



CALKIŚTA

PRZEMYSŁAW POCTECHA

Copyright © by Przemysław Pocięcha, 2011.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2025.

Autor: Przemysław Pocięcha

Tytuł: Callista

Grafiki: Grzegorz Kraciuk [okładka]

Korekta: Justyna Anna Maksoń, Aleksandra Szwagrzak

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

Testy: Benjamin Muszyński

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: Benjamin Muszyński

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

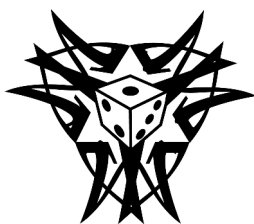
Poczta elektroniczna: magazyn.masz.wybor@gmail.com, wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

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

Logo Masz Wybór:

Masz  **Wybór**

Logo Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru:



Wydanie:

ISBN 978-83-946213-3-9

Wydanie III

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

Przemysław Pocięcha

Callista

Spis treści

Wprowadzenie [7]

Prolog [8]

Wprowadzenie

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 poszczególne paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Przejdź do [Prologu](#)

Prolog

Nazywasz się Callista, jesteś dziewczyna żyjącą w królestwie Memonium. Twoje smukłe dziewiętnastoletnie ciało i długie, rude włosy, potrafią urzec piękną prostotą. Nie lubisz nosić zbyt wielu ozdób, jedyną biżuterią, jaką posiadasz, jest złoty naszyjnik. Zazwyczaj nosisz biały podkoszulek z szerokimi rękawami, brązową sukienkę i Twój ulubiony czarny sweter, który zakładasz w chłodniejsze dni.

Jesteś z rodziny średniozamożnych kupców. Otrzymałaś solidne wykształcenie potrzebne do wykonywania zawodu Twoich rodziców. Jednakże rok temu uciekłaś z domu, kiedy to Twój ojciec wyjawiał swoją wolę – miałaś wyjść za mąż za syna partnera handlowego Twoich rodziców. Nie kochałaś go, a mama i tata zmuszali Cię do małżeństwa, więc poza ucieczką nie widziałaś żadnego wyjścia z tej sytuacji.

Pierwsze spotkanie z czarownicą Sybillą, której wkrótce zostałaś uczennicą i pracownicą, poprzedziła pewna burzowa noc. Zaczynałaś wtedy już żałować swej decyzji, ponieważ brakowało Tobie poczucia bezpieczeństwa i miłości, jaką dawali rodzice. Mimo najszerszych chęci nie mogłaś znaleźć miejsca, w którym mogłabyś zatrzymać się na dłużej. W pewnej chwili, przemoknięta do suchej nitki, i przerażona myślą, że mogłoby Tobie stać się coś złego, zauważyłaś w oddali, między drzewami, jakieś światło. Okazało się, że natrafiłaś na drewnianą chatkę na skraju lasu. Otworzyłaś na oścież drzwi, stanęłaś w progu, i... upadłaś na podłogę. Obudziłaś się rano. Kiedy tylko otworzyłaś oczy, ujrzałaś pochyloną nad Tobą zagniewaną twarz Sybilli. Dzisiaj, po kilku miesiącach przebywania z nią, nie możesz zrozumieć, dlaczego tylu ludzi wciąż jest uprzedzonych i boi się tej kobiety.

Jeżeli już zapoznałeś/zapoznałaś się postacią, w której rolę się wcielisz, przejdź do [paragrafu pierwszego](#).

1

Nastał kolejny wiosenny poranek. Budzisz się jak zwykle bardzo wcześnie, chociaż nie o takiej wczesnej porze, jak zwykła wstawać Sybilla. Zawsze się zastanawiałaś, jak można tak mało spać, ale nie wygłaszasz tej opinii głośno, bo wiesz, że wiedźma zdenerwuje się, gdy coś takiego usłyszy.

Dzień, jak co dzień, nie czujesz, aby miało się dziś wydarzyć coś niezwykłego. Ubierasz się, i pierwsze co robisz, to otwierasz okno, aby zobaczyć, jaka na zewnątrz jest temperatura. Okazuje się, że nie musisz zakładać swetra, bo jak na tę porę roku jest wystarczająco gorąco.

Teraz musisz przynieść wody. Puste wiadro, do którego nabierzesz ciec, leży na dworze, pod jednym z okien. Po podniesieniu go zaczynasz wędrówkę w stronę pobliskiego strumienia, lecz w pewnym momencie odwracasz głowę, zastanawiając się, czy dzisiaj nie wybrać się na dłuższy spacer.

Jeśli chcesz iść nabrać wody z leśnego strumienia, przejdź do paragrafu [3](#).

Jeżeli masz zamiar iść nad rzekę, przejdź do paragrafu [5](#).

2

Po jakimś czasie docierasz do skrzyżowania dróg. Interesuje Cię jednak wyłącznie ścieżka w lewo, gdyż ta w prawo prowadzi zupełnie gdzie indziej, nie tam gdzie chciałabyś się udać. Zerkasz na mapę. Wkrótce ścieżka się skończy, a Ty wkroczysz na nieistniejący trakt prowadzący do pasma gór na północnym wschodzie. Widzisz je z tej odległości, lecz nie umiesz ocenić, ile zajęłoby Tobie dojście do nich. Od teraz masz wzrok utkwiony w mapę niemal przez cały czas. Musisz dotrzeć do miejsca oznaczonego na planie okręgiem zakreślonym przerywanymi liniami.

Cel jest blisko! Na wzgórzu, kilka kroków za przekroczoną przez Ciebie dosłownie moment temu rzeką, zauważasz stary, kamienny krąg. Zbudowany jest on z kilku sterczących

nad ziemią skał o bardzo regularnych kształtach. Nie masz pojęcia, kto mógł to zbudować, ale prawdopodobnie kiedyś było to jakieś miejsce kultu. Czy z tego powodu to karłowate drzewo nazwano Bożym? To całkiem możliwe, w tym momencie nie masz czasu tego roztrząsać.

Za sobą słyszysz szum wody. Aby dotrzeć na tę stronę rzeki, gdzie teraz stoisz, musiałś przejść przez stary, drewniany most. Bałaś się, że możesz razem z nim spaść, lecz na szczęście nic takiego się nie wydarzyło.

Kiedy wracasz do domu, jest już wczesne popołudnie. Jeżeli nic się nie wydarzy, do wieczora powinnaś zdążyć. Ruszasz z gałęzią Bożego Drzewa w jednej ręce, maczetą przy boku i koszykiem trzymanym przez Ciebie w prawej dłoni. Starasz się poruszać jak najszybciej, aby jak najwcześniej dotrzeć do chaty.

Wreszcie stajesz w jej progu. Dwaj myśliwi dalej czuwają nad swoim panem, obserwując przy okazji, jak Sybilla podaje władcy kolejną dawkę zastępczej mikstury. Słyszając Cię, cała trójka naraz odwraca wzrok w Twoją stronę. Wiedźma od razu rozpoznaje to, co trzymasz w lewej ręce.

– Masz to! – mówi, a potem zwraca się do mężczyzn: – Panowie, król jest uratowany!

Już następnego dnia władca czuje się wyśmienicie. Nie ma zamiaru się dłużej tutaj zatrzymywać, dlatego już po południu postanawia was opuścić. Myśliwi zachęcają władcę, aby odpoczął sobie jeszcze trochę, lecz ten ich nie słucha. Król w pewnym momencie zwraca się do Ciebie:

– Jeszcze raz bardzo ci dziękuję, uratowałaś mi życie. Jeżeli mógłbym wam jakoś pomóc, to powiedz mi to teraz, a postaram się spełnić waszą prośbę.

Zastanawiasz się dłuższą chwilę, ale nie możesz wymyślić niczego konkretnego. Bardzo chcesz osiągnąć jakąś korzyść z tego, iż uratowałaś samego władcę. W końcu odpowiadasz to, co pierwsze przychodzi Ci do głowy:

– Może pieniędzy? One się zawsze przydadzą, nawet wiedźmom, takim jak my.

– Po co?! – wtrąca się Sybilla. – Wasza wysokość, zawsze jakoś sobie radziłam bez pieniędzy, dopiero Callista wymyśliła zwyczaj uzupełnienia zapasów w mieście. Więc nie kłopotcz się królu, same potrafimy o siebie zadbać.

Jeśli chcesz coś jednak dostać, przejdź do paragrafu [14](#).

Jeżeli przyznajesz rację Sybilli, przejdź do paragrafu [20](#).

Jeśli pytasz się czarownicy, czy ona czegoś nie potrzebuje, przejdź do paragrafu [22](#).

3

Idziesz na tyły chatki. Mijas ogród Sybilli. O tej porze roku nie rośnie tam wiele roślin, ale te już kwitnące trzymają się doskonale – wśród nich widzisz Marchewnik, Roślinę Gajową i Różę Wiosenne.

Kilkadziesiąt kroków dalej docierasz do niewielkiego strumyka, z którego najczęściej czerpiesz wodę. Niestety, musisz długo czekać na to, aż wiadro wypełni się do końca.

W trakcie powrotu zauważasz, że czarownica weszła już do ogrodu, aby pielęgnować swoje roślinki. Pierwszy raz widzisz ją dzisiaj, mówisz jej głośno *Dzień dobry!* i nie czekając na odpowiedź, idziesz dalej.

Do południa masz najprawdopodobniej wolne, więc dopóki wiedźma Cię nie wezwie, możesz robić to, na co masz ochotę. Kładziesz tylko wiadro w kuchni, tuż obok kotła.

Jeżeli chcesz posiedzieć sobie przed chatką – przejdź do paragrafu [7](#).

Jeśli postanawiasz popracować w domu – przejdź do paragrafu [10](#).

4

Oprócz ścinania gałęzi i wydrążania z nich kory, rzadko kiedy używałaś maczety do czegoś innego, a już na pewno nie używałaś jej do walki. Jednakże w zaistniałej sytuacji postanawiasz mimo wszystko zaatakować. Jakaś wewnętrzna siła pozwala Ci zadawać ciosy potworowi z niesamowitą wręcz prędkością. Niestety, ten każdego ciosu unika. W końcu, gdy Twe siły wreszcie są na wyczerpaniu, stwór przechodzi do kontrataku. Rzuca się na Ciebie i przewraca na ziemię – w tej chwili już wiesz, że zaraz Cię zabije.

[To już koniec przygody.](#)

5

Nad rzeką mieszka pewien rybak. Z tego, co go znasz, o tej porze już dawno on powinien być na nogach. To zabawne, ale po roku bycia niemalże sąsiadami, dalej nie znacie swoich imion. Problem polega na tym, iż on nie chce z Tobą rozmawiać. Jesteś przekonana, że

Cię nienawidzi. Starzec jest niestety pełen uprzedzeń co do wiedźm i fakt, iż zostałaś pomocnicą jednej z nich, znacznie utrudnił wasze kontakty. Dziwi Cię tylko to, że skoro rybak myśli, iż Sybilla może na niego rzucić urok lub inne paskudne zaklęcie, on jeszcze tu mieszka.

Jeśli postanawiasz trzymać się od niego z daleka, przejdź do paragrafu [15](#).

Jeżeli chcesz sprawdzić, czy rybak wypłynął na połów, przejdź do paragrafu [12](#).

Jeśli masz zamiar zawrócić i nabrać wody ze strumyka, przejdź do paragrafu [3](#).

6

Robisz coś, czego w takiej sytuacji w ogóle nie powinnaś. Zwierz nie wydawał się mieć wobec Ciebie wrogich zamiarów, nie wyglądał też na głodnego, ale Ty wykonałaś gwałtowny, zupełnie niepotrzebny ruch.

Uciekasz na północ, licząc, że bestia nie będzie Cię długo goniła. Niestety, Twoje siły słabną, a potwór okazuje się być w przeciwieństwie do Ciebie, bardzo wytrzymały. Wreszcie Cię dopada. Próbujesz się jeszcze jakoś bronić, wołasz nawet o pomoc, ale jest to jedynie odruch ostatecznej desperacji.

To już koniec przygody.

7

Siadasz na ławce. Rozmyślając o dzisiejszym dniu, dochodzisz do wniosku, że się nudzisz. Nieczęsto masz takie dni, kiedy pragniesz znaleźć się zupełnie gdzie indziej, niż jesteś. Dzisiejsza pogoda sprzyja pieszym wędrówkom po lesie, lecz dzisiaj raczej nie wyjdziecie nigdzie z Sybillą. W pewnym momencie słyszysz jakieś nerwowe głosy.

– Zwariowałaś?! To wiedźma! – mówi starszy, męski głos.

– Nie ma czasu! Idziemy do niej! – odpowiada młody histerycznym głosem.

Obaj są okropnie podenerwowani, lecz najbardziej przerażony wydaje się ten młodszy. Przyglądasz się przybyszom, nie wypowiadając ani słowa. Dwaj myśliwi prowadzą trzy konie, a na grzbiecie jednego z rumaków siedzi jeszcze jeden towarzysz. Z daleka zauważasz niezwykłą urodę jegomościa. On sam wydaje się ledwo żywy. Kołysze się na boki i zachowuje jakby spał lub był zupełnie nieświadomy tego, co się wokół niego dzieje. Z zadumy wyrывa Cię donośne wołanie starszego myśliwego, który razem z pozostałymi znajduje się już bardzo blisko Ciebie.

– Kobieto! Nie wiesz, że to sam król?! On umiera!

Co? Król?! To przecież niemożliwe, aby król był taki młody, ale na razie musisz uwierzyć przybyszom na słowo.

– Ja... ten... tego – próbujesz coś odpowiedzieć, ale język Ci się płacze, i nie wypowiadasz niczego konkretnego.

Wobec takiej niezręcznej sytuacji mężczyźni decydują się zignorować Twoją osobę i sami zanoszą władcę do chatki. Wchodzisz razem z nimi. Okazuje się, że nie pościeliłaś wcześniej łóżka, myśliwi kładą więc króla na posłaniu Sybilli. Wołasz przez okno czarownicę. Kiedy wiedźma wchodzi do chaty, wyjaśniasz jej dokładnie w czym rzecz.

Przejdź do paragrafu [25](#).

8

Chociaż strach Cię zżera, starasz się zachować spokój. Postanawiasz zrobić to, co często się robi, kiedy przechodzi obok Ciebie jakiś groźny pies – jeśli go nie dotkniesz i nie będziesz drażnić, możesz uniknąć ataku, o ile oczywiście on sam go nie szuka.

I w tym przypadku to poskutkowało! Mijacie się. Przechodząc tuż obok, potwór tylko gapi się na Ciebie swoimi ślepiami. Przyspieszasz kroku, ale na szczęście bestia nie poczytuje tego za gwałtowny ruch.

Przejdź do paragrafu [2](#).

9

– Co taka panna jak ty, tutaj robi? Skąd jesteś?

– Z chaty w lesie.

– Co?! Mieszkasz z tą wiedźmą? – pyta się zdziwiony sprzedawca. Już zaczyna odczuwać do Ciebie nieufność.

– Wolę określenie zielarka – odpowiadasz, po czym zapada niezręczna cisza.

– No, dziewczeczko, kup coś, bo nie będę bezczynnie tutaj stał. Zaraz odjeżdżam!

– Dobra, potrzebuję prowiantu na dalszą drogę. Chcę znaleźć składnik do pewnej mikstury, a nie jadłam dzisiaj śniadania.

Podróżnik podejrzewa najpewniej, że to składnik do jakiejś trucizny, czy innego świństwa, dlatego zaprzestaje dalszych pytań.

Dokonujecie transakcji – Ty dajesz kasę, on prowiant. Posilasz się na miejscu, obserwując jednocześnie oddalającego się w swoją stronę wędrownego handlarza. Wkrótce ruszasz w dalszą podróż.

Przejdź do paragrafu [26](#).

10

Przypominasz sobie, że podłogę zamiatałaś jeszcze wczoraj, więc jeszcze przez jakiś czas porządek powinien się utrzymać. Oglądasz pokój dalej. Patrzysz na swoje stojące w kącie łóżko – jest w nieładzie, a poduszka spadła Ci na ziemię. Odruchowo dotykasz swoich włosów – jeszcze się nie czesałaś. No tak, zapomniałaś o dwóch najważniejszych rzeczach, które powinnaś zrobić już na początku, tuż po przebudzeniu! Wykonujesz więc te czynności dopiero teraz. Nagle słyszysz za ścianą tętent koni i krzyki dwóch mężczyzn, wołających pomocy.

– Halo?! Jest tu ktoś?! – woła jeden z nich.

– HALO! – krzyczy jeszcze głośniej drugi, młodszy, widząc, że nikt nie odpowiada na wołanie pierwszego.

Od strony gdzie dochodzą te głosy, nie ma niestety żadnego okna, jesteś więc zmuszona wyjść na zewnątrz. Okazuje się, że krzyki należą do dwóch myśliwych. Jednak szcze-

gólną uwagę zwracasz na trzeciego, siedzącego na jednym z koni, przytrzymywanego przez jednego z towarzyszy. Do tej pory nie odezwał się ani słowem. Wygląda na nieprzytomnego, a mimo to jakoś udaje mu się utrzymać pozycję wyprostowaną. Zgadujesz, że ten człowiek jest nie do końca świadomy, co się wokół niego dzieje. Zauważasz też, że jest on młody i bardzo przystojny.

– Dziewczyno! Król potrzebuje natychmiastowej pomocy! – krzyczy do Ciebie mężczyzna prowadzący dwa konie.

Król?! Jak to się stało, że król przybył aż tutaj? Przecież to wiele dni drogi od królewskiego pałacu!

– Jak to król?! – krzyczy kobiecy głos za Tobą.

To Sybilla. Dobrze, że przyszła w tej chwili, ponieważ sama jesteś sparaliżowana i kompletnie nie masz pojęcia, co im odpowiedzieć. Dobrze, że pościeliłaś przed chwilą łóżko. Kładziecie na nim króla. Sybilla rozpoczyna diagnozę. Twoja pomoc ogranicza się do podawania różnych rzeczy. Spoglądasz na myśliwych – mają twarze białe jak mąka – wydają się przejści tak bardzo, jakby rzeczywiście to był ich władca, a oni darzyli go szacunkiem. Niepokoisz się szczególnie o tego młodego, nie zdziwiłabyś się, gdyby zaraz zemdłał.

Przejdź do paragrafu [25](#).

11

Nie wiesz, jak to zrobiłaś, ale bestia Cię nie zaatakowała! Kiedy zbliżała się do Ciebie patrzyłaś jej głęboko w ślepie. Sybilla zawsze powtarza, że przeciwnika nie należy się bać, trzeba, aby wzrok oponenta spotkał się z Twoim, a z pomocą natury uda Ci się zażegnać niebezpieczeństwo. Wygląda na to, że nieświadomie rzuciłaś jakiś urok.

Bestia idzie powoli, lecz nie śmie Ciebie atakować. Wkrótce znika w krzakach rosnących za Tobą. Oddychasz z ulgą, ale na wszelki wypadek przez dalszą część drogi starasz się bardzo uważać i co chwila rozglądasz się dookoła.

Przejdź do paragrafu [2](#).

12

Postanawiasz podejść możliwie jak najbliżej chatki rybaka, na tyle, aby Cię właściciel nie zauważył. Starzec powinien teraz być na wodzie, lecz dzisiaj łowi ryby z lądu, siedząc z wiadrem i wędką na przystani. Mężczyzna jest odwrócony plecami i w ogóle nie zauważa tego, że go obserwujesz. To pozwala Ci łatwo zniknąć z widoku. Stajesz kilkadziesiąt kroków na południe od chaty i szybko nabierasz wody.

Przejdź do paragrafu [17](#).

13

Początkowo szczęście Ci nie dopisuje. Wszystkie grzyby, które znajdujesz, to albo trujące Wieruszki, albo grzyby bliżej Ci nieznane. Nie możesz również wypatrzyć żadnego krzaka z owocami, głównie z powodu wczesnej pory – wszak dopiero początek wiosny. Mogłabyś iść głębiej, ale chcesz mieć cały czas ścieżkę na widoku, więc nie decydujesz się na taki krok.

W pewnym momencie los się do Ciebie uśmiecha, czujesz jeszcze większy apetyt, lecz masz też świadomość, że zaraz go zaspokoisz. Zauważasz bowiem krzaczory z wiosennymi malinami! W takim wypadku zabierasz się natychmiast do jedzenia. W pewnym momencie postanawiasz wejść jeszcze głębiej w krzaki, w nadziei, że dalej znajdziesz więcej owoców. Okazuje się, że dokopałaś się do wejścia do grotty.

Jeżeli chcesz wejść do jaskini, przejdź do paragrafu [23](#).

Jeżeli chcesz trzymać się od niej z daleka, przejdź do paragrafu [19](#).

14

– Mimo to chciałabym mieć jakąś pamiątkę – odpowiadasz smutnym głosem. – Coś co przypominałoby mi do końca życia o twej wizycie, królu!

Ten zastanawia się przez chwilę. Początkowo zupełnie nie wie, co powiedzieć, lecz w końcu jakiś pomysł przychodzi mu do głowy:

– Wiem, dam ci mój naszyjnik – odpowiada.

Oglądasz biżuterię z obu stron. Bardzo Ci się podoba, chyba zamienisz na niego tę ozdobę, którą wciąż masz na szyi.

– Podobno ten naszyjnik jest magiczny – wyjaśnia władca. – Nie wierzę w to, ale otrzymałem go od ważnej mi osoby i musiałem go nosić.

– Naprawdę? – dziwisz się. – Naprawdę mi, Wasza Wysokość, dajesz taki ważny przedmiot? To zbyt wielka łaska!

– Nie martw się, jakoś to tej ważnej osobie wytłumaczę – dokańcza król ze smutkiem.

Nie masz pojęcia, co jest powodem tego stanu. W końcu nadchodzi czas pożegnania. Długo jeszcze patrzysz za odjeżdżającymi na swych koniach trzema mężczyznami. Kiedy znikają oni za horyzontem, powoli zaczynasz iść w stronę chatki.

[To już koniec przygody.](#)

15

Jesteś już prawie na miejscu. Chatka ukazuje Ci się w oddali, lecz nie masz zamiaru się do niej zbliżać. Jeśli właściciel nie życzy sobie towarzystwa osoby takiej jak Ty, nie masz zamiaru naruszać jego prywatności. Nie dasz mu satysfakcji z marudzenia i ubliżania Tobie.

Pochylasz się nad brzegiem. W lustrze wody widzisz swoje odbicie, które natychmiast zostaje zaburzone w momencie, kiedy zanurzasz wiadro w rzece. Nabierasz do pełna wody, potem wstajesz, ale robisz to tak niefortunnie, że uderzasz swoim wiadrem o brzeg i przez to oblewasz sobie sukienkę. Kiedy idziesz do chaty, ubranie przykleja Ci się do ciała, co nie jest zbyt przyjemne podczas stawiania kolejnych kroków.

Przejdź do paragrafu [17](#).

16

– Skoro nic nie chcesz, żegnam – odpowiada na to kupiec.

Nie interesując się już Tobą więcej, odjeżdża w przeciwną do kierunku Twojej podróży stronę. Ty zaś ruszasz przed siebie. Jesteś dalej głodna, lecz masz nadzieję, że wytrzymasz do końca dnia. Wszak życie monarchy jest ważniejsze, niż Twój niezaspokojony apetyt!

Przejdź do paragrafu [26](#).

17

Okazuje się, że w połowie drogi Sybilla czeka już na Ciebie. I jest to bardzo podejrzane, bo gdyby nic się nie wydarzyło, nie wychodziłaby Tobie na spotkanie, ale czekałaby w chacie. Stajesz przed zielarką i wtedy zapada niezręczna cisza.

– Callista, mamy problem... W twoim łóżku leży król!

Jaki król?! Co to znaczy? Aby się tego dowiedzieć, bierzesz ją pod ramię i wypytujesz o szczegóły.

– To jest podobno władca naszego królestwa – wyjaśnia Sybilla. – Leży prawie nieprzytomny i obawiam się, że niestety może za kilkanaście godzin umrzeć. Ponoć jakiś potwór w lesie go zaatakował i zaraził trucizną! Tak czy inaczej, jeżeli go nie uratujemy, będziemy mieć kłopoty! Mogą nas oskarżyć o to, iż same zabiłyśmy władcę!

Stając w progu chatki zauważasz pochylonych nad łóżkiem dwóch mężczyzn. Mają na sobie stroje myśliwych, zgadujesz więc, że tragedia króla mogła się wydarzyć podczas polowania. Młodszy mężczyzna cały czas rozmawia z władcą, mimo że ten nie odpowiada na jego pytania.

– Wasza wysokość, słyszysz mnie?! – powtarza myśliwy już trzeci raz, odkąd tutaj stoisz.

– Odsuńcie się! – krzyczy na nich Sybilla. – Nie uzdrowicie go w taki głupi sposób!

Ze zdziwienia lub strachu przed klątwą mężczyźni odsuwają się od razu. Skoro myśliwi nie pochylają się nad władcą, możesz go wreszcie zobaczyć. I własnym oczom nie wierzysz! Czy zakochałaś się od pierwszego wejrzenia, czy właśnie ujrzałaś najprzystojniejszego mężczyznę na świecie?!

Przejdź do paragrafu [25](#).

19

Nie wiadomo, co tam może mieszkać. Co prawda wejście do jaskini jest zarośnięte, ale może istnieje drugie przejście? Wolisz się o tym nie przekonywać.

Przejdź do paragrafu [2](#).

20

– W sumie Sybilla ma rację. Samo to, że mogłyśmy cię uzdrowić, jest dla nas wystarczającą nagrodą.

– Dziękuję – odpowiada młody władca. – Jeszcze raz dziękuję za uratowanie mi życia. Gdyby nie wy, a w szczególności ty Callisto, to nie mam pojęcia jakby się to skończyło. Choć – dodaje – wiem, jak to by się skończyło. Umarłbym. Taka jest prawda.

Rozpiera Cię duma. Chcesz uklonąć się i podziękować za taką łaskę.

– Nie, nie schylajcie się! Właściwie to ja powinienem się wam uklonąć – mówi i robi to, ale w związku z tym, iż siedzi na koniu, nie może całkowicie paść Wam do stóp.

Nie masz jednak wątpliwości, że jego słowa są szczerze. W końcu nadchodzi czas ostatniego pożegnania. Długo jeszcze patrzysz za odjeżdżającymi na swych koniach trzema mężczyznami. Kiedy znikają oni za horyzontem, powoli zaczynasz iść w stronę chatki. Ciekawa jesteś, czy kiedykolwiek ich jeszcze ujrzysz. Zapamiętasz ten dzień, który zaczęłaś od pójścia po zwykłą wodę, jako jeden z najważniejszych w Twoim życiu.

To już koniec przygody.

21

Stajesz w progu chaty i szybko rozglądasz się dookoła. Starszy myśliwy siedzi w pewnej odległości od łóżka, na którym położono króla. Młodszy chodzi tam i z powrotem, wpatrzony w podłogę. Sybilla pilnuje chorego, trzymając w dłoni pusty flakon, w którym najpewniej znajdowała się mikstura zastępcza.

- Jeszcze nie poszłaś?! – krzyczy na Ciebie Sybilla.
 - Muszę zjeść cokolwiek, bo burczy mi w brzuchu.
- Bierzesz to, co chciałaś, a następnie wybiegasz kontynuować poszukiwania.

Przejdź do paragrafu [26](#).

22

Spoglądasz na swoją przyjaciółkę i odczytujesz z jej twarzy, że pragnie bardzo już tego, aby król i jego świta sobie pojechali. Odruchowo Sybilla spogląda także na Ciebie.

– A może Sybilla ma jakiś pomysł? – pytasz. – Na pewno nic nie potrzebujesz? Przecież to król, może spełnić każdą twoją zachciankę!

– Nie – odpowiada Sybilla – Naprawdę wszystko, czego potrzebuję, to las i jego owoce. Tego mam akurat pod dostatkiem.

Władca nie wie, co na to odpowiedzieć. Potem jednak następują słowa, które napawają Cię dumą. Brzmiały one:

– Cóż, w takim razie dziękuję – odpowiada młody władca. – Jeszcze raz dziękuję za uratowanie mi życia. Gdyby nie wy, a w szczególności ty Callisto, to nie mam pojęcia, jakby się to skończyło.

Chcesz ukłonić się, ale Wasza Wysokość Cię powstrzymuje.

– Nie, nie schylajcie się! Właściwie to ja powinienem się wam ukłonić – mówi i robi to, ale w związku z tym, iż siedzi na koniu, nie może całkowicie paść wam do stóp.

W końcu nadchodzi czas ostatniego pożegnania. Długo jeszcze patrzysz za odjeżdżającymi na swych koniach trzema mężczyznami. Kiedy znikają oni za horyzontem, zastanawiasz się, czy kiedykolwiek ich jeszcze zobaczysz.

To już koniec przygody.

23

W grocie jest ciemno, trzymasz się więc kurczowo skalnej ściany. Przez całą drogę zastanawiasz się, co tutaj w ogóle robisz. Miałaś przecież szukać Bożego Drzewka, a te nie rosną w jaskiniach. Nagle stajesz na baczność. Przed sekundą usłyszałaś dziwny ryk, coś jakby pomiędzy chrapaniem, a zawodzeniem jakiegoś straszliwego stwora. Twoje oczy przyzwyczyły się już do panującej tutaj ciemności. Dlatego udaje Ci się zauważyć zagrożenie – wielką, śpiącą bestię. Nie wygląda na groźną, ale na pewno nie żywi się owocami. Zaczynasz się powoli cofać, a gdy uznajesz, że jesteś wystarczająco daleko od potwora, to odwracasz się w stronę światła i przyspieszasz kroku.

Przejdź do paragrafu [2](#).

24

– No panienko, mogę cię zawieść do skrzyżowania, ale to mi całkiem nie po drodze. Zmierzam w zupełnie innym kierunku, szkoda mego czasu i pieniędzy.

– Rozumiem, o co ci chodzi – odpowiadasz, po czym zaczynasz grzebać w koszyku w poszukiwaniu monet.

– Czy tyle wystarczy? – pytasz w końcu, pokazując handlarzowi garść pieniędzy.

Mężczyzna kiwa głową i pokazuje Ci miejsce, gdzie masz siadać – na wozie, w rogu, gdzie nie leżą prawie żadne towary. Wsiadając, zgniatasz owoc, który wypadł z nieszczęelnego worka. Bierzesz drugi, cały, i szybko chowasz do kieszeni w swej brązowej sukience. W tym samym momencie słyszysz ostrzeżenie handlarza:

– Tylko niczego mi nie kradnij!

Uśmiechasz się. Jego słowa znaczą, że niczego nie zauważył.

Przejdź do paragrafu [2](#).

25

Wydaje się, że czarownica wie już, co królowi dolega. Zostawia myśliwych z chorym, i zwraca się do Ciebie. W lewej dłoni trzyma koszyk, a w prawej swój cenny atlas–zielnik.

– Potrzebujesz czegoś jeszcze do swej mikstury, czego nie można znaleźć blisko domu?

– pytasz się.

– Tak. Potrzebna mi gałąź z Bożego Drzewa. Wiesz co to jest, prawda?

– Wiem – odpowiadasz.

– Więc musisz iść i to zdobyć, co nie jest proste, gdyż jedyne Boże Drzewo rośnie na północy, w górach za naszym lasem. W tym koszyku masz mapę, która pomoże Ci odnaleźć właściwe miejsce. Musisz się pospieszyć – będę podawała królowi mikstury zastępcze, ale one źle działają na organizm i mogą w późniejszym czasie wywołać dolegliwości – im więcej się ich wypije, tym bardziej są niebezpieczne.

Nie myśląc wiele, bierzesz wszystko od Sybilli – zakładasz jeszcze spiczasty kapelusz oraz ubrajasz się w maczetę do obcinania gałęzi. Wkładasz album zielarski do koszyka i wychodzisz z domu. Będąc już na zewnątrz zaglądasz do mapy i oceniasz w jaki sposób najszybciej dotrzesz na miejsce. Poza tym odkrywasz w środku woreczek z pieniędzmi.

W pośpiechu zapominasz, że od dawna nic nie jadłaś. Przypomina Ci o tym dopiero burczący brzuch. Niestety, w koszyku nie ma jedzenia. Na szczęście nie uszłaś wystarczająco daleko, abyś nie mogła wrócić się do chatki po prowiant.

Jeżeli ignorujesz głód i idziesz dalej, przejdź do paragrafu [27](#).

Jeśli postanawiasz poszukać czegoś do jedzenia w lesie, przejdź do paragrafu [13](#).

Jeżeli wracasz się do domu, przejdź do paragrafu [21](#).

26

Twoim celem jest skrzyżowanie znajdujące się na północy, ale nie potrafisz powiedzieć, ile jeszcze czasu zajmie Tobie wędrówka. Po znalezieniu rozwidlenia, do celu misji będzie już niedaleko.

W pewnym momencie, na prawo od Ciebie, zauważasz jakiś ruch. Stajesz, przeczuwasz bowiem niebezpieczeństwo. I w kolejnym momencie przybiera ono realną formę – w postaci dziwnego stwora, który wyszedł zza krzaków. Nie znasz tego typu bestii, ale potwór wygląda groźnie. Co robisz?

Jeśli chcesz czekać w miejscu na reakcję stwora, przejdź do paragrafu [11](#).

Jeżeli chcesz powoli przejść obok bestii, przejdź do paragrafu [8](#).

Jeśli masz zamiar jak najszybciej uciekać, przejdź do paragrafu [6](#).

Jeżeli chcesz zaatakować potwora maczetą, przejdź do paragrafu [4](#).

27

Ruszasz dalej ścieżką. Nie masz czasu na przetrząsanie całego lasu, pozostaje Ci tylko nadzieja, że może szczęśliwie uda się znaleźć coś przy drodze.

Nie do końca tak się dzieje, ale i tak możesz mówić o uśmiechu losu. Oto bowiem, kiedy idziesz sobie traktem, nagle w oddali coś słyszysz. Po kilku kolejnych krokach orientujesz się, że to koń, najprawdopodobniej zaprzęgnięty w wóz. Po kilku sekundach możesz już ocenić kto jedzie. To wędrowny handlarz. Sprzedawca zatrzymuje się na Twój widok.

Jeśli postanawiasz kupić od niego jedzenie, przejdź do paragrafu [9](#).

Jeżeli chcesz, aby zawiózł Cię on do celu Twojej misji, przejdź do paragrafu [24](#).

Jeśli nie chcesz nic, przejdź do paragrafu [16](#).