerwa, jedno, przerwa i znowu trzy. Czeka, jakby nasłuchiwał odzewu. Odsunęliście się gwałtownie, kiedy z ciemności wyleciała grupka kilku skrzeczących nietoperzy, poza tym nic. Na jego twarzy pojawiły się oznaki zaniepokojenia. Ktoś miał tu na niego czekać? Wstrzymał się z wykonywaniem jakichkolwiek akcji jeszcze przez kilkanaście sekund, po czym znowu powtórzył całą sekwencję, tym razem wkładając w to znacznie więcej siły. Echo uderzenia rozniosło się po skalnym tunelu. Znów chwila wyczekiwania. Ostry dał znak i ruszyliście przed siebie. Kiedy stawialiście pierwszy krok, do waszych uszu dobiegł głośny metaliczny odgłos, odruchowo przylegliście do ściany. Kiedy okazało się, że nie był to pojedynczy dźwięk, lecz sekwencja dwa-przerwa-dwa-przerwa-dwa. Ostry odetchnął z ulgą. Dał do zrozumienia, że możecie bez obaw ruszyć w głąb jaskini. Po

przejściu kilkunastu metrów tunel gwałtownie skręcił w prawo, prowadząc was do sporych rozmiarów skalnego pomieszczenia. W jego centralnym punkcie znajduje się palenisko, a wydobywające się z niego płomienie oświetlają majestatycznie wyglądającą postać. Kobieta dzierży ogromną metalową tarczę w kształcie rombu, a z każdego jego boku wystaje wygięty pręt, dwa skierowane ku górze, dwa ku dołowi, tworząc w ten sposób niby odnóża gigantycznego blaszanego pająka. Widzisz, że tarczowniczka jest dobrze zbudowana, ma brudne, związane w kitkę włosy, a na jej twarzy pojawia się szczery uśmiech. Odrzuca tarczę na bok i zaczyna żywo gestykulować, na co Ostry odpowiada jej tym samym. Ich ręce poruszają się niezwykle szybko, nie jesteś w stanie wyczytać, o czym rozmawiają. Po chwili odwraca się do Ciebie, jakby dopiero Cię zauważyła. Jej głos jest wysoki i łagodny, zdecydowanie kontrastuje z jej aparycją, jednakże nie na tyle by było to w jakikolwiek sposób dziwne czy komiczne. Przedstawia się jako Sara i zapewnia o tym, że skoro Ostry Cię przyprowadził, będziesz mógł tu odpocząć i nabrać sił. Przy okazji zdradziła, że jego prawdziwe imię to Varg. Wasza rozmowa była bardzo krótka, gdyż aktualnie jedyne Twoje marzenie to udać się na spoczynek. W sumie nie do końca ufasz tym ludziom, ale jesteś zbyt zmęczony aby być ostrożnym. Możliwość rozluźnienia mięśni oraz ciepło ogniska błyskawicznie przynoszą Ci sen.

Rano zostajesz poczęstowany kawałkiem świeżo upolowanego mięsa, przypieczonego na ognisku. Podczas posiłku dwójka ludzi siedząca naprzeciw Ciebie objaśnia swój plan działania i proponuje abyś wyruszył z nimi.

– Kiedy byliśmy gotowi do wyruszenia nad wybrzeże aby opuścić ten przeklęty Kontynent, była nas czwórka: ja, mój brat Eryk, Varg i Śliski. Niestety taka podróż nie należy do najbezpieczniejszych - jak sam widzisz, zostaliśmy tylko we dwoje. Stąd nasza propozycja. Przydałaby nam się dodatkowa para rąk. Ostatnimi czasy przez ich brak pojawiają się dodatkowe komplikacje. Jak na przykład to, że złapali Varga. Nigdy nie wątpiłam w to, że jakoś sobie poradzi, jednak takie marnowanie czasu nie jest specjalnie korzystne.

– Zaraz, zaraz. Niby jak zamierzacie opuścić Kontynent? Macie swój statek? Macie w ogóle jakiś cel? Wiecie gdzie płynąć?

– To sporo pytań, ale postaram się pobieżnie naświetlić całą sytuację. Rozumiem wszelkie wątpliwości, ale, uwierz mi, wiemy co robimy. Wiemy dokąd zmierzamy. Słyszałeś kiedyś o Forcie?

– Słyszałem o wielu fortach – odpowiadasz.

– Czyli nie. No dobrze... Generalnie Fort to teoretycznie zamknięta społeczność, z tego co wiem to całkiem spora, jednak istnieje parę sposobów aby dostać się na ich wyspę. Nie jest to dzikie i bezduszne miejsce, jak niemalże wszystko co znamy. Każdy mieszkaniec ma swoje prawa, zapewnione jedzenie i niezbędne do codziennego funkcjonowania zasoby. Najtrudniejszym z zadań jest odnalezienie jego lokalizacji. Szukanie na oślep nie ma sensu. Najrozsądniej będzie zdobyć takie informacje od kogoś kto tam był. Na szczęście na Kontynencie jest co najmniej kilka takich osób, co więcej, znamy dokładne miejsce pobytu jednej z nich. To jest nasz aktualny cel.

– No nie wiem. Skąd macie pewność, że ta osoba będzie miała jakiekolwiek informacje, skąd pewność, że ten cały Fort w ogóle istnieje?

– Mieliśmy wiarygodne źródło. Dokładnie był to mój ojciec, który był łowcą, tak samo jak osoba do której mamy się udać.

– Łowcą?

– Łowcy to osoby wysyłane z Fortu na Kontynent w poszukiwaniu technologii Przodków: mechanizmów, które nie uległy zniszczeniu czy całych schematów budowy przydatnych maszyn. To dzięki nim Fort jest najsprawniej funkcjonującym oraz najwygodniejszym do życia miejscem, o jakim słyszano w tych stronach. Słuchaj, wiem, że masz dużo pytań. Jeżeli z nami wyruszysz, odpowiem na wszystkie w drodze. Nie możemy tracić więcej czasu, istnieje duże ryzyko, że Majster się przemieści. To jak będzie? Chcesz przestać walczyć o przetrwanie każdego dnia i w końcu zacząć naprawdę żyć? Czy wolisz zostać na tej przeklętej ziemi i włóczyć się bez celu do końca twojej, zapewne krótkiej, egzystencji?
Otrzymujesz #**7**.

Wizja spokojnego życia jest niezwykle kusząca. Poza tym gdyby Ostry planował zrobić Ci coś złego, już dawno byś nie żył. Postanawiasz ruszyć w podróż razem z nimi. **(26)**
Słyszałeś już milion podobnych historii o „magicznych krainach", gdzie wszystkim żyje się wspaniale. To pewnie kolejna bajka wymyślona przez głowy szukające fałszywej nadziei. Grzecznie odmawiasz udziału w szalonej ekspedycji. **(27)**

23

Całe dnie spędzaliście na wozach. I chociaż nie krępowały was żadne węzły, żadne kraty, to czujne spojrzenia skupionych strażników nie dopuszczały do was poczucia swobody. Nocami zaś przychodziła pora posiłku i odpowiedzi. Echo opowiadał o swojej religii, o mieście i roli jaką macie odegrać. Między innymi dowiedziałeś się o tym, że Aira dzieli się na dwie części – świątynną i świecką. Pierwsza z nich oprócz dbania o rozwój duchowy mieszkańców, zapewnia dla nich jedzenie i wodę. W drugiej zaś znajdują się warsztaty rzemieślnicze, budynki publiczne i co najważniejsze garnizony, gdyż to ludzie z tej części odpowiadają za ochronę całej osady. Ciekawym jest fakt, że obie części nie posiadają jednego władcy ani jednego prawa - są to dwa osobne twory, funkcjonujące jako jedno. Generalizując symbioza polega na wymianie pożywienia za ochronę. Kilka lat temu powołano do życia straż świątynną. Rzekomo była to odpowiedź na liczne nadużycia ze strony uzbrojonych niewiernych. Pilnuje ona porządku wewnątrz obszaru rolniczo-duchowego, a jej członkowie to jedyni ludzie mogący wnosić do niego jakąkolwiek broń. Pewnego ciepłego wieczora Echo opowiedział wam legendę (oczywiście w jego mniemaniu prawdziwą historię) o powstaniu Airy:

– Wiele, wiele lat temu rozwścieczeni Bogowie zesłali Katastrofę. Nie były to zbuntowane siły natury ani umyślne działania człowieka, lecz najczystszej postaci gniew Boży. Wielu z nich porzuciło ten świat i dzisiaj zapewne nawet go nie obserwuje. Nie mówiąc o jakimkolwiek realnym wpływie na nasze życia. Przenieśli się w inny niebyt, inne przestrzenie, górujące nad odległymi regionami astralnymi. Jednak, na nasze szczęście, nie wszyscy byli zgodni co do wymierzonej nam kary. Miłosierny Aira chciał pomóc ludzkości podnieść się z kolan, wskazać im właściwą drogę, jednak był zbyt słaby, aby zamanifestować się w swojej prawdziwej postaci. Nie mógł jednak patrzeć na codzienny smutek i cierpienie ocalałych, przybrał więc postać człowieka i zstąpił na ziemię. Przyjęta przez niego forma była ograniczająca, posiadała wiele wad. Nie zląkł się swojej niemocy i pomimo wszelkich przeciwności, zaczął przemierzać lądy, aby szerzyć miłość i nadzieję. Spotykał wiele grup ocalałych, jednakże zawsze przepędzano go, tłumacząc się brakiem miejsca, jedzenia czy nieufnością do obcych. I tak Aira wędrował przez wiele, wiele dni, nie mogąc znaleźć dobrych dusz, które mógłby nauczać. Aż w końcu natknął się na miejsce, do którego aktualnie zmierzamy. Mieszkający tam ludzie przyjęli go z otwartymi ramionami, zapewnili ciepło,

podzielili się zasobami i przyjęli go do swojej społeczności. Aira zaczął ich nauczać, a najpojętniejszych uczniów uczynił swoimi pierwszymi kapłanami. Nie zdążył przekazać wszystkiego czego planował, gdyż jego dni na ziemi były policzone. Podarował nam wskazówki dotyczące codziennego życia i nakazał cierpliwie czekać na swoje kolejne przybycie na ziemię w swojej prawdziwej formie, kiedy będzie w stanie pomóc całej ludzkości. Czekamy na jego powrót od wielu, wielu lat, ale wiemy, że Dzień jest już blisko. Pobłogosławił ziemię, na której mieszkali jego pierwsi wyznawcy czyniąc ją żyzną i urodzajną. Gdy opuszczał nasz świat, jego cielesna powłoka zapadła się pod ziemię, a z miejsca jej pochłonięcia zaczęła wypływać nieskazitelnie czysta, słodka woda. W tym właśnie miejscu nasi przodkowie założyli osadę, która, z Bożą pomocą, rozrosła się nad wyraz szybko. Nazwę wzięła od swojego stwórcy, mentora i zbawiciela – Aira.

Czyli Ci biedni głupcy czekają na przyjście magicznego pana z kosmosu, który naprawi im życie? A to ciekawe. Nigdy nie byłeś zbyt religijny. Bardziej interesuje Cię tu i teraz niż tam i nigdy. Widziałeś już wielu wyznawców różnych bożków. Niektórzy z nich byli niezwykle przekonujący, inni niekoniecznie. Jednak musisz im oddać co ich, widziałeś na własne oczy tyle niesamowitości, że istnienie jakiś wyższych bytów rzeczywiście wiele tłumaczy. Z drugiej strony jeżeli bogowie istnieją, to jesteś niemalże pewien, że nie stoją z wami, lecz przeciwko wam.

W końcu, po wielu dniach wędrówki docieracie na miejsce. Nigdy nie widziałeś czegoś takiego. Miasto jest olbrzymie! Otacza go wyglądający na bardzo stary, kamienny mur. Przejeżdżacie przez bramę i od razu skręcacie uliczką w lewo. Prowadzi was ona do kolejnego przejścia. Tym razem umieszczonego w dużo mniejszym murze, zrobionym z jasnego, matowego budulca. Zsiadacie z wozów i przechodzicie do środka, zostawiając za sobą zgiełk większej, bardziej chaotycznej części Airy. Dokładnie was przeszukano, a wszyscy wasi dotychczasowi strażnicy musieli oddać broń przed wejściem. Kiedy przekroczyłeś próg Jasnej Bramy, Twoim oczom ukazały się wspaniałe ogrody. Bujna roślinność i wszechogarniająca zieleń są niespodziewaną alternatywą do rozprzestrzeniającego się na wiele kilometrów od murów miasta półpustynnego krajobrazu. Nawet niektóre budynki porastają pnącza prowadzące do ogrodów znajdujących się na ich dachach. Głowisz się nad tym, w jaki sposób udaje im się utrzymać tak obfitą zieleń w tak niekorzystnych warunkach. To musi być magia! Ewentualnie niezwykle skomplikowany system irygacyjny – jedno z dwóch. Pomiędzy wszelkiego rodzaju kwiatami,

krzewami, a nawet drzewami wiły się brukowane ścieżki prowadzące do najważniejszych miejsc w części świątynnej miasta. Jedna z nich prowadziła na plac znajdujący się przed największym budynkiem w okolicy (zapewne świątynią). Właśnie na nim Echo wygłosił jeszcze jedną ze swoich flagowych przemów, po czym przydzielono was do jednej wspólnej kwatery znajdującej się na obrzeżach. Codziennie rano eskorta świątynnych strażników odprowadzała was za mury miejskie, do pobliskiego kamieniołomu. Tam pracowaliście cały boży dzień. Gdy zachodziło słońce wracaliście do kwater na odpoczynek. Następnie odwiedzał was kapłan, nauczający o historii i religii Airy, potem przychodziła pora na sen. I tak w kółko, przez kilka tygodni. Praca był ciężka, ale bezpieczne miejsce do spania i całkiem dobre jedzenie pozwoliły Ci wpaść w wir bezmyślnej rutyny. Wszędzie kręciło się pełno świątynnych strażników. Byli ogoleni na łyso, a ich czaszki przyozdabiały czarne, lekko wyblakłe tatuaże. Jedyną bronią jaką się posługują są długie bojowe kosy, a ich tors chronią płytkowe napierśniki. Za każdym razem kiedy podczas porannej eskorty mijali się ze świeckim patrolem, odpowiedzialnym za eliminowanie zagrożeń zewnętrznych, wymieniali się niechętnymi spojrzeniami. W powietrzu było czuć narastające napięcie. Z reguły jeżeli spotykaliście kogoś z drugiej części miasta, to odnosił się on do was z niechęcią, wręcz pogardą. Oczywiście nie było to jednostronne, ludzie z części świątynnej również nie wypowiadali się pochlebnie o „tamtych".

Pewnego wieczora zawitał do was Echo i poinformował, że odpracowaliście swoje, a wasze winy zostały odkupione. Od jutra staniecie się pełnoprawnymi mieszkańcami miasta, a co za tym idzie niektórym z was zostaną przydzielone nowe zadania. Wspomniał też o możliwości przerwania pracy dla wyznawców Airy i odejścia w swoją stronę. Niezależnie od podjętej decyzji obiecał wam kilka monet. Ich obieg funkcjonuje jedynie w mieście, ale jest to kwota, która wystarczy na zakup kilkudniowego zapasu prowiantu. Przed snem długo myślałeś nad tym jaką decyzję podjąć, ale ostatecznie zmęczenie po całym dniu wydobywania jasnego kamienia wzięło górę i finalny werdykt nie zapadł. Rano wszyscy zebrali się na placu przed główną świątynią. Zza kilku świątynnych strażników, w swojej jednoczęściowej brązowej szacie, wyłonił się Echo. Zmierzył wszystkich wzrokiem, uśmiechnął się, lekko uniósł ręce i przemówił.

– Witajcie, kochani. Nadszedł wasz czas, czas wyboru. Właśnie teraz okaże się czy zostaniecie z nami budując fundamenty pod nowy wspaniały świat czy wyruszycie w swoją stronę, tułając się bez celu po dzikich ostępach. Przez ostatnie kilkanaście dni intensywnie was

obserwowałem, nauczałem was, a dzięki medytacji i modlitwie bliżej was poznałem. Objawiono mi również wiele faktów z waszej przeszłości. Aira zrobił to abym mógł przydzielić wam odpowiednie zadania, abyście wy w pełni mogli wykorzystać swój potencjał ku jego chwale. Jeszcze nie ustalono wszystkiego, jednakże niektóre decyzje już zapadły.

I tak okazało się, że Namir został przydzielony do przepisywania świętych tekstów w podziemiach głównej świątyni. Vera od razu wyszła przed szereg, wzięła swój przydział monet i powiedziała, że więcej jej tu nie zobaczą. Kolejne dwie osoby postanowiły zostać, jak na razie chyba nadal czeka ich to samo co do tej pory. Teraz Echo zwraca się bezpośrednio do Ciebie. Jaka jest Twoja decyzja?

Zostajesz. Współpraca z tutejszą kastą kapłańską wydaje się być dobrym pomysłem. **(24)**
Nie masz zamiaru pracować dla tej sekty. Z udawaną pokorą przyjmujesz kilka monet i przechodzisz przez Jasną Bramę na drugą stronę miasta. **(25)**

24

Echo jest niezmiernie zadowolony z Twojej decyzji. Po odprawieniu reszty (tylko Gotard zrezygnował z dalszej współpracy, pozostała piątka została) zaprosił Cię na rozmowę w jednym z pobliskich ogrodów kaplicznych. Nalegał abyś został „człowiekiem do zadań specjalnych". Wiąże się to z niebezpieczną pracą w terenie, ale z drugiej strony zapewnia specjalne przywileje w mieście. Ponoć sam Aira spojrzał na Ciebie przychylnym okiem. Przygotował dla Ciebie rolę w zadaniu najwyższej wagi. Jednak zanim zacznie się jego realizacja, rzekomy bóg i jego wyznawcy muszą ostatecznie przetestować Twoje umiejętności oraz lojalność. Echo dał Ci subtelnie do zrozumienia, że takiej propozycji się nie odrzuca. I tak raczej byś tego nie zrobił, niewiele zajęć może być gorszych od harowania w kamieniołomie. Ucieszony Twoją szybką decyzją kapłan wręczył Ci (niewielki) przydział pieniędzy, po czym od razu przeszedł do rzeczy.

– Wybornie! Nie ma czasu do stracenia. Twoim pierwszym zadaniem będzie nawiązanie kontaktu z ludnością – dziwnie zaakcentował to słowo – Tartaku. – Sprawdź jakie mają intencje i czy są gotowi do podjęcia współpracy. W miarę możliwości przygotuj teren pod przybycie naszych misjonarzy. Wiesz gdzie i co to jest Tartak, prawda?

– Tak, oczywiście – skłam. **(28)**

– Niestety nie. **(29)**

25

Idziesz szeroką, popękaną ścieżką, tym samym zostawiając za swoimi plecami tereny znajdujące się pod jurysdykcją kapłanów. Po obu stronach drogi ciągną się niezgrabnie postawione, niskie budynki o płaskich dachach. Znajduje się w nich wiele rozmaitych warsztatów. Oprócz tego kwatery mieszkalne, dostrzegłeś nawet jakieś miejsce wyglądające na swoistą tawernę, a na placu zwieńczającym główną ulicę widzisz rozstawione stragany. W jednej z bocznych uliczek zebrał się spory tłum ludzi, wszyscy idą w jednym kierunku. Zagadujesz do przypadkowej osoby, żeby dowiedzieć się co jest powodem tego zamieszania.

– Skąd się urwałeś? Zaraz zaczynają się wyścigi.

– Wyścigi?

– A co, jąkam się?! No wyścigi, jedyny legalny hazard w mieście.

Stoisz na skrzyżowaniu myśląc nad swoim kolejnym posunięciem.

Jeżeli posiadasz **#4**, możesz zapytać kogoś o drogę do Tartaku. **(30)**
Idziesz do tawerny z nadzieją na kilka łyków przyzwoitego alkoholu. **(31)**
Podążasz za tłumem na wyścigi aby pomnożyć swój niewielki majątek. **(32)**
Idziesz na targowisko. **(33)**

26

Szybko zebraliście się do drogi. Jedyna rzecz, która zabrała wam nieco więcej czasu, to wykopanie olbrzymiego worka ze złomem z pobliskiego zagajnika. Wytłumaczono Ci, że te znaleziska powinny wystarczyć aby wykupić sobie przychylność Majstra. Wędrowaliście przez wiele dni, mijając takie miejsca jak las, w którym drzewa nigdy nie kwitną, czy wielką blaszaną piramidę. W końcu dotarliście do miejsca, gdzie rzekomo ma znajdować się kryjówka łowcy. Było ono otoczone skalnymi wzniesieniami, gdzieniegdzie można było dostrzec wysokie, powykręcane krzaki z bladoróżowymi kwiatami. Stanęliście przed szerokimi metalowymi drzwiami wbudowanymi w skałę. Ostry uderzył kilka razy we wrota. Minęła chwila wyczekiwania na jakikolwiek odzew. Nic. Wtedy Sara wyraźnie zbliżyła swoją twarz do stalowej pokrywy i wypowiedziała te słowa: „Chciałbym rozsmakować się w nowym szczepie psychomelona". Po wybrzmieniu ostatniej sylaby, cała ściana zaczęła drżeć, a wrota rozwarły się, wylewając na was falę zatęchłego powietrza. Nie masz pojęcia, jakim cudem to podziałało, jesteś zdezorientowany, ale uśmiech sam ciśnie Ci się na usta. Skoro coś takiego jest możliwe, to może rzeczywiście Fort nie jest zmyślony. Co więcej, jeżeli to prawda jesteście właśnie w trakcie wykonywania milowego kroku w jego stronę. Wewnątrz znajduje się krótki, oświetlony korytarz zwieńczony kolejnymi drzwiami. Patrzycie po sobie i niepewnie wchodzicie do środka. Kiedy tylko przekraczacie próg, brama zamyka się za waszymi plecami, a z przytroczonych do ścian pudełek wybrzmiewa ludzki, aczkolwiek dziwacznie zdeformowany, głos.

– Dzień dobry. Musicie powiedzieć mi, kim jesteście i skąd znacie hasło aktywacyjne.

– Jestem córką Talusa – odpowiedziała Sara.

– To by wiele tłumaczyło! Co tam słychać u tego starego drania? – odpowiedział wyraźnie podniecony głos. – Albo wiesz co, wejdźcie do środka, pewnie jesteście zmęczeni po długiej podróży. Muszę was jednak prosić o zostawienie wszelkiej broni w tym pomieszczeniu. Lepiej nie próbujcie żadnych sztuczek, moi pomagierzy nie tolerują wrogo nastawionych gości.

W tym momencie druga para drzwi rozchyliła się, a z jej czeluści wyszły cztery postacie. Każda z nich dzierżyła karabin wycelowany w waszą stronę! Uznaliście, że najrozsądniej będzie podążać według instrukcji głosu. Kiedy tylko odłożyliście swój oręż pod jedną ze ścian, wszystkie lufy zostały opuszczone, a strażnicy rozstąpili się, umożliwiając wam przejście. Kiedy przechodziłeś obok nich, zauważyłeś, że mają puste spojrzenia, na dodatek w ogóle nie mrugają,

a ich ruchy pozbawione były płynności, jakby co chwila doznawali skurczu mięśni. Weszliście do obszernego pomieszczenia wypełnionego regałami, stolikami i stosami różnych mechanicznych wihajstrów. W ścianach zauważyłeś kilka wnęk, najprawdopodobniej prowadzących do pozostałych sal. Z jednej z nich wyszedł lekko przygarbiony starszy mężczyzna. Ściągnął czepiec z ochronnymi okularami, tym samym odsłaniając swoje brudno-siwe włosy.

– I co? Staremu nie chciało się dupy ruszać, żeby zobaczyć starego przyjaciela?

– Może i by się chciało... jakby żył... – mówiąc to tarczowniczka podała łowcy jakiś metalowy dysk.

– Ou... – w jednym momencie „głupkowaty" uśmieszek Majstra sczezł, a na jego miejscu pojawiła się impresja żalu. Odetchnął głęboko. – Mogłem się tego spodziewać. Coraz mniej dobrych ludzi chodzi po tym świecie. – Otrząsnął się i znów wydawał się być pełen entuzjazmu, jak gdyby nigdy nic. – Tak czy srak, macie dla mnie coś jeszcze?

Ostry postawił mu pod nogi wór wypełniony złomem. Starzec założył rękawice i zaczął grzebać w jego zawartości. Co chwila wyrzucał coś za siebie mamrocząc pod nosem, czasem oglądał jakiś przedmiot wyjątkowo dokładnie po czym delikatnie odkładał z powrotem do wora.

– Hmmmm. No nie jest to całkiem bezużyteczne. Skoro Talus powiedział ci o mnie i przekazał zebrane dane, to pewnie chcesz dostać się do Fortu, co? A co z tymi dwoma drągami?

– Chciałabym zabrać ich ze sobą.

– Hmmmm. Nie wiem czy zdajesz sobie z tego sprawę, ale do Fortu rzadko przybywa ktokolwiek z zewnątrz. Za tyle, ile mi przynieśliście, mogę wypisać przepustkę na jeszcze jedną osobę.

Nie jest dobrze. Jesteś świadom tego, że jesteś pierwszą osobą do odstrzału w tej drużynie. To idealny moment aby wtrącić swoje trzy grosze. Pytasz się, czy można zrobić coś abyście wszyscy mogli opuścić Kontynent. Po krótkiej chwili nieudolnego przekonywania, Majster daje się namówić. Tłumaczy, że w okolicy jest wiele niezbadanych przez niego miejsc. Mówi, że jeżeli przyniesiesz mu coś z kilku ustrojstw, które dokładnie Ci opisał, wtedy będziesz mógł wyruszyć z pozostałymi. Narysował Ci prowizoryczną mapę z zaznaczeniem paru najbliższych, interesujących go lokalizacji. Plan wygląda tak, że Ty idziesz zdobyć coś co zapewni Ci miejsce w Forcie, a Varg i Sara w tym czasie zdobędą potrzebne na podróż zapasy, jeżeli nie wrócisz w ciągu trzech dni, wyruszą w stronę wybrzeża bez Ciebie.

Przejdź do paragrafu **26[A]**

26[A]

Na początku udałeś się do pobliskiego boru. Większość drzew porośnięta jest kolorowymi, nieco przeżartymi grzybami. Znalazłeś podniszczony (również oblepiony grzybami) pomnik niedźwiedzia, o którym mówił Majster i odmierzyłeś sto dwadzieścia kroków w kierunku wskazywanym przez czubek jego nosa. Gdzieś tutaj powinno znajdować się wejście do bunkra. Dokładnie przeczesałeś miejsce, gdzie rzekomo miał znajdować się właz. Nic. Po żmudnym przeszukiwaniu sporych połaci terenu stwierdziłeś, że nie ma sensu tracić więcej czasu w tym miejscu i tak straciłeś go dostatecznie wiele. Spoglądasz na otrzymaną wcześniej mapę i sprawdzasz gdzie zaznaczono najbliższą lokację.

Następnego dnia dotarłeś do kolejnego punktu. Był to samotny budynek ulokowany na niewielkim wzniesieniu. Z daleka widać, że przed frontowymi drzwiami ktoś jest. Kilka osób siedzi dookoła ogniska, podkradasz się nieco bliżej aby móc dokładniej obadać sytuację. Rozpoznajesz paru z nich. To ludzie, z którymi jakiś czas temu zostaliście wyłapani przez łowców niewolników. Czyli komuś udało się dobiec do wzgórz i zgubić pościg. Nie są to osoby, którym byś zaufał, ale być może pozwolą rozejrzeć Ci się po posiadłości. Masz nadzieję, że uda się spokojnie załatwić tę sprawę jednak jesteś gotowy na szybkie dobycie swojej maczety. Wychodzisz z ukrycia i idziesz w stronę domu.

Jeżeli posiadasz **#1**, przejdź do paragrafu **53**.
Jeżeli posiadasz **#2**, przejdź do paragrafu **54**.
Jeżeli nie posiadasz żadnego z tych # przejdź do paragrafu **66**.

27

W tych poszukiwaniach jest zbyt wiele niewiadomych. Dziękujesz za otrzymaną propozycję, ale jednak postanawiasz wyruszyć we własną stronę. Sara pożegnała Cię serdecznie, a Ostry, jak to Ostry, coś tam burknął i machnął łapą. Wyszedłeś z jaskini. Niebo jest bezchmurne, a promienie słońca przyjemnie ogrzewają Twoją skórę. Wygląda na to, że świat pochwala Twoją decyzję.

Nie ma to jak porządnie się przeliczyć! Siedzisz skulony pod wiatrołomem, mając nadzieję, że chociaż trochę ochroni Cię przez deszczem. Nie wiesz, czy możliwym jest zmoknąć jeszcze bardziej, ale wolisz nie ryzykować. Oprócz tego jesteś potwornie głodny, a w tym przeklętym lesie, w którym przyszło Ci się zgubić w ogóle nie ma jadalnych roślin, nie wspominając już o jakichkolwiek zwierzętach. Wszystko jest porośnięte przez kolorowe grzyby. Niektóre z nich „pierdzą" pylistymi, pachnącymi proszkami, niektóre lekko świecą się po zmroku. Przynajmniej wody masz pod dostatkiem, bo leje od dwóch dni. Znowu burczy Ci w brzuchu. Jesteś zdesperowany, długotrwałe uczucie głodu zdominowało trzeźwy osąd. Chwytasz parę neutralnie wyglądających grzybów i zjadasz je, zagryzając kawałkiem kory. Nawet nie są złe, co więcej, w porównaniu do dosłownie niczego są całkiem smaczne. Czujesz się niespodziewanie dobrze, Twoje powieki stają się ciężkie. Wtulasz się w swoją kurtę i zapadasz w głęboki sen.

Otrzymujesz #8.

Przejdź do paragrafu **27[A]**

27[A]

Budzisz się w zaskakująco suchym miejscu... Otwierasz oczy i ze zdziwieniem odkrywasz, że znajdujesz się wewnątrz jakiegoś budynku. Pomieszczenie jest niewielkie. Jego sporą część zajmuje pokaźny stół, na którym leży wiele szklanych pojemników wypełnionych różnymi płynami, ziołami lub bliżej niezidentyfikowanymi obiektami.

– Widzę, że w końcu się obudziłeś, królewiczu – dobiega Cię głos z sąsiedniego pokoju, z którego wychodzi odziana w czarny płaszcz kobieta.

Ma bardzo krótkie ciemne włosy, a na jej twarzy dostrzegasz kilka rozległych blizn. Duże wargi oraz ciemna karnacja nadają jej nieco egzotycznego charakteru. Jej talię oplata szeroki skórzany pas z przytroczonymi do niego kolorowymi sakwami.

– Dzień dobry... - zaczynasz.

– No siema. Pewnie oczekujesz jakichś wyjaśnień, co?

– Przydałyby się – odpowiadasz, zmieniając pozycję na siedzącą.

– Gdyby nie ja, najprawdopodobniej wyzionąłbyś ducha w tamtym lesie. Byłoby to niezwykłe marnotrawstwo biorąc pod uwagę twoją aurę.

– Rozumiem... – (Tak naprawdę to nie). Nagle, nie wiadomo skąd, kobieta wyciągnęła i wręczyła Ci miskę z kaszą i kawałkiem mięsa.

– Jedz, musisz nabrać sił. – Zaczynasz wsuwać posiłek jak opętany. – Postawię sprawę jasno, gdyby nie ja, byłbyś już martwy. Tak że możemy założyć, że jesteś mi coś winien. Los chciał, że akurat potrzebna jest mi pomoc kogoś takiego, jak ty.

– Zamieniam się w słuch – odparłeś z pełnymi ustami wypluwając kilka ziaren kaszy na podłogę.

– Słyszałeś może o mieście Aira?

– Nie uwierzysz, ale jakiś czas temu wymknąłem się jednemu typeczkowi, który twierdził, że jest tamtejszym kapłanem.

– Bardzo dobrze zrobiłeś... Może na pierwszy rzut oka na to nie wyglądają, ale kapłani z Airy to bardzo niebezpieczni ludzie. Chcą sprowadzić na ten świat bardzo potężną istotę, którą karmią od wielu lat, ale ciągle jej mało! Jeżeli im się powiedzie będzie to...

– Ejejej, wstrzymaj konie. Może i jestem ci coś winien, ale walka z kastą szalonych kapłanów to dość duża przysługa, nie uważasz? Jeżeli ci pomogę, a nie mówię, że tak, to co będę z tego miał?

– Oprócz uratowania setek, a może nawet tysięcy niewinnym osób?

– Dokładnie.

– Jeżeli nam się uda zostaniesz okrzyknięty bohaterem, staniesz się kimś ważnym w mieście, co niesie za sobą szereg lukratywnych przywilejów, a oprócz tego być może będę mogła zacząć cię szkolić.

– W czym? Zielarstwie? Chyba podziękuję.

– W wykorzystywaniu twojego orgonu – czystej życiowej energii do naginania zasad panujących na tym kurwidołku. I nawet nie próbuj mi teraz mówić czegoś w stylu „Nie wierzę w czary mary bla bla bla", nie mamy na to czasu. Nie zauważyłeś tego, że niezależnie od, nieważne jak głupiej, podjętej przez ciebie decyzji wciąż stoisz na nogach, że często dookoła ciebie dzieje się coś dziwnego, że ludzie zwracają uwagę na ciebie częściej niż na innych? Pamiętaj, nic nie dzieje się bez powodu.

– To, że czegoś nie powiem, nie znaczy, że tak nie myślę.

– No dobrze, chyba nie mam innego wyjścia jak pokazać ci co tam się odpierdala, może wtedy zmienisz zdanie.

Kobieta odsuwa jeden z regałów. Na ścianie za nim wyrysowane są symbole, których znaczenia nie rozumiesz. Wyciąga coś z jednej ze swoim sakw, kreśli coś na kamiennym murze, po czym zamyka oczy i zaczyna szeptać. Po chwili na ścianie pojawiają się tysiące iskier! Jednak zamiast zgasnąć lub zapłonąć, wirują one w rytm niesamowitego tańca. Pusta przestrzeń w ich centralnej części zaczyna się rozszerzać, ukazując wam pulsujące, przenikające się, niezwykłe kolory.

– Trzymaj się mocno, jeszcze się zgubisz i narobisz kłopotów– mówiąc to, wyciąga do Ciebie rękę.

W Twoim umyśle kiełkuje pewna teoria. Czy to możliwe, że te grzyby były aż tak mocne? Na wszelki wypadek parę razy stukasz butem w podłogę. Wszystko wydaje się takie prawdziwe... Czujesz jak brama przyciąga Cię na kilka różnorakich sposobów. Połączenie

ekscytacji i ciekawości bierze górę, nie możesz z tym walczyć. Chwytasz wiedźmę? Halucynację? Sam nie wiesz kogo za rękę i wchodzicie do osobliwego portalu.

Przejdź do paragrafu **51[A]**

28

Echo wyraźnie dał do zrozumienia, że odmowa nie wchodzi w grę. Wahasz się nad tym, czy naprawdę zaakceptować ten układ. Może kłamstwo to była jedyna, pokrętna możliwość zmiany swojego zdania? Tak czy siak wiesz, że aktualnie oczekuje się od Ciebie podróży do Tartaku. Czymkolwiek on by nie był. Wszystko co zostanie tutaj powiedziane, kiedyś na pewno dotrze do Echo. Postanawiasz więc udać się do drugiej części miasta aby zdecydować o swoim kolejnym kroku.
Otrzymujesz **#4**.

Przejdź do paragrafu **25**.

29

– Rozumiem. Nie martw się, nie ma na tym świecie ludzkiej osoby, posiadającej wszelką wiedzę. Już śpieszę z wyjaśnieniem. Tartak to osada znajdująca się parę dni drogi stąd. Zamieszkują ją osoby zdeformowane, lud niegdyś przeklęty. Zazwyczaj budzą strach w zwykłych ludziach jednak Aira nakazywał kochać, a nie nienawidzić. Każda istota, niezależnie jak plugawa, posiada w sobie cenną energię życiową, która nie może zostać zmarnowana,

zwłaszcza w tak trudnych czasach, jak te. Po twojej minie widzę, że ostudziłem nieco twój zapał. Zapewniam cię, że nie masz się czego obawiać, mieszkańcy Tartaku zazwyczaj nie są agresywni. Zasłyszeliśmy, że przedstawiciele drugiej strony Airy też planują nawiązać z nimi kontakt. Musimy pierwsi nawiązać z nimi współpracę, od tego mogą zależeć losy całego miasta!

Następnie Echo dokładnie wytłumaczył Ci drogę. Nakazał nabrać sił, po czym jak najszybciej wyruszyć na szlak. Zastanawiasz się dlaczego takie zadanie przypadło właśnie Tobie. Albo jest to jakaś szemrana sprawa, albo sam Aira rzeczywiście dał Ci swoje błogosławieństwo.

Przejdź do paragrafu **52**.

30

Najwidoczniej spanikowałeś i skłamałeś, próbując sprawiać wrażenie obytego i pewnego siebie człowieka. Na szczęście jeszcze nie jest za późno na zmianę zdania. Podchodzisz do starszego mężczyzny, który siedzi na solidnym kawałku drewna i pogwizduje znajomą Ci melodię „Knajpy Morderców". Gdy pytasz go o drogę do Tartaku, gwałtownie odwraca się do Ciebie, jakby właśnie się przebudził, po czym spluwa na bok i mówi:

– A czego ci szukać u tych czortów?

– Mam tam do załatwienia pewną sprawę – odpowiadasz wymijająco.

– Ach tak... Sprawę, sprawę... Widzę, że nie masz pojęcia, gdzie leziesz. Tartak to ziemia demonów! Dzikusów jedzących ludzkie mięso! Radzę ci trzymać się z dala od tego miejsca. Co prawda, ponoć ostatnimi czasy sam Szef próbował się z nimi porozumieć, ale ja swoje wiem! Nic dobrego z tego nie wyniknie.

Poczekałeś chwilę, aż starzec przestanie wykrzykiwać obelgi poplątane z ostrzeżeniami, po czym dałeś do zrozumienia, że niestraszne Ci żadne „diabły". Jesteś pewien, że widziałeś już w swoim życiu wiele straszniejszych rzeczy. W końcu dziad, chociaż niechętnie, tłumaczy Ci jak

dojść do osady. Zaznaczył, że wszyscy w mieście wiedzą, gdzie się znajduje. Trzeba wiedzieć w jakie strony się nie zapuszczać.

Przejdź do paragrafu **52**.

31

Wchodzisz do przybytku zasługującego na miano prawdziwego kurwidołka. Przy okrągłych, drewnianych stolikach siedzi kilka osób, co i tak jest niezłym wynikiem biorąc pod uwagę wczesną porę dnia. Przy jednym z blatów zauważasz Verę i Gotarda, rozmawiają o czymś, żywo gestykulując i popijając coś z niewielkich blaszanych naczyń. Zamawiasz sobie piwo i...

... siadasz przy wolnym stoliku w kącie. **(45)**
... dosiadasz się do znajomych twarzy (nie posiadając **#3**). **(46)**
... dosiadasz się do znajomych twarzy (posiadając **#3**). **(47)**

32

Pieniądze, które można wydać tylko tutaj, są bezwartościowe, przynajmniej posiadana przez Ciebie ich ilość. Skoro już udało Ci się wyrwać spod łap Echo i jego pobratymców, raczej nie zabawisz długo w tym mieście. Jednak, jeżeli uda Ci się pomnożyć Twoje nędzne grosze, być może będziesz w stanie załatwić sobie coś przydatnego. Idziesz za, niezwykle głośnym, tłumem ludzi w stronę masywnej drewnianej konstrukcji. W środku tego potężnego owalu znajduje się

kilka wyodrębnionych przestrzeni. Aktualnie wszyscy gapie zasiadają na jednej flance, wzdłuż podłużnego, wydeptanego toru. Na widowni zauważasz paru mężczyzn z długimi flagami przedstawiającymi prosty geometryczny symbol na czarnym tle, otoczonych przepychającymi i przekrzykującymi się ludźmi, którzy oddają im swoją forsę w zamian za niewielkie świstki papieru. Przed podjęciem decyzji stajesz przy bandzie, spoglądasz w dół i oceniasz zawodników. Na kogo postawisz swoje pieniądze?

Czteronożnego olbrzymiego jaszczura o błyszczących łuskach. **(36)**
Człowieka w blaszanej masce na cyklopedzie. **(37)**
Wysokiego ptaka o czerwonym upierzeniu, potężnych dolnych kończynach i krótkich skrzydłach. **(38)**
Człowieka w pokiereszowanej maszynie trzykołowej. **(39)**
Olbrzymiego, bojowo nastawionego, skorupiaka. **(40)**
Owłosionego, rogatego ssaka. **(41)**

33

Zanim zdążyłeś dokładniej przyjrzeć się któremukolwiek ze stoisk poczułeś lekkie szturchnięcie w plecy. Kiedy się obracasz, widzisz jakiegoś obdartusa w naprawdę stylowym, wysokim kapeluszu.

– Psssst. Szukasz czegoś naprawdę wyjątkowego? Wydaje mi się, że mam coś w sam raz dla ciebie! Jest to starożytny, co więcej, MAGICZNY medalion – mówiąc to wyciąga spod pazuchy złoty wisiorek przedstawiający kotwicę. – Posiada on moc odpędzania złych duchów, oprócz tego przynosi szczęście, jest niezwykle szykowny oraz cenny. Może być twój za jedyne dziesięć monet!

– Skoro jest tak cenny, to czemu chcesz mi go wcisnąć za jakieś marne dziesięć monet?

– Eeeeeeee... Booooo... widzisz, generalnie to są bliźniacze medaliony. Mam w domu drugi – identyczny. Po co mi dwa? Z tego co wiem, to jego działanie się nie kumuluje, a nie chcę, żeby się marnował.

Jeżeli posiadasz **#6** przejdź do paragrafu **42**. W przeciwnym wypadku dalej czytaj ten paragraf.

– Tak czy siak. Nie mam tylu pieniędzy.

Lump przez chwilę mierzy Cię wzrokiem, podejrzliwie mrucząc, jakby intensywnie myślał.

– No dobrze. Widzę, że twardy z ciebie zawodnik. Zejdę z ceny do tylu, ile możesz dać. Coś czuje, że ten medalion chce się znaleźć w twoim rękach. To jak będzie?

– Idź pan w pizdu! Przestań mi zawracać głowę bo zaraz się zdenerwuję! **(34)**

Powątpiewasz w magiczną moc złotej kotwicy, ale nigdy nie wątpiłeś w moc złota. Być może ten wisiorek jest wart więcej, niż Twoje nędzne parę monet. **(35)**

34

Wracasz do oględzin targowiska. Niestety nie znajdujesz nic przydatnego na Twoją kieszeń. Może te marne grosze starczą chociaż na jakieś piwo lub miód. Zrezygnowany idziesz do pobliskiej tawerny.

Przejdź do paragrafu **31**.

35

Właśnie wydałeś swoje ostatnie pieniądze na złoty medalion z kotwicą. Gratulacje? Zadowolony kapelusznik uściskał Ci dłoń i zniknął w jednej z bocznych uliczek. Po chwili bezcelowego włóczenia się po głównym placu, do Twoich uszu docierają dźwięki jakiegoś zamieszania.
Otrzymujesz **#5**.

Przejdź do paragrafu **50**.

36

Wyścig był niezwykle emocjonujący. Nie brakowało w nim kraks, zwrotów akcji i walki do samego końca. Całość trwała nie więcej niż minutę. Całemu zajściu towarzyszył akompaniament dopingu, krzyków i wyzwisk. Niestety, Twój instynkt tym razem Cię zawiódł. Zostałeś bez grosza przy duszy. Nie jest to dla Ciebie żadna nowość, ale jednak niesmak pozostaje. Obejrzałeś kolejne wyścigi, chociaż tym razem nie obchodził Cię ich rezultat.

Cieszyłeś się dobrym widowiskiem, a kiedy wszystko ucichło, przez chwilę włóczyłeś się po mieście. Docierasz do głównego placu i widzisz dwie grupki przekrzykujących się ludzi.

Przejdź do paragrafu **50**.

37

Wyścig był niezwykle emocjonujący. Nie brakowało w nim kraks, zwrotów akcji i walki do samego końca. Całość trwała nie więcej niż minutę. Całemu zajściu towarzyszył akompaniament dopingu, krzyków i wyzwisk. Niestety, Twój instynkt tym razem Cię zawiódł. Zostałeś bez grosza przy duszy. Nie jest to dla Ciebie żadna nowość, ale jednak niesmak pozostaje. Obejrzałeś kolejne wyścigi, chociaż tym razem nie obchodził Cię ich rezultat. Cieszyłeś się dobrym widowiskiem, a kiedy wszystko ucichło, przez chwilę włóczyłeś się po mieście. Docierasz do głównego placu i widzisz dwie grupki przekrzykujących się ludzi.

Przejdź do paragrafu **50**.

38

Podczas całego widowiska, które trwało nie więcej niż minutę, kilkukrotnie otarłeś się o zawał serca. Walka była zaciekła, ale to właśnie „Twój" zawodnik wygrał! Oddajesz swój świstek, ze znajdującymi się na nim dosłownie trzema symbolami, człowiekowi siedzącemu pod czarną flagą, który pyta się, czy chcesz otrzymać pieniądze czy od razu obstawiasz kolejny

wyścig. Niestety, Twoje nędzne parę groszy nie stało się nagle nie wiadomo jakim bogactwem, ale jeżeli wygrałbyś jeszcze raz, to kto wie... W końcu to szczęśliwe pieniądze!

Udało Ci się wygrać jeszcze dwa razy! Postanowiłeś, że pora zejść ze sceny niepokonanym. Ostatnie dwa wyścigi oglądałeś już w spokoju i dobrym nastroju. Być może za te kilkanaście monet, które udało Ci się zdobyć, będzie dało się coś załatwić. Odebrawszy swoją nagrodę, udałeś się na targowisko.
Otrzymujesz **#6**.

Przejdź do paragrafu **33**.

39

Wyścig był niezwykle emocjonujący. Nie brakowało w nim kraks, zwrotów akcji i walki do samego końca. Całość trwała nie więcej niż minutę. Całemu zajściu towarzyszył akompaniament dopingu, krzyków i wyzwisk. Niestety, Twój instynkt tym razem Cię zawiódł. Zostałeś bez grosza przy duszy. Nie jest to dla Ciebie żadna nowość, ale jednak niesmak pozostaje. Obejrzałeś kolejne wyścigi, chociaż tym razem nie obchodził Cię ich rezultat. Cieszyłeś się dobrym widowiskiem, a kiedy wszystko ucichło, przez chwilę włóczyłeś się po mieście. Docierasz do głównego placu i widzisz dwie grupki przekrzykujących się ludzi.

Przejdź do paragrafu **50**.

40

Wyścig był niezwykle emocjonujący. Nie brakowało w nim kraks, zwrotów akcji i walki do samego końca. Całość trwała nie więcej niż minutę. Całemu zajściu towarzyszył akompaniament dopingu, krzyków i wyzwisk. Niestety, Twój instynkt tym razem Cię zawiódł. Zostałeś bez grosza przy duszy. Nie jest to dla Ciebie żadna nowość, ale jednak niesmak pozostaje. Obejrzałeś kolejne wyścigi, chociaż tym razem nie obchodził Cię ich rezultat. Cieszyłeś się dobrym widowiskiem, a kiedy wszystko ucichło, przez chwilę włóczyłeś się po mieście. Docierasz do głównego placu i widzisz dwie grupki przekrzykujących się ludzi.

Przejdź do paragrafu **50**.

41

Wyścig był niezwykle emocjonujący. Nie brakowało w nim kraks, zwrotów akcji i walki do samego końca. Całość trwała nie więcej niż minutę. Całemu zajściu towarzyszył akompaniament dopingu, krzyków i wyzwisk. Niestety, Twój instynkt tym razem Cię zawiódł. Zostałeś bez grosza przy duszy. Nie jest to dla Ciebie żadna nowość, ale jednak niesmak pozostaje. Obejrzałeś kolejne wyścigi, chociaż tym razem nie obchodził Cię ich rezultat. Cieszyłeś się dobrym widowiskiem, a kiedy wszystko ucichło, przez chwilę włóczyłeś się po mieście. Docierasz do głównego placu i widzisz dwie grupki przekrzykujących się ludzi.

Przejdź do paragrafu **50**.

42

Dziesięć monet to ponad połowa tego, co masz. Jak chcesz zarządzić swoimi finansami?

Spławiasz kapelusznika i starasz się zakupić jakąś broń. **(43)**
Kupujesz złoty medalion z kotwicą. **(44)**

43

Pomiędzy stalowymi prętami, długimi nożami oraz procami dostrzegłeś elegancką maczetę. Na nic lepszego i tak nie byłoby Cię stać. Obracasz ją w dłoni i kilka razy delikatnie przecinasz powietrze. Taka okazja może się szybko nie powtórzyć. Kupujesz oręż, po czym odchodzisz od handlarza i przez chwilę włóczysz się po głównym placu. Po chwili do Twoich uszu docierają dźwięki jakiegoś zamieszania.
Otrzymujesz **#7**.

Przejdź do paragrafu **50**.

44

Zadowolony quasi-menel zniknął w jednej z bocznych uliczek. Zakładasz swój nowy nabytek, po czym postanawiasz wydać pozostałości po Twojej wygranej w pobliskiej gospodzie.
Otrzymujesz **#5**.

Przejdź do paragrafu **31**.

45

Rozkoszujesz się pierwszym łykiem lekko rozcieńczonego piwa. Może i w porównaniu do innych piw jest średnie, ale średnie piwo w porównaniu do wszystkiego innego jest bardzo dobre. Wbiłeś mętny wzrok w swój kufel i rozmyślasz nad kolejnym kierunkiem podróży. Powrót w okolice Wielkiej Sawanny nie wchodził w grę. Już wcześniej ostrzegano Cię przed grasującymi tam łowcami niewolników, ale Twoja pewność siebie nie pozwoliła Ci zawrócić. Na szczęście dobrze uczysz się na błędach. Jeszcze przez jakiś czas wyliczasz znane Ci miejsca, do których mógłbyś wrócić, ale w głębi serca już wiesz, że Twoja dusza zagorzałego wagabundy weźmie górę i w końcu ruszysz dalej – tam, gdzie Cię jeszcze nie było. Nagle do Twojego stolika przysiada się dwóch mężczyzn. Na czole jednego z nich zauważasz wytatuowany symbol, charakterystyczny dla strażników świątynnych. Wymieniacie kilka niezobowiązujących zdań. Po chwili bezowocnej, niezręcznej rozmowy potwornie zaczyna Ci się kręcić w głowie. Widząc Twoje kiepskie samopoczucie, siedzący naprzeciwko Ciebie delikatnie kiwa głową w stronę drugiego. Obaj panowie biorą Cię pod rękę i wyprowadzają z przybytku.

– Kolega chyba ma już dość.

Czujesz, że cały świat dookoła Ciebie wiruje, nie jesteś w stanie wykrztusić z siebie żadnego słowa, nie wspominając już o jakichkolwiek skoordynowanych ruchach. Wszystko staje się coraz bardziej mgliste, aż w końcu Twoją świadomość spowiła całkowita ciemność.

Przejdź do paragrafu **51**.

46

Rozmawiacie o swoich dalszych planach, padła nawet propozycja wspólnej podróży, jednak ten pomysł szybko upadł ze względu na dzielące was cele. Vera ma zamiar wrócić do Baharny, a następnie przez Wielką Sawannę udać się na terytoria należące do Zjednoczonych Plemion. Zapewnia, że tym razem nie da się tak łatwo podejść, niech tylko jacyś łowcy

niewolników się do niej zbliżą! Gotard zaś na jakiś czas zostaje w mieście. Oczywiście będzie trzymał się z dala od, jego zdaniem, toksycznej religijnej społeczności. Jesteście tutaj od niedawna, ale wyraźnie widać narastający konflikt między dwoma częściami miasta. Jeżeli odpowiednio wpływowe osoby nic z tym nie zrobią, może nieść to ze sobą fatalne skutki. Chociaż, według was, to właśnie działania mogących coś zmienić osób spowodowały taki stan rzeczy. Tak że nie liczycie na to, że eskalacja agresji i niechęci do „drugiej strony" ustanie. Doborowe towarzystwo i pierwsza od dawna rozmowa, z której czerpiesz autentyczną przyjemność, sprawiły, iż kolejne naczynia opróżniają się nadzwyczaj szybko. Lekko zakręciło Ci się w głowie. To do Ciebie niepodobne, nie po tak (relatywnie) małej ilości alkoholu. Może wyszedłeś z formy od czasu Twojego pierwszego pojmania?

Postanawiasz wyjść na chwilę na zewnątrz aby zaczerpnąć świeżego powietrza. **(48)**
To pewnie nic takiego. Kontynuujesz lumpkę. **(49)**

47

Kiedy chcesz przysiąść się do stolika, oboje siedzących przy nim ludzi rzuca Ci pogardliwe spojrzenie.

– Nie myśl sobie, że zapomnieliśmy, co zrobiłeś! Doniosłeś tym fanatykom o ucieczce Ostrego. I co ci to dało? Jesteś w tym miejscu co my, może lepiej trzeba było zostać u tych swoich kapłanów. Nie mamy zamiaru patrzeć na twoją parszywą gębę. Zjeżdżaj stąd!

Widząc nienawistny błysk w ich oczach, wolisz nie ryzykować jakimikolwiek wyjaśnieniami. Musisz pogodzić się z tym, że każde Twoje działanie niesie za sobą określone konsekwencje. Tym razem będzie to picie w samotności.

Przejdź do paragrafu **45**.

48

Świeże powietrze dobrze Ci zrobiło. Postanawiasz więc powłóczyć się po głównym placu jeszcze przez chwilę. Do Twoich uszu dochodzą odgłosy jakiegoś zamieszania. Tak więc, z czystej ciekawości, ruszasz w stronę hałaśliwej gawiedzi.

Przejdź do paragrafu **50**.

49

Wasza posiadówka trwa w najlepsze. Dopiero teraz zauważasz kilku świątynnych strażników siedzących w kącie tawerny. Nie masz pojęcia, kiedy tu weszli, a może byli tu od początku? W sumie to nieistotne, bardziej niepokoi Cię fakt, że co chwilę spoglądają w waszym kierunku. Po chwili głowa Gotarda bezwładnie osuwa się na blat. Jest coś pocieszającego w tym, że nie tylko Ciebie zmogły tutejsze trunki. Z wielkim wysiłkiem obracasz głowę i patrzysz na Verę, która ledwo siedzi. Coraz wyraźniej kiwa się na boki, aż w końcu też całkowicie odpływa. Zauważyłeś, że jesteś nienaturalnie otępiały, nie jesteś w stanie się ruszyć. Nawet Twoje myśli płyną jakby wolniej. Ostatnie, co pamiętasz, to wytatuowani świątynni strażnicy idący w Twoją stronę.

Przejdź do paragrafu **51**.

50

Powodem całego zajścia jest niewielka grupa, pod dowództwem kapłana, wyprowadzająca z domu spętanego, pobitego człowieka. Dookoła zebrał się tłum ludzi, którzy są niezadowoleni z wizyty uzbrojonych wyznawców Airy w ich części miasta. Powietrze przecinają wyzwiska i oskarżenia. Kiedy wydawało się, że grupie świątynnej w końcu uda się wyjść z opresji, na ich drodze stanęło kilka osób dzierżących maczugi lub długie noże.

– Zostawcie go w spokoju, a pozwolimy wam odejść.

– Śmiesz grozić wysłannikom bożym?! Zejdź mi z drogi robaku! Ten człowiek musi odpowiedzieć za swoje zbrodnie.

Ze stojącej obok masy wyleciał kamień, uderzając jednego ze strażników w plecy. Od tego momentu było już tylko gorzej. Zaczęły się przepychanki, w końcu ktoś zainkasował poważny cios, ktoś padł na ziemię. Rozpoczęła się pełnoprawna potyczka. Niektórzy zaczęli uciekać, inni rzucili się w wir walki. Postanowiłeś się w to nie mieszać. Podszedłeś do jednej z bocznych uliczek i obserwujesz, jak dalej rozwinie się sytuacja. W Twoim kierunku spokojnie zmierza zakapturzona postać, staje przed Tobą i pyta się, co się tu dzieje, dlaczego w środku miasta walczą jacyś ludzie? Zaczynasz streszczać całe zdarzenie. W tym momencie zauważyłeś, że pod kapturem znajduje się wytatuowana czaszka świątynnego strażnika, jednak było już za późno. Poczułeś potężne uderzenie z tyłu głowy, a Twoje ciało bezwładnie osunęło się na ziemię.

Przejdź do paragrafu **51**.

51

Budzisz się w zaskakująco suchym miejscu... Otwierasz oczy i ku Twojemu zdziwieniu okazuje się, że znajdujesz się wewnątrz jakiegoś budynku. Pomieszczenie jest niewielkie, jego sporą część zajmuje pokaźny stół, na którym leży wiele szklanych pojemników wypełnionych różnymi płynami, ziołami lub bliżej niezidentyfikowanymi obiektami.

– Widzę, że w końcu się obudziłeś, królewiczu – dobiega Cię głos z sąsiedniego pokoju, z którego wychodzi odziana w czarny płaszcz kobieta.

Ma bardzo krótkie ciemne włosy, a na jej twarzy dostrzegasz kilka rozległych blizn. Duże wargi oraz ciemna karnacja nadają jej nieco egzotycznego charakteru. Jej talię oplata szeroki, skórzany pas z przytroczonymi do niego kolorowymi sakwami.

– Dzień dobry... - zaczynasz.

– No siema. Pewnie oczekujesz jakichś wyjaśnień, co?

– Przydałyby się – odpowiadasz, zmieniając pozycję na siedzącą.

– Nieźle cię urządzili. Chociaż mogło być znacznie gorzej. Niektórzy nie mieli tyle szczęścia, co ty. W mieście zaczęła się łapanka. Celami były konkretne osoby, na pewno planowali to od jakiegoś czasu. Nie wspominając już o powstałych zamieszkach. Jak na razie wszystko ucichło, ale to dopiero początek. Zaczęło się, albo oni albo my.

– My?

– Szef i reszta ludzi sprzeciwiająca się tyranii kapłanów. Nie masz pojęcia, co ci ludzie wyprawiają. Potrzebujemy kogoś takiego jak ty. Aktualnie świątynni zabarykadowali się za Jasną Bramą. Czas gra tutaj kluczową rolę z dwóch powodów. Po pierwsze, to oni posiadają praktycznie całą żywność, po drugie jeżeli nie pokrzyżujemy ich planów, mnóstwo ludzi straci życie.

– No dobrze, ale gdzie w tym wszystkim widzisz mnie?

– To przez twoją niezwykle silną aurę. Odbicie ciebie było priorytetem.

– Moje co?

– Energię życiową, magiczną, Orgon, nazywaj to, jak chcesz. Ci szaleńcy chcą obudzić coś naprawdę potężnego i będę potrzebować twojej pomocy, żeby ich powstrzymać. Jeżeli im się uda...

– Ejejej, spokojnie. Nawet jeśli bym się zgodził, a nie mówię, że tak, to co będę z tego miał?

– Oprócz uratowania setek, a może nawet tysięcy niewinnym osób?

– Dokładnie.

– Jeżeli nam się uda, zostaniesz okrzyknięty bohaterem, staniesz się kimś ważnym w mieście, co niesie za sobą szereg lukratywnych przywilejów, a oprócz tego być może będę mogła zacząć cię szkolić.

– W czym? Zielarstwie? Chyba podziękuję.

– W wykorzystywaniu twojej energii do naginania zasad panujących na tym kurwidołku. I nawet nie próbuj mi teraz mówić czegoś w stylu „Nie wierzę w czary mary bla bla bla", nie mamy na to czasu. Nie zauważyłeś tego, że niezależnie od, nieważne jak głupiej, podjętej przez ciebie decyzji, wciąż stoisz na nogach, że często dookoła ciebie dzieje się coś dziwnego, że ludzie zwracają uwagę na ciebie częściej niż na innych? Pamiętaj, nic nie dzieje się bez powodu.

– To, że czegoś nie powiem, nie znaczy, że tak nie myślę.

– No dobrze, chyba nie mam innego wyjścia, jak pokazać ci co tam się odpierdala, może wtedy zmienisz zdanie.

Kobieta odsuwa jeden z regałów. Na ścianie za nim wyrysowane są symbole, których znaczenia nie rozumiesz. Wyciąga coś z jednej ze swoim sakw, kreśli coś na kamiennym murze, po czym zamyka oczy i zaczyna szeptać. Po chwili na ścianie pojawiają się tysiące iskier. Jednak zamiast zgasnąć lub zapłonąć wirują one w rytm niesamowitego tańca. Pusta przestrzeń w ich centralnej części zaczyna się rozszerzać ukazując wam pulsujące, przenikające się nawzajem, niezwykłe kolory.

– Trzymaj się mocno, jeszcze się zgubisz i narobisz kłopotów– mówiąc to, wyciąga do Ciebie rękę.

Nie wierzysz własnym oczom. Co tu się dzieje? Może to wszystko sen? Może jeszcze się nie obudziłeś? Z drugiej strony wszystko wydaje się tak realne! Czujesz, jak brama przyciąga Cię na kilka różnorakich sposobów. Połączenie ekscytacji i ciekawości bierze górę, nie możesz z tym walczyć. Chwytasz wiedźmę? Halucynację? Sam nie wiesz kogo za rękę i wchodzicie do osobliwego portalu.

Przejdź do paragrafu **51[A]**

51[A]

Czujesz się, jakbyście lecieli z ogromną prędkością, mijając przenikające się kształty, kolory i dźwięki. Jednak fizycznie wiatr nie muska Twojej skóry, nie odczuwasz żadnych oporów. Po prostu dryfujecie, zawieszeni pomiędzy gęstościami. Nie wiesz, czy poruszasz się do przodu, czy spadasz, a może w ogóle nie wykonujesz żadnego ruchu? Nagle zorientowałeś się, że nie trzymasz dłoni, tak jak się to niedawno odbywało. Czy kiedykolwiek naprawdę ją trzymałeś? Trudno Ci to ocenić. Twoja jaźń rozciąga się, rozpływa na wszystkie strony świata i wnika w określone kolory, aby następnie z nich wypłynąć i rozlać się do innego naczynia. Przypomina Ci się, że ktoś Cię woła. Nie możesz rozszyfrować padających w Twoim kierunku słów, jednak jesteś w stanie wyczuć otaczającą je, potężną aurę.

Pojawiasz się... gdzieś. Najprawdopodobniej jest to jakaś jaskinia lub tunel, gdyż otacza Cię skalne, nieregularne sklepienie. Odzyskałeś władzę nad swoim ciałem i umysłem. Znowu możesz swobodnie kształtować swoje myśli. Jednak cały czas czujesz się nieswojo, jakbyś śnił świadomy sen. W Twojej głowie rozlega się znajomy głos.

– Słyszysz mnie? Odezwij się!

– Tak...

– Uffff. Już myślałam, że przepadłeś. Dawno nie korzystałam z tego portalu, któraś z run mogła zostać naruszona... Ale co ja ci będę tłumaczyć. Nie ma co się rozczulać. Jesteś cały?

– Tak mi się wydaje, chociaż czuje się... dziwnie.

– Przyznaję, spierdoliłam i teraz muszę to naprawić. Ja się wszystkim zajmę, jedyne co ty musisz zrobić, to jakoś mnie znaleźć. Dasz radę. Teraz słuchaj uważnie, nie jestem w stanie utrzymywać z tobą połączenia przez cały czas...

– Ale... że co? – pytasz zdezorientowany.

– Skup się! Tutaj wyczuwanie aury jest jeszcze prostsze. Zaufaj instynktowi i idź w moją stronę, ja w tym czasie przygotuję wszystko do kolejnego skoku. Nie mogę tracić energii na tak długie siedzenie w twojej głowie. Uważaj, ten świat nie jest tak stabilny, jak nasz. Postaraj się dotrzeć do mnie jak najszybszą drogą, czuję, że jesteś niedaleko. I jeszcze jedno, nie jesteśmy jedynymi istotami mogącymi podróżować do tej gęstości, tak że uważaj na siebie. Powodzenia.

– Ej nie no, nie zostawiaj mnie tu! Halo! Co to ma być?!

Czekasz chwilę na odpowiedź, jednak w Twoim umyśle nie ma już nikogo innego. Wygląda na to, że jesteś skazany wyłącznie na siebie. Powrót do równowagi zajął Ci kilka chwil. Nadal nie jesteś pewien, czy to wszystko dzieje się naprawdę, ale niezależnie od tego, nie przepuścisz okazji podróży po tak niesamowitym miejscu. Tym razem życie nie pozostawiło Ci wyboru - musisz wziąć się w garść i znaleźć tamtą kobietę.

Nagle do Twoich uszu dociera rytmiczny dźwięk, jakby ciche piskanie. Brzmi to jak niewielki kamień odbijający się od cienkiej tafli lodu na zamarzniętym jeziorze. Niepokojąco przyjemny odgłos prowadzi Cię korytarzem o kamiennych ścianach, na których wyryte są przeróżne symbole. Wkrótce zaczynasz dostrzegać pewne prawidłowości. Najprawdopodobniej jest to jakiegoś rodzaju pismo. Jednakowoż, kiedy zwalniasz, aby przyjrzeć się bliżej namalowanym na skale kształtom, rozmywają się, tworząc czarną mgłę, która pulsuje w rytm wszechobecnego charakterystycznego dźwięku. Odczuwasz naglącą potrzebę odnalezienia źródła. Po kilkudziesięciu sekundach energicznego marszu natrafiasz na rozwidlenie. Z pozoru dwie identyczne ścieżki. Zamykasz oczy, aby w pełni skupić się na odczuciach słuchowych.

Podążasz ścieżką, z której dobiegający dźwięk jest harmonijny i „gładki”. **(55)**
Podążasz ścieżką, z której dobiegający dźwięk jest nieco chaotyczny, niedoskonały. **(56)**

52

Gdy wychodziłeś z miasta, obok głównej bramy zaczepił Cię zakapturzony mężczyzna. Kiedy podszedł bliżej, zauważyłeś na jego głowie charakterystyczne tatuaże świątynnego strażnika. Wręczył Ci maczetę z drewnianą rękojeścią oraz niewielki pakunek suchego prowiantu.

– Mamy nadzieję, że nie będziesz musiał jej używać, jednak nie wyślemy cię na zewnątrz z pustymi rękami. Powodzenia – rzucił na odchodne.

Przez jakiś czas podróżowałeś głównym traktem, co chwilę mijając kogoś udającego się do Airy. W pewnym momencie odbiłeś na mniej uczęszczaną ścieżkę, aż w końcu w ogóle przestałeś widywać jakichkolwiek ludzi. W końcu droga zaprowadziła Cię do lasu, w którym miał znajdować się Tartak. Rozłożyste korony drzew blokowały dużą część promieni słonecznych, znacznie przyczyniając się do panującej tu mrocznej atmosfery. Dobrze wiesz, że w tak ogromnych lasach często mieszka wiele niebezpiecznych stworzeń, tak że pozostajesz niezwykle skupiony. Nagle do Twoich uszu dociera przeraźliwy ryk, jednak przypomina on bardziej ostatnie tchnienie, aniżeli okrzyk bojowy jakiejś bestii. Wydaje Ci się, że dochodził z pobliskiego wąwozu. Zbaczasz na chwilę z traktu, aby ukradkiem zerknąć co dzieje się tam na dole. Dostrzegasz jakąś postać stojącą nad powalonym cielskiem potężnego, futrzanego zwierza. Otrzymujesz #7.

Schodzisz po skarpie na dół i rozmawiasz z myśliwym. **(63)**
Ignorujesz zajście i wracasz na drogę prowadzącą do Tartaku. **(64)**

53

Spokojnie podchodzisz do grupki ludzi, dając do zrozumienia, że nie masz złych intencji. Od razu rozpoznają Twoją twarz i niektórzy z nich opuszczają, błyskawicznie wyciągniętą broń. Najpierw pytasz, jak udało im się uciec i co porabiają od tej pory. Nie za bardzo Cię to obchodzi, ale jest to świetny sposób, aby nieco rozładować napięcie, które zawisło między wami. Kiedy zapytali Cię czego tu szukasz odparłeś, że zauważyłeś budowlę z daleka i chciałeś przeszperać ją w poszukiwaniu czegoś przydatnego. Od razu Cię wyśmiali. Oczywiście, że nie dadzą Ci zwinąć sobie niczego sprzed nosa, byli tutaj pierwsi. Kiedy chciałeś ich jakoś przekonać, odparli, że w ramach „starej znajomości" pozwolą Ci stąd odejść bez szwanku. Sądząc po wyrazach ich twarzy, nie było mowy o dalszych negocjacjach, nie wspominając już o jakiejkolwiek próbie

konfrontacji, było ich zbyt wielu jak na Twoją jedną, nędzną maczetę. Zrezygnowany oddaliłeś się od posiadłości na wzniesieniu.

Czasu jest coraz mniej, ale na pewno uda Ci się po drodze zahaczyć o jeszcze jedną lokację. Była to niewielka budowla znajdująca się przy zdewastowanej szerokiej drodze. Znalazłeś tam trochę metalowych części i dziwacznych pipsztyków, jednak wątpisz, że to wystarczy na przepustkę do Fortu. Nie tracisz nadziei, być może jakiś z tych przedmiotów okaże się czymś niezwykle przydatnym dla Majstra.

Łowca obejrzał przyniesione przez Ciebie przedmioty i z dezaprobatą pokręcił głową.

– No nie wiem. To raczej mnie nie przekona. Jest tu jedna, no może dwie, rzeczy, które na pewno mi się przydadzą. To zdecydowanie za mało, jednak muszę przyznać, że nie jest to nic. Po twojej minie widzę, że naprawdę chcesz wyrwać się z tego przeklętego Kontynentu. No dobrze, zrobimy tak: zostajesz tutaj, olewasz swoich towarzyszy i pracujesz dla mnie, aż nie zasłużysz sobie na pełnoprawną przepustkę, wtedy wypływasz nieco później, ale Pedro zabierze cię prosto do Fortu.

Kolejna okazja do udania się za morze może się szybko nie powtórzyć. Musisz więc przeboleć jeszcze jakiś czas na świecie, który znasz. Masz nadzieję, że szybko uwiniesz się z powierzonym zadaniem. Żegnając Ostrego i Sarę, dajesz im do zrozumienia, że dołączysz do nich najszybciej jak to możliwe, niech zagrzeją dla Ciebie jakieś przytulne miejsce w Forcie.

Przejdź do paragrafu **65**.

54

Ostrożnie podchodzisz do posiadłości, dając do zrozumienia, że nie masz złych intencji. Kiedy Cię zauważono, wszyscy błyskawicznie sięgnęli po broń, jednak po chwili przed szereg wychodzi nie kto inny jak, uśmiechnięty od ucha do ucha, Marko. Daje znak opuszczenia gardy i wita Cię serdecznie.

– Nie wierzę! Czyli jednak tobie też się udało.

Od razu dziękuje Ci za uratowanie życia. Potem przez chwilę rozmawiacie o tym, jak znaleźliście się właśnie w tym miejscu, w tym samym czasie. Kiedy dowiedział się, czego szukasz, bez wahania pozwolił Ci przeszukać cały dom. Nie wszystkim obecnym było to w smak, ale najwidoczniej słowo Marko było tu ostatecznym. Widać, że ktoś tu szperał, jednak nie wszystko zostało przeszukane dokładnie. Znalazłeś jedną skrytkę w podłodze, znajdowały się tam jakieś papiery. Wątpisz by było to coś przydatnego, ale lepiej pokazać to Majstrowi. W podziemnych pomieszczeniach znajdowało się trochę mechanicznych części, jedna z nich wyglądała podobnie do tego, co opisał Ci łowca. Nie zastanawiałeś się długo, po prostu wpakowałeś wszystko do jednego, dużego, szmacianego wora. Jeszcze przez jakiś czas siedziałeś przy wypalającym się ognisku i rozmawiałeś z Marko o waszych przyszłych planach. Wygląda na to, że nie są one zbieżne w żaden sposób. Kiedy dowiedział się, że wyruszasz na morze, otwarcie Cię wyśmiał, lecz po chwili życzył powodzenia i wyraził nadzieję, że kiedyś jeszcze się spotkacie, byś mógł opowiedzieć o swojej szalonej podróży.

Przejdź do paragrafu **67**.

55

Podążasz za przyjemnym dla ucha dźwiękiem. W pewnej chwili zorientowałeś się, że nie wkładasz w to żadnej siły. Jednostajnie suniesz po wielkim, zamarzniętym jeziorze, chociaż nie przypominasz sobie, abyś kiedykolwiek się rozpędzał. Od Twojej nogi odbił się kamyk, po chwili kolejny, aż w końcu zobaczyłeś źródło. Na środku podziemnego zbiornika siedział mężczyzna i łowił (najprawdopodobniej) ryby w przeręblu. Co jakiś czas wyciągał z kieszeni długiego, zielonego płaszcza niewielki kamień i delikatnie ciskał nim o taflę. Kiedy zbliżyłeś się dostatecznie blisko, odwrócił się do Ciebie, ukazując swoją zmęczoną, ale jednocześnie radosną

twarz. Odgarnął kosmyk blond włosów wystających spod jego rybackiego kapelusza, po czym wrócił do czujnej obserwacji spławika i powiedział pod nosem:

– Czasem rzeczy po prostu są takimi, jakimi się wydają.

Jeżeli posiadasz **#5**, natychmiast przejdź do paragrafu **60**.
Siadasz naprzeciwko rybaka i zaczynasz rozmowę. **(61)**
Czujesz nieodpartą potrzebę zanurkowania. Wskakujesz do przerębli. **(62)**

56

Idziesz za dźwiękiem, który naprzemiennie staje się coraz głośniejszy, aby za chwilę znów przycichnąć. Korytarz wypełnia silna woń mokrej sierści. Po jakimś czasie docierasz do ogromnego pomieszczenia ograniczonego nieregularnymi, skalnymi ścianami. Twarde, suche podłoże, które do tej pory miałeś pod nogami, zostało zastąpione przez niestabilne błoto. Włóczysz się chwilę po pomieszczeniu, próbując zlokalizować źródło odgłosów. I w jednej chwili, jakby znikąd, Twoje oczy dostrzegają to... coś! Lewitujący owal, całkowicie owłosiony. Jednak włosy zwisające z dolnej części jego brzucha są znacznie dłuższe od pozostałych. Chociaż nie masz pewności, czy główna część jego ciała spełnia te same funkcje co brzuch w ciele człowieka. Bezpieczniej będzie nazywać to trzonem. Wystaje z niego jedna kończyna, zakończona czymś na wzór szczypiec. I rzeczywiście, gdyby patrzeć na to pod tym samym kątem, pod którym patrzymy na kraby, mogłaby być to część ciała pełniąca funkcje ręki. Jednak po przeciwległej stronie trzonu źródło posiada parę oczu usytuowanych naprzeciw siebie, jak u kameleonów, więc ów szczypiec mógłby być równie dobrze uznany za ogon tego niesamowitego stworzenia. Obiekt Twojej uwagi trzęsie się niespokojnie niczym przemęczony mięsień.

Jeżeli posiadasz **#7**, możesz próbować unicestwić abominację. Takie plugastwo nie powinno istnieć! **(57)**

Uciekasz co sił w nogach, jak najdalej od tego przerażającego tworu. **(58)**

Stoisz w miejscu i obserwujesz niesamowitą istotę. **(59)**

57

Sama myśl o tym, że coś takiego istnieje, napawa Cię obrzydzeniem. Wyciągasz swoją lśniącą maczetę i jednym płynnym cięciem rozrywasz skórę stwora. Opada ona bezwładnie, jakby była jedynie pusta powłoką, aż w końcu zatrzymuje się pod Twoimi stopami. Wytoczony przez nią obszar staje się coraz ciemniejszy, aż w końcu całkowicie pochłania wszelkie światło. Czujesz, że ta czeluść wciąga Cię do środka. Próbujesz od niej uciec jednak Twoje mięśnie odmawiają posłuszeństwa. Intencja Twojego biegu nie jest tożsama z jego kierunkiem. Zostajesz wciągnięty przez otchłań, którą stworzyłeś.

Przejdź do paragrafu **132**.

58

Nie możesz na to patrzeć, nie wspominając o jakiejkolwiek interakcji. Odwracasz się i biegniesz co sił w nogach. Całkowicie skupiony na ratowaniu swojego życia, nie zauważyłeś, kiedy ograniczające Cię skalne ściany przemieniły się w gęstą, kolorową roślinność...

Przejdź do paragrafu **135**.

59

Spokojnie przyglądasz się roztrzęsionej abominacji. Ty spoglądasz na nią, ona na Ciebie. Każde z was z zaciekawieniem wyczekuje na ruch drugiego, jednak pozostajecie na swoich miejscach. Dźwięk wydobywający się ze stworzenia stopniowo się zniekształca, aż w końcu ewoluuje w konkretne słowa. „Chcesz dowiedzieć się czegoś więcej?".

– Chcę jedynie wrócić do swojej towarzyszki. **(136)**

– Oczywiście, że tak. **(137)**

60

Przez chwilę siedzi w bezruchu po czym błyskawicznie wstaje do pionu, jakby w tym momencie przypomniał sobie o czymś niezwykle ważnym. Podchodzi do Ciebie i delikatnie chwyta za zawieszony na Twojej szyi medalion, medalion przedstawiający złotą kotwicę. Przygląda mu się przez parę sekund, po czym proponuje, że chce go od Ciebie odkupić.

– To nie są tanie rzeczy... – Oczywiście kłamiesz, kupiłeś go od jakiegoś kloszarda za parę monet.

– Nie śmiałbym ofiarować za to żadnych pieniędzy, dam ci coś o wiele lepszego. Wiedzę – oznajmia ekscentryczny rybak, lekko się kłaniając.

– Czyli chcesz go za darmo? Nie ma takiej opcji.

– Nie, nie, nie, chyba źle mnie zrozumiałeś. Nie jest to jakakolwiek wiedza zapisana w jednej z milionów ksiąg, nie jest to wiedza noszona przez zwykłych ludzi. Jest to drogowskaz prowadzący do rozwiązania wszystkich twoich problemów, ścieżka wiodąca do nieograniczonej potęgi... Zdradzę ci co nieco na temat OGNIWA.

Ogniwo? Nigdy o czymś takim nie słyszałeś.

– W porządku, weź ten wisiorek, dla mnie nic nie znaczy. **(133)**

– Ten amulet nie jest na sprzedaż. **(134)**

61

– Biorą?

– Wiesz, nie bardzo. – Spogląda na Ciebie spod kapelusza.

– Szkoda, szkoda... Słuchaj, zabłądziłem i nie do końca wiem, gdzie jestem.

– Jak to gdzie? Na jeziorze.

– No tak... A dokładniej?

– Na zamarzniętym jeziorze?

– Ehhhh. A gdzie jest to jezioro?

– Zadajesz trudne pytania, ale pamiętaj, że dla wytrwałych nie ma rzeczy niemożliwych. Czasami sam musisz odkryć odpowiedzi na nurtujące cię kwestie.

– To znaczy? – pytasz zdezorientowany. Widząc Twoje zakłopotanie, ekscentryczny rybak odstawia swoją wędkę i całkowicie obraca się w Twoją stronę.

– To zależy, a co chcesz osiągnąć?

– W tym momencie czy ogólnie w życiu?

– A co to za różnica? – odpowiada po czym splata dłonie, opiera je na kolanach i czeka na Twoją odpowiedź.

– Chciałbym wiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. **(140)**

– Chcę robić to, co do tej pory - wędrować po świecie, odkrywać niesamowite miejsca i jak najlepiej wykorzystać pozostałe mi lata. **(141)**

– Chcę po prostu znaleźć moją koleżankę. **(142)**

62

Nie zważając na siedzącego obok ekscentrycznego rybaka, wskakujesz do niewielkiego otworu w lodzie. Ku Twojemu zdziwieniu, woda jest niezwykle ciepła. Płyniesz coraz to niżej i niżej. Dookoła robi się coraz ciemniej, aż w końcu zmysł wzroku przestaje być przydatny.

Zatrzymujesz się w miejscu, oddychasz swobodnie, jesteś spokojny. Tkwisz zawieszony w gęstej, stłumionej czerni, która Cię pochłania. Czujesz, jak cały wywijasz się na lewą stronę. Transformacja dobiega końca, a Ty nagle czujesz grunt pod nogami, jakbyś dopiero co zeskoczył z niewielkiego schodka. Otwierasz oczy.

Przejdź do paragrafu **132**.

63

Dajesz o sobie znać w trakcie schodzenia, aby łowca nie pomyślał, że chcesz się do niego zakraść. Najpierw błyskawicznie kieruje napięty łuk w Twoją stronę, jednak, kiedy zauważa, że nie masz wyciągniętej broni, niepewnie opuszcza swoją. Kiedy podchodzisz bliżej, dostrzegasz, że jego skóra jest zdeformowana, jakby była pokryta twardą, porowatą korą. Sprawia wrażenie masywnego, choć jego ruchy są szybkie i płynne. Mówi do Ciebie bardzo niskim, chropowatym głosem.

– Czego tu szuka?

– Zabłądziłem. **(68)**

– Zmierzam do Tartaku. **(69)**

64

W pewnym momencie jakaś postać wychodzi na drogę z gąszczu. Jej skóra przypomina coś pomiędzy popękanymi skałami, a korą drzewa. Wydaje się być nieco wyższa i bardziej masywna od przeciętnego człowieka.

– Już rozmawiali z jego ludźmi. Dalej nie przejdzie. Zawróci – mówi do Ciebie niskim, gardłowym głosem.

Próbujesz wytłumaczyć, że jesteś tu pierwszy raz i żadnego z „Twoich" ludzi tu nie było. W odpowiedzi na to, że przyszedłeś z miasta, usłyszałeś, że tamci też tak mówili. Pewnie wysłannicy z drugiej części. Czyli udało im się wcześniej nawiązać kontakt, być może jakąś współpracę.

– Ty nie z nich? To z czego?

– Z innej części miasta, reprezentuję kapłanów. **(70)**

– Jestem samotnym wędrowcem. **(71)**

65

– Dobra świerszczyku, słuchaj mnie uważnie. Już od jakiegoś czasu miałem odwiedzić mojego znajomego, który również jest łowcą i odebrać od niego pewne schematy. Nie będę tłumaczył ci co dokładnie przedstawiają, bo - przy dobrych wiatrach - spędzilibyśmy tutaj pół dnia. Generalnie jest to kilkanaście kart papieru z różnymi zapiskami i rysunkami, zresztą Rdzawy będzie wiedział, o co chodzi, jeżeli dasz mu to. – Majster wręcza Ci jakąś małą, twardą, niebieską kulkę. – Tylko tego nie zgub! Znajdziesz go w osadzie Nowe Targowiszcze. Nowe Targowiszcze. – Powtarza jeszcze raz, wolniej, jakby upewniał się, że na pewno zapamiętasz tę nazwę.

Ta mieścina znajduje się parę dni drogi, na wschód stąd. Cały dzień spędzasz tutaj, aby jutro z samego rana wyruszyć na szlak.

Zostawiasz za sobą wzgórza porośnięte powykręcanymi krzakami o bladoróżowych kwiatach, gdzie Majster ma swoją kryjówkę, i wchodzisz na starą asfaltową drogę. Przez pierwsze parę godzin nie napotykasz nic interesującego, z wyjątkiem paru dzikich psów obserwujących Cię z bezpiecznej odległości. Szły za Tobą przez chwilę, jednak szybko odpuściły. Z oddali widzisz ruiny jakiejś metropolii, za czasów Przodków to miasto musiało być olbrzymie. Majster ostrzegał Cię przed nim, to Miasto Duchów, ponoć grasują tam niemogące zaznać spokoju zjawy. Co prawda on nie wierzy w te bujdy, ale ewidentnie coś tam się dzieje, z jakiegoś powodu ludzie omijają to miejsce szerokim łukiem. W miarę zbliżania się do sterty gruzów, która kiedyś tętniła życiem, mijasz znaki ostrzegawcze: „zawróć", „uwaga", „nie wchodzić"... W końcu dochodzisz do rozwidlenia. Możesz dalej iść szeroką, utwardzoną drogą, albo zboczyć z niej na widocznie wydeptaną przez omijających miasto wędrowców, ścieżkę.

Nie straszne Ci żadne zabobony, idziesz przez Miasto Duchów. **(165)**
Wolisz nadrobić spory kawał drogi, aby nie wchodzić do niepokojącego miejsca. **(166)**

66

Podchodzisz ostrożnie do samotnego budynku. Kiedy odpoczywający tam ludzie rozpoznają kim jesteś, opuszczają, błyskawicznie wyciągniętą, broń. Przed szereg wychodzi nie kto inny, jak Marko. Przez chwilę rozmawiacie o tym, jak udało wam się uciec i jakie akcje doprowadziły was właśnie tutaj. Kiedy pytasz swojego starego znajomego, czy możesz rozejrzeć się po posiadłości, ten chwilę się zastanawia, po czym mówi:

– Wiesz, nie bardzo. Byliśmy tu pierwsi, wszystko co jest w środku, należy do nas. Na pewno mnie rozumiesz, nastały ciężkie czasy.

Liczyłeś na inną odpowiedź. W tym momencie dociera do Ciebie, że ta banda najwidoczniej używała starych książek jako rozpałki, gdyż obok ogniska ułożony jest niewielki ich stos. Pytasz się, czy możesz chociaż wziąć parę z nich. Ku Twojemu zadowoleniu Marko

oznajmia, że z tym nie będzie problemu, w środku jest ich cała masa, parę nie zrobi im żadnej różnicy. Być może to wystarczy, aby wkupić się w łaski Majstra. Ładujesz swoją zdobycz do szmacianego worka, po czym wracasz do kryjówki łowcy.

Przejdź do paragrafu **67**.

67

Majster uważnie ogląda Twoją zdobycz.

– Masz szczęście, świerszczyku, to powinno wystarczyć. Jeszcze dziś wypiszę wam przepustki i będziecie mogli sobie pójść.

Wytłumaczono wam drogę do tajnej przystani, z której kursują statki do Fortu. Wędrówka na wybrzeże nie będzie łatwa, jednak nie powinna sprawiać większych trudności od przetrwania każdego innego dnia egzystencji na Kontynencie. O świcie wyruszacie na szlak i kiedy docieracie do głównej drogi prowadzącej na północ, musicie obrać taktykę podróży.

Podróżujecie wygodną, utwardzoną drogą, pozostając na widoku. **(200)**
Podróżujecie równolegle do drogi, starając nie rzucać się w oczy. **(201)**

68

– Jest częścią tamtych? Zgubił drogę do obozu?

– Tamtych?

– Ludzi z miasta.

Nie jest dobrze. To najprawdopodobniej ludzie z drugiej części Airy. Czyli im pierwszym udało się nawiązać kontakt. W sumie warto się przyjrzeć temu całemu obozowi. Zobaczyć, jak jest liczebny i jakie ma zastosowanie. Prosisz o pokazanie drogi. Idziecie chwilę przez zarośla, po czym myśliwy zatrzymuje się i mówi.

– Ten pagórek przed nami. Za nim ludzie.

Podczas wchodzenia pod niewielkie wzniesienie obejrzałeś się za siebie, lecz nikogo już tam nie było. Na szczycie zachowujesz szczególną ostrożność, kucasz i ostrożnie spoglądasz zza drzew na drugą stronę wzgórza. Widzisz, jak dookoła ogniska siedzi piątka osób, zaś samo obozowisko nie sprawia wrażenia stałego, bardziej prowizorycznego stworzonego na potrzeby nocy lub dwóch.

Wolisz nie ryzykować, że któryś z nich Cię rozpozna i powiąże z miejskimi kapłanami. Wracasz do miasta, powiadomić Echo o tym, że druga strona już tu jest. **(72)**
Schodzisz do nich i próbujesz wyciągnąć więcej informacji. **(73)**

69

– Hmmmmm. Byli już tacy jak ty. Rozmawiali z Tra-kanem. Jak chce, mogę zaprowadzić, ale musi pomóc mi z tym truchłem, samemu ciężko – oznajmia, pokazując swoim grubym paluchem na leżącego obok, martwego trębaśćca.

Ci ludzie to pewnie typki z drugiej części miasta. Czyli jednak odrobinę się spóźniłeś, przybyli tutaj przed wami. Echo powinien zadowolić się tą informacją, ale z drugiej strony raczej nie zaszkodzi zawitać do samego Tartaku.

Żegnasz się z myśliwym i wracasz do miasta zdać raport. **(74)**

Pomagasz myśliwemu zaciągnąć zwłoki ssaka do Tartaku. **(75)**

70

– Kapłanów? Szamanów z miasta?

– Tak, tak – odpowiadasz nerwowo.

– Zapewne ważna sprawa. Hmmmm, niech będzie, może przejść.

Po tych słowach wydaje parę dzikich, donośnych dźwięków w stronę leśnego gąszczu.

– Teraz pójdzie bezpiecznie, od razu do wielkiej groty, do Tra-kana.

Przejdź do paragrafu **76**

71

– Widzę. Samotny zawróci, nie ma czego szukać. Już rozmawiali z ludźmi z miasta.

Potem przez chwilę próbujesz go przekonać, aby przepuścił Cię dalej, jednak od razu kiedy zrobił się nerwowy, rezygnujesz. Wolisz nie ryzykować starcia z tym bydlakiem. Przynajmniej dowiedziałeś się, że ludzie z drugiej strony już tu byli. Zrezygnowany zawracasz w stronę Airy.

Przejdź do paragrafu **77**.

72

Ostrożnie wycofujesz się, nie spuszczając oka z obozu. Po chwili wracasz na trakt i spokojnie kierujesz swoje kroki w stronę Airy.

Przejdź do paragrafu 77.

73

Schodząc po łagodnym zboczu wołasz do obozowiczów, dając im do zrozumienia, że zabłądziłeś. Początkowo wydają się zdziwieni, ale bez żadnego grymasu tłumaczą Ci drogę do miasta. Udajesz skupionego i nie dajesz po sobie poznać, że ją znasz.

– Kiedy będziesz na miejscu, uważaj na łysych, wytatuowanych gości. Z początku wydają się mili i pomocni, ale pod fałszywymi uśmiechami kryją się bezwzględni fanatycy. Już niejeden obcy dał się na to nabrać.

– Dzięki za radę – odpowiadasz niewzruszony (przynajmniej tak Ci się wydaje).

Jeszcze przez chwilę rozmawiacie o szerokim świecie, atmosfera staje się coraz luźniejsza. Jeden z bandy podał Ci butelkę, z której bierzesz sążnistego łyka, po czym przekazujesz ją dalej. Mocny alkohol pali podniebienia i podbija pewność siebie. To Twoja szansa.

– A tak w ogóle to co tutaj robicie?

Nagle rozmowy ucichły i wszyscy, jak jeden mąż, spojrzeli na Ciebie podejrzliwie, na Twoje szczęście, bardziej asekuracyjnie niż wrogo. Już myślałeś, że jesteś spalony, a...

– O w mordę! Już wiem! Wiedziałem, że cię już widziałem – nagle podrywa się jeden z nich.

No i cały plan szlag trafił. Od tego momentu było tylko gorzej. Próbowałeś się wyłgać, jednak było to zbyt chaotyczne, aby mogło zadziałać. Zorientowali się, że pracujesz dla kapłanów

i przepędzili. Przy okazji nieźle Cię poszarpali. Dobrze, że chcieli jedynie dać Ci nauczkę, a nie wyrządzić poważną krzywdę. Lekko obity kierujesz swoje kroki w stronę Airy.

Przejdź do paragrafu **77**.

74

Wolisz nie pakować się tam, gdzie nie trzeba i kierujesz swoje kroki z powrotem do miasta.

Przejdź do paragrafu **77**.

75

Chwytasz wielkiego futrzaka za przednie łapy, myśliwy robi to samo z tylnymi i razem przeciągacie masywne ciało wzdłuż wąwozu. Nie minęło wiele czasu, kiedy dotarliście do drewnianej chaty. Stoi na uboczu lecz jest dostatecznie blisko, aby dało się z niej dostrzec pozostałe domeczki i namioty razem tworzące Tartak.

– Dziękuję. Stąd już prosta droga. Pójdzie od razu do wielkiej groty. Porozmawia z Trakanem.

Przejdź do paragrafu **76**.

76

Przechodząc między namiotami oraz drewnianymi domkami, ściągasz na siebie wiele ciekawskich spojrzeń. Wszyscy mieszkańcy są dość postawni, barczyści i mają tę dziwną, „skałopodobną" skórę. Nigdy nie narzekałeś na swoje warunki fizyczne, ale przy tych ludziach czujesz się mały i kruchy. Centralną część wioski zajmuje okrągły plac, pośrodku którego dumnie stoi pięknie wyrzeźbiony totem. Zostawiasz go za sobą i idziesz w stronę skalnej ścianki, gdzie znajduje się wejście do wielkiej groty.

Środek rozświetlają przytroczone do ścian pochodnie, jednak nie płoną one żywym ogniem. Zamiast tego na ich końcówkach umieszczone są niewielkie niebieskie kamienie, emanujące łagodnym, jednostajnym światłem rozlewającym się na majestatyczne oblicze Trakana. Siedzi on na solidnym, drewnianym siedzisku. Przyodziany jest jedynie w skórzaną spódnicę, a jego muskularne ciało pokryte jest paroma imponującymi bliznami.

– Czego chce? Mówi szybko.

– Witajcie. Jestem wysłannikiem kapłanów z miasta Aira. Przybywam, aby...

– Cisza! Nie układamy się z nimi. Teraz pójdzie i im powie to – mówiąc to, wykonuje gest dłonią w stronę jednego ze znajdujących się w grocie strażników, który grzecznie odprowadza Cię do wyjścia.

Na początku chciałeś zacząć się tłumaczyć, ale bezwzględne oblicze wodza podpowiedziało Ci, że lepiej będzie zrobić to co mówi. Wygląda na to, że w Tartaku nie przepadają za wyznawcami Airy. Właśnie chciałeś wyruszać w drogę powrotną kiedy podszedł do Ciebie jeden z tubylców i powiedział:

– Pójdzie ze mną. Szaman chce porozmawiać.

Nie jesteś na tyle pewny siebie, aby sprzeciwić się autochtonowi zatem, ruszasz za nim w stronę odosobnionego, obrośniętego namiotu.

Wewnątrz czeka na Ciebie starzec z przepaską zasłaniającą oczy. Porusza się wolno i ostrożnie, przestawiając różne miski wypełnione wonnymi płynami.

– Widzę, że zgubił drogę. Musi uważać, miejscy szamani niebezpieczni, źli. Czuję na tobie ich smród. Jeszcze nie jest za późno.

– Za późno na co?

– Na zmianę.

– Chyba nie do końca rozumiem. Dlaczego tak nienawidzicie kapłanów?

– A mówią, że to ja jestem ślepcem. Kapłani potrzebują energii. Bezczelnie wyrywają ją z ludzkich serc. Zapamięta moje słowa. Zrobi to, co uważa za słuszne. Los Airy przesądzony, ale zawsze może nam pomóc.

– Czemu miałbym wam pomagać?

– Pomoże sobie samemu. Echo musi umrzeć. Nie zmieni jego losu, potencjalnie przyśpieszy lub odroczy. Nic więcej.

– Skąd w ogóle znasz to imię?

– Widziałem wielu ludzi, których nigdy nie spotkałem. Również ciebie – wziął głęboki oddech, przeczesując swoją długą, siwa brodę. – Jak zdecyduje się nam pomóc, znajdzie kulawego bez lewej dłoni. Pójdzie, niech znajdzie światło.

Wygląda na to, że szykuje się coś dużego. Jeszcze nie wiesz, jak wykorzystasz te informacje, ale na pewno będziesz bacznie wypatrywać utykającego. Pewnym jest, że i tak musisz wrócić do miasta, powiadomić Echo o tym, iż ludzie z drugiej strony dotarli tu pierwsi.
Otrzymujesz **#10**.

Przejdź do paragrafu **77**.

77

Zastałeś swojego zleceniodawcę w jednym z bujnych ogrodów. Kiedy z Tobą rozmawiał, jego wzrok był pusty, jakby myślami znajdował się w zupełnie innym miejscu. Jego reakcja na otrzymane wiadomości była co najmniej zaskakująca. Spodziewałeś się wybuchu gniewu, albo chociaż pojedynczego przekleństwa czy jakiegokolwiek zaskoczenia, zamiast tego otrzymałeś stonowane „Trudno, ich strata, mamy ważniejsze sprawy na głowie". Po tych słowach radzi Ci odpocząć, gdyż jutro ma zacząć się wasza prawdziwa misja. Jeden z nowicjuszy prowadzi Cię do

pokoju, w którym będziesz mógł spędzić noc. Zmęczony po długiej podróży, szybko zapadasz w długo wyczekiwany, głęboki sen.

Idziesz polną ścieżką otoczoną przez pnące się ku nieskończonej przestrzeni wysokie kłosy. Bezchmurne niebo nonszalancko przepuszcza wszystkie promienie słońca, nagrzewające Twój łysy czerep. Jesteś piekielnie zmęczony, masz nadzieję, że gdzieś w pobliżu znajduje się jakiś zbiornik... Czekaj, czekaj! Łysy?! Nie przypominasz sobie, abyś kiedykolwiek poczynił tak bezwzględny krok wobec swojego włosia. Zaczynasz nerwowo klepać się po czaszce – namacalna nagość. Miałeś zamiar zacząć poważnie panikować, ale nagle ktoś spokojnie wypowiedział Twoje imię, wezwał Cię. W jednej chwili zapomniałeś o swoim dotychczasowym zmartwieniu i ruszyłeś poprzez trawy i zboża w stronę, z której dźwięczało przywołanie. Znalazłeś się w pewnym punkcie i nagle nad Tobą rzeczywistość rozstąpiła się, zalewając Twoje oczy najpiękniejszym blaskiem, jaki kiedykolwiek widziałeś. Jest tak intensywny, że nie potrafisz patrzeć w jego stronę dłużej niż dwie sekundy, musisz spuścić wzrok. Rozlega się wszechobecny, przyjemny głos.

– Oto jestem przed tobą, wkrótce będę przed wszystkimi.

Nie jesteś w stanie wydusić z siebie ani słowa.

– Musisz wyprowadzić ludzi z ciemności. Musisz zająć miejsce pogłosu. Musisz dotrzeć do wielkiej wody.

Te trzy zdania kilkukrotnie wybrzmiewają w Twojej głowie. Po czym zostajesz powalony na ziemię przez stado lewitujących mechanicznych części.

Budzisz się z krzykiem na ustach. Jesteś cały spocony, czemu jest tu tak gorąco?! Jeszcze przez chwilę leżysz na wygniecionym posłaniu, aby dojść do siebie, po czym udajesz się do kantyny. W trakcie spożywania posiłku dosiada się do Ciebie jeden ze strażników i przekazuje wiadomości od Echo. Dotyczy ona miejsca waszego spotkania, gdzie udajesz się niezwłocznie po skończeniu śniadania. Kapłan wygląda dużo lepiej niż wczoraj - najwyraźniej wróciły mu siły oraz towarzyszący im błysk w oku. Praktycznie od razu przystępuje do opisywania Ci waszego kolejnego zadania. Zgadza się macie wyruszyć razem, wraz z niewielką eskortą świątynnych strażników. Waszym celem jest sprowadzenie jak największej ilości mieszkańców wielkiej blaszanej piramidy do miasta. Znajduje się ona na wschodzie i jest zamieszkiwana przez ludzi, którzy wierzą w to, że słońce zgasło. Dawno temu zamknęli się w swojej konstrukcji i czekają

na przybycie wybrańca z zewnątrz, które ma być równoznaczne z ponownym zapłonięciem wielkiej gwiazdy.

– Tutaj pojawiam się ja. Rozumiesz?

– Tak, tak, ale jak dostaniemy się do środka?

Echo chwilę się zastanawia, jakby myślał czy udzielać Ci odpowiedzi na to pytanie, po czym przemawia.

– Generalnie nigdy nie przypuszczaliśmy, że w tej piramidzie znajdują się jacyś ludzie. Ostatnio jednak skontaktował się z nami jeden z nich, twierdził, że udało mu się znaleźć sposób na opuszczenie budowli, ale nie może o tym otwarcie mówić, gdyż zostałby posądzony o herezję i najprawdopodobniej skazany. Ważnym dla niego jest, aby jego rodzina i przyjaciele mogli opuścić tamto miejsce, dlatego szukał pomocy. Przypadek chciał, że trafił akurat na nas. Dla ludzi, którzy sprawują tam władzę legenda o przybyszu z zewnątrz to świętość i jedyny sposób, który zmusi ich do opuszczenia piramidy. Tak że nasza wtyka wpuści nas do środka, my ogłosimy, że dzięki potędze Airy słońce znowu świeci i wyprowadzimy tych ludzi z ciemności.

Później zdradził Ci również konkretne miejsce, w którym macie spotkać się z wtyką. Będzie to jeszcze przed wejściem do samej piramidy. Wyruszacie za kilka godzin spod Jasnej Bramy, co daje Ci trochę czasu na podjęcie decyzji o Twoich kolejnych działaniach oraz poczynienie odpowiednich przygotowań. Ciągle zastanawia Cię Twój dzisiejszy sen... - a może to nie był tylko sen? Może Aira daje Ci wskazówki, których powinieneś się trzymać?

Atypowy, ale jednak sen. Masz zamiar grzecznie wykonać powierzone Ci przez Echo zadanie. **(78)**

Wizja była wystarczająco jasna. Echo musi umrzeć, a to Ty uwolnisz lud z wielkiej piramidy. **(79)**

Jeżeli masz **#10** możesz powłóczyć się po mieście w poszukiwaniu osoby wskazanej Ci przez Szamana z Tartaku. **(80)**

78

Dochodzisz do wniosku, że miewałeś już dziwniejsze sny. Nie będziesz podejmował ogromnego ryzyka z powodu kolejnego z nich. Koniec końców Echo i jego pobratymcy nie są tacy źli. Spotykasz się z nim pod Jasną Bramą. Tam kapłan błogosławi całą wyprawę i razem z niewielką obstawą wyruszacie w stronę wielkiej blaszanej piramidy.

Przejdź do paragrafu **84**.

79

To nie mógł być zwyczajny sen, czujesz, jakby spłynęła na Ciebie jakaś kosmiczna łaska. Czujesz, że możesz dokonać czegoś wielkiego. Obok tak wyraźnego znaku otrzymanego od wszechświata nie można przejść obojętnie. Czujesz to w kościach – to właśnie Ty musisz uratować tamtych ludzi. W imieniu Airy bądź swoim własnym. Jednak zaczajenie się na życie Echo nie będzie łatwe. Niewątpliwie największą przeszkodą będą świątynni strażnicy. Jednak nie ma potrzeby ich do tego mieszać. Jeżeli Ci się uda, spróbujesz odciągnąć medium od pozostałych i wtedy zaatakujesz. I tak w ten słoneczny dzień knujesz swój niecny (ale za to w słusznej sprawie) plan, a następnie udajesz się pod Jasną Bramę, aby dołączyć do pozostałych i wyruszyć w drogę.

Przejdź do paragrafu **85**.

80

Nie musiałeś długo szukać. Na głównym placu, w świeckiej części miasta, pomiędzy nieschludnymi straganami niepewnie stąpał mężczyzna, który chcąc nie chcąc był praworęczny. Podchodzisz do niego i nie wiedząc, co powiedzieć, rzucasz:

– Miałem się odezwać, a więc jestem.

Kulawy niepewnie bada Cię wzrokiem od stóp do głów i mówi:

– Nie tutaj, chodź za mną.

Wchodzicie w jedną z bocznych uliczek, po czym informator wprowadza Cię do swojego domu. W środku znajduje się jedno pomieszczenie, a w nim łóżko, stół z trzema krzesłami, dwie skrzynie i szafa. Pomiędzy umeblowaniem znajduje się sporo wolnej przestrzeni, a układ pomieszczenia z jakiegoś powodu budzi w Tobie dyskomfort. Tłumisz to wrażenie i zasiadasz przy drewnianym, podniszczonym stole.

– Szaman mówił, że się zjawisz. Zdecydowałeś się nam pomóc?

– Jeszcze nie wiem, zależy, co planujecie.

– Ha, gdybym tylko wszystko wiedział... To pewnie i tak bym ci nie powiedział. Jeżeli chcesz pomóc mutantom z Tartaku i dobrym ludziom z miasta, to upewnij się, że wasza wyprawa przejdzie przez Wrzosowisko. Jeżeli nie będziesz agresywny i podniesiesz lewą rękę nad głowę, nasi będą wiedzieć, że jesteś w porządku.

Co prawda nie powiedział tego wprost, ale dobrze wiesz, czego się od Ciebie oczekuje. Znasz to spojrzenie, wizualizujące rozlew krwi.

– Jeżeli mam dopilnować, żebyśmy tamtędy poszli, muszę widzieć, czemu tak bardzo pragniecie śmierci Echo?

– Jak to czemu?! To jeden z łbów hydry. Ci fanatycy co jakiś czas sprowadzają grupy ludzi z różnych miejsc, najczęściej z Wielkiej Równiny. I powiem tyle – widać ich przez jakiś czas, potem znikają na zawsze. Czasem zostawią sobie takiego głupca jak ty, żeby odwalał brudną robotę, ale mam nadzieję, że przejrzałeś na oczy. Poza tym ostatnimi czasy nasza i ich strona nie mogą siebie znieść. Obiecuję ci, że niezależnie od tego co się stanie, już niedługo w tym mieście pozostanie tylko jedna strona...

W drodze na spotkanie pod Jasną Bramą rozmyślasz o tym co zostało Ci powiedziane. Rzeczywiście nie widziałeś żadnego z ludzi, z którymi Cię tu przetransportowano, od czasu kiedy

skończyliście pracę w kamieniołomie. Z jednej strony trochę Cię to niepokoi, z drugiej zaś wydaje się, że kapłani dbają o swoich sprzymierzeńców. Do tego wszystkiego dochodzi senna wizja z poprzedniej nocy...

Planujesz zaprowadzić Echo w ręce mutantów. **(81)**
Ostrzegasz Echo o zasadzce. **(82)**

81

Masz złe przeczucia co do intencji całej tej religijnej bandy. Teoretycznie mógłbyś teraz zostawić to wszystko za sobą i ruszyć dalej, ale nie byłoby to w Twoim stylu. Zaciekawiła Cię sprawa ludności uwięzionej w blaszanej piramidzie, a nie masz zamiaru pojawiać się tam jako przydupas Echo. Może rzeczywiście będzie lepiej dla wszystkich, jeżeli kapłan zniknie z tego świata.

Przejdź do paragrafu **83**.

82

Kiedy dochodzisz do Jasnej Bramy, od razu informujesz Echo o czyhającej we Wrzosowisku zasadzce. Zapytany skąd masz takie informacje, powiedziałeś, że podczas swojej wizyty w Tartaku zasłyszałeś coś o takim planie i o pewnym człowieku. Przycisnąłeś go i wszystko Ci wyśpiewał. Lepiej żeby Echo myślał, że tak właśnie było...

– Hmmm. Rozumiem, w takim razie ominiemy tę zawszoną wiochę. Zmobilizuję tylko oddział strażników, aby zgotowali niespodziankę naszym agresorom i możemy wyruszać w drogę.

Kapłan obiecał, że Twoja lojalność nie zostanie zapomniana. Błogosławi całą wyprawę, po czym wyruszacie.

Cała droga przebiegła niezwykle spokojnie. Jedyną rzeczą godną odnotowania była wizyta miejskiego posłańca, który zrelacjonował o tym, że oddział świątynnych strażników „zajął się" zasadzką przygotowaną we Wrzosowisku. Chyba dopiero wtedy przywódca waszej wyprawy uwierzył w prawdziwość Twoich słów, wcześniej dało wyczuć się w nim pewną wątpliwość. Zadowolony obiecywał Ci przychylność Airy w nadchodzących wydarzeniach. Żywił również nadzieję, że zrozumiesz Jego plan, czymkolwiek on by nie był.
Otrzymujesz **#12**.

Przejdź do paragrafu **84**.

83

Podróżujecie przez jakiś czas, aż w końcu na horyzoncie pojawia się kilkanaście podupadłych chałup. Nie wiadomo kiedy dokładnie założono Wrzosowisko, wiadomo za to, że kilkadziesiąt lat temu praktycznie wszystkich mieszkańców wybiła zaraza. Zapewne od tamtego czasu każdy z budynków został splądrowany wiele razy, aż w końcu nic w nich nie zostało. Jednak większość chat jak stoi, tak stała, a ich ściany i dachy mogą posłużyć za schronienie przed niekorzystnymi warunkami atmosferycznymi lub niechcianymi spojrzeniami...

Echo zauważył, że w miarę zbliżania się do wymarłej osady zaczynasz robić się coraz bardziej nerwowy.

– Wszystko w porządku? – zapytał, a w jego oczach mogłeś dostrzec jedynie życzliwość, jednak wiesz, że na zmianę decyzji jest już za późno.

– Tak, po prostu takie opuszczone miejsca miejsca budzą we mnie niepokój.

– Ha, nie ma się czym martwić od...

Jego słowa zostają brutalnie przerwane przez padające ze strony domostw strzały. Jeden ze strażników błyskawicznie pada na ziemię przeszyty przez celny pocisk. Od razu po pierwszej salwie, z opuszczonych chat szarżują na was rozwścieczeni mutanci. Zaskoczeni wyznawcy Airy szybko dobywają broni i wywiązuje się chaotyczna walka. Jak najszybciej podnosisz lewą rękę nad głowę i usuwasz się na bok. Na wszelki wypadek wyciągasz swoją maczetę, w takim rwetesie ktoś może Cię zaatakować nie zważając na znak. Dookoła rozlegają się dźwięki szamotaniny, szczęk metalu oraz krzyki cierpienia. Co chwila ktoś pada na ziemię, raz z jednej raz z drugiej strony. Widzisz, jak na Twoich oczach gaśnie wiele ludzkich istnień. To wszystko Twoja wina... bądź zasługa. Pośrodku tej całej zbieraniny spokojnie stoi Echo, ma zamknięte oczy i mamrocze coś pod nosem. Najwyraźniej jego modlitwa nie działa, gdyż strażnicy powoli się wykruszają, mieszkańcy Tartaku zdobywają przewagę. Kiedy już ostatni z ludzi, z którymi wyruszyłeś, padają pod naporem potężnych przeciwników, kapłan otwiera oczy i z nadnaturalną szybkością wykonuje kilka gestów i nakreśla jakieś znaki w przestrzeni, na koniec wystawia obie ręce przed siebie. Zastyga w takiej pozie, jego mięśnie są napięte, jakby pchał coś niezwykle ciężkiego. Nagle powietrze dookoła niego zaczyna wibrować i formuje niewielkiej średnicy sferę, jeżeli się skupisz, możesz ją dostrzec gołym okiem. Mutanci nic sobie z tego nie robią, jeden z nich zamachuje się swoim masywnym toporem i wyprowadza cios, który - ku jego zdziwieniu - odbija się, nie dosięgając celu. Echo zostaje otoczony, jeszcze parę razy ktoś próbuję przebić się przez barierę, jednak na próżno.

– Podda się! Został sam! – wykrzykuje jeden z napastników.

– Nigdy nie jestem sam bestio. Mój pan jest ze mną – wymawiając te słowa opuszcza rękę, widać, że czyni to z wielkim wysiłkiem, następnie kieruje ją w stronę jednego z mutantów i wykonuje gesty, jakby przekręcał klucz, sięgnął po coś, po czym od razu to zgniótł.

W tej chwili rozlega się przeraźliwy krzyk. Jeden ze stojących obok Ciebie wojaków pada na ziemię. Kilka sekund wije się w przeraźliwym bólu, a później wypuszcza z siebie ostatnie tchnienie. Zapanowało zamieszanie, wszyscy zrobili parę kroków do tyłu, zostawiając Cię na widoku. Ta magiczna zapora wydaje Ci się znajoma, chociaż jesteś stuprocentowo pewny, że nigdy wcześniej nie widziałeś czegoś takiego. Ta dziwna energia nieprzerwanie przyciąga Twoją

uwagę. Chwilowo nie jesteś w stanie skupić się na niczym innym. Podchodzisz nieco bliżej, czujesz wibrujące przed Tobą powietrze i przesiąkające je, dziwnie znajome, moce. Wyciągasz przed siebie rękę, spodziewając się oporu, jednak nic nie zatrzymuje płynności Twojego ruchu. W tym momencie dostrzegasz nienawistnie patrzącego na Ciebie Echo, a jego wyraz twarzy w sekundę zmienia się z krwiożerczego na osłupiały. Bez zastanowienia ruszasz do przodu i przebijasz klatkę piersiową bożego przedstawiciela. Nie zdążył nawet zareagować, wyciągasz brudną od krwi stal z jego opadającego na ziemię ciała. Na jego twarzy zastygł grymas przerażenia, dopiero teraz dociera do Ciebie co się stało. Nieco zdezorientowany cofasz się, aby uniknąć styczności z powiększającą się kałużą krwi. Przez chwilę otaczający Cię mutanci burczą coś między sobą, ale w końcu jeden z nich podchodzi do Ciebie.

– To było konieczne. Pomógł wielu ludziom – mówi, ściskając Twoją dłoń.

Odchodząc oglądasz się przez ramię i dostrzegasz, jak mieszkańcy Tartaku grzebią poległych w walce pobratymców. Zostawiasz za sobą to małe pobojowisko i ruszasz przed siebie w stronę wielkiej, blaszanej piramidy, ciągle zastanawiając się nad cudem, który się wydarzył. Czy była to jakaś sprytna sztuczka, czy Aira naprawdę ochraniał swojego oddanego sługę, a jeżeli tak, to czemu na Ciebie to nie działa? Być może czas przyniesie odpowiedzi...
Otrzymujesz **#11**.

Przejdź do paragrafu **86**.

84

Po kilku dniach ponadprzeciętnie forsownego marszu, dostrzegacie na horyzoncie sterczący, metalowy obiekt, znacznie wyróżniający się wysokością oraz teksturą od wszystkich elementów w swoim otoczeniu. Przez ostatnie lata, które spędziłeś na przemierzaniu kontynentu, widziałeś wiele osobliwych konstrukcji, ale ten pejzaż budzi w Tobie szczególny niepokój. Z zewnątrz wydaje się, że piramida nie ma żadnego wejścia, jednak nie zmierzacie bezpośrednio

pod nią, tylko na umówione spotkanie z wtyką. Rozbijacie obóz obok rozległej stery złomu, śmieci i innych, bliżej niezidentyfikowanych, obiektów. Po jakimś czasie przybywa do was rozradowany chłopak, z którym odbywacie długą rozmowę. Przedstawia się jako Joseph i opowiada o życiu wewnątrz piramidy oraz o tym, jak ostatnimi czasy udało mu się wykraść kod do tunelu – jedynej drogi prowadzącej do środka. Sekwencja otwierająca przejście uważana jest za święte liczby, które rzekomy przybysz z zewnątrz miał znać. Młodzieniec tłumaczy, że tylko jedna osoba może wejść z nim do środka, tak będzie najprościej i najszybciej. Nie będzie potrzeby tłumaczenia odstępstw od proroctwa lub, co gorsza, całkowitego jego obalenia, co mogłoby wyprowadzić z równowagi panujących tam przywódców. Mówi wam, że dobrze zna ludzi znajdujących się w środku, duża część z nich od razu rozpierzchnie się po świecie, ciesząc się nieskrępowaną fizycznymi granicami wolnością, jednak niektórzy, jak to ujął „choćby skały srały" będą podążać za człowiekiem z zewnątrz, na którego Echo wyznaczył samego siebie. Tutaj pojawiło się pytanie, co się z nimi stanie? W odpowiedzi na nie kapłan wytłumaczył, że pochodzi z dużego miasta, w którym miejsca i jedzenia jest pod dostatkiem, tam też ich zaprowadzi.

– Nie pozostaje mi nic innego, jak uwierzyć ci na słowo – skwitował Joseph, wymieniając uścisk dłoni z Twoim przełożonym. Niedługo po tym obaj zniknęli za jednym z pagórków...

Razem z kilkoma strażnikami czekacie na ich powrót w prowizorycznym obozie. Obstawiasz, że nie zajmie im to więcej niż kilka godzin. W tym czasie masz szansę na zadanie paru pytań swoim towarzyszom. Większość z nich nie okazuje się zbyt rozmownych, mówią głównie o tym, że Aira jest już blisko i niedługo przybędzie. Poza tym – nic ciekawego, jedynie odpowiedź jednego z nich na pytanie, gdzie pomieszczą wszystkich nowych, wydała Ci się nieco podejrzana:

– W kwaterach pod świątynią – zauważyłeś lekki uśmieszek na twarzy strażnika, gdy to powiedział.

Nie wiedziałeś, że takowe pokoje istnieją. Być może obecne obłożenie miasta nie wymaga ich wykorzystywania. Pozostały czas mija Ci na włóczeniu się po najbliższej okolicy. Sama piramida znajduje się w niewielkiej dolinie otoczonej łagodnymi wzniesieniami. Patrząc na południowy wschód, stają się one coraz wyraźniejsze oraz bardziej skaliste. To właśnie z stamtąd wkrótce przybywa cała pielgrzymka. Echo prowadzi tabuny ludzi taszczących ze sobą

najpotrzebniejsze rzeczy. Niektórzy od razu odłączają się od grupy, inni czekają na koniec przemówienia wygłoszonego tuż przed wyruszeniem w drogę, pozostali ruszyli z wami z powrotem do Airy. Oczywiście nie wszyscy dotarli na miejsce, gdyż przemierzając kilkudniową drogę do miasta, skusiła ich wizja nieodkrytego, wspaniałego, i jak przyjdzie im się przekonać, niebezpiecznego świata.

Jeżeli posiadasz **#3** oraz **#12**, przejdź do paragrafu **90**.
W przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **91**.

85

Przez pierwsze parę dni, od czasu do czasu, wypytujesz Echo o różne aspekty życia bądź nauk Airy. Nawet nie starasz zachowywać się przesadnie normalnie, żeby w żadnym wypadku nie wzbudzać podejrzeń. Wszystko przychodzi Ci naturalnie. Czekasz, aż oddalicie się od miasta na relatywnie bezpieczną odległość. Przy podniszczonej asfaltowej drodze natrafiacie na osamotniony, mały budynek. W środku nie ma nic oprócz kilku walających się po podłodze śmieci. Ściany są popękane i mają kilka dziur, ale i tak miło będzie móc spędzić noc pod dachem. W trakcie rozkładania prowizorycznych posłań Echo oznajmia, że jutro powinniście być już na miejscu. Wszystko wskazuje na to, że dzisiejszej nocy jednak się nie wyśpisz. Los Ci sprzyja, wylosowałeś pierwszą wartę i kiedy pozostali szykowali się do spania, Ty poprosiłeś Echo, aby przez chwilę dotrzymał Ci towarzystwa, ponieważ chcesz, aby wytłumaczył, kilka nurtujących Cię kwestii. Obaj wychodzicie na zewnątrz i zaczynacie krążyć po okolicy, rozmawiając o bożych planach i motywacjach. W pewnym momencie stoicie nad niewielką niecką, a Twój rozmówca tłumaczy Ci, dlaczego ciągle poszukuje nowych ludzi. Jego wywód zostaje brutalnie przerwany przez stal przebijającą jego pierś. W tej chwili jego oczy stają się istną manifestacją niedowierzania, jednak później błyskawicznie wstępuje w nie gniew.

– Przeklęty głupcze, jeszcze się spotkamy! – woła pokonując ból.

Kopiesz go w brzuch, jednocześnie wyciągając maczetę z jego ciała i posyłając je na dno miniaturowej czeluści. Minie trochę czasu, zanim strażnicy się przebudzą i znajdą swojego przywódcę. Nie chcąc tracić ani chwili dłużej, od razu wyruszasz w stronę wielkiej blaszanej piramidy.

Przejdź do paragrafu **86**.

86

Jest środek nocy, dookoła ciemność, jedynie nikły blask wiszących w oddali gwiazd oświetla Ci drogę. Czujesz się nadzwyczaj dobrze, jakby wszystkie nieprzyjemności tego świata nagle przestały Ciebie dotyczyć. W końcu dostrzegasz piętrzącą się w oddali budowlę, jej tekstura delikatnie odbija kosmiczne światła. Stąd droga będzie już prosta. Kiedy podchodzisz bliżej, okazuje się, że piramida nie posiada żadnego wejścia, więc idziesz na miejsce gdzie mieliście się spotkać z wtyką. Obok dostrzegasz pokaźnej wielkości górę złomu i śmieci, jednak nikogo tu nie ma. Najpewniej będziesz musiał poczekać co najmniej do wschodu słońca. Powoli robi się szaro. Zasiadasz na trawie, aby odsapnąć po długiej wędrówce.

Zostajesz obudzony przez uśmiechniętego młodzieńca, który od razu pyta się, czy przybywasz z miasta. Musiałeś nieumyślnie przysnąć, otrząsasz się i chwytasz wystawioną ku Tobie dłoń, która pomaga Ci wstać. Szczawik przedstawia się jako Joseph, z początku dopytuje się dlaczego jesteś sam, z ustaleń wynikało, że przybędzie was cała grupa. Na szczęście informację o drobnej zmianie planu przyjmuje bezproblemowo i od razu przechodzi do opowieści o tym, jak to ostatnio udało mu się wykraść kod do tunelu – jedynego wejścia do piramidy. Sekwencja otwierająca przejście uważana jest za święte liczby - hasło, które rzekomy przybysz z zewnątrz miał znać. Joseph prowadzi Cię za pobliskie wzniesienie prosto do oblanych betonem metalowych wrót, gdzie naciska jakieś przyciski we wbudowanym obok terminalu. Drzwi

rozwierają się, ukazując wam swe trzewia w postaci długiego, oświetlonego korytarza. Przez jakiś czas idziecie przed siebie, po czym dochodzicie do kolejnego przejścia.

– Przygotuj się, wchodzimy – oznajmia blady chłopak.

Twoim oczom ukazuje się szeroka aleja z wieloma bocznymi odnogami. Wygląda na to, że pod piramidą rozciąga się spory system tuneli. Idąc w stronę hali, gdzie przesiaduje rada - przywódcy tego podziemnego społeczeństwa - mijacie kilka osób, które bezzwłocznie porzucają swoje zajęcia i ruszają za wami bądź zaczynają biegać po losowych pomieszczeniach, krzycząc „Przybył!". W końcu stajesz przed obliczem rady. Trójka z nich nieudolnie próbuje zatuszować swoje zniesmaczenie spowodowane Twoim przybyciem, być może nie chcą opuszczać tego, wygodnego dla nich, miejsca. Jednak czwarta członkini nawet nie próbuje ukrywać swojej ekscytacji oraz niepohamowanej radości, wita Cię z otwartymi ramionami i prosi o kilka chwil. Ma zamiar zebrać wszystkich w największej z sal, gdzie będziesz miał wygłosić swoją przemowę opisującą zewnętrzny świat. Zostajesz zaprowadzony do rozległej komnaty, sądząc po dużej ilości długich stołów, jest to pomieszczenie służące do wspólnego spożywania posiłków. Wszyscy z niecierpliwością wyczekują Twoich słów.

Przedstawiasz się jako boży prorok i oznajmiasz, że poprowadzisz ich przez zewnętrzne ostępy. **(87)**

Mówisz, że słońce jak świeciło, tak świeci i oznajmiasz, że bez problemu mogą opuścić tę konstrukcję. **(88)**

87

Opowiadasz o tym, jak przez wiele lat, w ramach sprawiedliwej boskiej kary, na ziemi zapanowała ciemność. Ludzkość odpokutowała za grzechy swych ojców i dzięki potędze Airy (użyłeś tego imienia, żeby nie ryzykować wymyślania czegoś nowego na poczekaniu) słońce znowu świeci! Okrzyknąłeś się jednym z trzynastu bożych wysłanników, którzy wędrują po

świecie i głoszą dobrą nowinę. Kiedy z tłumu padają jakieś słowa wątpliwości, o tym czy warunki na zewnątrz nie są zbyt surowe dla „zwykłych" ludzi, Joseph zgłasza się na ochotnika, żeby jako pierwszy wyjść pod gołe niebo. Ceremonialnie prosi Cię o kod do bramy, bez problemu dyktujesz mu ciąg. Członkowie rady i kilku innych mieszkańców idą za nim, aby na własne oczy przekonać się, co nastąpi. Wracają po chwili, po czym ogłaszają, że świat wrócił do swojego pierwotnego kształtu. Wybucha ogromna wrzawa, którą udaje się uspokoić zaskakująco szybko. Wszyscy udali się gromadzić zapasy i spakować najpotrzebniejsze rzeczy. Ty w tym czasie myślisz jak to rozegrać. O powrocie do miasta nie ma co myśleć, od razu powiążą Cię ze zniknięciem Echo. Musisz zaufać swojej intuicji lub czekać na kolejne boże wskazówki - a może to jedno i to samo? Minęło wiele godzin zanim wszyscy zebrali się na zewnątrz, trudno przyciągnąć ich uwagę, ponieważ podziwiają każdy możliwy szczegół. Dla Ciebie rzeczy zwykłe, takie jak chmury, czy drzewa dla nich są czymś nowym i niesamowitym. Proklamujesz swoją rolę jako proroka, który poprowadzi ludzi wielkiej wiary do ziemi obiecanej. Nie ma potrzeby ciągnąć za sobą wszystkich, zapanowanie nad taką grupą mogłoby być problematyczne. Nie narzucasz więc swojej woli wszystkim, mówisz, że świat jest obfity w różnorakie wspaniałości jednak jest również niezwykle niebezpieczny, jeżeli ktoś chce zgłębiać jego tajemnice na własną rękę, to ma on Twoje błogosławieństwo. I tak wielu z nich wyruszyło w swoją stronę, być może nawet ktoś dotrze do miasta, spora grupa oznajmiła, że jeszcze przez jakiś czas zostanie w piramidzie aby „uporządkować pewne sprawy i stopniowo przyzwyczajać się do zewnętrznego świata". Pod Twoją wodzą zgromadziło się kilkanaście, zapatrzonych w Ciebie osób. Uczyniwszy niezbędne przygotowania, wyruszacie na północ. W drodze opowiadasz im o naukach Airy. To głównie parafrazy przemów Echo, ale od czasu do czasu dodajesz coś od siebie.

Otrzymujesz **#13**.

Przejdź do paragrafu **89**.

88

Opowiadasz o tym, że świat na zewnątrz ma się dobrze, słońce świeci, odkąd pamiętasz i z tego, co wiesz nigdy nie przestało. Po tych słowach wybucha ogromna wrzawa, jedni posądzają Cię o herezję, inni krzyczą, że cały czas byli oszukiwani. Aby udowodnić prawdziwość swych słów, ceremonialnie prowadzisz ich do tunelu po czym otwierasz bramę i wychodzisz pod gołe niebo. Obserwujący to ze znacznej odległości ludzie niepewnie idą przed siebie, widząc, że jesteś cały i zdrowy. Przed szereg wyłania się Joseph i staje obok Ciebie, krzycząc, że jest tu bezpiecznie. Trudno było opanować euforię chaotycznego tłumu, zachwycającego się każdą „normalną" dla Ciebie rzeczą. Zwykłe drzewo czy chmury są dla nich czymś niesamowitym i zupełnie nowym. Czujesz, że wypełniłeś swoją powinność. Prosisz o trochę zapasów na drogę i masz zamiar wyruszyć na północ – jak najdalej od miasta, w którym teraz czekają Cię same kłopoty. Niektórzy od razu zapakowali na plecy jedzenie, wodę i najpotrzebniejsze przedmioty i wyruszyli poznawać szeroki świat na własną rękę, większość została w piramidzie, postanawiając stopniowo przyzwyczajać się do nowej rzeczywistości. Przekazując Ci niezbędne zapasy, przedstawiciel niewielkiej grupy ludzi oznajmia, że chcieliby wyruszyć razem z Tobą. Świadomie lub nie, to właśnie Ty odegrałeś rolę zapowiadanego człowieka z zewnątrz. Wierzą, że poprowadzisz ich do swego rodzaju ziemi obiecanej, ufają Ci gdyż częściowo poznałeś ten świat i znasz jego niebezpieczeństwa. W sumie przyda Ci się trochę lojalnych ludzi, na wypadek jakichś przykrych niespodzianek lub, co gorsza, pościgu z miasta. Przystajesz na tę propozycję i po odpowiednim przygotowaniu ruszacie w drogę.

Przejdź do paragrafu **89**.

89

Wędrujecie przez wiele dni, na szczęście zabraliście z piramidy sporo zapasów tak że, na razie, nie musicie się tym martwić. Pewnego ranka przychodzi do Ciebie kilka osób, mówiąc, że

podczas czerpania wody z rzeki, jeden z nich został porwany. Rzekomo zostali zaatakowani przez „ludzi o szklanych głowach". Już wcześniej wystąpiły drobne problemy komunikacyjne, ci ludzie nie mają pojęcia jak nazywają się rzeczy, do których nie mieli dostępu wewnątrz piramidy. Szklane głowy? O co może chodzić? Może były to jakieś hełmy, a może macie do czynienia z jakimiś maszynami?

Lepiej nie ryzykować. Nakazujesz szybkie zwinięcie obozu i wyruszenie w dalszą drogę. Dodatkowo opowiadasz (zmyśloną) historię o krwiożerczych szklanych głowach, z którymi nie macie szans. **(94)**
Szybko organizujesz małą grupę i ruszacie w pogoń w celu uratowania waszego człowieka. **(95)**

90

W spokoju docieracie do miasta. Miejscowi kapłani zajmują się zakwaterowaniem nowo przybyłych gości. W tym czasie Echo zaprasza Cię na rozmowę do rozległej świątyni.

– Nasza misja zakończyła się pomyślnie, a to oznacza, że wykonaliśmy kluczowy krok w stronę naszego odkupienia. Nie doceniłem cię, chociaż od razu dostrzegłem twój potencjał, nie wiedziałem, że tak bardzo zaangażujesz się w naszą sprawę. Bardzo nas to cieszy. Postanowiliśmy więc pokazać ci fundamenty naszego społeczeństwa. Mamy nadzieję, że zrozumiesz, jak funkcjonuje ten świat.

Zostajesz poprowadzony do jednej z bocznych naw, tam mijacie kilku strażników i zaczynacie schodzić po szerokich schodach w dół. Wchodzicie do ogromnej, podziemnej hali, a w niej... Multum dziwacznych prycz, wszystkie posiadają ruchome chwytaki, mające zapewne unieruchomić ręce, głowę i talię leżącej osoby, wszystko okraszone jest obfitym okablowaniem. Przewody kilku sąsiadujących siedzisk spotykają się w sporym, syczącym, metalowym pudle, z którego również wystają jakieś kable, które wiją się po podłodze niczym chaotyczne węże, uchodzące nie wiadomo gdzie.

– Widzisz... Każda żywa istota posiada określone złoża cennej życiowej energii – orgonu. Niestety nie da się go wytworzyć z niczego, na szczęście, przy pomocy odpowiednich narzędzi – pokazuje na maszynerię – da się go przetransferować, rozumiesz?

– No wiesz... nie bardzo.

– A myślisz, że skąd wzięła się tak bujna roślinność pośrodku tej jałowej ziemi? Oczywiście wszystko za sprawą błogosławieństwa Airy, ale tym razem to jest jego forma.

Przechodzicie nieco dalej i dostrzegasz, że niektóre łoża są „zajęte". Większość podłączonych do nich ludzi wygląda normalnie, jakby spali na nietypowym łóżku. Jednak niektórzy są wychudzeni, pomarszczeni i „wysuszeni", widać na ich twarzy grymas bólu. Pojedyncze przypadki to tylko skóra i kości, masz wrażenie, że ledwo, jeżeli w ogóle, oddychają.

– Dzięki orgonowi otrzymanemu od tych ludzi, możemy wykarmić ich znacznie więcej. Czasem trzeba poświęć osobę, żeby uratować pięć, można też poświęcić setki aby uratować cały świat. – W tym momencie, wśród podłączonych dostrzegasz znajome twarze, to ludzie, z którymi tu trafiłeś, ci którzy zdecydowali się zostać. Czy ciebie też czeka taki los? – Do tego właśnie zmierzamy, zbawienie świata. Podczas wielu lat badań odkryliśmy wiele zastosowań tej niepowtarzalnej energii. Wiemy, że za jej pomocą uda nam się uformować prawdziwe oblicze boga! Jednak aby podjąć takie działanie, musimy uzbierać ogromne ilości orgonu nie byle jakiej jakości. W pozyskaniu odpowiednich zasobów pomogą nam nasi nowi przyjaciele z blaszanej piramidy. Teraz pozostaje kwestia odpowiedniego ukierunkowania całej tej mocy... Musisz zrozumieć, że jesteśmy tacy sami. Nie bez powodu Aira skrzyżował nasze ścieżki. Nasz orgon nie jest taki, jak u większości ludzi, jesteśmy wybrańcami. Nie zmarnuj tej szansy, nie każ nam dłużej czekać. Potrzebny nam ostatni katalizator! Dołącz do mnie i moich braci i razem pomóżmy naszemu panu zstąpić na ziemię! – Po czym dodaje nieco ciszej: – Jesteśmy wyjątkowi, ale nie niezastąpieni.

Rozglądasz się po ogromnym pomieszczeniu. Czy istnieje jakaś szansa na uratowanie tych ludzi? A może nie trzeba ich ratować, w końcu z ich esencji powstanie bóg, czy to nie zapewni ich duszom lepszego bytu? Czy ich poświęcenie w ogóle cokolwiek zmieni? Czy to wszystko ma jakiekolwiek szanse powodzenia? Istnieje tylko jeden sposób, aby to sprawdzić.

Zgadzasz się pomóc sprowadzić Airę na ziemię. **(92)**

Nie przyłożysz ręki do tego szaleństwa! Co prawda jest tu sporo strażników, ale być może uda Ci się uciec. **(93)**

91

Przybywacie do miasta, miejscowi kapłani zajmują się zakwaterowaniem nowo przybyłych, a Ty zostajesz odesłany na spoczynek. Przez kolejne dni chciałeś zagadać do kogokolwiek z nowych, aby dowiedzieć się więcej o życiu pod blaszaną piramidą (czysta ciekawość), jednak nie mogłeś znaleźć nikogo z nich. Echo zapytany o miejsce ich pobytu powiedział, że „jest zajęty i nie ma teraz czasu z tobą rozmawiać", sypnął Ci groszem, abyś się odczepił i zniknął gdzieś we wnętrzu świątyni. W końcu dostałeś jakąś przyzwoita zapłatę – tyle dobrego. Z braku lepszego zajęcia postanowiłeś zawitać do knajpy w drugiej części miasta. Od razu po przekroczeniu Jasnej Bramy „przypadkowo" wpada na Ciebie zakapturzona postać, wciskając Ci do ręki kawałek papieru, po czym znika za jednym z budynków. Rozwijasz zgniecioną wiadomość. Twoim oczom ukazuje się jakiś tekst... Szkoda, że nie umiesz czytać. Rozglądasz się za tajemniczym jegomościem, ale nie jesteś w stanie go zlokalizować. Trudno, nie zmieniasz swojej destynacji i idziesz się czegoś napić.

Po pewnym czasie siedzenia w niewielkim, zaniedbanym przybytku dosiada się do Ciebie czarnoskóra kobieta. Ma bardzo krótkie, czarne włosy, a jej twarz przecina kilka niewielkich blizn.

– Jaka decyzja? – pyta, spoglądając Ci głęboko w oczy, jakby próbowała wymusić konkretną odpowiedź.

– Żadna.

– Co to znaczy?

– Nie wiem.

– Co?

– Co?

Przez chwilę ostrożnie mierzycie się spojrzeniami, po czym przerywasz niezręczną ciszę, oznajmiając:

– Jeżeli chodzi o tamtą wiadomość, to nie udało mi się jej odczytać.

Na jej twarzy zawitało zniesmaczenie i rozczarowanie. Jednak od razu przystąpiła do namawiania Cię na opuszczenie tego miejsca. Jej zdaniem lepiej porozmawiać gdzieś, gdzie jest mniej ludzi. Po drodze przedstawia Ci się jako Tamara. W końcu dajesz się namówić i jeszcze bardziej oddalacie się od świątynnej części miasta, aby zasiąść w jednym z budynków mieszkalnych. W pokoju oprócz standardowego wyposażenia znajduje się duży stół, na którym piętrzą się różnorakie sakwy, misy i fiolki. Jest to jedyny obiekt, który przykuwa Twoją uwagę.

– Wiemy, że brałeś swój udział w sprowadzeniu do miasta ludności ze wschodu. Wiemy też, że nie jesteś świadom tego, co się z nimi stanie. Pozwól, że ci coś pokażę – mówiąc te słowa zaczyna kreślić na ścianie jakieś, niezrozumiałe dla Ciebie, symbole.

Posypała to wszystko białym, błyszczącym proszkiem, po czym przyłożyła do niego dłoń i wyszeptała coś pod nosem. Nagle fragment ściany zaczął falować, aby później rozbłysnąć milionem wirujących iskier. W środku tego osobliwego portalu ukazał wam się obraz rozległej hali.

– Co to za magia?! – Pierwszy raz w życiu widzisz coś takiego.

– Magia. – Odpowiada z lekkim uśmiechem na ustach. – Nie bój się, oni nas nie widzą. Zajrzyj do środka i zobacz, co tak naprawdę szykuje się w świątyni.

Niepewnie podchodzisz do zwierciadła i zaglądasz do środka. Twoim oczom ukazuje się ogromne pomieszczenie, a w nim mnóstwo dziwacznych prycz, wszystkie posiadają ruchome chwytaki, mające zapewne unieruchomić ręce, głowę i talię leżącej osoby, wszystko okraszone jest obfitym okablowaniem. Przewody kilku sąsiadujących siedzisk spotykają się w sporym, syczącym, metalowym pudle, z którego również wystają jakieś kable, które wiją się po podłodze niczym chaotyczne węże, uchodzące nie wiadomo gdzie. Na większości siedzisk leżą jacyś ludzie. Bez problemu rozpoznajesz w nich ludność z blaszanej piramidy, ale to nie wszystko. Identyfikujesz również kilka osób, które przybyły tutaj razem z Tobą. Co się tu dzieje? Czy Ciebie też czekałby taki los?

– Co to za maszyneria? – pytasz zdumiony.

– Nie wiemy jak dokładnie działa, wiemy jednak, że ma na celu pozbawić tych ludzi ich życiowej energii, co bezpośrednio doprowadzi do ich śmierci. – Teraz zauważasz, że pośród normalnie wyglądających śpiących znajdują się również pojedyncze przypadki osób, które są wychudzone i „wysuszone". – A to wszystko w imię sprowadzenia ich fałszywego boga na ziemię. Niezależnie od tego czy przyzwanie powiedzie się, czy nie, ci ludzie stracą życie. Nie możemy do tego dopuścić. Ci szaleńcy stanowią zagrożenie dla całego miasta! Wszystko rozstrzygnie się dzisiaj. Musisz zadecydować, czy stoisz po stronie zdrowego rozsądku, czy krwiożerczego fanatyzmu!

– I co, mamy powstrzymać wszystkich kapłanów we dwójkę?

– Ha! Nic bardziej mylnego. Myślisz, że działam sama? Pracuję dla Szefa, on i jego ludzie mają już serdecznie dosyć ciągłych nadużyć ze strony tych łysych popaprańców. Zresztą nie tylko oni, nawet mieszkańcy Tartaku zdecydowali się nam pomóc. To miasto nie jest już w stanie funkcjonować tak samo. Jedna ze stron musi upaść.

– A gdzie w tym wszystkim ja? Do czego jestem wam potrzebny?

– Widzisz... Ta energia życiowa, orgon... To nie jest tak, że wszyscy noszą w sobie dokładnie to samo. Ludzie różnią się pod względem posiadanej ilości, jak również jej formatu. Generalnie ja, ty i nawet Echo - pod tym względem - jesteśmy bardzo podobni. Nasz orgon pozwala nam na nieco więcej. Czy ważne jest abyś pomógł nam? Tak, jednak najważniejszym jest byś nie pomagał im. Gdyż potrzebują takich ludzi jak ty, być może tylko dlatego jeszcze cię nie zabili... Czas nagli. Jesteś z nami czy przeciwko nam?

Odmowa w żywe oczy to nie jest dobry pomysł. Udajesz, że przystajesz na jej propozycję i mówisz, że najpierw musisz iść do siebie odpowiednio się przygotować. Jednak w rzeczywistości idziesz do Echo i opowiedzieć mu o planie ataku na świątynię. **(122)**
Zgadzasz się pomóc w próbie zahamowania chorych kapłańskich ambicji. **(123)**

92

Wszystko jest już gotowe. Jeden z pięciu naczelnych kapłanów dowodzi strażnikami przy Jasnej Bramie i przygotowuje się do odparcia ataku z drugiej części miasta. Dwóch, razem z Tobą i Echo, ma za zadanie odpowiednio przekierować cały orgon, aby powstała z niego nowa postać Airy, tym samym sprowadzając jego świadomość z powrotem na nasz świat. Ostatni z nich ma za zadanie kontrolować całą maszynerię. Wszyscy uśpieni ludzie leżą już na swoich miejscach, dobrowolnie dołączyło do nich kilku kapłanów. Wyznawcy, którzy nie są zmobilizowani do walki, klęczą tutaj, wznosząc modły - tym samym kiedy nadejdzie czas, pomogą wam ukierunkować przepływ energii. Cała ta sytuacja nieco Cię stresuje, jednak dostałeś dokładne instrukcje tego co masz robić. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, już za kilka chwil wypracujesz sobie dożywotnią bożą łaskę.

Obfite, pałętające się pod nogami okablowanie prowadzi do ciężkiego, metalowego rombu. Każdy z was zajmuje miejsce na jednym z jego wierzchołków. Musicie rozebrać się do naga i podłączyć stopy pod specjalne wklęsłe stojaki. Oprócz tego zakładacie podłączone do całej konstrukcji korony. Zaczyna się. Nikt nic nie mówi, nikt nic nie śpiewa. Akompaniuje wam jedynie złowrogie syczenie całej tej aparatury. Wydaje Ci się, jakby cała ceremonia rozgrywała się na jakiejś innej, nieuchwytnej płaszczyźnie. Z początku czujesz błyskawiczny przypływ energii oraz euforii, masz ochotę się stąd wyrwać i zacząć biegać w kółko, jednak podświadomie wiesz, że nie jest to najlepszy pomysł. Później dociera do Ciebie niewyobrażalny ból. Czujesz jakby Twoja skóra była dla Ciebie za ciasna, jakbyś miał zaraz implodować. Po trudnym do określenia czasie niewyobrażalnych męczarni (może było to parę sekund, może parę godzin, trudno Ci to określić) jakoś dochodzisz do siebie. Teraz czujesz, jakby cała, wcześniej kumulująca się w Tobie energia oplatała Cię i swobodnie przez Ciebie przepływała. Po prostu wskoczyłeś do rzeki, zamiast próbować okiełznać jej wody. Twoje zmysły powoli wracają do normy. Dookoła dostrzegasz ogrom starych, wyschniętych, pozbawionych życia ciał. Czujesz wzbierające w Tobie obrzydz... Nagle przed Tobą pojawia się słup oślepiającego światła, a w nim... On! Nigdy w życiu nie widziałeś nic piękniejszego. Jego blask przyjemnie ogrzewa Twe lico. Padasz na kolana i zaczynasz płakać ze szczęścia. Udało się. Razem z pozostałymi wyznawcami witacie Airę na ziemi!

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Kąpiel w blasku chwały**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

93

Bierzesz głęboki oddech... po czym błyskawicznie i bez jakiegokolwiek ostrzeżenia zaczynasz biec w stronę wyjścia. Zanim Echo zdąży krzyknąć, aby Cię zatrzymano, jesteś już na schodach. Sadzisz soczyste susy na górę, będąc w świątyni oglądasz się za siebie, kilku strażników zaczyna Cię doganiać. Jesteś na zewnątrz, za sobą słyszysz krzyki. Na Twoje nieszczęście, nie tylko Ty je słyszysz. Jeden ze strażników stojących przy Jasnej Bramie zdążył zareagować dostatecznie szybko, aby ugodzić Cię swoją piką w bok. Obficie krwawisz, ale udaje Ci się uciec na drugą stronę miasta. Wzywasz pomocy. Dookoła Ciebie zbiera się grupka chcących pomóc ludzi. Pościg ustał, a wszyscy strażnicy świątynni wrócili za bramę po czym zabarykadowali się w środku. Dookoła Ciebie wybucha spore zamieszanie twarze wszystkich wydają się rozmyte. Razem z krwią ulatuje z Ciebie wszelka siła, aż w końcu wszystko spowija czerń i tracisz przytomność.

Zostajesz obudzony przez czarnoskórą kobietę. Jej krótkie, czarne włosy, parę blizn na twarzy oraz zdeterminowane spojrzenie nadają jej niezwykle bojowego charakteru.

– Wstawaj, nie ma czasu.

Odruchowo łapiesz się za bok, jest zabandażowany, co dziwne, dotykając go, w ogóle nie czujesz bólu. Po otrząśnięciu się z szoku, od razu zaczynasz opisywać jej, co widziałeś pod świątynią.

– Spokojnie, wiemy o tej całej maszynerii. Gdybyś tylko pojawił się parę dni później już byłoby po sprawie, ale cóż. Teraz oni wiedzą, że my wiemy. Stwarza to pewne komplikacje.

Znacznie skraca nam czas na przygotowania. Wszyscy kapłani i ich ludzie zabarykadowali się za Jasną Bramą, pewnie będą chcieli jak najszybciej odprawić swoje bluźniercze rytuały, a co za tym idzie pozbawią życia wielu ludzi. Musimy ich powstrzymać!

– My? We dwójkę?

– Chyba nie myślisz, że działam sama? Pracuję dla Szefa, on i jego ludzie mają już serdecznie dosyć ciągłych nadużyć ze strony tych łysych popaprańców. Zresztą nie tylko oni, nawet mieszkańcy Tartaku zdecydowali się nam pomóc. To miasto nie jest już w stanie funkcjonować tak samo. Jedna ze stron musi upaść. Przez ciebie, a może i dzięki tobie, wszystko rozstrzygnie się dziś. Możemy na ciebie liczyć?

Oczywiście, że mogą.

Przejdź do paragrafu **123**.

94

Ostrożności nigdy za wiele. Z początku kilka osób chce ruszyć w pościg, ale wysłuchawszy Twojej barwnej przestrogi, postanowili odpuścić. Szkoda chłopa, ale nie będziesz ryzykował utraty większej ilości ludzi. Niezwłocznie wyruszacie w dalszą drogę. Na twarzach swoich naśladowców zauważasz wyraźne oznaki niezadowolenia. Chyba zostawienie jednego ze swoich nie przypadło im do gustu.

Otrzymujesz **#14**.

Przejdź do paragrafu **98**.

95

Błyskawicznie zebrana przez Ciebie grupa ruszyła na miejsce porwania. Tam łatwo znajdujecie ślady prowadzące do niewielkiej grupy. Jest tam kilka osób z przezroczystymi sferami otaczającymi ich głowy, a obok nich leży wasz zaginiony człowiek, związany. Oprawcy nie wyglądają na niebezpiecznych, są raczej dość wychudzeni, bez chwili namysłu ruszacie więc na nich z okrzykiem na ustach. Twoi ludzie są głównie uzbrojeni w solidne kije lub pałki, ale na szczęście tamci nie dysponują żadną śmiercionośną bronią. Wywiązuje się chaotyczna bijatyka, po której tamci uciekają w popłochu. Jeden z nich nie zdołał uciec i został unieruchomiony. Teraz jesteś w stanie dokładnie mu się przyjrzeć. Oczywiście najpierw oswobadzacie waszego człowieka. Bóg jeden wie, co by się z nim stało, gdybyście nie przybyli na czas. Jeden z porywaczy coś do was mówi, jednak jest to dialekt, z którym nie spotkałeś się nigdy wcześniej. Pod szklanym kloszem widzisz twarz ze zdeformowanym nosem i płaskimi uszami. Jego oczy są jakby przekrzywione, a skóra niezwykle jasna. Dodatkowo z tej dziwacznej szklanej kopuły wystają jakieś rurki i przewody łączące się z niewielkim urządzeniem umiejscowionym na jego torsie.

– Co z nim zrobimy? – pyta się jeden z byłych mieszkańców piramidy.

Otrzymujesz **#15**.

Rozkazujesz go zabić. **(96)**

Puszczasz go wolno. **(97)**

96

Oznajmiasz, że nie dasz nikomu pogrywać z wami w tak brutalny sposób. Każda akcja niesie za sobą odpowiednie konsekwencje, a więc ten bezczelny porywacz musi zapłacić za swoje czyny. Zauważasz, że żaden z Twoich ludzi nie zbiera się do wykonania wyroku - wszyscy stoją w miejscu i lekko przestraszeni patrzą po sobie. Wychodzi na to, że wszystko musisz robić sam.

Wyciągasz swoją maczetę i płynnym ruchem zatapiasz ją w mizernym ciele dziwoląga. Jego truchło zostawiacie za sobą, ku przestrodze dla pozostałych i wracacie do obozu, by później wyruszyć w dalszą drogę.
Jeżeli posiadasz **#13**, to otrzymujesz **#16**.

Przejdź do paragrafu **98**.

97

Pokazujesz, że niepotrzebny rozlew krwi jest - jak sama nazwa wskazuje - niepotrzebny. Podchodzisz do zakloszowanego jegomościa, po czym pomagasz mu wstać i lekko popychasz go w stronę miejsca, gdzie uciekli pozostali. Niektórym z Twoich ludzi nie podoba się, że puściłeś wolno porywacza jednego z nich, jednak zdecydowana większość jest zadowolona, że okazałeś mu łaskę. Na szczęście Twoi ludzie nie odnieśli żadnych poważnych obrażeń, skończyło się na paru siniakach, a więc zbieracie się do obozu, aby później wyruszyć w dalszą drogę.
Jeżeli posiadasz **#13**, to otrzymujesz **#17**.

Przejdź do paragrafu **98**.

98

Kolejne dni mijają dość spokojnie. Za dnia podróżujecie szeroką asfaltową drogą, a wieczorami zbaczacie z trasy, aby rozbić prowizoryczny obóz w relatywnie bezpiecznym miejscu. Wtedy to ludzie zbierają się pod Twoim namiotem, abyś opowiadał im barwne historie o świecie.

Jeżeli posiadasz **#13** przejdź do paragrafu **100**.
Jeżeli nie posiadasz **#13** przejdź do paragrafu **99**.

99

Pewnego dnia zauważacie, że ziemia dookoła was zaczyna robić się coraz bardziej jałowa, aż w końcu w zasięgu waszego wzroku nie daje dostrzec się chociażby najmniejszego skrawka trawy. Gleba jest sucha i popękana, od jakiegoś czasu nie widzieliście również żadnej żywej istoty, ani nawet, wcześniej często widniejących na horyzoncie, ruin. Czujecie, że coś jest nie tak, jednak ciągle trzymacie się swojej drogi, prowadzącej na północ. W końcu przed wami pojawia się barykada złożona głównie z pustych skrzyń oraz zardzewiałych metalowych blach. Z tego chaotycznego stosu wyrastają drewniane pale, do których przytroczono przeróżne osobliwości. Zgniłe truchła małych zwierząt, wyblakłe obrazy, mechaniczne ustrojstwa, szmaciane lalki... Jednak nie to jest najgorsze. Wszystkie te rzeczy wyglądają na podniszczone i stare, a wśród nich, na jednej z bel, góruje rzucająca się w oczy soczystą zielenią główka kapusty. Świeża. Rozbudza to w Tobie dziwne uczucie swędzenia z tyłu głowy, które zawsze towarzyszy Ci w momentach niepokoju. Twoi ludzie wyglądają na przerażonych, słyszysz, jak niektórzy z nich szepczą między sobą „przeklęta ziemia". Jesteście w stanie zawrócić, wejść na inną szosę i obejść odgrodzony teren, jednak nadłożycie w ten sposób wiele kilometrów drogi.

Nie dajecie się nastraszyć i kontynuujecie podróż tą samą drogą. **(104)**
To wszystko jest zbyt podejrzane. Zawracacie i szukacie innej drogi. **(105)**

100

Podczas jednej z Twoich przemów, łączącej historie ze świata oraz nauki zgodne z duchem Airy, jeden z Twoich naśladowców wychodzi przed szereg i pyta:

– Jak mamy przekonać Airę aby stał po naszej stronie? Jak sprawić, by chronił nas podczas naszej podróży?

Zazwyczaj odpowiadałeś instynktownie na zadawane Ci proste pytania. Jednak teraz masz szansę ukierunkować przyszłe czyny swoich towarzyszy na konkretne tory.

Mówisz, że Aira sprzyja ludziom spokojnym, szanującym każde życie. **(101)**
Mówisz, że Aira już sprzyja waszej wyprawie, chcąc wnieść więcej pewności siebie w serca Twoich ludzi. **(102)**
Mówisz, że chcąc czcić Airę, należy otaczać szczególną opieką jego dom, bądź jego pośredników (w tym przypadku Ciebie). **(103)**

101

Odpowiadasz utrzymując swoje wcześniejsze stanowisko:

– Jako, że Aira szerzył pokój i miłosierdzie, my musimy iść w jego ślady i czynić to samo. Pamiętajcie, by szanować wszelkie życie, jednak nie wahajcie się przy obronie życia własnego lub waszych bliskich.

Wygląda na to, że nie są zaskoczeni Twoją odpowiedzią. Nie zrobiła na nich większego wrażenia, ale być może w przyszłości będą starali się być lepszymi ludźmi.

Przejdź do paragrafu **106**.

102

Odpowiadasz, że nie muszą robić nic szczególnego, aby zdobyć bożą przychylność. Zapracowali sobie na nią ciężką pracą wewnątrz piramidy. Teraz są wyjątkowi, są ludem wybranym, a Ty poprowadzisz ich do ziemi obiecanej. Widzisz, że bardzo ucieszyły ich te słowa. Wewnątrz piramidy Rada kazała odprawiać skomplikowane i kosztowne rytuały, aby zasłużyli sobie na choć promyk bożej łaski. Widzisz rozpierającą ich dumę oraz kiełkującą z niej pychę. To dobrze, teraz są przekonani o swojej wyjątkowości, co najprawdopodobniej poskutkuje zwiększeniem morale oraz nabraniem odwagi.
Otrzymujesz **#18**.

Przejdź do paragrafu **106**.

103

Tłumaczysz im, że najskuteczniejszym sposobem czczenia Airy (co jednoznaczne jest z uzyskaniem jego przychylności) jest otaczanie szczególną czcią jego domu oraz jego pośredników. Niestety tymczasowo brak wam świątyni, w której moglibyście wznosić modły, tak że zostaje wam wywyższanie jedynego dostępnego dla was kapłana – Ciebie. Widać, że

większość ludzi niechętnie odnosi się do tej opcji - mają dość czczenia ludzi o wyższej pozycji, wewnątrz piramidy do tego samego zmuszała ich Rada. Być może te dwa światy nie różnią się od siebie tak bardzo jak im się wydawało?
Otrzymujesz **#19**.

Przejdź do paragrafu **106**.

104

Nie dajecie się zastraszyć, w końcu to tylko sterta losowych rzeczy. Znajdujecie wystarczająco stabilną ścieżkę i przechodzicie na drugą stronę. Przed wami ciągle rozciąga się ten sam, monotonny krajobraz. Asfalt staje się coraz bardziej popękany, aż ostatecznie jego rozkruszone szczątki wnikają w równie porowatą ziemię. Nie minęło wiele czasu, a z waszej prawej strony zauważyliście koryto wyschniętej rzeki. Idziecie wzdłuż tego naturalnego szlaku i po pewnym czasie na horyzoncie dostrzegacie rozległy kompleks budynków. Z braku jakichkolwiek innych elementów odniesienia podążacie w jego stronę. Dookoła panuje przytłaczająca cisza, jedyne słyszalne przez was dźwięki to te, których jesteście źródłem. Znudzony monotonnym krajobrazem i pogrążony we własnych myślach dopiero teraz zauważasz, że kilku Twoich ludzi ostro kaszle. Kiedy masz zarządzić postój, jeden z nich pada na ziemię i zaczyna się dusić! Jego ciało gwałtownie wykręca się w różne strony, bezskutecznie próbując zaczerpnąć odrobiny powietrza. Staracie się mu jakoś pomóc, ale wasze wysiłki nic nie dają. Był chłop i nie ma chłopa. Cała grupa zaczyna panikować, kolejna osoba pada na ziemię. Instynktownie rozkazujesz oddalenie się od tajemniczego kompleksu. Ciągnięcie krztuszącą się kobietę w stronę, z której przybyliście, jednak ten desperacki akt również nie przyniósł żadnego pozytywnego rezultatu. Biegniecie w stronę barykady przy przerażającym akompaniamencie dławiących się gardeł. Udaje wam się dotrzeć do blokady, którą bez zastanowienia pokonujecie. Tam czekacie na ludzi, którzy zostali nieco z tyłu i od razu ruszacie drogą z powrotem na

południe. Niektórzy mają problem ze złapaniem oddechu, ale w ciągu paru następnych godzin dochodzą do siebie. Wygląda na to, że nie unikniecie okrężnej drogi, a najgorsze jest to, że abyście mogli się tego dowiedzieć, ktoś musiał stracić życie. Niektórzy są z tego powodu smutni, inni zdenerwowani. Jedno jest pewne, lud spod piramidy nie jest zadowolony z podjętej przez Ciebie decyzji. Podążacie, więc na południe, gdzie znajdujecie drogę prowadzącą na zachód, przy odrobinie szczęścia, wkrótce odbijecie szerokim łukiem na północ omijając „przeklętą ziemię" i wrócicie na pierwotny kurs. W ten sposób wasza podróż wydłuża się o wiele, wiele, dni...
Otrzymujesz **#20**.

Przejdź do paragrafu **106**.

105

Nie chcesz podejmować niepotrzebnego ryzyka, zwłaszcza biorąc pod uwagę to, że teraz jesteś odpowiedzialny również za innych ludzi. Mimo, że będziecie musieli przebyć dłuższą drogę, kilkoro z nich odetchnęło z ulgą. I tak cofacie się na południe, aby przy najbliższej okazji odbić drogą na zachód. Stamtąd będzie wypatrywać odpowiedniej ścieżki, aby powrócić na swój pierwotny kurs. Tym właśnie sposobem wasza podróż wydłuża się o wiele, wiele dni.
Otrzymujesz **#21**.

Przejdź do paragrafu **106**.

106

Od dawna nie uzupełnialiście swoich zapasów, a zabrane z piramidy jedzenie powoli zaczyna się kończyć. W pewnym momencie ograniczyłeś porcje o połowę. Był to jedyny sposób, aby przedłużyć wasze szanse na znalezienie czegoś nowego do jedzenia. Kolejne dni mijały, a wam udawało się co najwyżej upolować jakiegoś małego futrzaka. W końcu nadszedł czas, w którym skończyły się wszelkie zapasy. Dzisiaj musisz zdecydować, kto napełni swój żołądek, a kto będzie głodować.

Najadasz się, wykorzystując przywilej lidera, a to co zostanie rozdzielasz między ludzi. **(107)**
Rezygnujesz ze swojego przydziału i wszystko co zostało rozdzielasz między ludzi. **(108)**

107

Swoją decyzję tłumaczysz tym, że jako jedyny jesteś gotowy na niespodzianki zewnętrznego świata. Ktoś musi dowodzić, a na pusty żołądek trudno podejmować najkorzystniejsze decyzje. Podczas kolejnych dni widzisz, jak niektórzy słaniają się na nogach, jednak pociesza Cię fakt, że nie jesteś jednym z nich.
Otrzymujesz **#22**.

Jeżeli posiadasz **#11**, przejdź do paragrafu **113**.
Jeżeli nie posiadasz **#11**, przejdź do paragrafu **109**.

108

Widzisz, że podjęta przez Ciebie decyzja pozytywnie wpłynęła na morale całej grupy. W ten sposób dowiedzieli się, że mogą na Ciebie liczyć. Sam się zdziwiłeś, jak bardzo zaczęło Ci zależeć na tych ludziach. Twoja duma stopniowo ustępowała poczuciu głodu. Kilka dni bez jedzenia sprawiło, że ledwo idziesz przed siebie, jednak wiesz, że jest to jedyna słuszna droga, tylko tam czeka na was jakakolwiek nadzieja.
Otrzymujesz **#23**.

Jeżeli posiadasz **#11** przejdź do paragrafu **113**.
Jeżeli nie posiadasz **#11** przejdź do paragrafu **109**.

109

Wydaje się, że wasza monotonna, męcząca tułaczka ciągnie się w nieskończoność. Widać, że niektórzy jadą na oparach. W pewnym momencie przechodzicie przez opustoszałe, zrujnowane miasteczko. Być może to za dużo powiedziane, wszystko przypomina raczej sterty gruzów połączone wyblakłymi ulicami. Jednak niektóre budynki albo chociaż pojedyncze ściany, przetrwały próbę czasu. Widząc je, wyobrażasz sobie, jak kiedyś mogło wyglądać to miejsce. Idziecie wzdłuż jednej z prostych ulic, kiedy nagle, naprzeciw wam, zza winkla wychodzi grupa uzbrojonych osobników. O nie. Ich łyse, wytatuowane czaszki złowieszczo mienią się w blasku słońca.

– Chyba nie myślałeś, że ta bezczelna zdrada ujdzie ci na sucho! Przecież już raz cię znalazłem, myślałeś, że drugi raz mi się nie uda? Zachciało się władzy, co?! Spójrz, co uczyniłeś z tymi biedakami!

To Echo wskazuje na Ciebie ostrzem, mówiąc te słowa, po czym natychmiastowo, razem ze swoją świtą, szybkim krokiem rusza w waszą stronę. Zdążyłeś jedynie krzyknąć swoim ludziom, aby przygotowali się do walki.

Jeżeli posiadasz **#23**, natychmiast przejdź do paragrafu **110**.

Jeżeli posiadasz co najmniej dwa z (**#15**, **#17**, **#18**, **#21**), przejdź do paragrafu **111**.

Jeżeli posiadasz mniej niż dwa z (**#15**, **#17**, **#18**, **#21**), przejdź do paragrafu **112**.

110

Tyle dni bez jedzenia zrobiło swoje, chociaż czujesz przypływ adrenaliny, to ledwo wymachujesz przed sobą maczetą i z wyjątkowym trudem odbijasz wymierzone przez strażników świątynnych ciosy. W amoku udało Ci się trafić jednego z nich, ale wątpisz, że wyrządziłeś mu jakąś poważniejszą krzywdę. Inkasujesz jeden cios, po czym kolejny i jeszcze jeden. Czujesz przeszywający ból w okolicach brzucha, jesteś cały zakrwawiony. Padasz na ziemię, świat dookoła zaczyna wirować, odgłosy walki, krzyki, wszystko jest jakby przytłumione. Jedyne co słyszysz wyraźnie, to wypowiadane przez, pochylonego nad Tobą, Echo słowa:

– Już po raz drugi mnie zawiodłeś. Co się z tobą stało? Myślałem, że będę miał z ciebie jeszcze jakiś pożytek, ale patrząc na twój stan, tym razem raczej nie miałem racji. Stałeś się swoim własnym cieniem. Na nic już się nie przydasz. Wszystko mogło potoczyć się zupełnie inaczej. Przy moim boku mogłeś być naprawdę kimś. Pamiętaj, że sam na siebie sprowadziłeś ten los. Niech Aira zmiłuje się nad twoją biedną duszą.

Nagle czujesz okropny ból w piersi. Metalowe ostrze długiego noża wtopiło się w Twoje ciało, aby za chwilę gwałtownie je opuścić. Nawet nie wiesz co stało się z Twoimi ludźmi. Czy stawiają opór, a może udało im się uciec? Niestety już się tego nie dowiesz. Rzeczywistość dookoła Ciebie zaczyna tracić kolory, wszystko powoli cichnie. Czujesz jak opuszczają Cię ostatki sił, czujesz strach, czujesz, że zaraz będziesz mógł w końcu odpocząć...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Jesteś tym, co jesz**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

111

Szykujesz się na odparcie szarży, kiedy nagle przed Ciebie wybiegają Twoi ludzie, z impetem uderzając w nadciągających przeciwników. Zupełnie jakby wstąpiły w nich nowe siły. W tłumie walczących dostrzegasz Echo, który ewidentnie nie spodziewał się tak zaciekłego oporu ze strony ludzi spod piramidy. Macie znaczną przewagę liczebną, więc szybko przytłaczacie świątynnych strażników tak, aby nie mieli jak wyprowadzać ciosów swoimi długimi kosami bojowymi. Rzucasz się w wir walki, wiedząc, że Twoi ludzie stoją z Tobą ramię w ramię.

Ulica opustoszałego miasteczka spłynęła krwią walczących po obu stronach ludzi. Wszędzie walają się rozczłonkowane i obite ciała. Pośród nich dostrzegasz człowieka, który był odpowiedzialny za to wszystko. Echo – już nigdy nikomu nie zaszkodzi, chociaż ostatnim razem też tak myślałeś, z takimi to nigdy nie wiadomo, na wszelki wypadek podchodzisz do niego i rąbiesz maczetą w jego wytatuowany łeb. Ograbiacie ciała strażników z broni i z niewielkiej ilości prowiantu, którą mieli przy sobie. To powinno wystarczyć na chwilowe stłumienie głodu, jednak jeżeli chcecie kontynuować swoją wędrówkę, musicie znaleźć poważniejsze zapasy.

Przejdź do paragrafu **113**.

112

Uzbrojeni w kosy bojowe strażnicy są coraz bliżej, przygotowujesz się więc na odparcie ataku. Liczebność jest po waszej stronie, być może jeżeli udałoby wam się ich przytłoczyć... Nagle dostrzegasz, jak niektórzy z Twoich ludzi opuszczają gardę i zaczynają uciekać w losowe strony świata.

– Co wy robicie?! Wracajcie tu, walczcie!

Pozostają bierni na Twoje wezwania. Pozostali widząc, jak topnieją wasze szeregi również rzucają się do ucieczki. Parę osób nie straciło ducha walki, jednak zostali szybko unieszkodliwieni przez Echo i jego świtę. Przez chwilę odpierasz ciosy świątynnych strażników, jednak szybko zostajesz otoczony. Jesteś ranny, zmęczony, a co najgorsze osamotniony. Przed szereg wychodzi Echo i zaczyna krążyć w miejscu, zwracając się do Ciebie.

– I na co ci to było? To wszystko mogło potoczyć się zupełnie inaczej. Mogliśmy osiągnąć wielkie rzeczy, znaczy, nie zrozum mnie źle, ja i tak je osiągnę... i to nawet z twoją pomocą. Jednak nie będziesz miał już na nic wpływu. Poddaj się, nie potrzebujemy dalszego rozlewu krwi.

Widzisz beznadziejność swojej sytuacji, chyba nie pozostaje Ci nic innego niż kapitulacja. Być może zostanie Ci okazana łaska, chociaż po tym, co zrobiłeś wcześniej, szczerze w to wątpisz. Odrzucasz swoją maczetę przed siebie i nie stawiasz jakiegokolwiek oporu.

– Nie chowam urazy, po prostu źle cię oceniłem. – Mówiąc to, Echo wbija Ci cienką igłę w szyję i wstrzykuje jakąś substancję.

Nagle świat dookoła Ciebie zaczyna wirować, wszystko rozmywa się coraz bardziej, aż w końcu padasz w objęcia błogiej nieświadomości.

Ze snu wybudza Cię złowrogie syczenie. Próbujesz je zignorować, co na dłuższą metę okazuje się być niezwykle uciążliwe. Z wielkim trudem udaje Ci się otworzyć oczy. Nie czujesz żadnej ze swoich kończyn! W dodatku Twoja głowa jest unieruchomiona. Próbujesz krzyczeć, jednak ciało Ci na to nie pozwala. Obserwujesz wszystko, co znajduje się w zasięgu Twojego wzroku. Jesteś w jakimś wysokim, rozległym pomieszczeniu. Po Twojej prawej i lewej stronie leży dwójka ludzi - wyglądają jakby spali. Umiejscowieni są na dziwacznych fotelach, z których wystaje mnóstwo poplątanych kabli. Wnioskujesz, że również znajdujesz się na takim siedzisku. Co gorsza za nimi, znajdują się kolejni. Nie masz pojęcia, ile może was tu być. Przerażony

znowu próbujesz wydusić z siebie jakieś słowa, zamiast tego z Twoich ust wydobywa się cichy jęk. Słyszysz zbliżające się kroki i po chwili widzisz pochylającego się nad Tobą kapłana.

– Nie bój się, już niedługo będzie po wszystkim.

Po raz kolejny strzykawka zatapia się w Twoim ciele. Świat staje się coraz bardziej niewyraźny. Gdzie jesteś? Co to za ludzie i co się z wami stanie? Niestety nie uzyskasz odpowiedzi na nurtujące Cię pytania. Twoje powieki opadają i ogarnia Cię ciemność. Nie docierają do Ciebie żadne bodźce z zewnątrz. Jeszcze przez chwilę w Twojej głowie tlą się chaotyczne myśli, jednak po chwili całkowicie gasną...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Sen rodzący rzeczywistość**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

113

Jesteście potwornie wyczerpani, jednak uparcie dążycie na północ. Szczęście, które opuściło was dawno temu, musiało zatoczyć ogromny krąg i jakoś do was wróciło. Idziecie wzdłuż rozległej, spokojnej rzeki. Płynąca w niej woda nadaje się do picia, poza tym jest pełna różnego rodzaju ryb. W miarę waszego przemieszczania się w dół rzeki cała dolina staje się coraz bardziej zielona, roślinność jest coraz bujniejsza, a dostrzegalna zwierzyna bardziej różnorodna. W końcu udało wam się przepędzić widmo permanentnego głodu. Po kilku dniach wędrówki, waszym oczom ukazuje się rozległy błękit. Dotarliście na wybrzeże. Twoi ludzie stają jak wryci, podziwiając spokojne morze poprzecinane lekkimi falami. Pewnym jest, że nigdy wcześniej nie widzieli czegoś takiego. Musisz przyznać, że ten widok jest dość satysfakcjonujący. Ich zachwyt piaszczystą plażą oraz morską bryzą daje Ci chwilę na przemyślenie kolejnego

kroku. Instynkt podpowiada Ci, że to nie koniec waszej wędrówki na północ, jednak skąd wytrzaśniesz cokolwiek do pływania po słonych wodach? Tego jeszcze nie wiesz. Rozglądasz się, w prawo, w lewo - nic, tylko piasek. Kiedy opuszczacie plażę, żeby znaleźć jakieś dobre miejsce na obóz, natrafiacie na dwójkę ludzi, którzy właśnie na nią wchodzą. Z początku nie wierzysz własnym oczom, ale nie da pomylić się go z nikim innym. Potężny dryblas o kruczo czarnych włosach – Ostry – człowiek, z którym mogłeś uciec od kapłanów jeszcze przed dotarciem do miasta. Też wygląda na zaskoczonego, żaden z was nie podejrzewał, że jeszcze zobaczy tego drugiego. Towarzyszy mu jakaś kobieta niosąca na plecach metalową tarczę o dziwnym kształcie. Ostry szturcha ją, po czym wykonuje kilka szybkich gestów rękami.

– Znacie się? A to ciekawe... – Tarczowniczka odpowiada, po czym mierzy Ciebie i Twoich ludzi wzrokiem.

Jeżeli posiadasz **#3** przejdź do paragrafu **114**.
Jeżeli nie posiadasz **#3** przejdź do paragrafu **115**.

114

Dwumetrowiec, z niesmacznym grymasem na twarzy, zaczyna żywo gestykulować w stronę swojej towarzyszki. Ta po chwili zwraca się do Twoich ludzi.

– Uważajcie na tego człowieka, nie można mu ufać.

– Ciągle gniewasz się za to, że wszczęłem alarm, gdy uciekłeś z obozu? Zrobiłem wtedy to, co uważałem za słuszne, aby utrzymać się na powierzchni – mówisz do Ostrego, próbując złagodzić sytuację.

Lud spod piramidy zaczyna coś szeptać między sobą. Wiadomość o tym, że „nie można mu ufać" otrzymana od pierwszych osób, które nie chcą was zabić, nie stawia Cię w dobrym świetle. Rozmowy szybko cichną, jednak niesmak pozostaje.
Otrzymujesz **#24**.

Przejdź do paragrafu **115**.

115

Pytasz nowo przybyłych, co sprowadza ich na wybrzeże jednak nie uzyskujesz satysfakcjonującej odpowiedzi. Mówią, że to nie Twoja sprawa. Nie spodziewałeś się niczego innego, ale warto było spróbować. Tłumaczysz im zaistniałą sytuację i to, że potrzebujecie jakiegoś transportu. Niestety nie mogą (albo nie chcą) udzielić wam żadnej pomocy, jedyne co zaoferowali to informacje. Nie jest to nic pewnego, ale ponoć na północny-zachód stąd znajduje się niewielki archipelag, na którym jest parę nowo założonych osad, pewnie i dla was znajdzie się tam miejsce. Ostatnimi czasy coraz więcej ludzi opuszcza kontynent, szukając swojego miejsca na ziemi. Po krótkiej rozmowie Ostry i jego towarzyszka ruszają w dalszą podróż, idąc wzdłuż linii brzegowej na wschód. Ich sylwetki stają się coraz mniejsze, aż w końcu całkowicie znikają wam z oczu. Wy tymczasem wyruszacie w przeciwną stronę, aby znaleźć lub, w najgorszym wypadku, zrobić jakąś łódź.

Niedługo potem natrafiacie na zrujnowaną chatkę rybaka. W środku nikogo nie ma, wygląda na opustoszałą od dłuższego czasu, jednak na zewnątrz przy brzegu leży podniszczony, niewielki korab. Jest przewrócony i ma kilka dziur, ale lepsze to niż nic. Powinien pomieścić waszą kilkunastoosobową grupę. Co prawda jego naprawa trochę zajmie, jednak lepsze to niż budowanie łodzi od podstaw. W ciągu najbliższych dni zajmujecie się naprawą łodzi oraz gromadzeniem jedzenia i wody. Przy pomocy kompasu ustalacie kurs, jeżeli do wyczerpania połowy zapasów nie dostrzeżecie do żadnego lądu, najprawdopodobniej wrócicie tutaj.

Jeżeli posiadasz co najmniej trzy z (**#14**, **#16**, **#19**, **#20**, **#22**, **#24**) przejdź do paragrafu **116**.
Jeżeli posiadasz mniej niż trzy z (**#14**, **#16**, **#19**, **#20**, **#22**, **#24**) przejdź do paragrafu **117**.

116

W chwili kiedy masz wejść na podest, kilkoro z Twoich ludzi zagradza Ci drogę.

– Co jest? – pytasz zdezorientowany.

Jeżeli posiadasz **#13**, przejdź do paragrafu **120**.
Jeżeli nie posiadasz **#13**, przejdź do paragrafu **121**.

117

Wchodzicie na pokład i odbijacie od brzegu. Kontynent za waszymi plecami staje się coraz bardziej odległy, aż w końcu zostawiacie go całkowicie za sobą. Podróż jest monotonna i nudna, a na dodatek na statku nie ma dostatecznej ilości miejsca, co skutkuje brakiem jakiejkolwiek prywatności. Pocieszacie się tym, że to wszystko tylko chwilowe niedogodności, że już niedługo sami będziecie mogli kształtować otaczającą was rzeczywistość. Tak też się stało. Minął nico ponad tydzień od wypłynięcia, a na horyzoncie ukazał wam się ląd. Przybijacie do brzegu i organizujecie grupę zwiadowców, która ma wybadać teren. W pobliżu znajduje się łagodne wzgórze, z którego szczytu widać panoramę rozległego lądu. Oprócz tego w oddali da się dostrzec inne wyspy - wygląda na to, że rzeczywiście jest to jakiś archipelag. Najważniejszym

jest, aby znaleźć jakieś źródło słodkiej wody, potem będziecie mogli zająć się innymi problemami. Idziecie nieco w głąb lądu, gdzie odnajdujecie jezioro, pomiędzy nim, a plażą zaczynacie rozstawiać obóz, aby później przeobrazić go w stałą osadę.

Jeżeli posiadasz **#13** przejdź do paragrafu **118**.
Jeżeli nie posiadasz **#13** przejdź do paragrafu **119**.

118

Udało wam się postawić kilka drewnianych budynków oraz niewielką świątynię dla Airy. Czasem nawiedzają Cię przedziwne sny z poplątanymi bożymi wskazówkami. Interpretujesz je tak trafnie, jak tylko potrafisz, by następnie wprowadzić te rady w życie. Po jakimś czasie do waszej wioski przypływają przedstawiciele z innych wysp, na których już wcześniej osiedliły się inne grupy ludzi. Na przestrzeni lat przyległa do was łatka religijnych dziwaków, co sprawiało, że nieczęsto gościliście kogoś z zewnątrz. Jednak jeżeli ktoś przybywał, to chciał zostać tutaj na stałe i zgłębiać głoszone przez Ciebie nauki. I tak wasza osada powoli, rozrastała się aby kiedyś osiągnąć znaczny wpływ na każdej z okolicznych wysp. A w centrum tego wszystkiego stałeś Ty – ten, który wyprowadził lud z ciemności, zastąpił pogłos i dotarł do wielkiej wody.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń ***Wagabundy****. To nosi nazwę* **Pogłos**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

119

Udało wam się postawić kilka drewnianych chat, na początek to powinno wystarczyć. Co jakiś czas do waszej wioski przybywał przedstawiciel z jakiejś innej wyspy, gdzie wcześniej osiedliła się jakaś grupa ludzi. Zazwyczaj byli przyjaźnie nastawieni i przywozili wam dary - czasem były to jakieś owoce, czasem ubrania, czasem narzędzia, jako wyraz ich chęci do pokojowego koegzystowania. Większość z tych osad współpracowało ze sobą, tworząc swego rodzaju unię stojącą w opozycji do Fortu – największego miasta w archipelagu, do którego nikt z zewnątrz nie miał wstępu. Na przestrzeni lat na waszą wyspę przybijali jacyś nieszczęśnicy, którym udało uciec się z kontynentu lub podróżnicy z wysp czy innych dalekich krain. Wszystkich niesprawiających problemów ludzi przyjmowaliście do swojej społeczności. I tak na przestrzeni lat wasza wioska rozrastała się, aż w końcu wypracowaliście sobie szacunek i zaufanie pozostałych ludów, które przyjęły was jako pełnoprawnego członka unii. W tym czasie często udawałeś się z niektórymi ze swoich ludzi w podróże na pobliskie wyspy, aby w przypadku tych zamieszkałych poznać ich mieszkańców, a w przypadku tych bezludnych obnażać ich tajemnice. Podczas tych przygód odkryłeś wiele niesamowitości tego świata - od zrujnowanych miast przodków po pierwotne, zamieszkałe przez cudaczne zwierzęta krainy. Z biegiem czasu zapuszczałeś się coraz głębiej w morze, gdyż każde kolejne odkrycie tylko podsycało Twoją ciekawość tego co może znajdować się w miejscach, których jeszcze nie odwiedziłeś...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Wyspiarskie powołanie**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

120

– Postanowiliśmy, że nie możesz z nami płynąć.

– Co?! To ja was tu sprowadziłem, to dzięki mnie wyszliście z tamtej dziury! Niewdzięcznicy. – Próbujesz przepchać się na pokład, jednak ludzki mur nie ustępuje.

– Jedyne za co jesteś odpowiedzialny, to sprowadzenie na nas tych wszystkich nieszczęść! Ty i ten twój fałszywy bóg – mówiąc to, spluwa na ziemię.

– Fałszywy?! Nie chcesz odwracać się od jego potęgi. Bez nas nie przeżyjecie ani jednego dnia na morzu. Może to ty powinieneś zostać. Tak, tak, to tylko twoje zdanie, niech lud przemówi ci do rozsądku. – Cisza. Ludzie siedzą w łodzi ze spuszczonymi głowami.

– Sam widzisz. Masz urojenia człowieku, przy tobie nie jest bezpiecznie.

Słysząc to, całkowicie tracisz cierpliwość i rzucasz się na swojego rozmówcę z pięściami. Zostajesz błyskawicznie odciągnięty. Człowiek, którego zaatakowałeś, wyciąga nóż i szybkim ruchem dźga Cię w brzuch, zanim inni zdążą wyrwać mu go z rąk. Padasz na ziemię, nad sobą słyszysz tylko „Dobra, zostaw go, wypływamy". Następnie składają podest i odbijają od brzegu. Nie reagują na Twoje błagania o pomoc. Leżysz na mokrym piasku i obserwujesz, jak ci niewdzięcznicy stają się coraz mniejsi i mniejsi, aż w końcu całkowicie znikają z Twojego pola widzenia. Przeklinasz ich imiona i życzysz im jak najgorzej, niech sczezną w morskich odmętach. Nie masz siły wstać - straciłeś dużo krwi, to chyba Twój koniec... Patrzysz na linię horyzontu, gdzie niebo zlewa się z wodą. Jedynie słońce ingeruje w ten spokojny, błękitny pejzaż. Jego blask przyjemnie ogrzewa Twoje, oziębione przez morską wodę, ciało. W tym blasku dostrzegasz coś znajomego, niesamowitego i pięknego. Czyżby sam Aira zszedł na ziemię, aby pomóc Ci ukarać heretyków, którzy odrzucili waszą pomoc? Wydaje Ci się, że jest coraz bliżej, już prawie możesz go dotknąć, zaraz poznasz jego prawdziwe oblicze, jednak najpierw musisz odpocząć...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Zbędny profeta**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

121

– Słuchaj, to nic osobistego, ale nie możesz z nami płynąć.

– Co? Przecież to ja wyciągnąłem was z piramidy! To dzięki mnie doszliście aż tak daleko!

– I dziękujemy ci za to, jednak twoje decyzje niejednokrotnie narażały nas na niebezpieczeństwo. Nie jesteś żadnym mitycznym „człowiekiem z zewnątrz", o którym tysiące razy opowiadała nam rada z piramidy. To było jedno z ich wielu, wielu kłamstw. Jesteś po prostu samolubnym skurwysynem, a takiego przywódcy nie potrzebujemy.

Zatkało Cię. Chcesz zacząć przepychać się na pokład, ale tamci ostrzegawczo chwytają za broń. Robisz krok w tył.

– To, że ty tak uważasz niczego nie zmienia! Ludzie, no powiedzcie mu, powiedzcie mu, że się myli, zabierzcie mnie ze sobą. – Cisza. Wszyscy na łodzi siedzą w milczeniu, z głowami wrytymi w pokład, aby uniknąć Twojego wzroku.

– Sam widzisz, przykro mi. Wierzę, że jakoś sobie poradzisz. – Mówiąc to, zaczynają odbijać od brzegu.

Padasz na kolana i krzyczysz za nimi: „Wracajcie! Ej! Ej! Nie zostawiajcie mnie tu!" Jednak bez skutku. Obserwujesz, jak statek staje się coraz mniejszy i mniejszy, aż w końcu całkowicie znika z Twojego pola widzenia. Nadal nie możesz uwierzyć w to, że ci niewdzięcznicy Cię zostawili. Zostałeś zupełnie sam. Znowu.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Mimowolny solista**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

122

Szybkim marszem udajesz się do świątyni i pytasz się pierwszego napotkanego kapłana o to, gdzie jest Echo. Z początku chce Cię zbyć, ale kiedy dostrzega desperację w Twoich oczach, okraszoną słowami zapewniającymi, że to sprawa najwyższej wagi posyła po niego jednego ze strażników, a Tobie każe zaczekać w świątyni. Kiedy spotykasz się z wysoko postawionym kapłanem, natychmiast mówisz mu o planach Szefa. W odpowiedzi ten wysyła kilku swoich podwładnych w miasto, jedni mają zebrać wszystkich z drugiej części miasta, inni zmobilizować jak największą ilość strażników przy Jasnej Bramie. Rozkazuje zamknąć bramę i bronić jej tak długo, jak to będzie możliwe. W tym czasie zabiera Cię do komnat pod świątynią i pokazuje całą maszynerię z bliska. Tłumaczy, że używali jej od dawna. Orgon pochłonięty z przeciętnego człowieka starczał na wyhodowanie roślin zdolnych wykarmić kilkadziesiąt osób przez kilka tygodni. Czasem trzeba poświęć osobę żeby uratować pięć. Można też poświęcić setki, aby uratować cały świat - to właśnie mają zamiar uczynić. Przy pomocy sporych pokładów życiowej energii chcą uformować nowego boga, sprowadzić Airę na ziemię. Atak może nastąpić w każdej chwili, więc czas gra tutaj kluczową rolę. Potrzebują jeszcze jednego katalizatora, osoby o wyjątkowo pokaźnych zasobach orgonu. Potrzebują Ciebie. Wcześniej Echo nie ufał Ci na tyle, aby powierzyć tak odpowiedzialne zadanie, jednak informując go o planowanym szturmie, rozwiałeś wszelkie wątpliwości. Czym prędzej przygotowujecie się do odprawienia ceremonii.

Przejdź do paragrafu **92**.

123

Tamara tłumaczy, że pójdziesz z nią poza miasto, gdzie będzie na was czekać bojowa grupa mieszkańców pobliskiej osady – Tartaku. W tym czasie Szef i jego ludzie przypuszczą szturm na Jasną Bramę, tym sposobem ściągając większość świątynnych strażników na siebie.

Wtedy wy przebijacie się przez mur z drugiej strony i dostajecie się bezpośrednio do świątyni. Brzmi łatwo i przyjemnie, co może pójść nie tak?

Dotarliście na miejsce, gdzie czekali na was porowaci mieszkańcy lasu. Nie są zbyt liczni, jednak ich potężna postura i groźna aparycja sprawiają, że cieszysz się, iż są po waszej stronie. Podchodzicie do zapory w miejscu najbliższym do świątyni, jesteście praktycznie u jej podnóża, jedyne co stoi wam na drodze to gruby, brudny mur. Przyglądasz mu się i dostrzegasz, że w kilku miejscach wyryte są skomplikowane zestawy symboli. Tamara podchodzi do przeszkody przykłada do niej dłoń i wypowiada jakieś niezrozumiałe dla Ciebie słowa.

– Idźcie!

Wystawiasz przed siebie rękę jednak - ku Twojemu zdziwieniu - nie napotykasz żadnego oporu. Dla pewności cofasz ją i wystawiasz jeszcze raz – to samo. Robisz więc krok do przodu, przez chwilę nic nie widzisz, jeszcze dwa i już jesteś po drugiej stronie. Niezła sztuczka, może kiedyś przyjdzie Ci się jej nauczyć. Za Tobą kolejno wyłaniają się wszyscy wojownicy, a na końcu sprawczyni tego niesamowitego czynu.

– Imponujące – mówisz spokojnie, nie chcąc odsłaniać swojego zachwytu.

Znajdujecie się w wąskiej uliczce za świątynią - nikogo tu nie ma. Ostrożnie obchodzicie jej ściany, aby dostać się do wejścia. Za waszymi plecami słyszycie odgłosy dzikiej walki, chyba udało im się przebić. Mizerna barykada za drzwiami kaplicy szybko ustąpiła pod naporem olbrzymiej siły tartaczan. Od razu kiedy wbiliście się do środka naskoczyła na was grupa uzbrojonych wyznawców Airy. Byliście gotowi na to, że nie wszyscy zostali wysłani do obrony bramy, tak że nie daliście się zaskoczyć. Większość waszych, związanych walką, została na górnym poziomie, a Ty, Tamara i kilku innych ruszyliście po kręconych schodach w dół, aby dostać się do hali, w której znajdowała się cała spaczona maszyneria. Tu również zostało trochę strażników, jednak ludzie z Tartaku skutecznie ich eliminują. Widzicie rozległe rzędy, nieprzytomnych, przytroczonych do siedzisk ludzi. Wszystkie kable wypływające z tych ustrojstw prowadzą do ciężkiego, metalowego rombu, w którym stoi czterech, pogrążonych w transie, kapłanów.

Ruszasz do najbliższych siedzisk, aby uwolnić podłączonych do niej ludzi. **(124)**
Ruszasz w stronę kapłanów, aby przerwać rytuał. **(125)**

124

Podbiegasz do najbliższego urządzenia i próbujesz uwolnić zagnieżdżonego w nim człowieka. W tym czasie Tamara zbliża się do kapłanów, jednak po drodze zostaje związana walką z kilkoma stróżami świątyni. Z całej siły ciągniesz za metalowe kleszcze jednak nie udaje Ci się ich rozewrzeć, uderzenia maczetą również na niewiele się zdają. Postanawiasz więc odłączyć kable. Po kilku szarpnięciach okazuje się, że są jakoś przytroczone do siedziska - odkręcanie ich zajęłoby zbyt dużo czasu. Nie mając innego pomysłu, po prostu przecinasz je swoim orężem. Kiedy tylko naruszyłeś strukturę grubego przewodu, wypływa z niego lepka, zielona maź doprawiona pląsającymi iskrami. Przez całe siedzenie przechodzi gwałtowny impuls. Niestety nie omija on nieprzytomnego mężczyzny, który natychmiast wygina się w bolesnym spazmie, po czym przestaje oddychać. Mimowolnie usmażyłeś tego biedaka. Błądzisz wzrokiem po ogromnym pomieszczeniu i zauważasz, że za masywnym rombem, w którym znajdują się kapłani, stoi jakaś konsoleta. Możliwe, że przy jej pomocy uda Ci się uwolnić pozostałych. Idąc w jej stronę, zauważasz, że przestrzeń nad kapłanami zaczyna wibrować, jakby było tam niezwykle gorąco. Z początku jest to ledwo zauważalne, jednak przybiera na sile z każdą sekundą. Niektórzy nieprzytomni zaczynają majaczyć i podświadomie próbują wyrwać się z żelaznych uścisków. Teraz złowrogiemu sykowi maszynerii towarzyszą jęki bólu i przerażenia, co razem tworzy nadnaturalnie niepokojącą mieszankę. Na Twojej drodze staje jeden ze strażników, z którym wdajesz się w pojedynek. Jest niezwykle szybki, udaje Ci się zablokować jeden cios, następny i... finta. Myślałeś, że kolejne uderzenie padnie z lewej strony, jednak to była tylko zmyłka. Nie zdążysz zareagować na czas. Widzisz, jak ostrze mknie ku Tobie, ale nagle na Twojego przeciwnika wbiega jeden z mieszkańców Tartaku, powalając go na ziemię. Otrząsasz się i dostrzegasz błyski światła wydobywające się z falującego powietrza nad wielkim rombem.

– Szybko! Kończy nam się czas! – słyszysz krzyk walczącej nieopodal Tamary.

Zabijasz jak największą liczbę ludzi podłączonych do siedzisk, aby ograniczyć transport orgonu. **(126)**

Mimo wszystko próbujesz dostać się do konsolety i przy jej pomocy jakoś przerwać rytuał. **(127)**

125

Biegniesz najszerszą ścieżką wijącą się między rzędami wypełnionych siedzisk, Tamara jest tuż za Tobą. Waszą drogę zagradza kilku stróżów świątyni, zmuszając do natychmiastowej konfrontacji. Widząc to jeden z pałętających się w pobliżu sługusów podbiega do znajdującej się za rombem konsolety i ciągnie za wystającą z niej wajchę. W tym momencie z masywnej metalowej konstrukcji wydobywa się podmuch gorącego powietrza, a znajdujący się w niej kapłani padają na kolana. Czegokolwiek nie robili, właśnie zostało to przerwane. Przy pomocy magicznych sztuczek Twojej towarzyszki, udało wam się pokonać problematycznych strażników. Teraz zmierzacie w stronę syczącego rombu. Jeden z kapłanów zdążył się otrząsnąć. W pośpiechu podbiega do maszynerii i zaczyna stukać w losowe (z Twojego punktu widzenia) przyciski. Następny, który doszedł do siebie błyskawicznie skacze w kierunku Tamary i rzuca się na nią. Pozostała dwójka jest zdezorientowana, nie wiedzą co się dzieje.

Pomagasz Tamarze. **(128)**
Starasz się wyeliminować dwóch kapłanów, którzy jeszcze nie doszli do siebie. **(129)**

126

Chociaż w głębi duszy wiesz, że to jedyna dostępna opcja, to rozpoczęcie rzezi na niczego nieświadomych ludziach nie przychodzi Ci łatwo. Część z nich musi umrzeć, aby reszta miała szansę przetrwać, w przeciwnym wypadku wszyscy straciliby życie. Jakoś zmuszasz samego siebie do wykonania tego niechlubnego zadania, wymachujesz swoją maczetą w lewo i prawo, przecinając jak największą ilość grubych kabli i nieruchomych ciał. Starasz się nie patrzeć na twarze swoich ofiar, jednak widok nienaturalnie wyginających się z bólu ciał wcale nie jest lepszy. Czujesz, że ten obraz będzie prześladował Cię do końca życia. Po chwili rąbania zauważasz, że błyski światła ustały, a zaraz potem wielki blaszany romb zaczyna wypuszczać z siebie duże ilości sprężonego powietrza. Znajdujący się w nim kapłani błyskawicznie

mizernieją, jakby starzeli się w zastraszająco szybkim tempie, aż w końcu pozostają po nich jedynie kości obleczone wyschniętą skórą niczym ludzkie rodzynki. Widząc to zastygasz w miejscu, zadyszały i ubabrany krwią. To już koniec, udało wam się powstrzymać kapłanów, ale jakim kosztem? To zwycięstwo smakuje niezwykle gorzko.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Wysoka cena**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

127

Podchodzisz do buczącego kokpitu, na którym znajduje się multum przetartych, matowych przycisków o różnych wielkościach i kształtach. Nie masz pojęcia, jak działa cała ta maszyneria, więc instynktowne wciskasz największy przycisk. Czekasz parę sekund, w ciągu których wydobywające się znikąd rozbłyski ustabilizowały się, oświetlając całe pomieszczenie, jednak nie widzisz żadnych innych zmian. Na wszelki wypadek jeszcze raz przyciskasz ten sam guzik – znowu nic. Zawodzenie przytroczonych ludzi zmienia się w coraz głośniejsze krzyki, tym samym nienaturalny blask zajmuje coraz większą przestrzeń. Powietrze gęstnieje, jest Ci coraz ciężej wykonywać jakiekolwiek ruchy. W panice zaczynasz wciskać losowe przyciski, jednak jest już za późno. Przybył...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń ***Wagabundy***. *To nosi nazwę* **Przepraszam za spóźnienie**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów*

w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!

128

Instynktownie ruszasz na pomoc swojej towarzyszce. Zaangażowany w walkę przeciwnik nie zdążył zareagować na Twój atak. Gwałtownie zatapiasz ostrze w jego plecach. Tamara od razu chwyta go obiema dłońmi za głowę, mamrocze coś pod nosem i w tym momencie wstrząsa nim jakiś impuls. Kapłan pada na ziemię. Widząc, jak błyskawicznie się z nim uporaliście, pozostała dwójka zebrała się do ucieczki. Ich cały plan legł w gruzach, jedyne co mogą uratować to własne życia, jednak to też nie okaże się proste, gdyż z górnego poziomu świątyni schodzi garstka ludzi z drugiej części miasta. Czyli już udało im się przebić. Kapłani wpadają prosto na nich. W tym czasie wy obezwładniacie osobnika stojącego przy maszynerii.

– Twoją jedyną szansą na przeżycie jest uwolnienie tych wszystkich ludzi, jasne?! – rzuca groźnie Tamara.

Zrezygnowany i przestraszony żarliwiec przystaje na tę propozycję. Wklepuje jakieś skomplikowane sentencje, po pewnym czasie żelazne uściski spaczonych prycz ustępują. Udało wam się pokrzyżować złowieszcze plany wyznawców Airy, tym samym uratowaliście wielu ludzi. W niedalekiej przyszłości zajmą oni miejsca kapłanów i ich podwładnych w nowym, wolnym od krwiożerczego fanatyzmu mieście. Mieście, które nosi imię tego, który niemalże stał się przyczyną jego zagłady.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Apostazja**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

129

Doskakujesz do dwóch chwiejących się na nogach kapłanów i zamachujesz się maczetą na jednego z nich. Ten niespodziewanie wystawia przed siebie rękę i nagle czujesz ogromną siłę uderzającą w Twoją pierś. Odlatujesz kilka metrów do tyłu. Ledwo możesz złapać oddech, mogłeś się domyśleć, że ta dwójka ma jakieś niespodzianki w zanadrzu. Z wielkim trudem znowu wracasz do pionu. Naprzeciwko Ciebie, w gotowości, stoją rozwścieczeni wyznawcy Airy. Obaj nie ruszają się z miejsca i cicho wypowiadają jakieś, niezrozumiałe dla Ciebie, słowa.

Jeżeli posiadasz **#5**, przejdź do paragrafu **130**.
Jeżeli nie posiadasz **#5**, przejdź do paragrafu **131**.

130

Zanim zdążysz jakkolwiek zareagować, w Twoją stronę mkną pociski płonące zielonym ogniem, wytworzone przez przeciwników. Nie masz szansy na żaden unik, przygotowujesz się na zainkasowanie uderzenia, jednak to nigdy nie nadchodzi. Magiczne strzały rozpływają się tuż przed Twoim nosem, jakby rozbiły się na niewidzialnej ścianie. Czujesz jedynie miarowe pulsowanie w okolicach piersi. To złoty medalion przedstawiający kotwicę! Nie sposób powiedzieć, kto jest bardziej zdziwiony: kapłani, którzy dostrzegli, że ich ataki nie działają, czy Ty dowiedziawszy się o tym, że ten medalion naprawdę działa. Nigdy nie spodziewałbyś się po tamtym kloszardzie tego, że nie chce Cię oszukać. Cóż, świat jest pełen niespodzianek. Żarliwcy jeszcze przez chwilę ciskają w Ciebie zielonymi strzałami, które raz po raz roztrzaskują się na barierze tworzonej przez medalion. Czując swoją nietykalność, dziarsko idziesz w ich stronę, aby następnie wysłać ich na tamten świat.

Tamara również uporała się ze swoim przeciwnikiem, Szef i jego ludzie przebili się przez Jasną Bramę, większość kapłanów i ich sługusów poległa - a ci, którym udało się przeżyć, zostaną na zawsze wygnani z miasta, a ich kwatery przypadną ich niedoszłym ofiarom.

Udało wam się powstrzymać chore zapędy wyznawców Airy. Miasto zostało uwolnione z autodestrukcyjnych fanatycznych szponów. Czy zostaniesz tutaj, aby pobierać nauki od Tamary, czy zaczniesz pracować dla Szefa, a może po prostu wyruszysz dalej – w swoją stronę? Jeszcze nie podjąłeś ostatecznej decyzji. Jedyne czego jesteś pewien to, że musisz znaleźć quasi-menela, który wcisnął Ci ten medalion i podziękować mu za uratowanie życia.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Złota kotwica**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

131

Zanim zdążysz jakkolwiek zareagować, w Twoją stronę mkną pociski płonące zielonym ogniem, wytworzone przez Twoich przeciwników. Nie masz szansy na żaden unik, przygotowujesz się na zainkasowanie uderzenia. Czujesz jak ogromna siła łamie Ci kości i odrywa kawałki mięsa z ciała. Ponownie padasz na ziemię. Ostatnie co widzisz, to stojący nad Tobą żarliwiec, który ciska jednym z pocisków prosto w Twoją głowę. Egzekucja była błyskawiczna. Co stało się z Tamarą, Szefem i kapłanami? Co stanie się z uwięzionymi ludźmi? Niestety już nigdy się tego nie dowiesz...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Szybka śmierć**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

132

Jesteś... gdzieś. Trudno Ci określić jakiekolwiek punkty odniesienia, wszystko wydaje się być niestabilne i płynne, ciągle zmieniające formę. Jedynym obiektem, który sprawia wrażenie wyraźnego, jest stojąca przed Tobą postać. Jest nieco wyższa od Ciebie. Ma kolorowe włosy i nienaturalnie długie, ale umięśnione, zdeformowane, czarne ręce.

– Kogo my tu mamy? – odzywa się niskim, potężnym głosem.

Po jego twarzy widzisz, że jest zaskoczony. Jednak szybko przybiera pewną siebie maskę. Chociaż – poza mocarnymi rękoma – wygląda jak człowiek, jest w nim coś złowieszczego, nieludzkiego.

– Chyba zabłądziłem – z trudem udaje Ci się coś z siebie wykrztusić.

– Ha ha ha. Chyba tak, ale gdzie moje maniery. Ludzie mówią o mnie Percival. Możemy sobie pomóc. – Zamieniasz się w słuch. – Wyprowadzę cię stąd, ale pod jednym warunkiem. Kiedy wrócisz na powierzchnię, będziesz musiał coś dla mnie znaleźć. Chociaż tak naprawdę znajdziesz to dla siebie, jednak ja też na tym skorzystam.

– Co to takiego?

– Źródło niewyobrażalnej potęgi, rzecz, która nadaje sens istnienia temu, który ją posiada. OGNIWO. Jedyne co musisz zrobić, to dać mi się poprowadzić...

Nigdy nie słyszałeś o czymś takim jak ogniwo, a ten byt nie wzbudza Twojego zaufania, z drugiej jednak strony jeżeli mówi prawdę, mógłbyś dużo na tym zyskać.

– Powiedz mi co i jak i jesteśmy umówieni. **(138)**

– Nie nabiorę się na twoje sztuczki. Sam sobie poradzę. **(139)**

133

Oczy rybaka zaświeciły się, a na jego twarzy zagościł najszczerszy uśmiech. Wręczasz mu wisiorek ze złotą kotwicą.

– Dobrze robisz, ten medalion jest potężny, ale nie aż tak jak to, co być może uda ci się znaleźć.

Te słowa nieco zbiły Cię z tropu. Jak to potężny? To on coś w ogóle robi? No trudno, słowo się rzekło. Stoicie naprzeciwko siebie, czekasz na to, aż rybak przekaże Ci jakieś informacje, zamiast tego daje Ci znak, abyś podszedł jeszcze bliżej, jakby w obawie, że ktoś was usłyszy. Nachylasz się w oczekiwaniu na szepty, ale zamiast tego otrzymujesz niespodziewany pocałunek. W tym momencie w Twojej jaźni zostaje zaszczepiona pewna myśl. Rozbłyska, pochłaniając wszystkie Twoje zmysły. Dostrzegasz to. OGNIWO. Jest przepiękne! Nie do końca rozumiesz jego kształt, ale poznałeś jego energię, będziesz wiedział, gdzie podążać aby je znaleźć. Czujesz bijącą od niego potęgę. Jeżeli uda Ci się je znaleźć, staniesz się niezwyciężony! W jednej sekundzie Twoja wizja się kończy, znowu stoisz na zamarzniętym jeziorze. Żegnasz się z rybakiem, który wskazuje Ci drogę do miejsca, gdzie znajduje się Tamara. Podążasz w jej stronę jednak z tyłu głowy ciągle czujesz wyraźną, chociaż w jakiś sposób delikatną obecność ogniwa, jakby było bardzo, bardzo daleko...
Tracisz **#5**. Otrzymujesz **#25**.

Przejdź do paragrafu **148**.

134

Niepocieszony rybak wzrusza ramionami i znowu siada na miejsce. Ewidentnie nie ma ochoty z Tobą rozmawiać, więc ruszasz dalej. Suniesz po gładkim lodzie, ściskając w rękach

medalion ze złotą kotwicą. Nie zauważyłeś, kiedy otaczające Cię ośnieżone skały ustąpiły miejsca roślinnej gęstwinie.

Przejdź do paragrafu **135**.

135

Przeciskasz się przez liściastą gęstwinę i w końcu natrafisz na otoczone skałami jeziorko. Słyszysz akompaniament wody spadającej z kilkumetrowego wodospadu, na którego szczycie stoi ogromny, majestatyczny żółw. Jego skóra jest brązowa, skorupa szara, z wyraźnymi wypustkami, a spojrzenie przenikliwe, pełne mądrości i zrozumienia. Czujesz, że kiedy na Ciebie patrzy, czyta Cię jak otwartą książkę, w kilka sekund prześwietlił całe Twoje życie. Lekkim skinieniem głowy zaprasza Cię na szczyt. Instynktownie wskakujesz do sadzawki i, niczym ryba anadromiczna, płyniesz w górę rzeki. Ignorujesz prawa fizyki i płyniesz pionowo do góry, sunąc po wzburzonej tafli wodospadu. Stajesz obok gadziego mędrca i dopiero teraz zauważasz, że jest naprawdę wielki, dużo wyższy od Ciebie. Spogląda pytająco, jakby chciał zakomunikować „jesteś gotów?". Odpowiadasz mu skinieniem głowy. W tym momencie zostajesz przemieniony w biały sześcian i zrzucony z powrotem na dół. Z pluskiem wpadasz do jeziorka i powoli opadasz na dno. Leżysz tam bardzo długo, nie masz pojęcia, ile czasu minęło. Z zewnątrz nic do Ciebie nie dociera, jednak wewnątrz sześcianu dzieje się mnóstwo rzeczy. Zderzają się w nim różne idee i myśli, odbijają się od siebie nawzajem oraz od krystalicznie białych ścian.

W końcu, po wielu – godzinach? dniach? latach? – a być może po paru sekundach, ogromny żółw wyławia Cię z wody i zmienia z powrotem w człowieka.

– Czy rozumiesz, o co chodzi w życiu? – Pyta niskim i spokojnym głosem.

– Nie, ale tę tajemnicę pragnę odkryć na własną rękę. **(143)**

– Nie, czy mógłbyś zdradzić mi tę tajemnicę? **(144)**

– Rozumiem. **(145)**

136

Źródło wymachuje swoim ogono-szczypcem i wskazuje Ci przejście do miejsca, w którym znajduje się Tamara.

Przejdź do paragrafu **148**.

137

Źródło wymachuje swoim ogono-szczypcem, tym samym otwierając portal. Przechodzisz przez niego, jaskinia zostaje za Twoimi plecami, a dookoła Ciebie rozpościera się bujna roślinność.

Przejdź do paragrafu **135**.

138

– Wybornie, zaraz wszystko ci pokażę. – Uśmiecha się, wyciągając w Twoją stronę ciemną łapę.

Chwytacie się za przedramiona, w geście braterskiego przywitania i w tym momencie czujesz, jak pod Twoją skórę wpełza nieokiełznana, obca energia. Czujesz się, jakby Twoja prawa ręka płonęła, ból jest niewyobrażalny, jednak jest w nim coś niepokojąco pociągającego, zwiastun przyszłej potęgi. Kiedy niewielki impuls tej niesamowitej aury dociera do Twojego mózgu doznajesz olśnienia. Zauważasz to. OGNIWO. Jest przepiękne! Nie do końca możesz określić jego kształt, ale poznałeś jego energię, będziesz wiedział gdzie podążać, aby je znaleźć.

Czujesz bijącą od niego potęgę. Jeżeli uda Ci się je znaleźć, staniesz się niezwyciężony! Nie będzie dla Ciebie rzeczy niemożliwych. Gwałtowna wizja dobiega końca, stoisz przed Percivalem, który kształtuje Twoją drogę, prowadzącą do Tamary.

– Już cię tu nie ma. Nie zapomnij dotrzymać swojej części umowy. Chociaż wątpię, abyś był w stanie oprzeć się tej pokusie.

Wchodzisz na ścieżkę, która prowadzi Cię z powrotem do niedawno poznanej kobiety. Jedna rzecz nie daje Ci spokoju. To świdrujące uczucie z tyłu głowy, wyraźnie wyczuwalna obecność ogniwa. Jest bardzo, bardzo daleko, ale wiesz, że już na Ciebie czeka, wiesz, że nie da Ci spokoju, dopóki go nie odnajdziesz...

Otrzymujesz **#25** oraz **#26**.

Przejdź do paragrafu **148**.

139

– Z takim nastawieniem na nic mi się nie przydasz. Zejdź mi z oczu!

Z jego potężnych ramion wydobywa się czarna mgła, jakby rozprzestrzeniająca się ciemność. Otacza Cię i sekundę później znika, jak gdyby nigdy nic, ale Ty jesteś już w zupełnie innym miejscu. Przez jakiś czas błądzisz po ogromnym domu, raz po raz otwierając skrzypiące drzwi, aż w końcu w oddali dostrzegasz pochyloną nad czymś postać Tamary.

Przejdź do paragrafu **148**.

140

– Hmmmmm. Być może znam kogoś, kto mógłby ci pomóc. Widzisz tamte drzwi? Za nimi znajdziesz pewne odpowiedzi, jednak możliwe, że zrodzą one w twojej głowie jedynie więcej pytań. Będziesz musiał to zaakceptować.

Wskazuje na solidne dębowe wrota. Jesteś pewien, że jeszcze przed sekundą ich tu nie było. Ciągle czujesz się nieswojo, więc dziękujesz rybakowi lekkim ukłonem i przechodzisz przez drewniane wrota, które prowadzą Cię do porośniętego kolorowymi roślinami, tropikalnego lasu.

Przejdź do paragrafu **135**.

141

Rybak spogląda Ci głęboko w oczy.

– Widzę, że jesteś prawdziwym odkrywcą i szanuję to. Przekażę ci coś, co być może ukierunkuje twoje przyszłe kroki. Potraktuj to jako prezent.

Delikatnie dotyka Twojej głowy. W tym momencie w Twojej jaźni zostaje zaszczepiona pewna myśl. Rozbłyska, pochłaniając wszystkie zmysły. Dostrzegasz to. OGNIWO. Jest przepiękne! Nie do końca rozumiesz jego kształt, ale poznałeś jego energię, będziesz wiedział gdzie podążać, aby je znaleźć. Czujesz bijącą od niego potęgę. Jeżeli uda Ci się je znaleźć, staniesz się niezwyciężony! W jednej sekundzie Twoja wizja się kończy, znowu stoisz na zamarzniętym jeziorze. Nie rozumiesz tego, co się stało, jednak nie możesz wyrzucić z głowy tego obrazu. To ciągłe poczucie z tyłu głowy świadczące o tym, że ogniwo już na Ciebie czeka. Nie jesteś do końca pewien, co to jest, jednak wiesz, że jego moc jest w stanie na nowo ukształtować całe Twoje życie. Dziękujesz rybakowi za podarunek i ruszasz dalej przed siebie.
Otrzymujesz **#25**.

Przejdź do paragrafu **148**.

142

– W porządku. Idź dalej tą drogą, a niebawem ją znajdziesz.

Nie chcesz sztucznie przedłużać tego spotkania, więc ruszasz przed siebie, sunąc po ośnieżonym lodzie. Po pewnym czasie otaczające Cię skały i zimno ustępują ścianom rozległego korytarza, na którego końcu dostrzegasz pochyloną nad czymś Tamarę.

Przejdź do paragrafu **148**.

143

– Dobrze więc, niech tak będzie. Pokażę ci coś, co ci pomoże. Chociaż wcale nie będziesz musiał tego użyć.

Z oczu żółwia wystrzeliwują wiązki kolorów, które wnikają w Twoje ciało. W tym momencie w Twojej jaźni zostaje zaszczepiona pewna myśl. Rozbłyska, pochłaniając wszystkie zmysły. Dostrzegasz to. OGNIWO. Jest przepiękne! Nie do końca rozumiesz jego kształt, ale poznałeś jego energię, będziesz wiedział gdzie podążać, aby je znaleźć. Czujesz bijącą od niego potęgę. Być może jest to odpowiedź na wszystkie nurtujące Cię pytania. W tej sekundzie gwałtowna wizja się kończy. Jak gdyby nigdy nic się nie stało. Jednak pozostawiła po sobie wyraźne piętno, to uczucie z tyłu głowy świadczące o tym, że ogniwo gdzieś tam jest i już na Ciebie czeka. Jest bardzo, bardzo daleko, jednak nieprzerwanie słyszysz zew jego osobliwej energii. Mędrzec żegna się z Tobą i pokazuje drogę, dzięki której wrócisz z powrotem do Tamary.

Otrzymujesz **#25**.

Przejdź do paragrafu **148**.

144

– Mmmmm. Istnieje taka możliwość, mógłbym przekazać ci część mojej wiedzy, jednak musisz mieć na uwadze, że to nie będzie łatwa nauka. Będziesz musiał się jej całkowicie poświęcić, zapomnieć o swoim dawnym życiu, zapomnieć o dawnych znajomościach i przyzwyczajeniach... przynajmniej na jakiś czas. Bardzo długi czas. Jesteś gotowy na takie oddanie? – mówi do Ciebie niskim, kojącym głosem, a jego twarz jest śmiertelnie poważna.

– Jestem gotów. **(146)**

– To się nie uda, mam jeszcze parę spraw do załatwienia. **(147)**

145

Twarz żółwia jakby posmutniała, pokręcił głową z dezaprobatą.

– Tego się obawiałem... Nie próbuj oszukiwać sam siebie. Nie jesteś gotów.

Mędrzec daje Ci swoje błogosławieństwo i życzy powodzenia w nadchodzących poczynaniach. Jednocześnie ma nadzieję, że z tej lekcji wyniosłeś coś przydatnego. Żegna się z Tobą i pokazuję drogę, którą możesz wrócić do czekającej Tamary.

Przejdź do paragrafu **148**.

146

– Widzę, że twoje intencje są szczere. Chodź za mną.

Podążasz za gadzim mędrcem, który wkrótce stanie się Twoim nauczycielem. Zostawiasz za sobą swoje dotychczasowe życie, jednak jest to poświęcenie, na które jesteś gotów. Droga ku oświeceniu będzie ciężka, wyboista i pełna trudnych wyborów, i właśnie to czyni ją wartościową. Poznasz odpowiedzi na pytania, które nigdy nie skaziły myśli zwykłego śmiertelnika. Odwieczne tajemnice przestaną być dla Ciebie tajemnicami, a Twoje życie wzniesie się na zupełnie nową płaszczyznę.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Ku zrozumieniu**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

147

– Rozumiem, nie jest to ścieżka odpowiednia dla każdego. Mam nadzieję, że podczas twoich przyszłych poczynań odnajdziesz odpowiedzi na nurtujące cię pytania. Nie będę cię dłużej zatrzymywał, wracaj do swojego stabilnego świata. Powodzenia. – Po tych słowach ukazuje Ci ścieżkę, która prowadzi do czekającej Tamary.

Przejdź do paragrafu **148**.

148

– Zuch! Wiedziałam, że sobie poradzisz. Wszystko jest na swoim miejscu.

Przed wami otwiera się kolorowy portal strzelający iskrami na lewo i prawo. Masz pewne wątpliwości co do tej podróży, ostatni raz był bardzo... intensywny. Jednak myśl o pozostaniu tutaj popycha Cię do zrobienia kroku w przód.

Pojawiacie się w rozległym pomieszczeniu. Czujesz się nieswojo, jakbyś nie był do końca sobą. Chcesz spojrzeć na swoje dłonie, jednak nie jesteś w stanie ich dostrzec. W Twojej głowie rozlega się przytłumiony głos Tamary: „Spokojnie, nie mogą nas zobaczyć". Przechadzasz się (albo raczej przesuwasz, gdyż nie jesteś w stanie wyczuć swojego ciała) po hali, co chwila mijając jakiegoś nieświadomego Twojej obecności strażnika. Większość pomieszczenia zajmuje mnóstwo dziwacznych prycz. Wszystkie posiadają ruchome chwytaki, mające zapewne unieruchomić ręce, głowę i talię leżącej osoby, wszystko okraszone jest obfitym okablowaniem. Przewody kilku sąsiadujących siedzisk spotykają się w sporym, syczącym, metalowym pudle, z którego również wystają jakieś kable, które wiją się po podłodze niczym chaotyczne węże, uchodzące nie wiadomo gdzie. Na większości siedzisk leżą jacyś ludzie, rozpoznajesz kilkoro z nich, byłeś z nimi w Baharnie. Pośród normalnie wyglądających śpiących znajdują się również pojedyncze wychudzone czy wręcz „wysuszone" osoby. Czy Ciebie też czekałby taki los? Twoje nogi nagle się uginają, hamując impet niespodziewanego upadku. Czujesz się, jakbyś wpadł w swoje własne ciało i zanim zdążyłeś się zorientować, rozległa, wypełniona nieświadomymi ludźmi hala zmieniła się w zwykłe, domowe pomieszczenie.

– Spokojnie, jesteśmy z powrotem w bezpiecznym miejscu.

– Co to było? Co to za maszyneria? – pytasz zdumiony.

– Nie wiemy, jak dokładnie działa, wiemy jednak, że ma na celu pozbawić tych ludzi ich życiowej energii, co bezpośrednio prowadzi do śmierci. A to wszystko w imię sprowadzenia ich fałszywego boga na ziemię. Niezależnie od tego, czy przyzwanie powiedzie się, czy nie, ci ludzie stracą życie. Nie możemy do tego dopuścić. Ci szaleńcy stanowią zagrożenie dla całego miasta! Wszystko rozstrzygnie się dzisiaj. Musisz zadecydować, czy stoisz po stronie zdrowego rozsądku, czy krwiożerczego fanatyzmu! Wszystko jest gotowe, nawet zmutowani mieszkańcy Tartaku zgodzili się nam pomóc, wszyscy dookoła mają dość wyniszczającej działalności kapłanów.

To co ujrzałeś, doszczętnie Tobą wstrząsnęło. Nieszczęścia spotykające obcych dla Ciebie ludzi rzadko zaprzątały Twoje myśli, jednak nigdy nie widziałeś przedsięwzięcia na tak dużą skalę. Jeżeli nie pokrzyżujecie chorych, kapłańskich ambicji, dojdzie do ludobójstwa. Coś podpowiada Ci, że pomagając tym ludziom, wypełnisz swoje przeznaczenie. Może to zwykłe współczucie, a może i coś więcej...

Nie jesteś w stanie zostawić tych ludzi na pastwę losu. **(123)**
Jeżeli posiadasz **#8**, możesz zdecydować się na pójście w swoją stronę, zostawić to wszystko za sobą, odnaleźć Majstra i opuścić Kontynent. **(149)**
Jeżeli posiadasz **#25**, możesz ulec dziwnemu uczuciu, które nie daje Ci spokoju. Możesz zostawić wszystko za sobą i ruszyć na poszukiwania ogniwa. **(150)**

149

To co zobaczyłeś, umocniło Cię w przekonaniu, że Kontynent staje się coraz bardziej niebezpieczny, a egzystujący tu ludzie wchodzą coraz głębiej w otchłań szaleństwa. To tylko kwestia czasu, kiedy jakiś maniak dopadłby i Ciebie. Postanawiasz się ratować i opuścić to miejsce. Pomóc w tym może osoba, o której wcześniej mówili Ci Sara i Ostry. Człowiek, którego zwą Majstrem.

Wędrujesz na wschód, gdzieniegdzie wypytując się dyskretnie o tego człowieka. Mija wiele dni, a Ty nie uzyskałeś żadnych przydatnych informacji. Zaczynasz wątpić w słuszność podjętej decyzji. Jednak pewnego razu, kiedy przemierzałeś porośnięte powykręcanymi krzewami skalne wzniesienia, dostrzegłeś grupkę postaci. Kiedy tylko podszedłeś bliżej, czwórka z nich odwróciła się w Twoją stronę z podniesionymi karabinami! Z pozoru wyglądali jak ludzie, jednak ich pokryte metalem ciało, krótkie gwałtowne ruchy oraz nigdy nie zamykające się oczy zasiały w Tobie pewną wątpliwość. Instynktownie unosisz ręce nad głowę.

– Co cię sprowadza na takie pustkowie człowieku? – pyta ostatnia postać, która wygrzebuje z ziemi jakiś korzeń.

– Szukam pewnego człowieka, Majstra.

W tym momencie Twój rozmówca wstaje z kolan, otrzepuje ręce z ziemi i odwraca się w Twoją stronę. Jest to starszy mężczyzna o brudno-siwych włosach i zaniedbanym zaroście.

– Właśnie go znalazłeś, w czym mogę pomóc?

– Słyszałem, że wiesz jak dostać się do Fortu.

– Ha! Oczywiście, że wiem, ale ci nie powiem. Nie próbuj mnie przekonywać, po prostu nie ma takiej opcji. Kilka dni temu wysłałem tam dwójkę ludzi, a co za dużo to nie zdrowo.

– Jedna osoba w tę czy we tę, chyba nie zrobi aż takiej różnicy.

– I tu się mylisz, chłopcze. Poza tym obowiązują mnie pewne zasady. Jak już mówiłem – nie ma takiej opcji. Co najwyżej mogę dać ci trochę wody na twoją dalszą podróż, mam jej pod dostatkiem.

– Nie możesz mi tego zrobić! Ja już tu dłużej nie wytrzymam! Muszę opuścić to przeklęte miejsce.

Majster gładzi się po pomarszczonym czole, jakby manifestował swoje zastanowienie, po czym, łagodnym tonem, zwraca się do Ciebie:

– Słuchaj, dobrze ci z oczu patrzy, ale niestety to nie wystarczy, do Fortu cię nie wpuszczą, ale mogę dać ci pewną wskazówkę. Nie ty jeden wpadłeś na pomysł opuszczenia Kontynentu, przez ostatnie lata dużo się pozmieniało. Na północy powstaje coraz więcej osad. Na pobliskich archipelagach również, powiem tyle – Fort nie jest jedyną opcją. Moja ostatnia rada dla ciebie to podróż na wybrzeże.

Postanawiasz skorzystać z rady łowcy i wyruszyć na północ, aby potem tam szukać drogi, dzięki której opuścisz Kontynent. **(151)**
Próbujesz siłą wydobyć informacje o Forcie. **(152)**

150

Obietnica wiedzy i potęgi nie daje Ci spokoju. To jest Twój priorytet! Wszystko inne nie ma znaczenia - ta przywołująca Cię aura nie może kłamać. Jej tajemnica czeka na odkrycie!

Jeżeli posiadasz **#26**, przejdź do paragrafu **158**.
Jeżeli nie posiadasz **#26**, przejdź do paragrafu **157**.

151

Pokornie odchodzisz z tym, co masz. Następne tygodnie mijają Ci na wyczerpującej wędrówce ku wybrzeżu. Jedyne co dodaje Ci sił, to nadzieja na odkrycie lepszego miejsca do życia. W końcu docierasz do wielkiego błękitu. Jego lekko wzburzona tafla muskana promieniami słońca wygląda jak żywy obraz. Minęło wiele lat, odkąd ostatni raz widziałeś morze. Zapamiętałeś je zupełnie inaczej, bardziej zwyczajnie. Teraz robi na Tobie większe wrażenie. Tak jak mówił Majster – czasy się zmieniły, kiedyś nie było tu nic, teraz co jakiś czas mijasz zorganizowane grupki ludzi, dołączyłeś się do jednej z nich. Tej, która wędrowała wzdłuż wybrzeża w poszukiwaniu swojego miejsca. Pewnego razu docieracie do młodej rybackiej wioski, tam zatrzymujesz się na kilka dni. Wypytujesz o możliwość płynięcia na północ, jednak nie otrzymujesz żadnych satysfakcjonujących odpowiedzi. Małe łódki rybaków nie nadają się do pływania na otwartych wodach. Chcąc nie chcąc, zostajesz tu na dłużej. Na przestrzeni następnych miesięcy chwytasz się rozmaitych prac, a w zamian dostajesz jedzenie i miejsce do spania. Osada potrzebuje robotników, co chwila napływają do niej ludzie z głębi kontynentu. Rozrasta się niezwykle szybko. Wiesz, że o ile nikt wcześniej nie zrówna jej z ziemią, to kiedyś stanie się koronnym miastem portowym w regionie.

I tak mijają kolejne dni, przyczyniasz się do rozbudowy prosperującej wioski. Czujesz się członkiem tej świeżej, dopiero kreującej się społeczności. Jednak jakaś pustka pozostaje, wiesz, że przekleństwo Kontynentu w końcu dotrze również tutaj. Pewnego dnia, jakby w odpowiedzi na Twoje obawy, do przystani cumuje wielki statek, nie ma żagli ani wioseł, a jednak zdaje się być całkowicie sprawny. Z pokładu wychodzi wysoki, elegancko ubrany mężczyzna i oznajmia, że po uzupełnieniu zapasów wypływają w dalszą drogę, co więcej, szukają śmiałków, którzy odważą się wypłynąć z nimi na daleką północ, tam gdzie mapy nie sięgają (przynajmniej te mapy, o których słyszał). W głębi serca wiesz, że zostanie na Kontynencie nie wchodzi w grę, już jakiś czas temu podjąłeś tę decyzję, to nie jest miejsce dla Ciebie. Gdzie jest Twoje miejsce? Tego nie wiesz, ale masz nadzieję, że w końcu dopłyniesz gdzieś, gdzie życie przestanie być frustrującym ciężarem. Wchodzisz na chwiejący się pokład z nadzieją na lepsze jutro.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Nowy wspaniały świat**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

152

Masz zamiar rzucić się na starca, trochę go przycisnąć i wydobyć interesujące Cię informacje.

Jeżeli posiadasz **#26**, przejdź do paragrafu **154**.
Jeżeli nie posiadasz **#26**, przejdź do paragrafu **153**.

153

Kiedy zrobiłeś pierwszy gwałtowny krok w stronę Majstra, zorientowałeś się, że nie była to najmądrzejsza decyzja. Zapomniałeś o czterech jegomościach dzierżących karabiny? A może po prostu wierzyłeś w to, że jesteś szybszy? Tak czy inaczej, Twoja ręka nigdy nie musnęła wiekowego łowcy. Roboty błyskawicznie wykryły zagrożenie i nafaszerowały Cię ołowiem. Naboje przebijają Twoją skórę i zatapiają się w ciele. Przez chwilę czujesz niewyobrażalny ból, który jednak szybko ustępuje. Mnogość odniesionych przez Ciebie obrażeń szybko przenosi Cię w krainę błogiej nieświadomości... Nigdy nie uda Ci się opuścić Kontynentu. Przynajmniej nie w sposób, który planowałeś. Przyjdzie Ci sczeznąć na tej przeklętej ziemi, a Twoje ciało posłuży za nawóz dla rozpościerających się dookoła krzaków o bladoróżowych kwiatach.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń ***Wagabundy****. To nosi nazwę* **Specyfika Kontynentu**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

154

Ruszyłeś w stronę Majstra i w tym momencie zorientowałeś się, że nie zdążysz do niego doskoczyć, zanim jego mechaniczna obstawa wystrzeli ze swojego arsenału. Źle to zaplanowałeś, słyszysz serię wystrzałów. Jednak naboje nie dosięgają celu, niespodziewanie tracą impet i łagodnie opadają przed Twoimi stopami. W tym samym momencie cztery, ciągle celujące do Ciebie, roboty zostają zgniecione niczym puszki po konserwach i bezwładnie padają na skalistą ziemię.

– Nie możesz tak łatwo umrzeć! Zepsułbyś całą zabawę! – W Twojej głowie rozlega się niski, znajomy głos. To Percival, wygląda na to, że jakimś sposobem udało mu się Cię uratować.

Wszystko to trwało zaledwie parę sekund. Stoisz obok starego łowcy, gotowy postawić swoje żądania, jednak ten pierwszy otwiera swe usta.

– Nic ci nie powiem łachudro! – krzyczy i wbija Ci niewielki nożyk zielarski w brzuch. Instynktownie odsuwasz się na krok i w tym momencie Majster zaczyna uciekać.

W Twojej głowie znowu rozbrzmiewa niski, dudniący głos.

– Nie mogę wszystkiego robić sam. Zabij go! I tak już nam się nie przyda. Mamy ważniejsze sprawy na głowie.

Czujesz jak wypełnia Cię jakaś, nie do końca obca, energia. Miałeś już z nią do czynienia, kiedy uściskałeś rękę Percivala. Czujesz, że dzięki tej mocy będziesz w stanie dokonywać wielkich rzeczy. Jedyne co musisz zrobić, aby uwolnić jej potencjał, to otworzyć się na nią, wykonać rozkaz i zabić uciekającego łowcę.

Dopuszczasz do siebie moc Percivala i zabijasz Majstra, tym samym zamieniając szansę na dostanie się do Fortu na szansę odnalezienia ogniwa. **(155)**
Nie przyjmujesz mocy Percivala. Masz zamiar dogonić Majstra i, zgodnie z pierwotnym planem, wyciągnąć z niego informacje o Forcie. **(156)**

155

Otwierasz się na tę pociągającą energię i pozwalasz jej rozpełznąć się po Twoim ciele. Czujesz, jak wlewa się w każdy jego zakamarek, wyostrzając zmysły. Niesiony tym nowym postrzeganiem, błyskawicznie doskakujesz do leżącej obok sterty złomu, która jeszcze kilka minut temu miała kształt czterech humanoidów. Podnosisz karabin i mierzysz do szybko oddalającego się Majstra. Jeden precyzyjny strzał, Twój cel pada na ziemię, krzycząc i wijąc się z bólu. Spokojnie podchodzisz do niego i bez wahania ładujesz jeszcze kilka kulek w jego ciało.

Dało się zauważyć, że próbował coś powiedzieć, jednak już Cię to nie interesowało. Interesowało Cię jedynie to intrygujące uczucie, które właśnie nieco się nasiliło. Czy śmierć łowcy przybliżyła Cię do odnalezienia ogniwa? W głębi duszy czujesz, że tak właśnie się stało.

Przejdź do paragrafu **155[A]**

155[A]

Prowadzony przeczuciem zaszczepionym podczas uzyskania informacji o istnieniu ogniwa przemierzasz Kontynent, zostawiając za sobą trupy tych, którzy okazali się nieprzydatni. Im więcej używasz mocy otrzymanej od Percivala, tym lepiej ją rozumiesz. Z czasem Twoja prawa ręka stała się niemalże czarna, twarda, a jej struktura przestała przypominać ludzką. Gładką skórę zastąpiły nierówne, ostre krawędzie - jakby miniaturowe, wystające z ziemi skały. Na tym świecie nie istniało nic, co mogłoby powstrzymać Cię od odnalezienia przedmiotu Twojego pożądania. Zresztą nie tylko Twojego - podczas wędrówki Percival często służył Ci dobrą radą oraz, w bardziej ekstremalnych przypadkach, bezpośrednią pomocą. Rozbrzmiewający w Twojej głowie niski głos przestał być dla Ciebie czymś nienaturalnym, aż w końcu zaczął mieszać się z Twoim własnym. Zdarzało się, że nie mogłeś odcedzić swoich myśli od jego. Często przyłapywano Cię na gadaniu do siebie. Jednak wszyscy głupcy, którzy śmieli z Ciebie zadrwić kończyli w piachu. Nie mieli pojęcia, o co tak naprawdę toczy się gra, a ich ordynarna egzystencja znaczyła dla Ciebie tyle co nic. Z każdym postawionym w stronę ogniwa krokiem coraz mniej przejmowałeś się wszystkim pozostałym. Twoje myśli i czyny były ukierunkowane w jedną stronę a miejsca, ludzie, nawet czas, stały się dla Ciebie tym samym. Kontynuujesz swoje poszukiwania, gdzieniegdzie słysząc opowieści o pozostawiającej za sobą krwawy ślad, szalonej Czarnej Dłoni...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Czarna Dłoń**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

156

Wszystkimi dostępnymi siłami starasz się zablokować rozprzestrzeniającą się w Tobie nieludzką energię. Chwilę siłujesz się z bytem, który Cię uratował, ale w końcu udaje Ci się odeprzeć pochłaniającą Cię, potężną wolę. W Twoich myślach rozlega się dudniący głos:

– Co ty robisz?!

– Zostaw mnie w spokoju, sam sobie poradzę.

– Ty niewdzięczniku! Gdyby nie ja, już byś nie żył!

– Jeżeli czekasz na jakieś podziękowania, to się przeliczysz. Wypierdalaj z mojej głowy!

– Ty śmieciu, powinienem dać ci sczeznąć, ale niestety jesteś mi potrzebny.

W tym momencie padasz na ziemię, czujesz niewyobrażalny ból w całym swoim ciele. Jakby Twoja skóra była za ciasna. Coś chce rozerwać Cię od środka, jednocześnie bezlitośnie zgniatając z zewnątrz. Dodatkowo masz wrażenie, że głowa zaraz Ci dosłownie eksploduje. Piekielne męczarnie wyginają Twoje kończyny we wszystkie strony świata. Przez chwilę próbujesz z nim walczyć, powstrzymać go siłą woli, jednak jesteś za słaby. Nie wytrzymasz ani sekundy dłużej! Uniżasz się i błagasz o litość. Momentalnie ból ustaje, a Ty leżysz na skalistym gruncie, dysząc ze zmęczenia. Obracasz głowę i widzisz jak Majster znika za jednym ze wzniesień, wygląda na to, że udało mu się uciec.

– Musisz zrozumieć, że twoje życie zależy tylko i wyłącznie ode mnie.

– Zostaw mnie w spokoju czorcie.

– Zostawię... jak tylko znajdziemy ogniwo.

Prowadzony wskazówkami Percivala wędrowałeś po kontynencie w poszukiwaniu wyzwolenia. Na swojej drodze byłeś zmuszany do popełniania okropnych zbrodni. Za każdym razem, kiedy się sprzeciwiałeś doświadczałeś straszliwego bólu. Zgadzałeś się na wszystko, byle tylko znowu go nie czuć. Ludzie stojący między wami a ogniwem, kończyli w kałuży krwi. Sytuacja była prosta - albo oni, albo Ty, a w ostateczności zawsze wybierałeś siebie.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Mroczny pakt**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

157

Tłumaczysz Tamarze, że mimo tego co zobaczyłeś, nie weźmiesz udziału w próbie obalenia kapłanów, będą musieli radzić sobie sami. Nie jest zadowolona z podjętej przez Ciebie decyzji, jednak po paru chwilach dostrzegła, że nie dasz się przekonać. Odchodząc, dziękujesz jej za ukazanie fragmentu prawdziwego oblicza świata. Stwierdziła, że najwidoczniej Twój umysł jest zbyt kruchy i bardzo szybko uległ pokusie, poradziła Ci jak najszybciej opuścić miasto - już niedługo rozpocznie się jatka. Zostawiasz za sobą Airę i wszystkie związane z nią problemy, te sprawy już Cię nie dotyczą. Wyruszasz w głąb Kontynentu w poszukiwaniu ogniwa.

Podczas swojej wędrówki próbujesz odkryć potencjał znajdującego się w Tobie orgonu. Skoro przy jego pomocy da się otworzyć wrota do innego świata, na pewno ma wiele innych zastosowań. Odkrywanie tajemnic tej osobliwej energii nie jest proste, chociaż świadomość jej posiadania na pewno pomaga. Mijają dni, tygodnie, miesiące, a Ty czujesz się, jakbyś odkrywał świat na nowo. Zaczynasz dostrzegać rzeczy, o których istnieniu wcześniej nie miałeś pojęcia. Powoli uwalniasz potencjał czyhający w głębi Twojego ciała, a z każdą odkrytą tajemnicą

zbliżasz się do odnalezienia TEGO. Przeczucie o tym, że ogniwo jest już blisko, nie daje Ci spokoju, wręcz doprowadza do szaleństwa. Czujesz się, jakbyś miał wszystkie wspaniałości świata w zasięgu ręki, jednak nie mógłbyś ich dotknąć. Frustrujące uczucie znajdowania się o dwa kroki przed metą, nie mogąc jej przekroczyć. Już dłużej tego nie wytrzymasz! Odwiedzasz różne miejsca, wypytując o tutejszych szamanów, guślarzy czy magików. Niektórzy z nich okazują się być podobni do Ciebie, samą siłą woli mogą chronić się przed deszczem lub rozniecić płomienie, jednak nikt nie słyszał nic o ogniwie. Przynajmniej tak twierdzą... W snach nie nawiedza Cię nic innego, jedynie wizja tej wspaniałej, świetlistej rzeczy, a kiedy się budzisz trudno jest Ci się skupić na czymkolwiek innym... W końcu natrafiasz na człowieka, który rzekomo posiada jakiekolwiek interesujące Cię informacje. Od miejscowego kuglarza usłyszałeś o tym, że kiedyś, w stanie upojenia alkoholowego, mówił o czymś nazywanym mianem ogniwa.

– Psssst – zagadujesz do łysiejącego jegomościa na ulicy.

– Ta?

– Słyszałem, że możesz powiedzieć mi coś o ogniwie.

– To zależy... – odpowiada wykonując gest pieniądza, a na jego twarzy pojawia się lekko denerwujący, cwaniacki uśmiech.

– Ehhhh. Czego chcesz?

Mężczyzna bada Cię od stóp do głów, po czym pokazuje na przytroczony do pasa pistolet, który znalazłeś w plecaku jednego z mijanych podczas Twoich wędrówek trupów. Dobrej jakości, w dodatku posiadasz ponad tuzin naboi, jest warty sporą sumkę. Jednak wiesz, że ta informacja jest o wiele cenniejsza.

– Niech będzie. Gadaj, a dostaniesz to cacko.

– Daj mi to cacko, a powiem.

Nie jesteś aż tak naiwny, aby oddać mu broń i czekać na rozwój wydarzeń. Postanawiasz jako zastaw dać mu naboje, resztę dostanie później. Informator odchrząkuje. Czujesz rosnącą ekscytację, jesteś już tak blisko!

– Z tego co mi wiadomo, Ogniwo to osada znajdująca się na południowy zachód stąd. Jakiś tydzień drogi głównym traktem, potem dwa, trzy starą drogą A24 – oznajmia, wyciągając przed siebie dłoń.

– Nie chodzi mi o żadne miasteczko.

– Przykro mi, nie wiem nic o żadnym innym ogniwie.

W jego oczach dostrzegasz błysk, błysk, który zdradza Ci wszystko. On wie. Ewidentnie z Tobą pogrywa! Masz zamiar go troszkę poturbować i wyciągnąć prawdziwe informacje. **(159)**
Ten głupiec ewidentnie nic nie wie, zabierasz swoje naboje i zostawiasz go w spokoju. **(160)**

158

Tamara nie jest zadowolona z podjętej przez Ciebie decyzji. Chciałeś zacząć tłumaczyć jej powody, lecz nagle w Twojej głowie rozbrzmiewa niski, dudniący głos:

– Nie jesteś jej nic winien, olej ją i wszystkich pozostałych, i tak nie zrozumieją.

Wiedziony radą Percivala, po prostu obracasz się na pięcie i wyruszasz w głąb Kontynentu w poszukiwaniu ogniwa.

Mijają dni, tygodnie, miesiące, a Ty czujesz się, jakbyś odkrywał świat na nowo. Zaczynasz dostrzegać rzeczy, o których istnieniu wcześniej nie miałeś pojęcia. Powoli uwalniasz potencjał czyhający w głębi Twojego ciała, a z każdą odkrytą tajemnicą zbliżasz się do odnalezienia TEGO. Przeczucie, że ogniwo jest już blisko nie daje Ci spokoju, wręcz doprowadza Cię do szaleństwa. Czujesz się, jakbyś miał wszystkie wspaniałości świata w zasięgu ręki, jednak nie możesz ich dotknąć. Frustrujące uczucie znajdowania się dwóch kroków przed metą, nie mogąc jej przekroczyć... Już dłużej tego nie wytrzymasz! Percival pomaga Ci odnajdywać różnych szamanów czy guślarzy, z których, po dobroci lub siłą, wyciągacie interesujące was informacje. Z każdą kolejną ofiarą czujesz wzrastającą w Tobie moc, zaszczepioną w trakcie waszego pierwszego spotkania.

Przejdź do paragrafu **155[A]**

159

Solidnym ciosem w szczękę dajesz mu do zrozumienia, że nie jesteś w nastroju na żadne numery. Mężczyzna pada na ziemię, rozsypując podarowane mu przed chwilą naboje.

– Zapytam jeszcze raz. Co wiesz o ogniwie?

– Srał cię pies! – odpowiada rozsierdzony nieznajomy.

Jeszcze parę razy częstujesz go zdecydowanymi ciosami, koleś ma nieźle obitą buźkę.

– Nic więcej nie wiem, przysięgam!

Jest już nieźle rozkwaszony, dajesz mu spokój i odchodzisz w swoją stronę. **(160)**
Widzisz, że powstrzymuje się przed spowiedzią, jeszcze parę ciosów i pęknie. **(161)**

160

Sfrustrowany tym, że kolejny trop okazał się ślepą uliczką, zaczynasz zastanawiać się, czy ogniwo w ogóle znajduje się „tutaj". Wygląda na to, że nikt Ci nie pomoże, sam musisz odnaleźć właściwą drogę. W końcu o wszystkim dowiedziałeś się w jakimś innym wymiarze, jednak nie masz pojęcia, jak do niego wrócić. Jedno jest pewne – nie jesteś w stanie odpuścić. Wizje świetlistej powłoki emanującej niepowtarzalną energią nie dają Ci spokoju, co więcej, nie chcesz, żeby odeszły. Pragniesz choć przez chwilę znaleźć się w zasięgu ogniwa, czujesz, że mimo wszystko jesteś coraz bliżej.

Nie poddajesz się i postanawiasz przeczesać Kontynent wzdłuż i w szerz. **(162)**
Dochodzisz do wniosku, że gdyby ogniwo znajdowało się gdzieś tutaj, już dawno byś je znalazł. Skupiasz swoje siły na odkrywaniu potencjału znajdującego się w Tobie orgonu, aby być w stanie otworzyć portal do innego świata. **(164)**

161

– To zaraz się okaże!

Wyprowadzasz jeszcze kilka porządnych ciosów. Może trochę Cię poniosło, ale mógł z Tobą nie pogrywać. Jest cały we krwi, ledwo kontaktuje. Przybliżasz się do niego, aby usłyszeć co mówi.

– Zostaw mnie, chory pojebie...

Tego już za wiele! To uczucie z tyłu głowy staje się nie do zniesienia, a ten pajac ma czelność coś przed Tobą zatajać! Żarty się skończyły. Podnosisz z ziemi jeden nabój, ładujesz pistolet i przykładasz mu lufę do skroni.

– Zobaczymy, jak teraz zaśpiewasz cwaniaku! To twoja ostatnia szansa.

Mężczyzna próbuje Ci się wyszarpać, ale nie ma już na to sił.

– Nic nie wiem, przepraszam! Zostaw mnie! Błagam!

Jeszcze przez chwilę przytrzymujesz broń przy jego głowie i...

...w końcu odpuszczasz. **(160)**

...ciągniesz za spust. **(163)**

162

Wyczuwasz Ogniwo zbyt wyraźnie, aby mogło być gdziekolwiek indziej. Wiesz, że jest gdzieś tutaj. Podczas następnych lat stopniowo uczysz się naginać rzeczywistość pod swoje dyktando. Nauczyłeś się sztuczek, które efektywnie odpędzały naiwnych awanturników. Bardziej odważni kończyli, w najlepszym wypadku, cali poobijani. Twoje kroki, wiedzione coraz silniejszym przeczuciem o bliskości ogniwa, zaprowadziły Cię w wiele osobliwych miejsc. Dotarłeś do Stacji – miasta położonego całkowicie pod ziemią, zrodzonego ze szkieletu dawnych tuneli transportowych, do przetrzebionego zarazą Nowego Targowiszcza, do opustoszałej wielkiej blaszanej piramidy, do owianego złą sławą Miasta Duchów, pewnego razu nawet znowu

zawitałeś do Baharny. Wszystko to odkrywało przed Tobą jeden z elementów układanki, z biegiem czasu kształt ogniwa stawał się coraz wyraźniejszy. Jeszcze tylko parę odłamków, a wszystko stanie się jasne! Jesteś tego pewien! Wędrujesz, więc od lokacji do lokacji, nigdzie nie zabawiając dłużej niż jest to konieczne. W każdym z tych miejsc poznajesz pewien enigmat, który przybliża Cię do tego jednego, finalnego odkrycia!

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **To już ostatni, obiecuję**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

163

„Przynajmniej przestał się wydzierać" – myślisz sobie, ścierając papkę mózgu i krwi z twarzy. Uczucie bliskości ogniwa jest jeszcze bardziej wyraźne, a co za tym idzie – frustrujące. Czy zabicie tego człowieka w jakiś sposób przybliżyło Cię do jego odkrycia? Masz przeczucie, że właśnie tak się stało, coś delikatnie musnęło Twoją świadomość i teraz wiesz, w którą stronę masz podążać. Tak tak, to musi być tam!

Z czasem widzisz coraz więcej, wcześniej przeoczonych, znaków. Ot ciepły podmuch zachodniego wiatru, stare malowidła na zrujnowanych budowlach czy flaki zabitych przez Ciebie ludzi układające się w konkretne wzory. Teraz wszystko dostrzegasz! Wiesz, że cały świat, a może i więcej, jest po Twojej stronie! Skoro tak, to dlaczego ciągle nie możesz tego znaleźć?! Być może cały świat Cię zwodzi? Nie, to niemożliwe, znaki są zbyt wyraźne. Prowadzony tymi oczywistymi wskazówkami włóczysz się od miejsca do miejsca, wprowadzając w każde z nich obłąkańczy niepokój. Całkowicie oddajesz się odnalezieniu ogniwa, a każdy, kto stoi na Twojej drodze drogo za to płaci. Wiesz, że od ogniwa dzieli Cię zaledwie krok! Być może przeoczyłeś coś

ważnego... Tak, tak, ta energia potrzebuje stymulacji. Jeżeli poczynisz odpowiednie kroki, ogniwo z pewnością Cię wynagrodzi. Z dnia na dzień krzyczy coraz głośniej. Dochodzi do tego, że nie możesz swobodnie kształtować swoich myśli. Głowę zaprzątają Ci niezrozumiałe krzyki i szepty. Czy to również są wskazówki, a może zesłane na Ciebie przeszkody? Nie dasz się zwieść! Nie spoczniesz, dopóki nie odkryjesz miejsca, w którym spoczywa ogniwo!

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń ***Wagabundy****. To nosi nazwę* **Gdzie to jest?!** *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

164

Zaszywasz się w jednym z opuszczonych budynków, znajdujących się dostatecznie daleko od jakichkolwiek miast, aby móc w spokoju poświęcić się swoim studiom. Początki były mozolne, musiałeś znaleźć jakikolwiek punkt zaczepienia prowadzący do dalszych eksperymentów. Na przestrzeni lat Twoje badania przynosiły coraz ciekawsze efekty. Od czasu do czasu jakieś zgubiony wędrowiec przybywał do Twojej chaty i w zamian za schronienie opowiadał Ci wieści z szerokiego świata. Bardziej agresywni goście kończyli jako przedmiot Twoich eksperymentów. Nauczyłeś się wielu przydatnych sztuczek, jednak żadna z nich nie była tym, czego szukałeś. Aż w końcu, pewnego dnia, niespodziewanie przed Tobą otworzył się portal. Tysiące wirujących iskier tworzących ramę, a w niej pulsujące, przenikające się barwy. Wiedziałeś, co musisz uczynić. Przechodzisz na drugą stronę, aby w końcu to towarzyszące Ci od wielu lat dziwne uczucie z tyłu głowy Cię opuściło, aby w końcu odnaleźć ogniwo! Wyrwa za Twoimi plecami zamyka się, pozostawiając Twoją chatę pustą, jak gdyby nigdy nie wydarzyło się tu nic niezwykłego.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Na koniec świata i jeszcze dalej**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

165

Nie masz zamiaru nadrabiać wielu kilometrów drogi z powodu jakiś nieuzasadnionych przesądów. Idziesz przed siebie, jak gdyby nigdy nic, zagłębiając się w opuszczone siedlisko Przodków. Otaczają Cię sterty gruzów oraz górujące nad nimi budynki, jakby niewzruszone upływem czasu. Rzucają one złowieszcze cienie, wykrzywione w dziwny, nienaturalny sposób. Ciemne, wyblakłe pejzaże rzeczywiście wypełniają Twe serce niepokojem. Mimowolnie chwytasz za rękojeść swojej maczety, gotowy na czyhające w licznych uliczkach potencjalne niebezpieczeństwa. Nie napotykasz na swojej drodze żadnej żywej duszy, nawet najmniejszego gryzonia, wygląda na to, że wszelkie życie zapomniało o tym miejscu. Jednak ostrożności nigdy za wiele, co jakiś czas pod nogi spada Ci kamień, staczający się z jednej ze stert. Jakby ktoś za Tobą szedł i co chwila niefortunnie wprawiał w ruch skalne odłamki. Poczucie tego, że ktoś Cię obserwuje, staje się coraz silniejsze z każdym postawionym krokiem. Być może ma to coś wspólnego z tym, że słońce jest coraz niżej. Zaczyna się ściemniać. Nie masz zamiaru spędzać tutaj nocy, maszerujesz nieco szybciej aby zdążyć opuścić to miasto przed zmrokiem. Cienie rzucane przez posępne, ciemne budynki sięgają coraz dalej, aż w końcu całkowicie pochłaniają wijące się między nimi ulice. Co chwila wydaje Ci się, że słyszysz jakiś dźwięk, szuranie, trzask czy ciche sapanie, jednak kiedy się obracasz nie widzisz niczego podejrzanego i to jest właśnie najgorsze. Może to Twój zmęczony umysł płata Ci figle... Masz już dość. Ciemność uniemożliwia Ci dokonywanie sprawnych oględzin i raz po raz lądujesz w ślepej uliczce, zatarasowanej zawaliskiem bądź innego rodzaju barykadami. Nie widzisz większego sensu w chodzeniu na

ślepo, te ulice są tak podobne, że po pewnym czasie masz wrażenie, jakbyś chodził w kółko. Niepokojące odgłosy stają się coraz głośniejsze, wydaje Ci się, że są coraz bliżej. W dodatku bez przerwy czujesz na sobie czyiś wzrok. Postanawiasz ukryć się w jakimś bezpiecznym miejscu, wchodzisz do jednego ze stabilniej wyglądających budynków i znajdujesz w nim pomieszczenie, w którym mógłbyś odpocząć. Zamykasz za sobą drzwi i w tym momencie do Twoich uszu dociera przeraźliwy krzyk dochodzący z głębi miasta. Czyli jednak nie jest ono całkiem opustoszałe. Wyglądasz przez okno, lecz dostrzegasz jedynie niepokojące cienie, jakby płynące po gruzach dawnej metropolii. Nagle za Twoimi plecami rozlega się nieśmiałe pukanie do drzwi. Odruchowo dobywasz broni i skupiony zastygasz w miejscu, czekasz z nadzieją, że się przesłyszałeś. Ostrożnie podchodzisz do drzwi, za którymi słychać niezrozumiałe szepty. Nie chcąc utknąć w pomieszczeniu z jednym wyjściem, gwałtowanie wychodzisz na korytarz. Nic tu nie ma... Co chwilę oglądasz się za siebie i idziesz w stronę głównego wyjścia. Wychodząc, dostrzegasz trzy cieniste postaci o świecących żółtych oczach. Kiedy tylko je zauważasz, zaczynają sunąć w Twoją stronę! Biegniesz co sił w nogach, skręcając w losowe ulice, aż w końcu docierasz do blokady. Jednak mimo wszystko chyba udało Ci się uciec. Wolisz jeszcze chwilę poczekać i nie wychodzić na odsłonięte drogi, więc podchodzisz do wysokiej barykady. Kiedy tylko zbliżasz się na odległość, w której Twoje oczy są w stanie uporać się z wszechobecną ciemnością, dostrzegasz, że blokada usypana jest z ludzkich ciał! Setki trupów tworzą wysoką na prawie dwa metry ścianę rozkładającego się mięsa. Przerażony tym widokiem chcesz odejść jak najdalej stąd, jednak drogę zagradzają Ci cieniste postaci z żółtymi ślepiami wlepionymi prosto w Ciebie. Jest ich dużo więcej niż przed chwilą, wyciągasz przed siebie ostrze i krzyczysz, aby się nie zbliżali, jednak zjawy całkowicie Cię ignorują. Im bliżej Ciebie się znajdują, tym jesteś słabszy. Czujesz, jak opuszczają Cię siły. Co więcej widzisz jak Twoja maczeta błyskawicznie rdzewieje po czym rozpada się w Twoich rękach. Nie dostrzegając lepszej opcji, rzucasz się do ucieczki przez blokadę. Połowicznie rozłożone ciała co chwila osuwają Ci się spod nóg, czasem zapadają się, brudząc Cię krwią i zgnilizną. Goniące Cię istoty są coraz bliżej! Jesteś prawie na szczycie, ale nagle coś łapie Cię za nogę i tracisz równowagę! Spadasz w głąb obrzydliwie śmierdzących ludzkich trucheł. Za Tobą spadają następne, przygniatające Cię ciała, nie możesz się ruszyć, z całych sił próbujesz się wydostać i...

...budzisz się z krzykiem na ustach. Jesteś w jednodrzwiowym pomieszczeniu, w którym, najwidoczniej, udało Ci się spędzić noc. Musiałeś być bardzo wycieńczony i błyskawicznie zasnąłeś. Jesteś cały spocony, obolały i cholernie zmęczony. Na szczęście promienie porannego słońca wpadają przez okno na popękaną posadzkę. Nie masz zamiaru zostać tu ani chwili dłużej. Zbierasz się do drogi, kiedy nagle orientujesz się, że nie możesz znaleźć swojej broni. Gdzie się podziała? Czy to możliwe, że zgubiłeś ją po drodze? Jeszcze chwilę błąkasz się po okolicy, ale w końcu dajesz za wygraną. Bez problemu opuszczasz Miasto Duchów, jednak ciągle masz wrażenie, że ktoś jest tuż za Tobą, śledząc każdy Twój krok.
Tracisz **#7**. Otrzymujesz **#9**.

Przejdź do paragrafu **167**.

166

Nie masz zamiaru przechodzić przez posępne ruiny, lepiej nie kusić losu. Wchodzisz na wydeptaną w piaszczystej ziemi ścieżkę, która otacza znajdujące się w niewielkiej niecce miasto. Promienie zachodzącego słońca padają na wyblakłą panoramę, zalewając opustoszałe ulice tańczącymi cieniami. W pewnym momencie zatrzymałeś się na odpoczynek, z którego co jakiś czas wybudzały Cię głośne huki bądź przeraźliwe krzyki niosące się nad dawnym siedliskiem Przodków, w tym momencie cieszysz się, że wybrałeś tę drogę. Następnego dnia czekało Cię jeszcze sporo marszu, ale w końcu udało Ci się okrążyć miasto i wrócić na główny trakt.
Otrzymujesz **#27**.

Przejdź do paragrafu **167**.

167

Dzień jest jeszcze młody, a naprzeciw Ciebie wychodzi obładowany różnymi klamotami mężczyzna w słomianym kapeluszu. Kiedy się mijacie, zauważasz, że jego twarz zasłania materiałowa chusta.

– Uważaj, na tej drodze ponoć grasuje stado gargulców. Jeżeli idziesz na wschód, możesz ją obejść starym tunelem kolejowym – rzuca do Ciebie, nawet się nie zatrzymując.

Kiedy chcesz zapytać o coś więcej podróżnik zbywa Cię mówiąc, że spieszy mu się, przed zmrokiem chce zostawić Miasto Duchów za sobą. Doskonale go rozumiesz.

Nie zważając na ostrzeżenia obcego, dalej idziesz główną drogą. **(168)**
Woląc nie ryzykować spotkania ze sforą gargulców, po pewnym czasie wchodzisz do starego szybu kolejowego. **(169)**

168

Gdy przechodzisz pod jednym z okolicznych wiaduktów, do Twoich uszu dociera charakterystyczne ujadanie. Przynajmniej nie jesteś zaskoczony, trzeba było posłuchać rad samotnego wędrowca. Z zarośli wyskakuje kilka jasnoszarych bestii. Od razu próbują Cię otoczyć. To zwierzęta poruszające się na czterech łapach, z czego przednie są dużo dłuższe i bardziej masywne, a tylne służą jedynie do utrzymywania równowagi. Posiadają giętki tułów, na końcu którego rozpościera się ogromna, pełna ostrych jak brzytwy zębów, paszcza. Nie mają oczu, jednak mimo to poruszają się niezwykle pewnie. Chodzą jakby zgarbione, eksponując w ten sposób swoje potężne, porośnięte gęstym futrem, ramiona.

Próbujesz przegonić gargulce, hałasując przy pomocy krzyczenia i tupania. **(170)**
Jest ich za dużo, aby zaryzykować konfrontację. Odwracasz się i próbujesz im uciec. **(171)**
Zastygasz w bezruchu z nadzieją, że niesprowokowane zostawią Cię w spokoju. **(172)**

169

Główna droga obiega górę, w której znajduje się tunel. Na Twoje oko nie powinien być szczególnie długi, jednak lepiej być przygotowanym na różne niespodzianki. Przed wejściem wykonujesz prowizoryczną pochodnię i wchodzisz na tory prowadzące w ciemność.

Jeżeli posiadasz **#9**, przejdź do paragrafu **179**.
Jeżeli nie posiadasz **#9**, przejdź do paragrafu **180**.

170

Kiedy wydobywasz z siebie głośne, mające nastraszyć gargulce, dźwięki, jeden z nich rzuca się na Ciebie! Udaje Ci się go odepchnąć, ale pozostałe są coraz bliżej, zataczając wokół Ciebie coraz węższe kręgi.

Jeżeli posiadasz **#7**, przejdź do paragrafu **173**.
Jeżeli nie posiadasz **#7**, przejdź do paragrafu **174**.

171

Rzucasz przed siebie jakiś przedmiot, aby choć na sekundę odwrócić ich uwagę i co sił w nogach biegniesz w przeciwnym kierunku. Z początku wydaje Ci się, że Twój plan zadziałał, ale za chwilę słyszysz zbliżające się bestie. Potężna łapa uderza Cię w plecy, padasz na ziemię. Ostatnie co pamiętasz, to świszczący w uszach, irytujący gwizd.

Przejdź do paragrafu **176**.

172

Stoisz w miejscu i starasz się nie wydawać żadnych odgłosów. Nieco zdezorientowane gargulce zaczynają krążyć dookoła Ciebie, zataczając coraz to węższe kręgi. Jednego z nich dzieli od Ciebie ledwie krok, czujesz odór wydobywający się z jego obślinionej gęby. Nagle gdzieś w pobliskich krzakach, rozlega się głośne krakanie i wszystkie gargulce, jak jeden mąż błyskawicznie biegną w tamtym kierunku. Miałeś szczęście, ich charakterystyczne ujadanie oddala się z każdą sekundą. Ostrożnie zaczynasz przemieszczać się przed siebie, aż w końcu w ogóle nie słyszysz, aby bestie były w pobliżu. Natychmiast przyśpieszasz marsz, aby jak najszybciej oddalić się od tego miejsca.

Przejdź do paragrafu **175**.

173

Dobywasz maczety i przygotowujesz się na odparcie kolejnego ataku. Gdy jeden z wrogów rzuca się na Ciebie, uchylasz się i tniesz po odsłoniętym brzuchu. Bestia wydaje z siebie skowyt bólu. Słysząc to, pozostałe robią parę kroków w tył. Podchodzisz do rannego gargulca i jeszcze raz zatapiasz ostrze w jego ciele. Wydaje z siebie kilka ostatnich ryków i pada w bezruchu. Widać, że pozostałe czują się coraz bardziej niepewnie. Jednak jeden z nich zamachuje się na Ciebie masywną łapą i błyskawicznie odskakuje, kiedy nadziewa się na ostrą stal. Ranny potwór ucieka w leśną gęstwinę, reszta jeszcze przez parę sekund krąży dookoła Ciebie, po czym odpuszczają i biegną za swoim poprzednikiem. Uważnie nasłuchujesz, jak charakterystyczne ujadanie oddala się, po czym kompletnie cichnie. Czym prędzej ruszasz w dalszą drogę, aby oddalić się od tego miejsca. Masz szczęście, że ta sfora nie była zdesperowana, wtedy nie odpuściłaby tak łatwo.

Przejdź do paragrafu **175**.

174

Odruchowo chcesz sięgnąć po maczetę, jednak zapomniałeś, że zapodziałeś ją w Mieście Duchów. W Twoim zasięgu znajduje się jedynie popękany kawałek asfaltu, wątpisz, że to wystarczy, ale lepsze to niż nic. Jeden z gargulców rzuca się na Ciebie i dostaje odłamkiem w paszczę. Niestety jego masywna łapa Cię dosięgła, tnąc klatkę piersiową ostrymi szponami. Po Twoim ciele spływa krew. Chcesz wyprowadzić cios stojącej przed sobą bestii, jednak czujesz potężne uderzenie w plecy i padasz na ziemię. Ostatnie co pamiętasz, to świszczący Ci w uszach, irytujący gwizd.

Przejdź do paragrafu **176**.

175

Oddaliłeś się na bezpieczną odległość, już od jakiegoś czasu nie słyszysz żadnych niepokojących dźwięków. Wygląda na to, że w końcu możesz odetchnąć - znalazłeś się poza zasięgiem tych przerażających bestii. Stąd droga do Nowego Targowiszcza powinna być prosta...

Przejdź do paragrafu **183**.

176

Budzisz się w zielonkawym, ciasnym namiocie. Leżysz na prowizorycznym posłaniu przykryty ciężkimi futrami. Ból pleców jest nie do zniesienia. Odruchowo łapiesz się za bolące miejsce, jest zabandażowane. Wygląda na to, że ktoś się Tobą zajął. Nie masz siły podnieść się z podłogi, więc wołasz w przestrzeń z nadzieją na jakąś odpowiedź. Po chwili do namiotu zagląda młoda kobieta ze splątanymi w warkocze, czarnymi włosami.

– Zdrowyś?

– Tak bym tego nie ujął.

– Poczekaj chwilę.

Znika za materiałową kotarą i po chwili pojawia się, trzymając w ręku kubek z silnie parującą, śmierdzącą cieczą. Mówi, że to Ci pomoże. Pijesz gorący napój. Jest obrzydliwie gorzki, aż wykręca Ci twarz. Chcesz zadać tej dziewczynie kilka pytań, ale nagle czujesz się niezwykle zmęczony i znowu zapadasz w głęboki, regeneracyjny sen.

Następnego ranka czujesz się o wiele lepiej. Ból nadal daje Ci się we znaki, jednak nie jest tak intensywny jak wcześniej. Chyba przeleżałeś tu całą poprzednią dobę. Wychylasz głowę z namiotu i widzisz krzątających się po obozie ludzi, którzy co chwila nieufnie zerkają w Twoją stronę. Zauważasz, że każdy ma zawieszony na szyi mały, drewniany gwizdek. Wychodzisz z dusznego pomieszczenia i od razu podchodzą do Ciebie dwie osoby, dają Ci Twoje rzeczy i informują, że skoro czujesz się lepiej, to nie ma potrzeby, abyś zostawał tu dłużej - nie lubią

obcych. Po drodze prowadzą Cię do Babyblabli, ktokolwiek to jest, mówią, że chce się z Tobą spotkać. Wchodzisz do namiotu, dużo większego, niż ten, w którym leżałeś. W środku znajduje się bardzo stara i pomarszczona kobieta, która ugniata coś w moździerzu przy drewnianym stole. Otrzymujesz **#28**.

Jeżeli posiadasz **#9**, przejdź do paragrafu **177**.
Jeżeli nie posiadasz **#9**, przejdź do paragrafu **178**.

177

Kiedy tylko Cię zauważa, błyskawicznie odskakuje do tyłu, jakby zobaczyła ducha. Zaczyna pośpiesznie grzebać w jakiejś szufladzie. Całą noc męczyły Cię koszmary o eterycznych cieniach i ich świecących żółtych oczach, więc nie masz siły jakkolwiek zareagować. Stoisz przy wejściu i czekasz na to, co się stanie.

– Widzę, że jesteś zajęta, to może ja już pójdę.

Babablabla podchodzi do Ciebie i patrzy głęboko w oczy.

– Są za tobą. Masz szczęście, że moje dzieci cię znalazły.

Obracasz się za siebie, jednak nikogo nie dostrzegasz, chociaż czujesz lekkie mrowienie z tyłu głowy, uczucie towarzyszące Ci w momentach nienaturalnego niepokoju. Kobieta smaruje Twoje czoło jakąś czerwoną, lepką papką i zaczyna podskakiwać dookoła, śpiewając rytmiczną pieśń w nieznanym Ci języku. Z początku powstrzymujesz mimowolny uśmiech jednak po chwili dopada Cię potworny ból głowy, jakby coś próbowało rozerwać Ci ją od środka, krzycząc wniebogłosy. Nie jesteś w stanie utrzymać się na nogach i padasz na kolana. Staruszka śpiewa coraz głośniej i szybciej, co jakiś czas kropiąc Cię jakąś wydobywającą się z podłużnej fiolki cieczą. Widzisz, jak Twój cień nienaturalnie się wydłuża, po czym odpływa gdzieś w nieznane. Czujesz niesamowitą ulgę. Babablabla pomaga Ci wstać i surowym, ale troskliwym tonem przemawia:

– Tylko głupiec spędza noc w Mieście Duchów.

– Dziękuję. – To jedyne słowa jakie jesteś w stanie z siebie wykrzesać, jeszcze szumi Ci w głowie.

– Tak coś żem czuła, że jest coś z tobą nie tak, ale nie wiedziałam, że jest aż tak źle. Na szczęście już po wszystkim, będziesz mógł spać spokojnie.

Rzeczywiście uczucie bycia ciągle obserwowanym nagle zniknęło. Jeszcze raz dziękujesz pomocnej staruszce i zbierasz się do dalszej drogi. Kobieta ciągle uważnie Ci się przygląda. Wygląda, jakby chciała Ci coś powiedzieć, ale nie wiedziała jak. Kiedy pytasz o co chodzi, po prostu życzy powodzenia na drodze.
Tracisz **#9**.

Przejdź do paragrafu **183**.

178

Kiedy tylko Cię zauważa, powoli podchodzi do Ciebie i mierzy wzrokiem. Chwilę się zastanawia, po czym znowu podchodzi do stolika i wraca do rozgniatania wonnej mazi.

– Wiesz, jak dobrze wykorzystać to, co w tobie drzemie? – rzuca przez ramię.

– Eeee, to zależy. – Nie masz pojęcia, o co jej chodzi.

– Orgon.

– Orgon? Co to jest? – Pierwszy raz słyszysz o czymś takim.

– Rozumiem... Jego zastosowania będziesz musiał odkryć sam. Może ci się poszczęści. Jedyne co w obecnej sytuacji mogę dla ciebie zrobić, to dać ci moje błogosławieństwo i życzyć powodzenia w przyszłych wędrówkach. Podwiń rękawy.

Robisz to, co każe Ci staruszka, która wciera w Twoje ramiona tłustą maść. Ponoć ochroni Cię to przed złymi duchami. Chcesz ją o coś zapytać, ale woła Twoją dwuosobową

eskortę i każde wyprowadzić Cię z obozu. Wychodząc, dziękujesz tym ludziom za to, że się Tobą zajęli. W odpowiedzi usłyszałeś, że ktoś kiedyś pomoże im.

Przejdź do paragrafu **183**.

179

Odkąd opuściłeś Miasto Duchów, ciągle wydaje Ci się, że ktoś Cię śledzi. Kiedy tylko zatapiasz się w ciemności panującej wewnątrz starego tunelu, uczucie to gwałtownie się nasila. Idziesz przed siebie, co jakiś czas nieumyślnie kopiąc jakąś starą puszkę bądź innego typu śmieci. Mijasz prowizorycznie wykonane posłania. Wygląda na to, że jakiś czas temu ktoś tu urzędował. Nagle słyszysz, jak za Twoimi plecami rozlega się hałas. Przyśpieszasz kroku, aby nie dać się dogonić i chociaż poruszasz się dosyć szybko, to wydaje Ci się, że dźwięk jest coraz bliżej. Przypomina on szuranie, jakby ktoś ciągnął coś ciężkiego po powierzchni pełnej złomu. Zaczynasz iść jeszcze szybciej, aż w końcu przechodzisz w lekki trucht. Osobliwemu dźwiękowi towarzyszą teraz niezrozumiałe, chaotyczne szepty. Ściany tunelu robią się coraz szersze, stwarzając coraz więcej przestrzeni dla pochłaniającej Cię ciemności. Nie jesteś w stanie dokładnie zlokalizować, z której strony dobiega dźwięk. Nie wiesz, co się dzieje, zaczyna kręcić Ci się w głowie. Zatrzymujesz się i mówisz w przestrzeń, aby Twój napastnik się ujawnił. Natychmiast dostrzegasz delikatny błysk żółtego światła z dwóch bliźniaczych, wpatrujących się w Ciebie oczu.

Bierzesz kilka głębokich wdechów i próbujesz jakość dojść do siebie. Odzyskujesz świadomość, klęcząc pod gołym niebem. Jesteś cały roztrzęsiony. Nie masz pojęcia co się stało. Rozglądasz się dookoła, widzisz stary tunel tuż za swoimi plecami, chyba jesteś po drugiej stronie. Nagle uświadamiasz sobie, że Twoje ręce są całe zakrwawione, a po Twoich policzkach spływają łzy. Przestraszony zaczynasz szukać na swoim ciele jakiejś rany, jednak niczego nie udaje Ci się znaleźć. Być może to nie Twoja krew? Chwiejesz się na nogach, jest Ci trochę słabo,

ale chcesz jak najszybciej oddalić się od tego miejsca. Idąc w stronę, widocznej na wschodzie, głównej drogi, z całych sił próbujesz przypomnieć sobie, co się wydarzyło jednak załatanie tej dziury w Twoim umyśle okazuje się niemożliwe, przynajmniej na razie.

Przejdź do paragrafu **183**.

180

Idziesz szerokim, ozdobionym najróżniejszymi malunkami, tunelem. Wygląda na to, że jakiś czas temu ktoś tu urzędował, przy prawej ścianie widać kilka prowizorycznych posłań i miejsce na ognisko, dookoła wala się trochę pustych puszek i innych drobnych śmieci. Być może ktoś się tu jeszcze kręci, musisz zachować szczególną ostrożność. Po chwili marszu, nie słysząc niczego podejrzanego, stajesz się nieco spokojniejszy, chociaż niepokój towarzyszący otaczającej Cię ciemności ciągle trzyma się tyłu Twojej głowy. Dochodzisz do rozwidlenia. Cholera, obie ścieżki wyglądają identycznie, być może prowadzą do drogi, na którą chcesz wrócić? Wydaje Ci się, że z prawego tunelu dochodzi odległe gwizdanie. Czy to odgłosy znajdujących się na zewnątrz ptaków? Jeżeli tak, to wyjście powinno być blisko, jednak nie jesteś pewien co do źródła odbijającego się od starych ścian dźwięku.

Idziesz lewym tunelem. **(181)**
Idziesz prawym tunelem. **(182)**

181

Wolisz nie ryzykować spotkania z nieznanym, zwłaszcza przy ograniczonym polu widzenia. Idziesz lewym korytarzem, mijasz jakiś dziwnie wyglądający szkielet - musi leżeć tu od paru dobrych lat. Na ścianach ciągle dostrzegasz jakieś malowidła. Są to głównie nieudolnie odwzorowane, prymitywne symbole należące do grasujących na Wielkiej Równinie gangów. Niektóre z nich już nawet nie istnieją. W końcu, w oddali, dostrzegasz naturalnie migoczące światło. Wybrałeś dobrą drogę! Zostawiasz wiekowe tunele za sobą i wracasz na główny trakt prowadzący do Nowego Targowiszcza.

Przejdź do paragrafu **183**.

182

Skuszony znajomymi dźwiękami wybierasz prawą ścieżkę. Idziesz wzdłuż niej, a ćwierkanie staje się coraz wyraźniejsze. Myślisz, że wyjście musi być tuż za rogiem. Jednak światło słoneczne nie pojawia się na horyzoncie, a wcześniej przyjemne dla ucha gwizdanie, staje się nienaturalnie głośne. Wydaje Ci się, że w pewnym momencie dobiega zza Twoich pleców! Zaniepokojony przyśpieszasz kroku. Teraz zupełnie nie wiesz, skąd dobiegają te osobliwe dźwięki, słyszysz je z każdej możliwej strony! Są bardzo nieregularne, najprawdopodobniej wydawane przez coś żywego. Zaczynasz biec, aby szybko opuścić to miejsce. Ten przenikliwy dźwięk za chwilę doprowadzi Cię do szaleństwa! Na szczęście na końcu korytarza dostrzegasz coraz mocniejsze światło i po chwili zadyszany zostawiasz wiekowe tunele za sobą. Wylądowałeś w jakimś rzadkim, iglastym lesie. Nigdzie nie widzisz głównego traktu, na który miałeś wrócić. Schodzisz więc z prowadzących w nieznane torów, aby wejść między drzewa.

Wydaje Ci się, że mijałeś to miejsce przynajmniej dwa razy! To nie ma sensu. Ewidentnie się zgubiłeś. Jesteś potwornie zmęczony, a zadania nie ułatwia Ci składające się ku zachodowi słońce. Najrozsądniej będzie poszukać jakieś kryjówki na noc. Nie chcesz utknąć pod gołym niebem...

Następnego dnia udało Ci się znaleźć drogę prowadzącą do Nowego Targowiszcza. Straciłeś nieco czasu, ale zawsze mogło być gorzej. Stąd droga powinna być prosta.
Otrzymujesz **#29**.

Przejdź do paragrafu **183**.

183

Po niecałych dwóch dniach marszu, w oddali widzisz piętrzące się ponad równinnym krajobrazem domostwa. Dostrzegasz kilka tańczących w powietrzu kłębów dymu. Czyżby w mieście wybuchł jakiś pożar? Na wszelki wypadek przyśpieszasz kroku, aby jak najszybciej zobaczyć co tam się dzieje. Kiedy masz zamiar wejść między domostwa, zatrzymuje Cię jakiś mężczyzna z zasłoniętą przy pomocy chusty twarzą.

– Zawróć, nieznajomy, w mieście panuje zaraza. Ludzie padają jak muchy.

– Nie mogę wejść do środka? Muszę pilnie się z kimś spotkać.

– Nie będę cię zatrzymywał, nieznajomy, tylko ostrzegam. Wejście na własne ryzyko.

Mimo wszystko wchodzisz w głąb Nowego Targowiszcza, aby odnaleźć Rdzawego. **(184)**
Opuszczenie kontynentu nie wchodzi w grę, jeżeli będziesz martwy. Niechętnie zawracasz. **(185)**

184

Dokładnie obwiązujesz twarz kawałkiem materiału. Masz zamiar jak najszybciej załatwić sprawę. Widzisz, jak na jednym z niewielkim placyków pali się buchające czarnym dymem ognisko, do którego ludzie znoszą najróżniejsze przedmioty. Z bezpiecznej odległości wołasz do jednego z nich.

– Człowieku! Wiesz gdzie znajdę Rdzawego?

Jeżeli posiadasz dwa z (**#27**, **#28**, **#29**), przejdź do paragrafu **186**.
Jeżeli posiadasz mniej niż dwa z (**#27**, **#28**, **#29**), przejdź do paragrafu **187**.

185

Przeszedłeś taki szmat drogi na marne. Być może wracając, znajdziesz coś niesamowitego, czym udałoby Ci się przekupić Majstra, chociaż szczerze w to wątpisz. Bardziej prawdopodobne jest, że skłonisz go do dania Ci jakiegoś innego zadania, abyś mógł zapracować na przepustkę do Fortu, jednak to też nie jest nic pewnego.

Przejdź do paragrafu **188**.

186

– Niestety, spóźniłeś się, stary nie dał rady. Ledwie dzisiaj rano paliliśmy jego rzeczy. Jakbyś chciał go zobaczyć, to leży w zbiorowej mogile za miastem, powinien być na wierzchu.

– Kurwa, niedobrze. Możesz mi powiedzieć, gdzie mieszka... mieszkał?

– Pewnie, ale jak wcześniej mówiłem, spaliliśmy wszystkie jego rzeczy. Niektóre, co cenniejsze, chłopcy rozdzielili między siebie, raczej nic tam nie znajdziesz.

Mimo wszystko mieszkaniec Nowego Targowiszcza pokazuje Ci niewielką chatkę, w której urzędował Rdzawy. Skrupulatnie przeszukujesz to miejsce, jednak rzeczywiście niczego tutaj nie ma, wszystkie szuflady i szafki są puste. Zajrzałeś w każdy kąt w poszukiwaniu jakiegoś ukrytego schowka, jednak to miejsce nie skrywa w sobie żadnych tajemnic. Zrezygnowany oddalasz się na bezpieczną odległość od osady, aby móc odetchnąć powietrzem wolnym od zapachu dymu i zgnilizny. Wygląda na to, że schematy zostały zniszczone, Majster nie będzie zadowolony. Zbierasz się w drogę powrotną, aby poinformować go o śmierci starego łowcy. Masz nikłą nadzieję, że otrzymasz drugą szansę zapracowania na przepustkę do Fortu.

Przejdź do paragrafu **188**.

187

– Zdążyłeś w ostatniej chwili, stary już długo nie pociągnie.

Mężczyzna wskazuje Ci niewielką chatkę, w której urzęduje łowca. Bez wahania wchodzisz do środka i od razu zauważasz leżącego na niskim łóżku starca. Wygląda okropnie: jest cały blady, wychudzony, w dodatku ma jakąś dziwną wysypkę. Najwyraźniej nie zauważa Twojego przybycia.

– Przepraszam, przysyła mnie Majster... – mówisz, lekko szturchając Rdzawego.

– Majster? – odpowiada słabym, chrypliwym głosem.

Pokazujesz mu małą niebieska kulkę.

– Aaaaaaa, Majster. Tak, tak.

Czekasz chwilę na jakąś kontynuację, jednak od ścian odbija się jedynie ciężki, nieregularny oddech starca. Zapada niezręczna, chociaż pewnie tylko dla Ciebie, cisza.

– Prosił, bym odebrał od ciebie pewne schematy.

Słysząc to, łowca błyskawicznie podrywa się z łóżka, jakby momentalnie wyzdrowiał. Jednak po sekundzie znowu opada na wygniecioną pościel. Jego zamglone oczy wypełnił nikły blask, jakby na chwile odzyskał pełną świadomość.

– Niestety, nie wiedziałem, że kogoś przyśle. Nakazałem jednemu z tutejszych chronić zapiski za wszelką cenę i chyba zorientował się, że są one sporo warte - uciekł. Byłem głupcem... Zaślepiony wizją nadchodzącego końca, zapomniałem jakimi zasadami rządzi się ten świat... Miał pokaźne rude wąsy i wytatuowaną błyskawicę pod lewym okiem, być może go znajdziesz, nie mógł uciec daleko...

Próbujesz dowiedzieć się czegoś więcej, jednak nie jesteś w stanie otrzymać żadnych konkretnych informacji. Na jego oczy ponownie wstąpiła mgła, widzisz, że to ostatnie chwile. Nie masz zamiaru spędzać więcej czasu w tym drewnianym grobowcu, wychodząc żegnasz się z Rdzawym i życzysz powrotu do zdrowia, chociaż obaj wiecie, że to niemożliwe.

Nie mając innego tropu, wypytujesz losowych ludzi o to, czy przypadkiem nie widzieli, w którą stronę poszedł wąsaty złodziej. Po dwóch nieudanych próbach udaje Ci się ustalić, dokąd zmierza.

– Widziałem, jak rusza na zachód, chyba mu się spieszyło, a co się dzieje?

– Miałem z nim pewną sprawę do załatwienia. – Kończysz szybko rozmowę i ruszasz w drogę, mając nadzieję, że uciekinier nie zmienił swojej trasy.
Otrzymujesz **#30**.

Przejdź do paragrafu **188**.

188

Wracając tą samą drogą, czujesz się nieco pewniej, przynajmniej pobieżnie znasz topografię terenu, co w razie jakichkolwiek problemów może okazać się przydatne. Po ledwie paru godzinach wędrówki słyszysz, jak ktoś woła o pomoc. Zakradasz się w stronę źródła

dźwięku, aby lepiej obadać sytuację i dostrzegasz szamotającego się bez ładu i składu mężczyznę. Co chwila krzyczy, przewraca się, znowu wstaje, idzie w losowym kierunku, po czym za chwilę go zmienia, ciągle wydając nieokreślone dźwięki znajdującymi się pod rudym wąsiskiem ustami.

Jeżeli posiadasz **#30**, natychmiast przejdź do paragrafu **189**.
Omijasz go i idziesz dalej przed siebie. **(190)**
Chcesz mu jakoś pomóc. **(191)**

189

Szybko podchodzisz do potykającego się o własne nogi człowieka, aby potwierdzić swoje przypuszczenia. Jest, tatuaż błyskawicy pod lewym okiem! To musi być on! Siłą ściągasz z niego plecak i sprawdzasz jego zawartość. Nie wierzysz własnym oczom - są! Oprócz jakichś bibelotów odnajdujesz, schowane w porządnej tubie, schematy. Pozostaje tylko jedna sprawa - co zrobić z tym delikwentem? Wpatruje się tępym wzrokiem, jakby nie wiedział, co się dzieje i wyciąga do Ciebie rękę. Czyżby przesadził z tematem, a może jest ranny? Trudno określić. Jesteście pośrodku niczego, w okolicy nie ma żywej duszy. Nikt nigdy nie dowie się, co tu zaszło. Mając schematy, już niedługo opuścisz Kontynent i zostawisz to wszystko za sobą. Możesz ukarać złodzieja, chociaż i tak to już niczego nie zmieni...
Otrzymujesz **#31**.

Musi ponieść karę za swoje czyny, zrzucasz go z pobliskiej skarpy. **(192)**
Masz to, po co przyszedłeś. Zostawiasz go w spokoju. **(193)**
Mimo wszystko pomagasz mu dojść do siebie. **(194)**

190

To pewnie jakiś pijak lub, co gorsza, szaleniec. Nie masz zamiaru na siłę pakować się w kłopoty, omijasz go szerokim łukiem i kontynuujesz swoją podróż.

Przejdź do paragrafu **195**.

191

Powoli podchodzisz do zdezorientowanego mężczyzny, jego spojrzenie jest tępe, jakby nie do końca wiedział, co się dzieje.

– Halo, co się stało? Potrzebujesz pomocy? – mówisz głośno i wyraźnie, aby na pewno Cię zrozumiał.

Odwraca się do Ciebie i wydaje jakiś bliżej nieokreślony pomruk, wyciągając w Twoją stronę dłoń. Co mu się stało? Przesadził z tematem, a może porządnie uderzył się w głowę? Tak czy siak, nie możesz go tutaj zostawić. Prowadzisz go lekko w głąb rosnącego obok lasku, aby nie stał jak słup na środku drogi. Zbliża się zmrok, więc postanawiasz rozpalić ognisko i trochę odpocząć. Mężczyzna daje się poprowadzić bez żadnego problemu, jak potulne, małe dziecko. Usadawiasz go na trawie. Jeszcze przez chwilę nieco się wierci i coś tam bełkocze, ale w końcu kładzie się na ziemi i zapada w niespokojny, przerywany krótkimi krzykami, sen.

Budzisz się o świcie, a naprzeciwko Ciebie, po drugiej stronie dogorywającego ogniska, siedzi, trzymający się za prawe ramię jegomość. Kiedy tylko zauważa, że wstałeś, zadowolony odzywa się do Ciebie.

– Dzięki stary, dobrze, że ściągnąłeś mnie z drogi. Gdyby dorwało mnie coś innego, to wszystko mogło skończyć się nieciekawie.

– Też tak myślę, dlatego cię ściągnąłem.

– Kurde, dzięki.

– A tak w ogóle to co ci się stało?

– Skurwysyn, pająk zielony mnie dziabnął i momentalnie zaczęło mi się kręcić w głowie, a potem to już w ogóle mi się pomieszało. Niezła jazda, nawet trochę za mocna, ale przynajmniej za darmo. W ogóle, zapomniałbym, mam coś dla ciebie. Taka nagroda za pomoc, ponoć jest sporo warta.

Wyciąga ze swojego plecaka jakąś tubę. Zaglądasz do środka i nie możesz uwierzyć własnym oczom.

– Skąd to masz? – pytasz zdumiony.

– Eeeeeee, dostałem od jednego starego znajomego.

Widzisz, że coś kręci, wolisz więc nie drążyć tematu. Najważniejsze, że schematy są w Twoich rękach! Wyglądają na skomplikowane, chyba o to chodziło Majstrowi, chociaż z tymi wszystkimi papierkami to nigdy nie wiadomo. Już niedługo przekonasz się, czy są to dokumenty, które zapewnią Ci miejsce w Forcie. Nie chcąc tracić czasu, ruszasz w dalszą drogę. Jeszcze przez chwilę podróżujesz z wąsaczem, jednak wkrótce odbija on na północ, a Ty idziesz dalej na zachód aby powrócić do ukrytej pośród skał kryjówki łowcy.
Otrzymujesz **#31**.

Przejdź do paragrafu **195**.

192

Chwytasz go za szmaty i prowadzisz nad znajdującą się z prawej strony drogi skarpę. Mężczyzna potulnie daje się poprowadzić i patrzy na Ciebie pustym wzrokiem. Kiedy otwiera usta, aby znowu wydobyć z nich jakiś nieskładny dźwięk, ciskasz nim w dół urwiska. Stacza się, uderzając o wystające konary i kamienie, słyszysz trzask łamiących się kości. Ląduje na dole w kałuży swojej własnej krwi, nie wydaje już żadnych dźwięków. Chyba trochę Cię poniosło.

Może to i nieco wygórowana kara, nawet jak na takiego zawszonego złodzieja. Chociaż może dobrze się stało? Świat bez niego będzie lepszym miejscem.

Przejdź do paragrafu **195**.

193

Nie będziesz pastwił się nad tym nieświadomym człowiekiem. Może jakoś dojdzie do siebie, a może nie. Szczerze mówiąc, gówno Cię to obchodzi. Najważniejsze, że odzyskałeś własność Rdzawego, która zapewni Ci miejsce w odległym Forcie.

Przejdź do paragrafu **195**.

194

Chwytasz go pod rękę i prowadzisz do znajdującego się z lewej strony drogi lasku. Wystawiony na środku drogi, tylko sprowadziłby na siebie kłopoty. Wąsacz spokojnie daje poprowadzić się w wyznaczone przez Ciebie miejsce, jak potulne, jeszcze nie do końca świadome, dziecko. Usadawiasz go na trawie, gdzie jeszcze przez chwilę się wierci, co chwilę wydając bardzo dziwne, nieskładne dźwięki. W końcu kładzie się na plecy i zapada w niespokojny, przerywany nagłymi majakami, sen. W bezpiecznej odległości od jegomościa rozpalasz niewielkie ognisko i ruszasz w dalszą drogę. Do zmroku zostało jeszcze trochę czasu, a Ty nie

masz zamiaru go tracić. Nie wiesz, czy kiedy mężczyzna się obudzi, będzie cokolwiek pamiętał, ale masz nadzieję, że jeśli tak, to kiedyś i on pomoże komuś w potrzebie.

Przejdź do paragrafu **195**.

195

Po paru dniach, w oddali zaczynasz dostrzegać wzgórza, wśród których ukrywa się Twój zleceniodawca. Wspinasz się po łagodnym zboczu, porośniętym przez powykręcane krzaki o bladoróżowych kwiatach, i w końcu docierasz pod wielkie stalowe wrota.

– Chciałbym rozsmakować się w nowym szczepie psychomelona – mówisz wyraźnie, zwrócony twarzą do ściany.

Nic. Nabierasz w usta powietrza, aby znowu wypowiedzieć hasło, ale zza Twoich pleców dochodzi znajomy, lekko skrzeczący głos.

– Chyba nie myślałeś, że jestem na tyle głupi, żeby nie zmieniać hasła, co?

To Majster w towarzystwie swojej mechanicznej świty. W ręku ma koszyczek wypełniony jakimiś korzonkami, a jego ręce są lekko ubrudzone ziemią. Zauważa, że gapisz się na jego znaleziska.

– Bardzo dobre korzenie, wielofunkcyjne. Przy okazji od razu odetchnąłem świeżym powietrzem, ale dość już tych uprzejmości. Masz schematy?

Jeżeli posiadasz **#31**, przejdź do paragrafu **197**.
Jeżeli nie posiadasz **#31**, przejdź do paragrafu **196**.

196

– Nie udało ci się ich zdobyć, co? Cóż, w takim razie nie mogę ci pomóc.

– Ale mogę zrobić coś innego, naprawdę, nie ma problemu!

– Samo to, że trujesz mi dupę jest problematyczne, odejdź. Powodzenia na trasie.

Próbujesz jakoś go przekonać, ale chyba jest nie w humorze, kiedy widzi, że nie odpuszczasz. Jego roboty celują do Ciebie z pokaźnych karabinów, wolisz więc nie naciskać, czasem trzeba po prostu odpuścić. No i skończyło się Twoje marzenie o opuszczeniu Kontynentu, a może nigdy nie było realne? Może gdybyś przyniósł mu schematy i tak odprawiłby Cię z kwitkiem? W głębi duszy wiedziałeś, że tak to się skończy. Bo co niby miałoby się stać? Ustatkowałbyś się w bezpiecznym miejscu za morzem i zaczął hodować marchew? Nigdzie nie zagrzewasz miejsca, tak już wygląda ten świat. Słońce zachodzi i wstaje, woda jest mokra, a Ty włóczysz się z punktu do punktu, nie mogąc zaznać spokoju, za to znajdując spełnienie. Wielka Równina na zachodzie nie ma przed Tobą tajemnic, północne morze już Cię nie interesuje, na wschodzie panuje zaraza, a więc południe. Bierzesz głęboki oddech i czując przyjemnie ciepłe promienie słońca na swojej twarzy, zostawiasz za sobą bladoróżowe kwiaty, kurczowo trzymające się powykręcanych krzaków. Podmuch wiatru porywa jeden z nich i delikatnie niesie gdzieś w nieznane, do miejsca, z którego kiedyś zabierze go kolejny...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Wagabunda**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

197

– Świetnie, właśnie o to chodziło! – Majster odbiera od Ciebie pokaźną tubę i obaj wchodzicie do środka.

Wypisuje Ci jakiś świstek i tłumaczy, że jest on ważniejszy niż Twoje życie. Wręcza Ci również mapę z drogą prowadzącą do tajnej przystani, z której wypływają statki kierujące się do Fortu. Być może jeszcze się spotkacie, w końcu łowcy co jakiś czas muszą wracać do bazy, aby przekazać zebrane informacje.

Jeżeli posiadasz **#9**, przejdź do paragrafu **199**.
Jeżeli nie posiadasz **#9**, przejdź do paragrafu **198**.

198

Dotarcie na wybrzeże zajęło Ci wiele dni. Podróżowałeś rozległymi, wijącymi się poprzez tunele i wiadukty drogami, minąłeś stale rozrastające się miasto Osho i omijałeś wielkie, pełne obślizgłych stworzeń, jeziora. W końcu Twoim oczom ukazał się wielki błękit, spokojne fale rozbijają się o pustą, piaszczystą plażę, ten widok przynosi ukojenie Twoim zszarganym nerwom, jednak nie zatrzymujesz się, aby pochłaniać piękne pejzaże, ruszasz prosto do, znajdującej się na jedynym wzniesieniu w okolicy „tajnej przystani". Jest to stary, pokaźny budynek przerobiony na otoczoną palisadami warownię. Prowadzi do niej tylko jedna, wiodąca pod górę droga, z drugiej strony znajduje się wysoki, skalisty klif. Kiedy tylko podchodzisz dostatecznie blisko, zza ogrodzenia wyłania się dwójka zamaskowanych, dzierżących porządnie wyglądające strzelby, ludzi. Dostrzegasz również, że na jednym z balkonów zamontowane jest pokaźnych rozmiarów obrotowe działo. Wdarcie się do środka siłą jest praktycznie niemożliwe.

– Zawróć, albo będziemy zmuszeni użyć siły! – krzyczy jeden ze strażników, w jego tonie nie wyczuwasz wrogości, bardziej obojętność towarzyszącą powtarzanej, po raz tysięczny, tej samej frazie.

– Spokojnie! Przysyła mnie Majster! Mam przepustkę!

Po chwili wychodzi do Ciebie dwójka ludzi (tamci nadal mają Cię na celowniku), którzy po uważnym przeczytaniu podarowanej przez łowcę notki, eskortują Cię do środka. Kiedy tylko przekraczasz próg, wydaje Ci się, że trafiłeś do innego świata. Wszystko jest jakieś takie... czyste! Solidne meble uginają się pod ciężarem książek, ozdób lub niezrozumiałych dla Ciebie wytworów. Od razu zostajesz skierowany na serię badań dokonywanych skomplikowanymi, mechanicznymi przyrządami. Następnie zostajesz porządnie nakarmiony i poprowadzony do jednego z wielu pokoi na spoczynek.

Przez parę kolejnych dni wegetowałeś w przystani, czekając na przypłynięcie jakiegoś statku, który mógłby zabrać Cię z Kontynentu. Przydzielono Ci przewodnika, do którego miałeś kierować wszystkie nurtujące Cię pytania. Mówił, że Fort nie przypomina niczego co mógłbyś wcześniej widzieć. Zapewnione przez nich technologie sprawiają, że życie staje się o wiele prostsze, zresztą już niedługo sam się o tym przekonasz. Pewnego dnia zostajesz poprowadzony do małego, przemieszczającego się pionowo, pomieszczenia, które zawiozło Cię do rozległej hali znajdującej się pod całym budynkiem. Tam czekał na Ciebie niewielki statek, na który właśnie ładowano wypełnione nieznanym Ci ładunkiem, skrzynie. Z pokładu schodzi mężczyzna w długim, szaro złotym płaszczu.

– Jestem kapitan Pedro i już niedługo podaruję ci nowe życie – oznajmia, zakręcając swój niewielki wąsik.

Wchodzisz na kołyszący się pokład i spoglądasz na wyglądające zza jaskini, morze. Gdzieś tam czeka na Ciebie nowy świat. Na samą myśl o odkryciu jego możliwości, praw i tajemnic po plecach przechodzą Ci ciarki, jednak najważniejsze jest to, że być może, w końcu, uda Ci się zaznać odrobiony spokoju...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Ostatni kurs**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

199

Wyruszyłeś w stronę wybrzeża, aby opuścić ten przeklęty Kontynent i chociaż niezmiernie się cieszysz, to ciągle masz wrażenie, że ktoś Cię obserwuje. Odkąd odwiedziłeś Miasto Duchów, ciągle coś Cię niepokoiło, jednak nie mogłeś zlokalizować konkretnej przyczyny tego lęku. Teraz już wiesz, że nie są to bezpodstawne obawy. Z każdą spędzoną na trasie nocą coraz bardziej umacniasz się w przeświadczeniu, że grozi Ci realne niebezpieczeństwo. Koszmary i przesłyszenia to jedno, ale nie dające Ci spokoju, pląsające cienie i ich żółte ślepia doprowadzają Cię do szaleństwa. Nigdy nie zbliżają się do Ciebie dostatecznie blisko, zawsze czają się gdzieś za winklem, drzewem bądź na skraju zasięgu Twojego wzroku. Nie jesteś w stanie dokładnie się im przyjrzeć. Tylko stoją i wpatrują się w Ciebie, czasem szepczą, jednak nie potrafisz ich zrozumieć, a przede wszystkim nie chcesz ich zrozumieć. Chcesz, żeby zostawiły Cię w spokoju. Za dnia nie widzisz ich przerażających sylwetek, jednak ciągle wyraźnie reagujesz na ich obecność, zawsze kiedy są w pobliżu, czujesz niepokojące mrowienie w lewej części głowy. Nie jest to łatwe do uśmierzenia swędzenie, czujesz się bardziej, jakby dochodziło z wnętrza, siedziało w Twoim mózgu. Pewnej nocy, kiedy przebywałeś w mieście Osho, ich obecność stała się nie do zniesienia. Wydawało Ci się, że czyhają za każdym zakrętem, między budynkami, a co najgorsze, w niektórych mijających Cię osobach. Przytłoczyło Cię to do tego stopnia, że straciłeś nad sobą panowanie. Pobiegłeś we względnie bezpieczne miejsce i czym prędzej udałeś się na spoczynek. Przynajmniej tak Ci się wydawało...

Obudziłeś się w jakiejś małej, drewnianej chatce, choć nie przypominasz sobie, abyś kiedykolwiek tu wchodził. Obok Ciebie leży zbezczeszczone, poszarpane ludzkie ciało. Wygląda na to, że ktoś się nad nim znęcał. Nie ma znaczenia, czy był jeszcze żywy, czy już martwy. Czegoś takiego nie mogła dokonać osoba o zdrowych zmysłach. Krew... Wszystko dookoła umazane jest świeżą, czerwoną mazią, również Twoje ręce. To niemożliwe! To nie mogłeś być Ty, nie byłbyś w stanie... Ktoś próbuje Cię wrobić! Lepiej szybko się stąd ulotnić, zanim ludzie powiążą Cię z tą sprawą. Opuszczając miasto czujesz jak wzrokiem odprowadzają Cię niezliczone pary żółtych, migocących oczu.

Kolejne dni były dla Ciebie niezwykle wyczerpujące, a sama wymagająca i ciężka podróż była ich najprzyjemniejszą częścią. Wydaje Ci się, że cienie podchodzą coraz bliżej, a na dodatek nawiedzające Cię koszmary nie dają Ci spać. Bezsenność skutecznie podsyca Twój strach,

czasem nie możesz odróżnić co dzieje się naprawdę, a co jest jedynie wytworem Twojej wyobraźni. Cieszyłbyś się, gdyby to wszystko było jakimś nieprzyjemnym snem. Jednak nie budzisz się dostatecznie, długo, aby zacząć myśleć, że jest to prawdziwe. Ta świadomość niemiłosiernie przytłacza Twój umysł. Jedyne co podtrzymuje Cię przy zdrowych zmysłach, to fakt, że już niedługo wyruszysz za morze, do upragnionego Fortu. Być może wszystkie dręczące Cię demony zostaną tutaj.

Pewnego dnia do tajnej przystani dotarł wymęczony, obszarpany, szepczący do siebie człowiek. Strażnicy od razu chcieli go przepędzić, ale ku ich zdziwieniu ma przepustkę, podpisaną przez jednego z łowców, więc zaprowadzili go do środka...

Przytomność odzyskałeś dopiero wewnątrz budynku, ponoć podali Ci jakieś niezwykle mocne leki. Nie pamiętasz ostatnich dni swojej podróży, ale udało się! Jesteś na wybrzeżu, a stąd obiecany statek zabierze Cię na północny archipelag, do Fortu. Koszmary straciły swoją potworną intensywność, jednak nie zniknęły całkowicie. Cienie ciągle czają się gdzieś w ciemności, ale być może są w odwrocie. Ważne, że chociaż przez chwilę możesz odetchnąć... W końcu, po paru dniach, zostajesz poprowadzony do małego, przemieszczającego się pionowo, pomieszczenia, które zawiozło Cię do rozległej hali znajdującej się pod całym budynkiem. Tam czekał na Ciebie niewielki statek, na który właśnie ładowano, wypełnione nieznanym Ci ładunkiem, skrzynie. Z pokładu schodzi mężczyzna w długim, szaro złotym płaszczu.

– Jestem kapitan Pedro i już niedługo podaruję ci nowe życie – oznajmia, zakręcając swój niewielki wąsik.

Chwiejnym krokiem wchodzisz na pokład i zapatrzony w ogromny błękit nawet nie zauważyłeś, kiedy wypłynęliście. Dookoła nie widać było żadnego stałego lądu. Nareszcie. Delikatna bryza muska Twoją wysuszoną skórę i w połączeniu z ciepłymi promieniami słońca sprawia, że pierwszy raz od dawna czujesz się dobrze. Daje Ci to nadzieję na rozpoczęcie nowego spokojnego życia w Forcie. Zostaje ona zachwiana gdy pierwszej nocy na statku budzi Cię własny krzyk, a kiedy otwierasz oczy, widzisz przed sobą parę żółtych światełek. Wygląda na to, że nigdy nie dadzą Ci spokoju, a może w Forcie zdołają Cię jakoś wyleczyć? Najgorsze jest to, że teraz nie masz dokąd uciec. Zostałeś uwięziony ze swoimi prześladowcami na niewielkim, towarowym statku. Cienie znowu stają się coraz ciemniejsze, ślepia jaśniejsze, a szepty bardziej zrozumiałe...

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Eteryczne piętno**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

200

Im szybciej dotrzecie na wybrzeże, tym lepiej, a najprostsza droga wiedzie... drogą. Przedzieranie się przez lasy czy inne chaszcze znacznie by was spowolniło, poza tym nigdzie nie jest bezpiecznie. Jeżeli macie wybierać, wolicie zmierzyć się z podróżującymi po drogach, znanymi wam, łowcami niewolników lub innymi rzezimieszkami, aniżeli z czyhającymi w rozległych puszczach monstrami. Na sprowokowane wydarzenia nie należy długo czekać. Z oddali słyszycie, zbliżający się do was dźwięk silników i nim zdążycie zlokalizować jego źródło, ono lokalizuje was. Kilka motocykli wzburza osiadły na starej drodze piach, zostawiając za sobą charakterystyczną, pyłową chmurę. Są coraz bliżej.

Próbujecie się gdzieś ukryć. **(202)**
Rozdzielacie się, aby łatwiej ich zgubić. **(203)**

201

Nie macie ochoty mierzyć się z grasującymi na każdej większej drodze rzezimieszkami. Wchodzicie do rosnącego nieopodal lasu. Jego linia stopniowo oddala się od szosy, jednak przez cały czas macie ją w zasięgu wzroku. W pewnym momencie do waszych uszu dociera dźwięk ryczących silników - najwidoczniej zboczenie z trasy było rozsądną decyzją. Otaczające was drzewa są gęsto porośnięte szerokolistnym bluszczem. W miejscach, gdzie rosną w niewielkich od siebie odstępach tworzą wysokie, naturalne ściany, które skutecznie blokują wasze pole widzenia. Zza roślinnej bariery dociera do was jednak pewien specyficzny zapach, woń wędzonego mięsa. Biorąc pod uwagę to, że zaraz zacznie się ściemniać, a noc gdzieś spędzić musicie oraz (przede wszystkim) namawiającego was i nie przyjmującego odmowy, Ostrego postanawiacie ruszyć za kuszącą wonią.

Już po kilku chwilach waszym oczom ukazała się niewielka chatka, wypuszczająca z komina rzadki, niosący zapach dym. Kiedy dyskutujecie, o tym czy wejść do środka, czy może zostawić to miejsce w spokoju, z budynku wychodzi olbrzymi łysy facet. Jego twarz jest lekko zdeformowana, w dodatku skrajnie niesymetryczna, nie przypominająca do końca ludzkiego oblicza. Nosi brązowy skórzany fartuch, a w ręku dzierży ciężki tasak.

– Czego?

– Moglibyśmy odkupić od ciebie nieco mięsa? – Najszybciej zareagowała Sara, chociaż każdy z was zbierał się do odpowiedzi.

– Mmmmmm, oddam wam trochę za darmo, jak chcecie możecie też tutaj spać, zaraz będzie ciemno. Mówiąc „tutaj" mam na myśli dwór, nie wpuszczę was do siebie, nie jestem aż tak głupi. – Mówi, lustrując was świdrującym spojrzeniem.

To wszystko jest zbyt podejrzane, nie macie zamiaru spędzać tu nocy. **(204)**
Darowanemu koniowi nie patrzy się w zęby, zostajecie. **(205)**

202

Zaczynacie biec w stronę obrośniętego bluszczem lasu, jednak zanim zdążyliście przebiec dzielącą was od niego odległość, napastnicy byli już tuż za wami. Nie ryzykując ciosów w plecy odwracacie się do nich, przybierając bojową pozę. Napastnicy zatrzymują się. Jeden z nich schodzi ze swojego jednośladu o szerokich kołach. W sumie jest ich siedmioro, może ośmioro. Jak na razie nie widzisz, aby mieli jakąś palną broń, raczej toporki, dzidy i proce, ale lepiej uważać, nigdy nie wiadomo.

– A co tam macie w tych plecaczkach? Oddajcie nam swoje zapasy, a nikomu nic się nie stanie.

Wolicie nie ryzykować starcia z liczniejszą grupą, oddajecie im wasze jedzenie. **(208)**
Nie czujesz lęku, stojąc ramię w ramię z Ostrym. Oddanie zapasów nie wchodzi w grę. **(209)**

203

Planowo niedługo mieliście dotrzeć do miasta Osho, więc w kilku szybko wymienionych słowach ustalacie je jako docelowe miejsce, gdzie znowu się spotkacie. Każde z was zaczyna biec w innym kierunku i zgodnie z waszym planem napastnicy na chwilę zatrzymują się, po czym również się rozdzielają. Dało Ci to czas na bezpieczne dotarcie do linii drzew. Wstępujesz do obrośniętego bluszczem lasu, jeszcze przez chwilę biegniesz przed siebie, po czym zatrzymujesz się, aby złapać oddech. Zanim zdążyłeś obadać sytuację, z zarośli wyskakuje na Ciebie, dzierżący dwa toporki, oprych. Jego nagi tors jest wytatuowany, a na czubku, skrywającej się za metalowa maską, głowy piętrzy się czerwony irokez.

Od razu rzucasz się do ucieczki. **(210)**
Przygotowujesz się do walki. **(211)**
Próbujesz przemówić mu do rozsądku. **(212)**

204

Grzecznie odmawiacie, jedynie Ostry mimo wszystko przyjmuje nieco wonnego mięcha. Idąc wzdłuż drogi (na wyczucie, bo nie macie jej w zasięgu wzroku), zastanawiacie się, gdzie urządzić prowizoryczny obóz.

W głębi lasu. **(206)**
Na skraju lasu, bliżej szosy. **(207)**

205

Nie macie siły, aby szukać innego miejsca do nocowania, poza tym dostaniecie trochę darmowego jedzenia - żyć nie umierać. To, że postanowiliście zostać, nie zmienia faktu, że nie do końca ufacie budzącemu lekki niepokój gospodarzowi. Ustalacie kolejność wart i udajecie się na spoczynek. Masarz zostawia wam trochę wonnego mięcha, po czym wraca do środka, nie jest zbyt rozmowny. Całą noc spodziewaliście się, że w pewnym momencie wyskoczy z gwałtownie otworzonych drzwi, jednak coś takiego w ogóle nie miało miejsca.

Rano dziękujecie mu za gościnę i ruszacie w dalszą drogę. Zbywa was krótkim, beznamiętnym „powodzenia". Nie jesteście w stanie pojąć kierujących nim motywacji. Może po prostu w głębi duszy jest miłym gościem? Nie chce wam się w to wierzyć, ale nic innego nie przychodzi wam do głowy. W każdym razie zostawiliście wędzarnię za sobą, a o jej właścicielu nie możecie powiedzieć złego słowa.

Przejdź do paragrafu **218**.

206

W nocy wolicie trzymać się z dala od nieosłoniętych dróg. Mijacie kilka zielonych ścian, wytworzonych przez obrośnięte bluszczem drzewa i docieracie do miejsca, gdzie roślinność jest relatywnie rzadka, tutaj spędzicie noc. Chwilę później jest już całkowicie ciemno i jedynie nieśmiały płomyk małego ogniska rozświetla kawałek otaczającej was przestrzeni. Tobie przypada pierwsza warta. Rozglądając się dookoła, widzisz jedynie cieniste sylwetki otaczających was drzew. Wsłuchujesz się w nocne pohukiwania, niedających się zidentyfikować, ptaków, a Twoje myśli odpływają w losowym kierunku i chociaż pozostajesz przytomny, nie zauważyłeś zbliżającego się robala. Na ziemię sprowadza Cię gwałtowny ból nogi, spowodowany ugryzieniem szczękoczułkami olbrzymiego czerwia! Jest cały obślizgły, wysoki na prawie metr, a jego trzy pary pustych, czarnych oczu wlepione są w ociekającą krwią łydkę, Twoją łydkę! Błyskawicznie dobywasz maczety i zaczynasz rąbać obrzydliwego stworka. Nie miał najmniejszych szans. Cała ta szamotanina obudziła Twoich towarzyszy. Varg zerknął na truchło i nie widząc już żadnego zagrożenia, od razu obrócił się na drugi bok, nie chcąc tracić cennych minut snu. Sara zaś wstała (i tak miałeś ją zaraz budzić, aby zmieniła Cię na straży) i prowizorycznie opatrzyła Twoją, nieźle poszarpaną, nogę. Będziesz w stanie normalnie podróżować, chociaż rana będzie sprawiać Ci spory dyskomfort. Minie sporo czasu zanim się zagoi, musisz na siebie uważać.
Otrzymujesz **#32**.

Przejdź do paragrafu **218**.

207

Wolicie nie zagłębiać w tę niezbadaną puszczę. Lepiej trzymać się bliżej drogi aby z samego rana od razu ruszyć dalej. Docieracie do skraju lasu i rozbijacie prowizoryczne obozowisko, losujecie warty i udajecie się na spoczynek. Noc mija spokojnie, zdaje się, że niewielki płomyk waszego ogniska jest jedyną wyróżniającą się na tle wszechobecnej ciemności rzeczą.

Przejdź do paragrafu **218**.

208

Dochodzicie do wniosku, że lepiej jest się dogadać, nie ma co ryzykować życiem dla kilku porcji żarcia. Układacie na ziemi niewielki stosik po czym robicie kilka kroków do tyłu.

– To co? Możemy iść?

– Eeeee, no pewnie. – Bandzior wydaje się być nieco zdziwiony, ale wygląda na to, że dotrzyma danego słowa.

Ich oczy odprowadzają was aż do linii drzew, po czym koncentrują się na swoich nowych zdobyczach. Następnym przystankiem na waszej drodze jest miasto Osho, być może tam uda wam się uzupełnić zapasy. Nie masz wątpliwości co do tego, że jakoś sobie poradzicie, najważniejsze, że cała ta sytuacja nie przerodziła się w krwawą jatkę.

Otrzymujesz **#34**.

Przejdź do paragrafu **218**.

209

Nie spuszczając oczu z waszych przeciwników, ostrożnie stawiacie kilka kroków do tyłu.

– Niby gdzie się wybieracie? Ostrzegam, to wasza ostatnia szansa! Liczę do trzech, potem zrobi się nieprzyjemnie.

– Jeden...

– Dwa...

W tym momencie Ostry błyskawicznie doskakuje do mówcy i jednym zdecydowanym uderzeniem dekapituje nieszczęśnika. Chłop nawet nie wiedział, co się stało, jego głowa przeturlała się prosto pod jeden z pojazdów. Razem z Sarą ledwo wiążecie się w walkę, a pod stopami Varga leży kolejne ciało. Nie spodziewając się takiego rozwoju wydarzeń, opryszkowie w popłochu wsiadają na swoje maszyny i czym prędzej wracają na drogę. Twój napastnik okazał się nie lada wyzwaniem, ledwie rozpoczęliście potyczkę, a ten już zdążył zatopić ostrze w Twoim boku. Gdyby nie zobaczył, że wszyscy jego ziomkowie uciekają, miałbyś spory problem. Kiedy tamci odpuszczają, wy od razu ruszacie w stronę lasu, na wypadek gdyby zaraz wrócili. Dopiero kiedy adrenalina opuszcza Twoje ciało, czujesz zadany cios. Udaje wam się zatamować obfite krwawienie i zaimprowizować opatrunek. Najprawdopodobniej będziesz w stanie normalnie podróżować, jednak minie sporo czasu, zanim rana całkowicie się zagoi. Musisz na siebie uważać. Najważniejsze, że macie swoje zapasy i po krótkim odpoczynku możecie ruszać dalej.
Otrzymujesz **#33**.

Przejdź do paragrafu **218**.

210

Nie tracąc ani chwili, instynktownie ponownie rzucasz się do ucieczki. Napastnik podąża tuż za Tobą. Próbujesz zgubić go, wbiegając w coraz to większe zarośla, co chwila gwałtownie zmieniając kierunek biegu, aby nie zderzyć się z wiekowymi drzewami. Goniący Cię bandzior

stawia wszystko na jedną kartę i wielkim susem rzuca się przed siebie, z nadzieją powalenia Cię na ziemię. Udaje Ci się uniknąć unieruchomienia, jednak nie wyszedłeś z tego całkowicie bez szwanku. Jeden z jego toporków dosięgnął Twoich pleców, boleśnie rozcinając skórę. Zostawiasz za sobą leżącego na ziemi przeciwnika i zanim dochodzi do siebie, znikasz z zasięgu jego wzroku. Biegniesz przed siebie jeszcze przez jakiś czas, aż w końcu stwierdzasz, że jesteś bezpieczny. Dopiero kiedy adrenalina opuszcza Twoje ciało, czujesz zadany cios. Udaje Ci się zatamować obfite krwawienie i zaimprowizować opatrunek. Najważniejsze, że udało Ci się uciec i możesz spokojnie ruszyć w stronę Osho.
Otrzymujesz **#35**.

Przejdź do paragrafu **217**.

211

Przyjmujesz bojową pozycję i szykujesz się do odparcia ataku. Napastnik nie każe Ci długo czekać, od razu rzuca się na Ciebie. Z trudem parujesz wymierzony w Ciebie grad ciosów. Uderzenia nadchodzą to z prawej, to z góry, to z dwóch stron naraz! Cierpliwie odbijasz ataki przeciwnika i w końcu wyczekałeś na odpowiedni moment, podkładasz mu nogę i przewracasz go na plecy, przykładając mu ostrze do gardła. Obaj na moment zastygacie i mierzycie się spojrzeniami.

Nie okazujesz litości, zatapiasz klingę w jego ciele. **(213)**
Już po walce, zostawiasz go w spokoju i odchodzisz w swoją stronę. **(214)**

212

Stoicie naprzeciwko siebie i mierzycie się spojrzeniami od stóp do głów. Nabierasz powietrza w usta i...

... próbujesz go nastraszyć. **(215)**
... proponujesz rozejm, z nadzieją, że nikomu nic się nie stanie. **(216)**

213

Napierasz maczetą z całej siły i zatapiasz ją w jego klatce piersiowej. Rzezimieszek ostatkiem sił zamachuje się jednym ze swoich toporków i wbija Ci go w bok, po czym wydaje ostatnie tchnienie. Oddalasz się od tego miejsca, na wypadek gdyby zjawił się kolejny bandzior. Po chwili biegu zatrzymujesz się, aby odsapnąć i prowizorycznie zabandażować obficie krwawiącą ranę. Najprawdopodobniej będziesz w stanie normalnie podróżować, jednak minie sporo czasu zanim całkowicie się zagoi. Musisz na siebie uważać. Wygląda na to, że już nikt Cię nie goni, możesz więc spokojnie udać się w stronę umówionego miejsca spotkania.
Otrzymujesz **#35**.

Przejdź do paragrafu **217**.

214

Ciągle trzymając klingę przy jego ciele, wykopujesz mu z dłoni niewielkie toporki. Następnie stopniowo odsuwasz się od powalonego przeciwnika, nie spuszczając z niego oczu. Widzisz, jak wstaje i jako wyraz niemrawego podziękowania, kiwa w Twoją stronę głową. Po chwili tracisz go z pola widzenia i oboje odchodzicie w swoją stronę. Wygląda na to, że już nikt Cię nie ściga. Ostrożnie ruszasz w stronę miasta Osho.

Przejdź do paragrafu **217**.

215

– Zawróć! To twoja ostatni szansa na wyjście stąd żywym! – mówisz, wskazując ostrzem na swojego rywala.

– Nie skorzystam. – Odpowiada krótko, poprawiając chwyt swoich broni.

Przejdź do paragrafu **211**.

216

– Słuchaj, udamy, że żaden z nas nikogo nie widział i nikomu nic się nie stanie.

Widzisz, że przeciwnik na chwilę się zawahał, jednak nie odpowiada. Widząc szanse na powodzenie planu, nieco opuszczasz gardę i kontynuujesz.

– Powiesz im, że ci uciekłem, ja powiem swoim, że nikt mnie nie znalazł, nikt nic nie traci.

Mężczyzna chwilę stoi bez ruchu, po czym opuszcza gotowe do ataku toporki.

– Niech będzie – odpowiada krótko i powoli zaczyna się oddalać, nie spuszczając z Ciebie oczu.

Ty również odchodzisz w swoją stronę, aż w końcu tracisz go z zasięgu wzroku. Możesz na spokojnie udać się w stronę miasta Osho.

Przejdź do paragrafu **217**.

217

W pewnym momencie droga prowadząca do miasta lekko skręca, odbijając od dotychczas towarzyszącemu jej lasu, który stopniowo niknie za Twoimi plecami. Idziesz przed siebie, wypatrując potencjalnego zagrożenia czyhającego na otaczających Cię równinach. Słyszysz szelest dochodzący z wysokiej trawy, na wszelki wypadek chwytasz za maczetę. Oddychasz z ulgą, kiedy z gąszczu wyłaniają się twarze Twoich kompanów.

– Spokojnie, to tylko my.

– Przecież widzę, jesteście cali? – pytasz, chowając broń.

– Ta, Varg wziął na siebie większość pościgu, tak że miałam ułatwione zadanie, zresztą ty chyba też, jak ci poszło?

– Jestem tutaj, żyję, czyli całkiem nieźle.

– Świetnie. Od razu, kiedy załatwiłam sprawę gangu zaczaiłam się na tej drodze. W samym mieście ciężko byłoby się znaleźć, a to jedyna, sensowna trasa, która do niego prowadzi. Skoro jesteśmy w komplecie, to ruszajmy dalej, nie mamy po co dalej tu sterczeć.

Przejdź do paragrafu **218**.

218

Z oddali dostrzegacie wyłaniające się zza linii horyzontu najwyższe budynki Osho, jesteście prawie na miejscu. Drogę zagradza wam konny jeździec. Jego peleryna niesiona przez delikatny wiatr faluje niczym u majestatycznej postaci z legend, a pod kapturem dostrzegacie białą maskę z otworami na oczy i nos. W dłoni dzierży karabin z długą, lśniącą lufą.

– Znajdujecie się na terytorium miasta Osho, gdzie obowiązuje prawo uchwalone przez Majora. Wszelkie przejawy...

– Spokojnie, my tylko „przejazdem", nie będziemy sprawiać problemów – przerywasz, zapowiadający się na długi, wywód.

– To się jeszcze okaże... – Kawalerzysta bada was wzrokiem, po czym zawraca konia i spokojnie kontynuuje swój patrol.

Idziecie szeroką drogą, która otoczona jest przez wszelkiego rodzaju pola, na których pracują rolnicy. Uprawy przedzielone są niewielkimi dróżkami, po których przemieszczają się pilnujący porządku strażnicy w jasnych pelerynach. Teren miasta składa się z czterech pierścieni, od zewnątrz tereny uprawne wraz z przyległymi do nich gospodarstwami, slumsy złożone głównie z poszarpanych namiotów, główna przestrzeń z drewnianymi chatami i publicznymi placami oraz centrum – otoczone obronnym murem, gdzie znajdują się betonowe posiadłości wojskowych, zarządców oraz innych ważnych osobistości.

Jeżeli posiadasz **#34**, przejdź do paragrafu **219**.
Jeżeli nie posiadasz **#34**, przejdź do paragrafu **220**.

219

Powinniście pomyśleć o uzupełnieniu zapasów. Przed wami długa droga, a lepiej nie polegać wyłącznie na nadziei, że być może uda wam się coś złapać w jej trakcie. W mieście

znajduje się parę magazynów z żywnością, może uda wam się coś „pożyczyć”? Z drugiej strony, na pewno są bardzo dobrze strzeżone...

Mimo wszystko decydujecie się na próbę rabunku. **(228)**
Wolicie zdobyć potrzebne wam zasoby w bardziej cywilizowany sposób. **(229)**

220

Właśnie idziecie jedną z zatłoczonych uliczek, snując barwne domysły na temat wyglądu oraz funkcjonowania Fortu. Nagle ktoś „przypadkowo” na Ciebie wpada i sprawnie przecina szelki Twojego plecaka. Od razu ruszasz w pościg, zostawiając za sobą zdezorientowanych towarzyszy. Kiedy złodziejaszek nieznacznie zwiększa dystans między wami i myślisz, że jest już po sprawie, niespodziewanie zderza się z jakimś przechodniem i upada na ziemię. Doskakujesz do niego. Niestety nie potrafisz zlokalizować plecaka, w którym znajdowała się większość waszych zapasów na drogę. Chaotycznie rozglądasz się za „przypadkowym” przechodniem, jednak nawet nie zdążyłeś przyjrzeć się jego twarzy. Nie masz pojęcia, dokąd szedł. Skupiasz się więc na leżącym na drodze osobniku.

– Gdzie poszedł twój koleżka, gadaj! – Ściągasz kaptur napastnika, a Twoim oczom ukazuje się twarz dziecka. Ma maksymalnie dziesięć lat. Widziałeś, że uciekinier jest niski, ale nie skojarzyłeś faktów. To niczego nie zmienia, łapiesz go za fraki i powtarzasz zadane pytanie.

– Nic nie wiem, naprawdę! Zostaw mnie! – krzyczy cienkim głosikiem próbujący Ci się wyrwać młokos.

Cała sytuacja sprawiła, że zwróciliście na siebie uwagę, stojącego nieopodal, strażnika w białej masce.

Wypuszczasz przestraszonego kaszojada. **(221)**
Chcesz go nastraszyć, aby wskazał Ci drogę do Twojego plecaka. **(222)**

221

Wolisz nie ryzykować burdy i kontaktu z niepokojącymi stróżami prawa. Pozwalasz dzieciakowi odejść w spokoju. Łatwo lokalizujesz swoich kompanów przy pomocy wyróżniającego się w tłumie Ostrego. Relacjonujesz im całe zdarzenie, po którym usłyszeniu patrzą na Ciebie z mieszanką gniewu i politowania jak na zwierzaka, który właśnie nasrał na środku pokoju.

Przejdź do paragrafu **219**.

222

Zważając na patrzącego się w Twoją stronę strażnika, postanawiasz przybrać mniej gwałtowną taktykę. Pomagasz chłopcu wstać, w tym samym momencie szepcząc mu do ucha.

– Siedź cicho. Jeżeli nie zaprowadzisz mnie do moich rzeczy, zabiję cię tu i teraz. Zdążę uciec strażnikom, nie bój nic.

Pomagasz mu otrzepać się z ulicznego kurzu, po czym nachylasz się, aby móc spojrzeć mu w oczy.

– To jak będzie?

Dzieciak nic nie mówi, patrzy na Ciebie przeszklonymi, niebieskimi oczami i nieśmiało kiwa głową. Trzymając go za kołnierz brudnej, dziurawej koszuli, dajesz się poprowadzić do stojącego w slumsach, nieudolnie postawionego, namiotu. W środku zastajesz kobietę w średnim wieku sortującą rzeczy z Twojego plecaka oraz siedzącego w kącie młodego chłopaka. Twoje wtargnięcie od razu stawia ich na równe nogi. Jesteś na miejscu, więc zostawiasz dzieciaka w spokoju. Ten od razu chowa się za swoją matką. Wewnątrz znajdują się dwa tragicznie wyglądające pseudo-posłania oraz chwiejący się stolik bez jednej nogi. Oprócz tego na podłodze da dostrzec się jedynie śmieci i postrzępione kawałki materiału. Czujesz unoszący się

w powietrzu okropny smród brudu, potu i moczu. Dochodzisz do wniosku, że lepsze warunki panują na pustkowiach...

Każdy ma swoje problemy. Odbierasz to, co Twoje i wychodzisz. **(223)**
Oddajesz im nieco swoich zapasów, resztę zabierasz z powrotem. **(224)**
Ty jakoś sobie poradzisz, oni niekoniecznie. Zostawiasz im wszystko. **(225)**

223

Bez słowa podchodzisz do kobiety, zgarniasz jedzenie sprzed jej nosa i ładujesz je do plecaka. Ta patrzy na Ciebie z nienawiścią w oczach, zasłaniając młodego ręką. Nagle, stojący w kącie młodzieniec rzuca Ci się na plecy i zaczyna dusić. W tym samym momencie matka wyciąga zza pasa nóż i wbija Ci go w brzuch. Odpychasz ją od siebie i widzisz, jak wpada na stolik i przewraca się na ziemię. Stojący obok, przerażony dzieciak od razu próbuje ją ocucić. Próbujesz pozbyć się wiszącego na Tobie obdartusa, bijąc go łokciami i pięściami, ale ten nie odpuszcza, jest silny. Czujesz, jak chwiejesz się na nogach, zaraz stracisz przytomność. Nie widząc innego rozwiązania, wyciągasz więc nóż tkwiący w Twoim brzuchu i zatapiasz ostrze w ciele napastnika, który nadal nie odpuszcza! Masz mroczki przed oczami, to Twoja ostatnia szansa! Zaczynasz dźgać go bez opamiętania i po chwili czujesz, jak uścisk słabnie, następnie bezwładne, zakrwawione ciało opada na podłogę. Bierzesz parę głębokich wdechów, aby jakoś dojść do siebie. Sięgając po leżący na ziemi plecak, zaglądasz za przewrócony stolik, zastajesz tam leżącą kobietę z rozwaloną głową, a nad nią płaczącego niebieskookiego dzieciaka, który bezskutecznie próbuje ją obudzić. Coś Ty najlepszego narobił?! Powinieneś czym prędzej się stąd wynosić, zanim ktokolwiek powiąże Cię z tą sprawą. Jednak zanim opuścisz ten nieszczęsny namiot, musisz zdecydować, co zrobić z bachorem.
Otrzymujesz **#36**.

Nie zostawiasz świadków. **(226)**

Już dość złego narobiłeś, zostawiasz go w spokoju. **(227)**

224

Podchodzisz do kobiety i zabierasz swój w połowie opróżniony plecak. Oznajmiasz, że resztę mogą zatrzymać. Obszarpana kobieta zaczyna Ci namiętnie dziękować. W pewnym momencie patrzy, jakby dostrzegła coś czającego się za Twoimi plecami, jednak nie zdążyłeś obrócić się na czas. Coś z ogromną siłą uderza w tył Twojej głowy. Momentalnie osuwasz się na ziemię...

Kiedy dochodzisz do siebie, zauważasz, że w namiocie nikogo nie ma, nie ma tam również śladu po waszych zapasach. Wychodzisz na zewnątrz, aby zaczerpnąć świeżego powietrza i uderza Cię fala potwornego smrodu, która tylko pogarsza intensywny ból głowy. Po tym ciosie zostanie siniak, jednak raczej nie jest to żaden poważny uraz. Wypytujesz pobliskich mieszkańców, czy widzieli dokąd udała się ta złodziejska rodzinka. Oczywiście nikt nic nie widział, nikt nic nie wie... Chyba wywinęli Ci się na dobre. Po chwili udaje Ci się znaleźć Twoich kompanów, którzy po usłyszeniu co się stało nie byli zadowoleni. Z drugiej strony nieco rozśmieszyło ich to, że przechytrzyło Cię dwóch dzieciaków i stara baba.

Przejdź do paragrafu **219**.

225

Po prostu bez słowa wychodzisz z namiotu. Minęło sporo czasu, odkąd bezinteresownie komuś pomogłeś. Nie wiesz, co Cię podkusiło, być może czasy się zmieniają. Skoro nawet Ty masz w sobie trochę życzliwości, to może dla mieszkańców Kontynentu jeszcze nie jest za późno? Niezależnie od tego co stanie się tutaj, Ciebie już to nie dotyczy. Musisz powoli porzucać stare nawyki, w końcu niedługo opuścisz ten świat i udasz się do znajdującego się za morzem Fortu...

Odnalezienie Twoich kompanów nie było trudne, postura Ostrego wyróżnia się na tle ludzi o normalnych wymiarach. Oznajmiasz im, że złodziejaszek uciekł, nie udało Ci się go złapać. Prawdę wolisz zachować dla siebie.

Przejdź do paragrafu **219**.

226

Wychodzisz z namiotu. W ubrudzonych krwią rękach mocno ściskasz wypełnioną jedzeniem torbę. Zawsze kiedy zabijałeś, robiłeś to w obranie własnego życia. Teraz poniekąd też tak było, gdyby dzieciak przeżył, zawołałby straż i byłoby po Tobie, ale to nie to samo. Uzbrojeni, żądni krwi napastnicy niczym nie różnią się od grasujących w lasach bestii, a to... To nie będzie dawało Ci spokoju przez wiele lat. Szybko trafiasz na swoich towarzyszy i kiedy pytają Cię, co się stało, zbywasz ich szybkim:

– Złapałem złodzieja. Lepiej nie traćmy czasu i ruszajmy dalej.

Przejdź do paragrafu **232**.

227

Przez chwilę wpatrujesz się w zapłakanego dzieciaka. Jego niebieskie oczy skierowane są w Twoim kierunku i chociaż są wpatrzone w przestrzeń, to zdają się niczego nie dostrzegać. Odchodzisz, dopóki jest w szoku. Szkoda Ci go, ale czasu nie cofniesz, stało się. W myślach próbujesz się usprawiedliwiać. *Przecież to ich wina, sami się na mnie rzucili!* – chociaż te słowa nie tłumią wyrzutów sumienia. Masz zamiar jak najszybciej o tym zapomnieć. Znajdujesz swoich towarzyszy i czym prędzej zostawiacie Osho za sobą.
Otrzymujesz **#37**.

Przejdź do paragrafu **232**.

228

Włóczycie się po mieście w celu zlokalizowania pozornie najsłabiej pilnowanego magazynu. I po pełnym obchodzie udaje wam się dotrzeć do jednego niewielkiego, zlokalizowanego na obrzeżach. Być może uda wam się coś podwędzić. Czekacie do zmroku, coby było łatwiej zaczaić się i szybko czmychnąć z miejsca zdarzenia. Wybraliście najmniejszy dostępny cel - tak naprawdę jest to duża szopa. Sara zagaduje zamaskowanego strażnika, a Ostry zachodzi go od tyłu i nokautuje jednym szybkim ciosem. Oboje wbiegają do środka, Ty zostajesz na czatach. Po paru chwilach Twoi kompani wybiegają z magazynku z plecakami pełnymi nowych, świeżutkich zapasów. Od razu zaczynacie biec w stronę przeciwną do miasta. Nagle nocną ciszę przerywa głośny huk, wystrzał z długiej strzelby. Czujesz straszliwy ból w boku. Pocisk przeszył Cię na wylot, jednak adrenalina sprawia, że nie ustajesz w swoim biegu, przez chwilę słyszycie za sobą jakieś krzyki, które po jakimś czasie całkowicie cichną. Wygląda

na to, że udało wam się uciec lub po prostu strażnicy zauważyli, iż straty są tak niewielkie, że pościg nie ma sensu. Jesteście już całkowicie bezpieczni. Zajmujecie się Twoją świeżą raną – po tym zostanie blizna. Raczej przeżyjesz, chociaż pewności nie można mieć nigdy...
Otrzymujesz **#38**.

Przejdź do paragrafu **232**.

229

Znajdujecie targowisko, na którym można kupić przeróżne towary. Na tle pozostałych, zdecydowanie wyróżnia się ogromne stoisko z jedzeniem. Sprzedawca informuje was, że to jedyne miejsce, gdzie będziecie w stanie kupić jakieś zapasy, cała żywność zgromadzona w Osho należy do Majora, a jego nielegalne dystrybucja jest surowo karana. Kiedy dowiaduje się, że nie dysponujecie lokalną walutą, proponuje inny układ.

– Mogę dać wam tyle zapasów, ile zdołacie unieść, w zamian za wasze bronie. Może oprócz tej wielkiej tarczy, ona mi się nie przyda. – Patrzy na was z tryumfującym uśmieszkiem na ustach. Wie, że nie macie wielkiego wyboru.

Oddanie broni nie wchodzi w grę, wolicie zaryzykować obrabowanie któregoś z magazynów. **(228)**
Większa część drogi już za wami, poza tym byle kij w rękach Ostrego jest groźniejszy od niejednego ostrza. Decydujecie się wymienić broń na jedzenie. **(230)**
Broni nie oddacie, wolicie nie ryzykować też napadu na magazyn. Ruszacie w trasę z nadzieją na zdobycie czegoś po drodze. **(231)**

230

Kupiec uśmiecha się, jakby właśnie ubił interes życia. Przekazujesz mu swoją maczetę, Varg robi to samo ze swoją bronią. W zamian dostajecie dwa plecaki pełne różnego typu jedzenia, suszone mięso, owoce... Po krótkim odpoczynku ruszacie w dalszą drogę, nie ma co gnić w tym miejscu. Zostawiacie Osho za sobą i ruszacie w stronę wybrzeża.

Przejdź do paragrafu **232**.

231

Pójście na tę wymianę byłoby samobójstwem. Jesteście pewni, że jakoś sobie poradzicie. Być może uda wam się dorwać jakiegoś nieuważnego zwierza bądź opuszczoną przez ludzi kryjówkę. Zostawiacie Osho za sobą i ruszacie dalej na północ.
Otrzymujesz **#39**.

Przejdź do paragrafu **232**.

232

Wasza wędrówka ciągnie się całymi dniami, aż w końcu docieracie do krainy olbrzymich jezior. Jesteście blisko.

Jeżeli posiadasz **#39**, przejdź do paragrafu **233**.
Jeżeli nie posiadasz **#39**, przejdź do paragrafu **234**.

233

Długa podróż niemiłosiernie was znużyła. Już nie pamiętacie, jak to jest nie czuć głodu. Od czasu do czasu udawało wam się złapać jakiegoś przerośniętego gryzonia, jednak to tylko wzmagało apetyt. Widmo nienasycenia nie dawało wam spokoju... aż do teraz. Jeziora! Tam gdzie jest woda, tam jest jedzenie. Zatrzymaliście się na brzegu jednego z nich z nadzieją na złowienie soczystych, tłustych rybek.

Połów trwa w najlepsze, złapaliście kilka dorodnych okazów. Wiszące nad wami deszczowe chmury nieśmiało zaczynają spuszczać pierwsze krople. Postanawiacie zawinąć się z odkrytego terenu, póki nie rozpadało się na dobre. Udajecie się w stronę niewielkiego zagajnika, drzewa nie wyglądają na rozłożyste, ale przynajmniej będzie gdzie rozwiesić ochronną płachtę. Nagle przed wami, nie wiadomo skąd, pojawia się ociekająca wodą postać. Posturą przypomina człowieka, jednak jego skóra jest sina i i chropowata, jak gdyby pokrywały ją nie do końca rozwinięte łuski. Ma wyłupiaste oczy, którymi mruga bardzo rzadko i wolno. Wygląda, jakby trawiła go jakaś choroba, jest cały nabrzmiały i... obślizgły. Poprawia zwisające na nim podarte i mokre ubrania i powoli idzie w waszą stronę, unosząc do góry dłoń w geście przywitania. Zagląda do waszej sieci i wskazuje na jedną z ryb.

– Oddajcie... proszę. – Jego głos brzmi jak synteza ropuszego rechotu z dźwiękiem zachłystającego się wodą śpiewaka i sprawia, że po plecach przechodzą Ci ciarki.

Zaczyna coraz mocniej padać, jeżeli nie chcecie całkowicie przemoknąć, musicie jak najszybciej dostać się do zagajnika.

Ignorujecie prośbę dziwnego osobnika. **(239)**
Oddajecie mu jedną z ryb. **(240)**

234

Wiszące nad wami ciemne chmury w końcu zaczęły bombardować obfitymi kroplami deszczu. Na szczęście na skraju zagajnika dostrzegacie niewielką, zapuszczoną chatkę. W środku moglibyście znaleźć schronienie, zanim rozpada się na dobre.

Nie macie zamiaru się zatrzymywać, od deszczu jeszcze nikt nie umarł. **(235)**
Wolicie przeczekać deszcz w suchym miejscu. **(236)**

235

Jesteście już za blisko celu, już niemal czujecie morską bryzę. Ten kapuśniaczek was nie powstrzyma. Nie ma co się zatrzymywać, lepiej nie kusić losu. Lekko spowolnieni deszczem nieustępliwie idziecie przed siebie.

Przejdź do paragrafu **245**.

236

Wchodzicie do środka. W kilku miejscach utworzyły się małe kałuże, w których tafle rytmicznie uderzają przedostające się przez nieszczelny dach krople. W jednym z kątów stoi pokaźny zbiornik, jakby wanna. Jest to jedyna rzecz ingerująca w pustą przestrzeń pomieszczenia. Powietrze jest ciężkie, przesiąknięte wilgocią, ale lepsze to niż marsz w pełnym deszczu. Rozsiadacie się na podłodze, czekając, aż niekorzystne warunki atmosferyczne ustąpią. W tym czasie Sara snuje opowieść o swoich rodzinnych stronach, o podjętej z bratem wędrówce

do Fortu, co bezpośrednio doprowadziło do poznania przez nich Ostrego. Czasem wtrącasz swoje trzy grosze, dzieląc się krótkimi anegdotami z życia obieżyświata...

Na zewnątrz powoli przestaje padać, zbieracie swoje graty i wychodzicie z zawilgłej chałupy. Otwieracie drzwi i dostrzegacie, że przed domkiem stoi jakaś ociekająca wodą postać. Posturą przypomina człowieka, jednak jego skóra jest sina i i chropowata, jak gdyby pokrywały ją nie do końca rozwinięte łuski. Ma wyłupiaste oczy, którymi mruga bardzo rzadko i wolno. Wygląda, jakby trawiła go jakaś choroba, jest cały nabrzmiały i... obślizgły.

– Tylko chroniliśmy się przed deszczem, już nas nie ma. – Informuje go, idąca na przedzie tarczowniczka.

Osobnik patrzy na was z zaciekawieniem i delikatnie przechyla głowę, jak pies, który nie do końca rozumie wydane mu polecenie.

– Nie możecie teraz wyjść. Musicie zostać. – Jego głos brzmi jak synteza ropuszego rechotu z dźwiękiem zachłystującego się wodą śpiewaka i sprawia, że po plecach przechodzą Ci ciarki.

Nie jesteście w stanie wyczuć jego intencji. To groźba czy szczere ostrzeżenie? Ciężko stwierdzić.

Po prostu wychodzicie i ruszacie w dalszą drogę. Straciliście już wystarczająco dużo czasu. Poza tym nie chcecie obcować z tym czymś w jednym pomieszczeniu. **(237)**

W sumie możecie przeczekać jeszcze chwilę. Może zalegające na nieutwardzonych traktach błoto zdąży trochę przeschnąć. Dodatkowo macie nadzieję na wyciągnięcie jakichś informacji o okolicy od tego osobliwego stworzenia. **(238)**

237

– Niestety, musimy ruszać w dalszą drogę – rzucasz, mijając dziwaka w poszarpanym stroju.

Kiedy jesteś obok niego, ten zatrzymuje Cię, łapiąc za ramię.

– Nie możecie, zaraz zacznie grzać.

– Jakoś sobie poradzimy – odpowiadasz, zerkając w górę. Rzeczywiście między coraz rzadszymi chmurami przebijają się promienie słońca.

Zostawiacie postać za sobą i ruszacie dalej na północ. Jeszcze raz oglądasz się za siebie i widzisz, jak stoi przed chatką. W pewnym momencie podnosi rękę i otwiera usta, które zamykają się, nie wydając żadnego dźwięku. Chyba chciał rzucić coś na odchodne, ale się rozmyślił. Jeszcze chwile zalega w miejscu, odprowadzając was wzrokiem, po czym wycofuje się do wewnątrz zaniedbanej chatki i zamyka za sobą drzwi.

Przejdź do paragrafu **245**.

238

Wracacie do środka. Sara patrzy się na Ciebie wzrokiem mówiącym „To nie jest dobry pomysł, powinniśmy jak najszybciej stąd wyjść". Ty odpowiadasz jej wzrokiem typu „Daj mi chwilę, może dowiemy się czegoś ciekawego". Ostry ma wyjebane. Zaczynasz wypytywać gospodarza o najróżniejsze rzeczy. Odpowiada Ci dość łopatologicznie, czasem wydaje się, że wypowiadanie dużej ilości słów sprawia mu problem, ale jakoś sobie radzi. Mówi, że kiedyś ludzie zapuszczali się tutaj bardzo rzadko, ale od jakiegoś czasu coraz częściej wędrują w stronę morza. Ponoć od jednej z grup dostał „magiczne" kapsułki. Kiedy dowiedział się, że jesteście permanentnie przemęczeni, zaczął grzebać za stojącą w kącie wanną i po chwili wyciągnął niewielkie pudełeczko, w którym znajdowały się jakieś przezroczyste kapsułki. Wsunął jedna z piguł i przysunął w Twoją stronę otwarty pojemnik. Przez chwilę się zawahałeś, ale idąc za

przykazaniem starego krążącego po Wielkiej Równinie przysłowia, nie odmawiasz niczego co darmowe. Twoi towarzysze nie poszli za Twoim śladem, ich strata.

W końcu przychodzi pora pożegnania. Żabol początkowo nie chce was wypuścić, zalecając poczekanie na kolejny deszcz, jednak tłumaczysz mu, że lepiej podróżuje się, kiedy jest sucho. Chyba nie do końca zrozumiał, ale wypuszcza was, nieśmiało machając na pożegnanie. Przez chwilę odprowadza was wzrokiem, po czym wraca do zaniedbanej chatki i zamyka za sobą drzwi. Czujesz się zaskakująco dobrze, jakby Twój organizm odkrył nowe pokłady siły. Masz dobry humor i nic Cię nie boli. Chyba te podejrzane pastylki rzeczywiście są „magiczne".
Tracisz jedno z (**#32**, **#33**, **#35**, **#36**, **#38**).

Przejdź do paragrafu **245**.

239

– Nie ma takiej opcji, jeżeli chcesz rybę, musisz złapać ją sam. W tych jeziorach jest ich pełno – rzucasz, mijając dziwnego osobnika.

– O jedną za mało – odpowiada, jednocześnie wydobywając z siebie coś pomiędzy rechotem, a warczeniem.

Zostawiacie go za sobą. Kiedy w pół drogi do łęgu odwracasz się za siebie, jego już tam nie ma. Zachowacie wzmożoną czujność...

Walające się dookoła drewno jest zbyt wilgotne, z ogniska nici, ale przynajmniej wasze głowy pozostają suche. Z braku innych opcji wcinacie złapane ryby na surowo. Czas mija wam na snuciu gawędy, opowiadacie sobie nawzajem o niesamowitościach, z którymi przyszło wam się spotkać na drodze obieżyświatów. W pewnym momencie oddalasz się od swoich towarzyszy aby załatwić niezbędne potrzeby fizjologiczne. Opuszczając spodnie, masz wrażenie, że coś porusza się w krzakach za Tobą, jednak kiedy zerkasz w tamtym kierunku niczego nie zauważasz. To pewnie wiatr. Twoja głowa obraca się z powrotem do naturalnej pozycji... Przed

Tobą stoi obślizgły żabol! Szczerzy się ukazując szereg krótkich, ostrych zębów. Błyskawicznie odskakujesz do tyłu i...

... próbujesz go uspokoić. **(241)**
... atakujesz pierwszy. **(242)**

240

Złowiliście kilka okazów, jeden możecie oddać temu żabolowi. Przez wszystkie lata, które przeżyłeś na Kontynencie, nauczyłeś się, że kiedy ludzie dostają to, czego chcą są zadowoleni i dają Ci spokój. Tak też było tym razem. Osobliwy osobnik otrzymał od was dokładnie tę rybę, którą chciał, wierzgała w jego grubopalczastych łapach, próbując się wydostać. Na jego twarzy momentalnie zagościł szczery uśmiech. Ochoczo wyciągnął coś z kieszeni swojej mokrej narzuty, po czym położył to na Twojej dłoni. Kolorowy kamień, być może jest coś warty, a jeśli nie, to jest po prostu bardzo ładny. Uczciwa wymiana. Obrzmiała postać poszła dziarsko w stronę jednego z jezior. Uważając sprawę za załatwioną, czym prędzej udaliście się do łęgu. W pół drogi do celu obejrzałeś się za siebie i zobaczyłeś jak żabol wpuszcza swoją nową zdobycz z powrotem do wody. A to ciekawe... Przeczekaliście deszcze pośród wilgotnych drzew, po czym ruszyliście w dalszą drogę.

Przejdź do paragrafu **245**.

241

– Spokojnie... Porozmawiajmy, czego chcesz? – mówisz powoli, nie spuszczając oczu ze swojego napastnika.

Osobnik chwilę się zastanawia, zaskoczony Twoją pacyfistyczną postawą.

– Spokoju dla wszystkich – odpowiada niepewnie.

– Rozumiem, może więc pozwolisz nam odejść... W spokoju.

Żabol opuszcza gardę i przez chwilę bada Cię wzrokiem.

– Pozwolę. Nie jestem potworem, jak ty.

Ostrożnie zaczynasz wycofywać się w stronę swoich towarzyszy, jednocześnie nie spuszczając oczu z rozmówcy.

– Ale pamiętaj, będę miał cię na oku – rzuca na odchodne i znika w rosnących wokół wysokich trzcinach.

Czego chciał? Może po prostu Cię nastraszyć? Musisz przyznać, że to na pewno mu się udało. Sama jego aparycja przyprawia o dreszcze.

Wracasz do Sary i Ostrego i relacjonujesz całe zajście. Ostry proponuje znalezienie tego dziwaka i załatwienie sprawy raz na zawsze, ale odwodzisz go od tego pomysłu.

– Lepiej po prostu ruszajmy dalej, i tak już nie pada.

Podczas dalszej wędrówki, mijając kolejne jeziora zastanawiasz się, co dla tego stworzenia znaczył spokój dla wszystkich...

Przejdź do paragrafu **245**.

242

Nie dając mu chwili do zastanowienia, od razu rzucasz się na napastnika i obaj padacie na wilgotną ziemię.

Jeżeli posiadasz którekolwiek z (**#32**, **#33**, **#35**, **#36**, **#38**), przejdź do paragrafu **243**.
Jeżeli nie posiadasz żadnego z (**#32**, **#33**, **#35**, **#36**, **#38**), przejdź do paragrafu **244**.

243

Napierasz na przeciwnika z całą swoja siłą. Wygląda, jakby właśnie coś zwęszył, musisz jak najszybciej go obezwładnić, wiesz, że w takim sytuacjach nie można się wahać. Chwytasz leżący obok solidny badyl i w tym momencie czujesz przeszywający ból. Żabol wycelował prosto w Twoją niezregenerowaną ranę. Mimowolnie zwijasz się z bólu, tym samym tracąc inicjatywę w starciu. Zanim zdążyłeś się zorientować, Twoją szyję oplatały grube, obślizgłe palce. Chcesz wołać o pomoc, krzyczeć, błagać o litość, ale nie potrafisz wykrztusić ani słowa. Czujesz, jak opuszczają Cię wszelkie siły. Jesteś tak blisko celu, wydaje Ci się, że słyszysz szum morza...

– Nie wierzgaj się, zaraz będzie po wszystkim. Zaufaj mi. Świat bez ciebie będzie lepszym miejscem.

Ostatnie zdanie wielokrotnie rozbrzmiewa w Twojej głowie. Jest jak pożegnalna pieśń dochodząca gdzieś z oddali. Być może stojący na brzegu ludzie mają rację, musisz odejść. Najtrudniej odpuścić kiedy sukces znajduje się na wyciągnięcie ręki, ale nie masz już sił. Świat bezlitośnie usunął Cię ze swojego wnętrza i zostawił samego w nieskończonej ciemności.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Lepsze miejsce**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

244

Napierasz na przeciwnika z całą swoja siłą, wiesz, że w takim sytuacjach nie można się wahać. Chwytasz leżący obok solidny badyl i z całych sił walisz w porośnięty kilkoma grupami cienkich, tłustych włosów łeb. Żabol przestaje się z Tobą siłować i zdezorientowany rozgląda się dookoła. Wyprowadzasz jeszcze jeden cios, tak na wszelki wypadek, i Twój napastnik traci przytomność. Wstajesz z mokrej od deszczu ziemi i próbujesz wytrzepać swoje spodnie, ale zamiast tego tylko rozsmarowujesz przyległe do nich błoto. Trudno. Myślisz sobie, że mógłbyś zabić leżącego na ziemi dziwaka tu i teraz, ale nie widzisz takiej potrzeby. Kiedy się ocknie, was już dawno tutaj nie będzie.

Szybko zawinęliście się z zagajnika, aby wyruszyć na szlak. Mijając kolejne rozległe jeziora, myślisz o napotkanej przez was postaci. Czegoś takiego jeszcze nie widziałeś. Widocznie świat skrywa przed Tobą jeszcze wiele tajemnic. A myślałeś, że już nic Cię nie zaskoczy...

Przejdź do paragrafu **245**.

245

Wchodzicie na szczyt rozległej, zarośniętej wydmy i waszym oczom ukazuje się morze! Podziwiacie majestatyczny zachód słońca. Jutro powinniście dotrzeć do tajnej przystani. Wpatrując się w wielki błękit, uspokajasz zszargane długą podróżą nerwy. Wszyscy jesteście wykończeni. Kiedy słońce chowa się za horyzontem, przygotowujecie usytuowany za wzniesieniem obozik. Siadasz na ziemi, opierając się o drzewo...

Jeżeli posiadasz dwa z (**#32**, **#33**, **#35**, **#36**, **#38**), przejdź do paragrafu **246**.
Jeżeli posiadasz mniej niż dwa z (**#32**, **#33**, **#35**, **#36**, **#38**), przejdź do paragrafu **247**.

246

Jesteś potwornie zmęczony, szybko odpływasz w krainę błogiej nieświadomości. Wiesz, że kiedy się obudzisz, będziesz o krok od swojego nowego życia. W końcu opuścisz Kontynent i będziesz mógł żyć w spokoju. Udało Ci się. Niebawem dotrzesz do Fortu i wszystkie Twoje problemy znikną. Twój umysł przepełniony jest sennymi wizjami wszystkich wspaniałości, które znajdziesz za morzem...

Sara i Ostry budzą się z samego rana, są pełni energii, chcą jak najszybciej pokonać ostatnią prostą. Pakując swoje manatki, tarczowniczka krzyczy ochoczo.

– Wstawaj! Lecimy dalej! – Nie słysząc żadnej reakcji, podchodzi do drzewa przy, którym odpoczywałeś. – Musiało cię nieźle ściąć, skoro zasnąłeś na siedząco! – mówi, bezpardonowo szturchając Cię w ramię.

Impakt uderzenia wystarczył, aby Twoje ciało bezwładnie osunęło się na bok. Twoje rany okazały się dużo poważniejsze niż ktokolwiek przypuszczał. Już nigdy nie dostaniesz się do Fortu, jednak w ostatnich chwilach swojego życia byłeś pewien, że stanie się zupełnie inaczej. Byłeś przepełniony nadzieją na lepsze jutro. Dlatego leżący na ziemi człowiek jest uśmiechnięty. Wygląda, jakby zaraz miał wstać i zacząć wszystkim opowiadać swój przepiękny sen.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Sielanka**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

247

Jesteś potwornie zmęczony, po krótkiej rozmowie z Sarą oboje odpływacie w krainę błogiej nieświadomości, aby jutro jak najszybciej ruszyć w dalszą drogę. Z samego rana wyruszacie plażą na wschód. W końcu, w oddali, na jedynym wzniesieniu w okolicy dostrzegacie „tajną przystań". Jest to stary, pokaźny budynek przerobiony na otoczoną palisadami warownię. Prowadzi do niej tylko jedna, wiodąca pod górę, droga, z drugiej strony znajduje się wysoki, skalisty klif. Kiedy tylko podchodzicie dostatecznie blisko, zza ogrodzenia wyłania się dwójka zamaskowanych, dzierżących porządnie wyglądające strzelby, ludzi. Dostrzegasz również, że na jednym z balkonów zamontowane jest pokaźnych rozmiarów obrotowe działo. Wdarcie się do środka siłą jest praktycznie niemożliwe.

– Zawróćcie, albo będziemy zmuszeni użyć siły! – krzyczy jeden ze strażników, w jego tonie nie wyczuwasz wrogości, bardziej obojętność towarzyszącą powtarzanej, po raz tysięczny, tej samej frazie.

– Spokojnie! Przysyła nas Majster! Mamy przepustki!

Po chwili wychodzi do was dwójka ludzi (tamci nadal mają Cię na celowniku), którzy po uważnym przeczytaniu podarowanej przez łowcę notki, eskortują was do środka. Kiedy tylko przekraczasz próg, wydaje Ci się, że trafiłeś do innego świata, wszystko jest jakieś takie... czyste! Solidne meble uginają się pod ciężarem książek, ozdób lub niezrozumiałych dla Ciebie wytworów. Od razu zostajecie skierowani na serię badań dokonywanych skomplikowanymi, mechanicznymi przyrządami. Następnie zostajecie porządnie nakarmieni i poprowadzeni do jednego z wielu pokoi na spoczynek.

Przez parę kolejnych dni wegetowaliście w przystani, czekając na przypłynięcie jakiegoś statku, który mógłby zabrać was z Kontynentu. Przydzielono wam przewodnika, do którego mieliście kierować wszystkie nurtujące was pytania. Mówił, że Fort nie przypomina niczego co mógłbyś wcześniej widzieć, zapewnione przez nich technologie sprawiają, że życie staje się o wiele prostsze, zresztą już niedługo sami się o tym przekonacie. Pewnego dnia zostajecie poprowadzeni do małego, przemieszczającego się pionowo, pomieszczenia, które zawiozło was do rozległej hali znajdującej się pod całym budynkiem. Tam czekał na was niewielki statek, na który właśnie ładowano, wypełnione nieznanym Ci ładunkiem, skrzynie. Z pokładu schodzi

mężczyzna w długim, szaro złotym płaszczu. Przedstawia się jako Pedro i oznajmia, że jest kapitanem, to on przewiezie was bezpośrednio do Fortu.

Rejs mija wam bezproblemowo, załoga zajmuje się swoimi sprawami, jednak czasem udaje wam się nawiązać z kimś dłuższą rozmowę. Niecierpliwie czekacie na ostatni przystanek w waszej podróży i w końcu dobijacie do brzegu jednej z wielu, mijanych przez was wysp. Fort jest olbrzymi! Jego mury dumnie wyróżniają się na tle całego krajobrazu. Jak na Twoje oko wznoszą się na jakieś czterdzieści, a może nawet pięćdziesiąt, metrów wysokości. Przechodzicie przez jedną z bram w towarzystwie ludzi transportujących ze statku skrzynie, i waszym oczom ukazuje się niesamowita metropolia! Pole widzenia ograniczają wnoszące się dookoła olbrzymie budynki, między którymi kursują niewielkie, zaczepione na szarych sznurach, skrzynki. Jak na tak wielkie miasto widzisz zaskakująco mało ludzi, każdy zajmuje się swoimi sprawami, nie panuje tutaj zgiełk i chaos, jak we wszystkich innych miastach, do których było dane Ci zawitać. Zostajecie przywitani przez człowieka, który przez jakiś czas będzie nad wami czuwał, jak również odpowiadał za wasze czyny.

Początkowo czekają was długie sesje dotyczące historii i funkcjonowania Fortu. Później przychodzi kolej na naukę czytania i pisania, tutaj wszyscy to potrafią – niesamowite. Wasi nauczyciele poświęcają wiele energii, aby mimowolnie wpajać wam niechęć do Unii – zrzeszenia mniejszych, wyspiarskich osad, których ostatnimi czasy jest coraz więcej. Wy jesteście ci dobrzy a oni ci źli, nic pomiędzy. Chyba jednak nie ma miejsca na ziemi, które byłoby wolne od bezsensownych konfliktów... I tak mijają wam najbliższe miesiące, na poznawaniu tego świata i kierujących nim zasad. W końcu zostajecie przydzieleni do konkretnych stanowisk. Sara została wcielona do departamentu dyplomatycznego i często wypływała w teren na rozmowy z przedstawicielami innych części archipelagu. Ty i Ostry dostawaliście różne zadania: przez jakiś czas montowaliście urządzenia mające ogrzewać ściany budynków znajdujące się bezpośrednio przy murach, czasem pracowaliście jako tragarze, czasem uzupełnialiście jakieś archiwa, a kiedy indziej nie byliście potrzebni nigdzie, mogliście zająć się sobą – te dni były najgorsze. I tak, zanim się obejrzałeś, minęło kilka lat. Siedzisz w swoim fotelu, w prywatnej kwaterze, którą niedawno otrzymałeś. To jeden z tych dni kiedy nie jesteś potrzebny i nie za bardzo wiesz co ze sobą zrobić...

Jeżeli posiadasz **#37**, natychmiast przejdź do paragrafu **248**.

Już dłużej tego nie wytrzymasz. To nie jest Twój świat. Postanawiasz zgłosić się do departamentu zewnętrznego i prosić, aby odesłali Cię na Kontynent, gdzie będziesz wykonywał pracę łowcy. **(249)**

Aklimatyzacja zajmuje Ci o wiele więcej czasu niż podejrzewałeś, jednak to niczego nie zmienia. W końcu możesz żyć w spokoju i nie zamieszasz z tego rezygnować. **(250)**

248

Nagle do pokoju wchodzi młoda dziewczyna. Czasem nawiedzają Cię jakieś kontrole bądź goniec przydzielający nowe zadania, ale nigdy nie są tak bezpardonowi. Może ma gorszy dzień. Zaczynasz podejrzewać, że coś jest nie tak kiedy, intruza zaklucza za sobą drzwi.

– Kim je.., ojojoj. – W tym momencie zwróciłeś uwagę na jej oczy.

Wielkie, niebieskie oczy, które przez wiele nocy nie dawały Ci spokoju. Starałeś się o tym nie myśleć i przez te lata prawie zapomniałeś. Prawie. Teraz myślisz sobie, że mogłeś zabić tego dzieciaka w Osho, ale nie masz odwagi, aby powiedzieć jej to w twarz.

– Tylko tyle masz do powiedzenia, śmieciu?

– A cóż innego mógłbym rzec? To nie było nic osobistego...

W tym momencie puszczają jej nerwy i wyciąga spod osłony płaszcza małą kuszę pistoletową. Nie miałeś szansy zareagować. W trakcie wypowiadanego zdania bełt przebija Twoją szyję. Zaczynasz się dławić, pluć krwią. Osuwasz się na ziemię, nie mogąc złapać oddechu.

– Nic osobistego?! Ty bezczelny, stary chuju! Zniszczyłeś mi życie, ale teraz jesteśmy kwita.

Ostatnie, co widzisz to jej zdecydowane, napawające się dokonaną zemstą, spojrzenie. Zimne i zaskakująco spokojne. Zawsze czułeś, że te oczy będą ostatnią rzeczą, którą ujrzysz przed śmiercią, ale nigdy nie podejrzewałeś, że będzie to występ „na żywo".

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Zemsta kaszojada**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

249

Ludzie z departamentu z chęcią przystają na Twoją propozycję - nie mają zbyt wielu chętnych do ryzykowania życia na Kontynencie. Przed Tobą seria długich i żmudnych szkoleń. Musisz dokształcić się w różnych technicznych aspektach oraz techno-historii Przodków. Przykładasz się do tego najlepiej, jak potrafisz. Mimo wszystko chcesz przysłużyć się społeczeństwu Fortu, a co za tym idzie – całej ludzkości. Żegnasz się ze wszystkimi przyjaciółmi (na oko sześć osób, nie za wiele, ale i tak się liczy) i wyruszasz z powrotem na, znienawidzony wcześniej, Kontynent. Wiesz, że co jakiś czas będziesz wracał do Fortu, tak jak robią to inni. Podczas Twojego pobytu tutaj nawet Majster pokazał się parę razy. Znaleziska i raporty nie mogą długo czekać. Kiedy wchodzisz na statek i oglądasz się za siebie, w Twoim sercu pojawia się pewna wątpliwość: „Czy to dobra decyzja?". Jednak kiedy na horyzoncie pojawia się olbrzymia lądowa masa, na Twoich ustach pojawia się, po raz pierwszy od dawna, szczery uśmiech.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Wszędzie dobrze, ale w drodze najlepiej**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*

250

Odganiasz od siebie nierozważną myśl dotyczącą powrotu na Kontynent. Zaprzepaścił byś wszystko, na co do tej pory wypracowałeś. Mimo kilku momentów słabości i czasem nawiedzającej Cię nudy jest to pierwsze miejsce, które zasługuje na miano Twojego pełnoprawnego domu. Pewnego razu, kiedy siedziałeś w barze z Sarą i opowiadałeś jej jedną ze swoich przygód, zagadał do Ciebie jakiś sztywniak z departamentu edukacji. Ktoś taki jak Ty, wagabunda z krwi i kości, idealnie nadaje się na Kontynentalnego specjalistę. Przyjąłeś tę posadę, na lądzie za morzem spędziłeś całe życie, nigdy nie zabawiałeś długo w żadnym miejscu, szczerze wątpisz, że ktoś wie na ten temat więcej od Ciebie. Do Twoich obowiązków należało głównie wygłaszanie wykładów oraz uzupełnianie archiwów. Ludzie z Fortu często słuchali Cię z zapartym tchem, czasem nie mogli uwierzyć w to, co mówisz. Padały niewygodne pytania: „Ale jak to jedli ludzi?", „Skąd biorą się takie bestie?", „Sześć naraz?!". Twoja dusza gawędziarza była w swoim żywiole. Czasem kiedy patrzyłeś na stare blizny, wracałeś wspomnieniami do tamtych szalonych czasów... i cieszyłeś się, że już nigdy nie wrócą.

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do jednego z dwudziestu ośmiu zakończeń **Wagabundy**. *To nosi nazwę* **Dom**. *Jeżeli chcesz się dowiedzieć, co jeszcze może przydarzyć się głównemu bohaterowi, przeczytaj ją jeszcze raz dokonując innych wyborów w trakcie gry. Dostęp do kilku z nich jest nieco bardziej skomplikowany, ale pamiętaj, że dla wytrwałego czytelnika nie ma rzeczy niemożliwych!*