

DOMINIK MATUSIAK
AMELIA



Copyright © by Dominik Matusiak, 2018.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2025.

Autor: Dominik Matusiak

Tytuł: Amelia

Grafiki: Justyna Bzdoń [okładka]

Korekta: Magdalena Poparda, Izabela Skorupa

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

Testy: Małgorzata Gubernat, Mateusz Motyka, Magdalena Poparda, Michał Rosiński

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionkę Old Standard zaprojektowaną przez Alexeya Kryukova. Czcionka użyta zgodnie z Open Source Licensee.

LICENCJA

Uwaga! Niniejsza publikacja nie może być rozpowszechniana, adaptowana, modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie oraz dystrybucja bezpłatna na własny użytek.

WYDAWCA

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru działające w ramach portalu Masz Wybór.

Redaktor Naczelny portalu Masz Wybór: Beniamin Muszyński

Adres korespondencyjny: ul. Agatowa 18/12, 30-798, Kraków

Poczta elektroniczna: magazyn.masz.wybor@gmail.com, wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Witryna internetowa: www.masz-wybor.com.pl

Logo Masz Wybór:

Masz  **Wybór**

Logo Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru:



Wydanie:

ISBN 978-83-949612-7-5

Witaj! Założone w grudniu 2010 **Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru**
opublikowało dotąd dla **Ciebie** następujące pozycje:

Gry książkowe:

- 1) **Szklana Twarz**, Benjamin Muszyński. Fantastyka.
- 2) **Zaginiony**, Benjamin Muszyński. Horror.
- 3) **Tajemne Oblicze Świata**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
- 4) **Janek – Historia Małego Powstańca** (wersja demonstracyjna), Benjamin Muszyński, Maciej Słomczyński. Edukacyjna.
- 5) **Pokuta**, Benjamin Muszyński. Thriller.
- 6) **Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
- 7) **Tło**, Benjamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
- 8) **Uwikłana**, Benjamin Muszyński. Sensacja.
- 9) **Incydent**, Benjamin Muszyński. Horror.
- 10) **Przesyłka**, Michał Służyński. Fantastyka.
- 11) **Callista**, Przemysław Pocięcha. Fantastyka/Baśń.
- 12) **Prywatne Śledztwo**, Benjamin Muszyński. Detektywistyczna/Historia alternatywna.
- 13) **Marsz Hańby**, Piotr Bąkowski. Fantastyka/Historia.
- 14) **Marcewo**, Benjamin Muszyński. Sensacja.
- 15) **Plaga**, Benjamin Muszyński. Sensacja/Weird fiction.
- 16) **Wilecza Siostra**, Ewa Bednarek, Dominik Matusiak. Dark fantasy.
- 17) **Afrykański świt**, Benjamin Muszyński. Przygodowa.
- 18) **Za wszelką cenę**, Adam Jankowski. Katastroficzny.
- 19) **Pompeja**, Wojciech Kowalczyk. Wojenna.
- 20) **Ten Dom**, Agnieszka Wiatrowska. Horror.
- 21) **Chwała**, Benjamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
- 22) **Ostatni kurs**, Benjamin Muszyński. Przygodowa.
- 23) **Dinara: Prastare szczyty**, Benjamin Muszyński. Przygodowa.
- 24) **Oni**, Benjamin Muszyński. Edukacyjna.
- 25) **Jestem**, Benjamin 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**, Benjamin Muszyński. Fantastyka.
- 31) **Skafander**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
- 32) **Akty (samo)zagłady człowieka (nad)wrażliwego**, Benjamin Muszyński. Weird fiction.
- 33) **Wyspa Zmierzchu**, Jarosław Irzykowski. Fantastyka, horror.
- 34) **Czarny Legion**, Rafał Nowocien. Science fiction.
- 35) **Lot Żółtej Orchidei**, 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**, Benjamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
- 40) **Wagabunda**, Krzysztof Firkowski. Fantastyka
- 41) **Resymulacja**, Maciej Rogoziński. Science fiction.
- 42) **Hé-mu-ù-zu**, Benjamin Muszyński. Fantastyka.
- 43) **Pechowa Robota**, Piotr Bąkowski, Benjamin Muszyński. Thriller.
- 44) **Homunkulus**, Benjamin Muszyński. Fantastyka/Weird fiction.

Proza nieinteraktywna:

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

We współpracy:

- 1) **Moja Mała Trylogia**, Benjamin Muszyński. Zbiór powieści (Political fiction, Weird fiction).
- 2) **Dziecięce koszmary i fantazje**, H.P. Lovecraft (tłum. Mikołaj Kołyszko, Radosław Jarosiński). Zbiór opowiadań (Weird fiction).
- 3) **Inne światy**. Antologia gier książkowych. (Choose and win media Mikołaj Kołyszko)
- 4) **Zaświaty Krainy snów**. Antologia gier książkowych. (Choose and win media Mikołaj Kołyszko)



PATRONITE

Podoba Ci się nasza praca? Wesprzyj ją!

www.patronite.pl/MaszWybor

Dominik Matusiak

Amelia

LEKTURA DOZWOLONA TYLKO DLA DOROSŁYCH CZYTELNIKÓW!

Spis treści:

<u>Wprowadzenie</u>	[8]
<u>Paragraf początkowy (5)</u>	[10]

Wprowadzenie

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

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci żadnego problemu. Na początku uzbrój się w kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe” (prócz chwili wolnego czasu, rzecz jasna). Całość podzielona jest na numerowane paragrafy. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośnik do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z możliwych dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru. Twoja historia może zakończyć się na kilka różnych sposobów (nie zawsze szczęśliwie).

Podczas lektury będziesz uzyskiwał **Informacje** oznaczone stosownym numerem (#). Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od numerów posiadanych **Informacji**. Nie musisz jednak zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać bądź też ukończysz grę w ogóle nie zwracając uwagi na to oznaczenie.

Przejdź do paragrafu [5](#)

1

Los okazał się łaskawy i nie znajdujesz martwej kobiety. Ktoś cisnął pod łóżko telefon komórkowy (bardzo pożądana rzecz). Mały, pancerny aparat z solidną baterią (nienależący do kategorii badziewi rozładowujących się po kilku godzinach pracy), znoszący nieuprzejme traktowanie oraz kąpiele w muszli. Problem w tym, że urządzenie to wyposażono w solidne oprogramowanie szyfrujące i żadne służby specjalne czy Gill Bates tutaj nie pomogą.

Przejdź do paragrafu [12](#).

2

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

3

Drzwi są zamknięte na klucz i ani drgną. Ogarnia Cię strach. Wszystko wskazuje na to, że zostałaś porwana! Jesteś bliska paniki. Przez dziurkę od klucza widzisz tylko ciemność. Nasłuchujesz, ale z oddali nie dobiegają żadne odgłosy.

Czekasz – [21](#).

Walisz w drzwi – [44](#).

4

Zmuszasz się i jesz. Posługujesz się łyżką, gdyż nie ma innych sztuców. Zaspokajasz głód, uważnie patrząc na nieznanego, który podaje Ci jakiś nieznaną napój.

Wypijasz napój – [7](#).

Odmawiasz wypicia napoju – [31](#).

5

Budzisz się w zaciemnionym, niewielkim pomieszczeniu. Próbujesz sobie przypomnieć kim jesteś i jak tu trafiłaś – bez powodzenia. Nie wiesz która jest godzina, dzień tygodnia, a nawet pora roku. Czujesz się nieco osłabiona i oszołomiona. Pozbawione okien pomieszczenie ma wymiary około dwa na dwa metry, a ściany i podłogę pokrywa szara farba. Widzisz solidne, metalowe drzwi. W pokoju znajduje się tylko materac i metalowe wiaderko. Brak kołdry, poduszek. Jesteś ubrana w dresowe spodnie i polar z kapturem, jakbyś niedawno wybrała się na jogging albo siłownię. Zauważasz brak obuwia. Spostrzegasz na wewnętrznej części swojego ramienia niewielki, estetyczny tatuaż przedstawiający motyla wykonany ciemnoniebieskim tuszem. Poza tym nie zauważasz innych znaków szczególnych.



Wysilasz szare komórki, aby sobie coś przypomnieć – [17](#).

Sprawdzasz kieszenie – [24](#).

Sprawdzasz wiaderko – [9](#).

Sprawdzasz materac – [47](#).

Sprawdzasz drzwi – [3](#).

6

Niestety liczby te ani ich różne permutacje nie otwierają stalowej kłódki. Dopada Cię frustracja. Chce Ci się krzyknąć, chociaż wiesz, że nie wywrze to żadnego wrażenia na ścianach tego więzienia.

Przejdź do paragrafu [13](#).

7

Opróżniasz kieliszek z... szampanem. Po chwili świat zaczyna wirować i zasypiasz.

Jeśli masz informację #2 lub #4, to przejdź do paragrafu [8](#).

Jeśli nie masz informacji #2 i #4, ale posiadasz informację #5, to przejdź do paragrafu [29](#).

Jeśli nie masz informacji #2, #4 i #5, to przejdź do paragrafu [33](#).

8

Budzisz się w drewnianej trumnie. Miotasz się i walisz w wieko z całych sił – bez skutku. Na dworze pada deszcz. Ziemię przykrywają uschnięte liście. Twoje krzyki zagłusza porywisty wiatr. Nieznajomy siedzi przy kominku i czyta poranną gazetę. W prasie wspominają o Amelii – kryptonimie ogólnokrajowej akcji policji, mającej na celu odnalezienie zaginionych kobiet.

Tutaj kończy się Twoja historia.

*Ukończyłeś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

9

Wiaderko jest puste. Wygląda na nowe, a na jego spodzie widnieje napis „Made in Germany”.

Przejdź do paragrafu [5](#).

10

Pomieszczenie jest ciemne i zapuszczone. Migocząca jarzeniówka męczy wzrok. Podłoga jest czymś zalana, stąpasz gołymi stopami w brudzie. Starasz się nie zamoczyć sukni.

Nad umywalką wisi popękane lustro. Woda w kranie okazuje się być czysta. Gasisz łapczywie pragnienie i przemywasz twarz. Spoglądasz w lustro. Widzisz obcą osobę o blond włosach tuż przed (a może niewiele po) trzydziestką.

Zanotuj informację: **#3**.

Wracasz – **19**.

Rozglądasz się po pomieszczeniu – **23**.

Odłamujesz kawałek lustra – **43**.

Korzystasz z „toalety” – **62**.

Sprawdzasz drzwi w rogu – **63**.

11

Nie otrzymujesz odpowiedzi na swoje pytania. Mężczyzna uśmiecha się.

Przejdź do paragrafu **39**.

12

Wpisz właściwy PIN, aby odblokować telefon. Jak to mówi powiedzenie, do trzech razy sztuka.

Jeśli doprowadzisz do blokady (trzykrotnie wprowadzisz błędny PIN) telefonu, przejdź do paragrafu **55**.

PIN: 123 – **2**.

PIN: 1234 – **26**.

PIN: 3232 – **18**.

PIN: 2323 – **49**.

PIN: 321 – **28**.

PIN: 4321 – **35**.

PIN: 3215 – **42**.

PIN: 5123 – **51**.

PIN: 12345 – **56**.

PIN: 54321 – **61**.

13

Siadasz na podłodze, aby zebrać siły i myśli. Pół drogi już przebyte, jeszcze trzeba się stąd jakoś wydostać.

Przeszukujesz truchło – [36](#).

Idziesz schodami na górę – [53](#).

Sprawdzasz pokój po prawej – [14](#).

14

Po otwarciu skrzypiących drzwi ukazuje Ci się pokój z dużym czerwonym łóżkiem. Ściany i podłogę również pomalowano tym samym kolorem. Jedyna ozdoba wnętrza to plakat reklamowy „Nuka Coli”.

Sprawdzasz pod łóżkiem – [1](#).

Wychodzisz – [13](#).

15

Nieznajomy wstaje, zrzuca Cię z krzesła i kopie. Nie poddajesz się. Wyjmujesz odłamek lustra i wbijasz mu w okolice kolana. Szkło się łamie, ale też dotkliwie rani oprawcę. Twoja dłoń krwawi, ale nie jest to teraz najważniejsze. 1:0 dla Ciebie!

Walczysz – [30](#).

Uciekasz – [48](#).

16

Budzisz się z potwornym bólem głowy. Nic nie widzisz. Siedzisz na drewnianym krześle przymocowanym do podłoża. Nie możesz się ruszyć. Po chwili mężczyzna zdejmuje Ci

opaskę z oczu. Znajdujesz się w słabo oświetlonym, obcym pomieszczeniu. Jesteś unieruchomiona czarnymi, skórzanymi pasami i nie masz nic na sobie. Dostrzegasz oprawcę, który ubrany jest w granatowy garnitur. Milczysz. Ciszę przerywa wypowiedź nieznajomego:

– Liczyłem na ciekawą rozmowę, zanim... Zanim przejdziemy do deseru. Szkoda mojego czasu na gości, którzy nie szanują gospodarza.

Zanotuj informację: **#2**.

Odpowiadasz:

– Idź do diabła i ucałuj go w dupę! **34**.

– Czekaj! Przepraszam... Spełnię każde twoje życzenie! **45**.

17

Po chwili przypominasz sobie niebieski parasol, płaczące dziecko oraz to, że nie lubisz jeść tłustego rosółu u rodziców na obiedzie. Bezcenna wiedza... Na początku zawsze był chaos, może później sobie coś przypomnisz.

Przejdź do paragrafu **5**.

18

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu **12**.

19

Trafiasz do oświetlonego, małego salonu. Zauważasz brak okien. Ściany wyłożone są boazerią. W centrum znajduje się nakryty stół z jedzeniem. Dostrzegasz również schody prowadzące na górę, drzwi do jakiegoś pomieszczenia oraz zielony fotel. Stąpasz po miękkim, wełnianym dywanie.

Zasiadasz do stołu – [27](#).

Uciekasz – [48](#).

20

Zadajesz pytania. Ściana nie odpowiada, tylko się śmieje. Szyderczy uśmiech drwi z Ciebie. Nieznajomy podaje brązową teczkę. Otwierasz ją. W środku znajdujesz wiele dowodów tożsamości nieznanymi Ci kobiet. Należały do osób w różnym wieku. Dowody osobiste, prawa jazdy, paszporty, legitymacje szkolne. Każdy z tych dokumentów opowiada inną historię.

Jeśli masz informację [#3](#), przejdź do paragrafu [40](#). W przeciwnym razie przejdź do [25](#).

21

Po dłuższej chwili słyszysz zgrzyt zamka. Ciężkie drzwi otwierają się na zewnątrz. W progu pojawia się ubrany w garnitur, masywny mężczyzna w średnim wieku. Ma krótkie włosy, przeciętne rysy twarzy i dołek w brodzie. Pytasz zestresowana:

– Kim jesteś? Czego ode mnie chcesz? Dlaczego nic nie pamiętam? [11](#).

Czekasz – [39](#).

Rzucasz się na porywacza – [54](#).

22

Po trzech nieudanych próbach na wyświetlaczu telefonu pojawia się napis „Good bye and have a nice day” i aparat bezpowrotnie blokuje się. Rzucasz telefonem o ścianę, ten odbija się od niej i upada na podłogę bez szwanku. Nie wezwałaś pomocy. Oprawca za pomocą narzędzi wyważa drzwi, a następnie okłada Cię pałką do utraty przytomności.

Przejdź do paragrafu [8](#).

23

Sprzątaczką chyba musiała popełnić samobójstwo. Brudu nikt nie usuwał od długiego czasu. Na podłodze znajdujesz uszkodzony, złoty łańcuszek. Zastanawiasz się, czy należał kiedyś do Ciebie. Zostawiasz go, gdyż teraz do niczego się nie przyda. Na pukanie do drzwi pośpiesznie opuszczasz pomieszczenie.

Przejdź do paragrafu [19](#).

24

W kieszeni spodni znajdujesz mały, pomięty paragon z marketu. Lista zakupów obejmuje żółty ser, oliwki, szampana oraz gorzką czekoladę. Na odwrocie paragonu zapisano odręcznie cyfry: 3215. Nie wiesz co oznaczają, ani czy nakreśliła je Twoja ręka.

Zanotuj informację: #1.

Przejdź do paragrafu [5](#).

25

Nieznajomy po chwili marszczy krzaczaste brwi. Wskazuje Ci ręką, że masz poczęstować się przygotowaną strawą.

Posilasz się – [4](#).

Ignorujesz sygnał – [31](#).

26

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

27

Na stole przygotowano zupę–krem z pomidorów (z dodatkiem bazylii i oregano), pieczonego kurczaka, sałatkę warzywną oraz smażonego łososia. Dostrzegasz również tort czekoladowy i tajemniczo wyglądającą brązową teczkę. Nieznajomy patrzy na Ciebie, ale niczego nie je.

Posilasz się – [4](#).

Próbujesz się czegoś dowiedzieć – [20](#).

Czekasz – [25](#).

28

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

29

Budzisz się w lesie. Jesteś ubrana w białą, długą suknię. Dzięki pomocy strażnika leśnego wróciłaś do społeczeństwa. Odzyskałaś swoje życie oraz z czasem tożsamość. Nieznajomy pozostawił Ci w „prezencie” cząstkę siebie, którą nosisz. Wróciłaś do swojego mieszkania i dawnej pracy. Tajemniczy oprawca pozostał nieuchwytny niczym wiatr w górach.

*Ukończyłaś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

30

Czas spowalniał. Krople krwi spadają na ziemię. Pobudzone przez układ nerwowy nadnercza wydzielają duże ilości adrenaliny. Serce bije szybciej i mocniej. Płuca łapczywie łapią powietrze, rzucasz się na oprawcę, a ten traci równowagę i pada na ziemię. Kopiesz go po całym ciele (kolano, brzuch, krocze!). Chwytasz za krzesło. Stawiasz drewnianą nogę na szyi oprawcy i obciążasz siedzenie swoim ciałem. Życie opuszcza naczynie. 2:0 dla Ciebie.

Zanotuj informację #6.

Przejdź do paragrafu [13](#).

31

Jeśli masz informację #4, to przejdź do paragrafu [15](#). W przeciwnym razie przejdź do [52](#).

32

Biegiesz schodami na górę. Drogę do wolności blokuje solidna, metalowa kłapa, zamknięta na kłódkę z szyfrem. Szarpiesz i walisz w metal, który odpowiada Ci głuchym dźwiękiem. Oprawca dopada Cię i okłada brutalnie pięściami do utraty przytomności.

Przejdź do paragrafu [8](#).

33

Budzisz się w lesie. Jesteś ubrana w białą, długą suknię. Dzięki pomocy strażnika leśnego wróciłaś do społeczeństwa i życia, ale nigdy nie odzyskałaś swojej tożsamości. Niekiedy powracają do Ciebie przypadkowe wspomnienia, które jednakże nie tworzą spójnej

całości. Nieznajomy odebrał Ci przeszłość, ale w „prezencie” dał również część siebie, którą nosisz. Policji ani prywatnemu detektywowi nigdy nie udało się ustalić Twojej tożsamości ani adresu zamieszkania. Wynajęłaś mieszkanie, podjęłaś pracę i zaczęłaś życie od nowa. Nieznajomy pozostał nieuchwytny niczym wiatr w górach.

*Ukończyłaś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

34

Mężczyzna uśmiecha się. Wyjmuje coś z szafki. Czujesz bolesne ukłucie w rękę. Jest to gruba igła wbita w żyłę. Igła łączy się z zielonym, półprzezroczystym wężykiem, a ten znajduje swój koniec w dużym, szklanym słoju. Twoje życie powoli zbiera się w naczyniu. Krew nie krzepnie za sprawą zastrzyku z heparyny, który otrzymałaś przed odzyskaniem świadomości. Twoje krzyki i bluźnierstwa dostarczają rozrywki nieznajomemu. Tutaj niestety kończy się Twoja historia. Bezimienne ciało kończy w ziemi.

*Ukończyłaś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

35

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

36

Zaglądasz do kieszeni spodni i znajdujesz mały portfel, który zawiera drobne monety oraz dowód osobisty; zastanawiasz się jaki rodzic nadaje dziecku imię „Jeremiasz”? „Life is a bitch” – jak mówi graffiti. Nie znajdujesz żadnych kluczy, ani innych użytecznych rzeczy.

Przejdź do paragrafu [13](#).

37

Jeśli pamiętasz liczby zapisane na odwrocie paragonu (którego niestety nie masz przy sobie), to przejdź do paragrafu [6](#). W przeciwnym razie przejdź do paragrafu [13](#).

38

W życiu trzeba być lisem i lwem. Teraz pora na to, żeby pomachać rudą kitą, a ryczenie i zęby zostawić na później. Przyjmujesz zaproszenie i dziękujesz. Nieznajomy wychodzi i po chwili wraca z czerwoną suknią dla Ciebie. Postępujesz według jego poleceń.

Możesz udać się na chwilę do toalety – [10](#).

Od razu zasiadasz do stołu – [19](#).

39

Nie spuszczasz oczu z mężczyzny. Zachowujesz ostrożność i ukrywasz stres.

– Witam. Witam. Cieszę się, że już się obudziłaś. Jesteś moim gościem. Jest pora lunchu i przyszedłem zaprosić cię na posiłek – nieznajomy wita Cię tymi słowami.

Spokój i monotonia tej wypowiedzi przerażają Cię.

Postępujesz według poleceń nieznajomego – [38](#).

Krzyczysz: „Nigdzie nie idę. Wypuść mnie!” – [46](#).

40

Jeden z dowodów tożsamości przedstawia kobietę, którą zobaczyłaś w lustrze. Ta osoba ma dwadzieścia siedem lat i nazywa Anna Dagmara Geist.

Zanotuj informację [#5](#).

Przejdź do paragrafu [25](#).

41

Po trzech nieudanych próbach na wyświetlaczu telefonu pojawia się napis „Good bye and have a nice day” i aparat bezpowrotnie blokuje się. Rzucasz telefonem o ścianę, ten odbija się od niej i upada na podłogę bez szwanku. Błąkałaś się przez wiele dni po swoim więzieniu, które stało się również Twoim grobem. Na nic się zdały krzyki i płacz. Zemsta na oprawcy doprowadziła również do Twojej zguby. Śmierć z głodu jest powolna i nieprzyjemna. Każdego dnia tracisz coraz bardziej siły...

*Ukończyłaś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

42

Jeśli masz informację [#1](#) to przejdź do paragrafu [57](#). W przeciwnym razie przejdź do paragrafu [56](#).

43

Odłamujesz szybko kawałek popękanego lustra, raniąc przy tym dłoń. Chowasz kruche, ale ostre szkło w sukni. Ciepła, lepka czerwień uciekająca z dłoni szybko wsiąka w szkarłatny materiał. Na pukanie do drzwi pośpiesznie opuszczasz pomieszczenie.

Zanotuj informację: #4.

Przejdź do paragrafu [19](#).

44

Walisz w drzwi, ale nic się nie dzieje. Ponawiasz próbę uderzając w metal z jeszcze większą zaciekłością. Otwierają się drzwi, w których pojawia się nieznana postać. Światło trzymanej w ręku latarki pada na Twoją twarz i oślepia Cię. Krzyczysz w panice. Czujesz ukłucie w udo i po chwili tracisz przytomność.

Przejdź do paragrafu [16](#).

45

Wciąż przepraszasz, łamiącym się głosem, za swoje zachowanie. Aby przeżyć, zamiast lwem, czasem trzeba być lisem. Jakimś cudem udało się przekonać troglodytę. Nieznajomy wychodzi i przynosi czerwoną suknię. Następnie odpina pasy i mówi:

– Ubieraj się. Za pięć minut podaję lunch.

Przejdź do paragrafu [19](#).

46

Nieznajomy wykręca Ci ręce i powala na podłogę. Czujesz ukłucie w udo i po chwili tracisz przytomność.

Przejdź do paragrafu [16](#).

47

Materac jest nowy, w niebiesko–zielone paski. Według etykiety wypełniony jest sztucznym puchem i został wyprodukowany w Niemczech.

Przejdź do paragrafu [5](#).

48

Uciekasz schodami w górę – [32](#).

Uciekasz do pokoju po prawej – [50](#).

Uciekasz korytarzem w stronę celi – [60](#).

49

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

50

Ukazuje Ci się pokój z dużym czerwonym łóżkiem. Ściany i podłogę również pomalowano w tym samym kolorze. W ostatniej chwili zamykasz za sobą drzwi na klucz. Mężczyzna wali w nie i wydaje niemalże zwierzęce ryki. Drzwi przynajmniej przez jakiś czas powinny oprzeć się destrukcyjnej furii psychopaty. Zaglądasz pod łóżko. Los okazał się łaskawy i znajdujesz telefon komórkowy. Mały, pancerny aparat z solidną baterią (nienależący do kategorii badziewi rozładowujących się po kilku godzinach pracy), znoszący nieuprzejme traktowanie oraz kąpiele w muszli. Problem w tym, że urządzenie to wyposażono w solidne oprogramowanie szyfrujące i żadne służby specjalne czy Gill Bates tutaj nie pomogą.

Przejdź do paragrafu [12](#).

51

Jeśli masz informację #6, to przejdź do paragrafu [58](#). W przeciwnym razie przejdź do paragrafu [59](#).

52

Nieznajomy wstaje i zrzuca Cię z krzesła, a następnie brutalnie okłada pięściami aż do utraty przytomności.

Przejdź do paragrafu [8](#).

53

Skrzypiące schody prowadzą do solidnej, metalowej klapy, zamkniętej na kłódkę z czterocyfrowym szyfrem. Szarpiesz i walisz w metal, który odpowiada Ci głuchym dźwiękiem. Ten jednak nie zna litości i nie otwiera drogi do wyjścia.

Jeśli masz #1 to przejdź do paragrafu [37](#). W przeciwnym razie przejdź do paragrafu [13](#).

54

Czujesz się jak zaszczuta zwierzyzna. Rzucasz się na oprawcę w przyпіlywie adrenaliny. Masywny mężczyzna odpycha Cię, a następnie okłada pięściami do utraty przytomności.

Przejdź do paragrafu [8](#).

55

Jeśli masz informację #6, to przejdź do paragrafu [41](#). W przeciwnym razie przejdź do paragrafu [22](#).

56

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

57

Taki kod zapisany był na odwrocie paragonu. Niestety nie działa. Może trzeba podać go wspak?

Przejdź do paragrafu [12](#).

58

Udało się! Odblokowałaś telefon i zadzwoniłaś po pomoc. Wróciłaś do społeczeństwa, swojego mieszkania i dawnej pracy. Odzyskałaś dawne życie oraz, z czasem, tożsamość. Uśmierciłaś oprawcę i zakończyłaś horror. Policja, przeszukując przerobiony na więzienie schron, znalazła ślady wielu zbrodni. Odnaleziono również liczne ciała zakopane w znajdującej się nieopodal łące. Dzięki Tobie rodziny zaginionych kobiet mogły pochować swoich najbliższych.

*Ukończyłeś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

59

Udało się! Odblokowałaś telefon i zadzwoniłaś po pomoc. Wróciłaś do społeczeństwa, swojego mieszkania i dawnej pracy. Odzyskałaś dawne życie oraz, z czasem, tożsamość. Wróciłaś do swojego mieszkania i dawnej pracy. Zakończyłaś horror – oprawca trafił do zakładu psychiatrycznego. Policja, przeszukując przerobiony na więzienie schron, znalazła ślady wielu zbrodni. Odnaleziono również liczne ciała zakopane w znajdującej się nieopodal łące. Dzięki Tobie rodziny zaginionych kobiet mogły pochować swoich najbliższych.

*Ukończyłaś grę książkową **Amelia**. Możesz jeszcze [wielokrotnie](#) obcować z tym tekstem, aby poznać inne warianty oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne.*

Autor

60

Jesteś szybsza, ale bez drogi ucieczki to i tak bez znaczenia. Oprawca dopada Cię i okłada brutalnie pięściami do utraty przytomności.

Przejdź do paragrafu [8](#).

61

Próbuj dalej.

Przejdź do paragrafu [12](#).

62

Sprzątaczką chyba musiała popełnić samobójstwo. Brudu nikt nie usuwał od długiego czasu. Rezygnujesz po obejrzeniu zapchanej muszli. Gdy ktoś puka do drzwi pośpiesznie opuszczasz pomieszczenie.

Przejdź do paragrafu [19](#).

63

Drzwi są zamknięte na klucz i ani nie drgną. Gdy ktoś puka pośpiesznie opuszczasz to pomieszczenie.

Przejdź do paragrafu [19](#).