

ALTERLIMBUS
PEWNEJ WILCZEJ NOCY



Copyright © by Jurij Charłamow, 2020.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2025.

Autor: Jurij Charłamow

Tytuł: Pewnej Wilczej Nocy

Tytuł oryginału: ОДНАЖДЫ ВОЛЧЬЕЙ НОЧЬЮ

Tłumaczenie: Beniamin Muszyński

Grafiki: Ewa Dusik-Krupa [okładka]

Korekta: Ewa Dusik-Krupa, Małgorzata Michalak

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

Testy: Andrzej Betkiewicz, Beniamin 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: Beniamin Muszyński

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

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

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

Logo Masz Wybór:

Masz  **Wybór**

Logo Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru:



Wydanie:

ISBN 978-83-951564-8-9

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) **Wileza 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 wileczej 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)

Podoba Ci się nasza praca? Wesprzyj ją!



PATRONITE

www.patronite.pl/MaszWybor

Jurij Charlamow

Pewnej Wilczej Nocy

Spis treści

Zasady [7]

Wprowadzenie [8]

Prolog [9]

Zasady

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) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Podczas lektury niejednokrotnie spotkasz się z następującym zapisem: **Zapisz: N**, gdzie „N” zastępować będą różne słowa. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów będzie od nich zależał. Jeśli zdarzy się, że będziesz musiał powtórzyć lekturę dla uzyskania lepszego zakończenia albo w wyniku śmierci, skreśl je i zacznij zapisywać od nowa. Powodzenia!

Wprowadzenie

Chaos – to mieszanka energii.

Chaos – to wszechświat, do którego można przeniknąć z wielu innych wszechświatów.

W głębinach Chaosu, między Wielkimi Rafami i mgławicami, dryfują ogromne odłamki – potężne fundamenty ze starożytnych, zastygłych, magicznych mas pierwotnej materii. Przepelnia je magia. Na ich powierzchni i w głębinach żyją niezwykle rośliny i zwierzęta. Zamieszkują je inteligentne rasy oraz liczne potwory.

Na jednym ze starożytnych odłamków, ogromnym kontynencie, który wchłonął wszystkie znane strefy klimatyczne, żyje wiele dzikich plemion, których poziom rozwoju odpowiada znanej nam epoce kamienia.

Ta gra opowiada o młodym łowcy z jednego z prymitywnych plemion, który wyrusza na swoje pierwsze samotne polowanie. To, jak potoczy się jego los, zależy od Ciebie...

Od Redakcji:

Niniejsza gra książkowa to prezent dla polskiej społeczności miłośników literatury interaktywnej. Jej autor, Jurij Charłamow, to rosyjski pisarz, który stworzył również gamebook *Преддверие* („Przedsionek”). Monumentalne dzieło, (blisko 2500 paragrafów na przeszło 900 stronach!), prawdopodobnie najobszerniejsza gra książkowa jednego autora na świecie!

Prolog

W blasku księżycy skrzy się mlecznobiały szron osiadły na „piórku”, krzemiennym grocie włóczy, który samodzielnie wyciosał i rozżarzył na węglach, zraszając kroplami jadowitego soku z trąbkowatego kwiatu bielunia, obłupał krawędzie, tak iż stały się naprawdę cienkie i naostrzył na twardym piaskowcu. Gotowy grot przytwierdził solidnym, skórzanym paskiem do trzonu z leszczyny.

Krew krzepnie na jego rękach. Krew martwej bestii. Ogromnego, potężnego zwierzęcia z łatwością rozrywającego pazurami leśną darń – i jego tors – które zabił. On – syn wodza. Podnosi głowę ku księżycowi. Jego oddech jest płytki, zamiast triumfalnego okrzyku z ust wydobywa się ciche sapanie ulatujące ku ciemnemu nieboskłonowi. Odległe mgławice pławiące się w Chaosie wyglądają jak stado ognistych muszek, buszujących w pyle kwiatu maho-maho.

Z oczodołu martwej bestii sączy się krew, która zdaje się całkiem czarna w blasku księżycy. Zamarza na lodzie, tworząc antracytową powierzchnię. Bestia jest zupełnie nieruchoma, jej duch uleciał już do krainy wiecznych pastwisk, gdzie oczekuje na nią duch-przodek. Z prawej strony wznoszą się górskie szczyty, a dalej za nimi kolejne. Szczyty niczym zęby ciemności. Pochodnia dawno już zgasła. Jego klatka piersiowa unosi się spazmatyczne jakby dręczona przez ducha bestii. Jest synem wodza. Wytrzyma to i... (1)

...obudził się w płytkiej jaskini na leżu ze skór wilka i leoparda. Tej nocy duchy przodków zesłały mu dobry omen. Pokona potężną bestię z krwawymi kłami. Ojciec będzie zadowolony. Plemię będzie miało ucztę.

Wczorajszego wieczora zakończyło się maati: trzy okrążenia słońca bez jedzenia przed polowaniem. Szaman Shida Baali – Shida Wielkogłowy – przygotował mu napój, którego trzy porcje wypił przed snem.

Przy narodzinach obdarowano go sekretnym imieniem. Shida Baali trzykrotnie wyszeptał je i zapisał tajemnymi znakami głęboko w jaskini na szczycie Gładkiej Skały. Obok imienia jego ojca, wodza plemienia Inuuków. Potem szaman rzucał rzeczonymi kamieniami i pytał jego matki, Wielkiej Suchej Trzciny, jakie słowa dostrzeżga w ich układzie. W ten sposób syn wodza otrzymał swoje drugie imię. Warpati, imię czyste jak rzeczna woda, jak kamyk, którym igrają dzieci. W plemienu Inuuków tak się sprawy mają od wieków. Wrogowie, znając tylko drugie imię wojowników, nie mogą im zaszkodzić. Na próżno ich szamani wzywali duchy zwierząt przeciw Inuukom: nie znalazłyby prawdziwych imion. Tylko wodę, wiatr i szeleszczącą trawę.

Dziewczęta mają tylko drugie imiona. Jeśli weźmie ich jeden z mężczyzn z plemienia, to nazwie je jak chce. Płodnej i posłusznej żonie mąż doda do imienia nazwę ptaka lub kwiatu.

Chłopcy, którzy przeżyli dwanaście pełnych obrotów, dorastają i ruszają na samotne polowanie. Kiedy wrócą dziesięć dni później ze swoją zdobyczą, starsi podążą ich tropem, aby odczytać ze śladów przebieg polowania. Wtedy zdecydują jaki przydomek nadać młodemu łowcy. Później młody Inuuk może też zdobyć drugi przydomek. Najzaszczytniejsze z nich zdobywa się na wojnie. Wszyscy chłopcy marzą, że pewnego dnia zgromadzą potężną armię plemion tak, jak Drommon Skalny Róg albo nasączą pole bitwy krwią tak, jak Rapti Tysiąc Kłów. Od pokoleń przy blasku ognia rozbrzmiewają pieśni o bohaterskich czynach.

Nastał czas, aby przygotować się do dziesięciodniowego polowania. Stary łowca Phati Trzy Żółte Pazury lada chwila zawita do jaskini, aby wyprowadzić młodego łowcę. Jeśli zobaczy, że chłopak niczym się nie zajmuje, uzna, że jest już gotów i wszystko, co potrzebne zostało już zrobione i można ruszać.

Trzeba spakować zimowe ubranie. (2)

Trzeba zrobić zapasy suszonego mięsa. (3)

Trzeba namoczyć pochodnię w tłuszczu i wosku. (4)

Trzeba wzmocnić maczugę. (5)

2

Skóra niedźwiedzia brunatnego, wyprawiona, natarta od środka ziołami, dopasowana do ciała, a jednocześnie niekrępująca ruchów, z kapturem. Idealna na najcięższe mrozy, długa i gruba. Jej zapach wciąż jest wyraźny. Niedźwiedź to potężne zwierzę, ale wojownicy Inuuków są silniejsi. (6) **Zapisz:** *Ubranie zimowe*

3

Suszone mięso niedźwiedzia i łosia jest twarde, trzeba je bardzo długo żuć. Inuukowie zwykle gotują je w kotle. Lepiej zabrać mięso kapibary albo świni brodawkowatej, która żyje blisko bagien. Jest zarówno smaczniejsze, jak i bardziej miękkie. Wystarczą trzy długie paski, które można skręcić i przytroczyć do paska albo skryć w torbie. (2) **Zapisz:** *Suszone mięso*

4

Krzemień i krzesiwo od zawsze towarzyszą Inuukom. Dawno temu wielcy przodkowie dowiedzieli się, że jeśli uderzy się mocnym krzemieniem w szkarłatny kamień shu, to kamienie obudzą się, wściekną i zaczną rzucać na siebie iskry. Wystarczy zbliżyć je do suchej trawy, aby umierające z głodu iskry rzuciły się na nią, pożarły i stały się wielkim płomieniem. Istnieje też pewien rodzaj magii, za pomocą którego można sprowadzić ogień, lecz uczą go tylko szamani, a krzemienia i kamienia shu potrafią używać nawet dzieci.

Pochodnię również zapala się iskrami. Wystarczy dziesięć razy owinać porządny kij konopnym sznurem i zanurzyć go w mieszance tłuszczu i wosku. Łowca zawsze powinien mieć na podorędziu kilka pochodni. Wszakże zwierzęta często chowają się w jaskiniach, gdzie ich oczy widzą lepiej niż ludzkie. Zwierzęta łatwo wystraszyć płomieniem, tylko wyjątkowo sprytnie, silne, bądź magiczne się go nie boją. Pochodnia to wierny przyjaciel łowcy. **(3)**

Zapisz: *Pochodnia*

5

Maczuga jest ważna dla łowcy. Łuk żywi, ale maczuga żywi i chroni, przynosi też chwałę. Włócznia jest zabójcza, można ją cisnąć w dal, przebija ciało, lecz maczuga jednym ciosem zmiażdży to, co wymaga dziesięciu uderzeń włócznią lub stu strzał. Maczuga jest częścią skały, to jej siostra.

Trzon maczugi rzeźbi się z dużego korzenia lub mocnego cedru albo pnia skalnej brzozy. Opala się czubek, wydrąża w nim otwór, a następnie mocuje odpowiedni kamień z dna rzeki, odprysk skalny, a najlepiej niebiański kamień, który z głębin Chaosu spadł na ziemię. Następnie należy opleść wszystko skórzanym rzemieniem albo konopnym sznurem i zanurzyć na kilka dni w żywicy północnej jabłoni, aby zespolić skałę z drewnem.

Maczuga Warpatiego jest już od dawna gotowa. Sam zdobył potrzebne materiały, przygotował rzemień, zebrał lepką żywicę i podgrzał ją w kotle, opalił czubek. Przez wiele dni drażył otwór, w którym osadził szarą skałę, ostrą z jednej strony. Jest gotów do polowania.

(4) Zapisz: *Maczuga*

6

Nadchodzi Phati Trzy Żółte Pazury. Choć widział już wiele księżyców, jego krok jest wciąż szybki i lekki. Polował tysiące razy, zna każde zwierzę, ptaka i rybę w okolicy.

– Warpati – woła stary łowca – znajdź ludzi w wiosce. Rozmawiaj. Potem polowanie.

Stary łowca przemawia językiem starożytnych. Dawno, dawno temu wszyscy ludzie i nie ludzie mówili tą samą mową. Wieki później język stał się bardziej złożony, pojawiły się nowe słowa. Ale nawet teraz, podczas rytuałów i szczególnie ważnych przedsięwzięć, Inuuk mówi zawsze starożytnym językiem przodków. Jest prosty i jasny. Dawno, dawno temu, przodkowie nie mogli powiedzieć sobie nawzajem: „Pójdę na polowanie na granitowe skały, trzy przejścia na wschód. Jeśli nie wrócę za dziewięć dni, weź moich braci i przyjdź na ratunek. Mogą tam być miedzianogłowe węże, weźcie nalewkę z mikkury.”. Mówili tylko: „Idę na wschód polować. Wrócę podczas pełni”.

Jak polować, gdzie, jak unikać niebezpieczeństw – przodkowie nie mieli na to słów, ale pokazywali wszystko młodemu łowcom. Słów było bardzo niewiele. Kiedy Warpati zaczyna przemawiać starożytnym językiem, czuje się, jakby stanął twarzą w twarz z ogromnym, złowrogim światem – niczym przodkowie, którzy byli zdani tylko na własne siły. Przed opuszczeniem wioski należy porozmawiać z kimś ważnym. Młody łowca musi zdecydować, kto to będzie.

Matka. (7)

Jego serdeczny przyjaciel Szinawali. (8)

Ruuku, córka jednego z łowców – dziewczyna, która mu się podoba i chce ją wziąć jako pierwszą żonę. (9)

Phati Trzy Żółte Pazury. (10)

Szaman. (11)

7

Wielka Sucha Trzcina, matka Warpatiego siedzi przed jaskinią wodza, jego ojca, i mieli ziarno w kamiennym mózdzierzu.

– Idę na długie polowanie – mówi jej Warpati.

Matka podnosi się z maty, idzie do jaskini i wraca z pojemnikiem z kruszoną ochrą, wymieszaną z gliną i śliną. Nabiera mieszanki na palec i ozdabia lewą stronę klatki piersiowej syna rodzinnymi znakami ochronnymi.

Potem pociera je całą dłonią i pieczętuje. Od jej dłoni bije przyjemne ciepło, które promieniuje aż do serca. Warpati uśmiecha się radośnie i kiwa głową.

(11) Zapisz: *Matka*

8

Przyjaciel nie może pomóc Warpatiemu. Jest tak samo młody i niedoświadczony jak on. Nie należy tracić na niego czasu. **(14)**

9

Po co iść do niej teraz? Warpati wróci do Ruuku po polowaniu, kiedy już powali wielką bestię. Wtedy da jej piękny bursztyn i dziurkowane skały. **(14)**

10

Stary łowca kręci się w pobliżu, roztropnie jest szukać u niego pomocy. Warpati z szacunkiem dotyka swojej twarzy ręką i prosi o radę, co ma robić, gdy spotyka potężnego zwierza.

Stary łowca wyjaśnia, jak zbudować pułapkę na dużego drapieżnika, jak zrobić kij z haczykami, które utrzymają zwierzę na miejscu przez jakiś czas, oraz kiedy łowca powinien uderzać maczugą w łeb, a kiedy mierzyć w łapy.

Opowiada też o antarach żyjących w jeziorach. W błotnistej, a nawet czystej wodzie są one trudne do dostrzeżenia, za to dobrze widać je z brzegu, dlatego warto rozejrzeć się przed wejściem do wody.

Warpati nie raz słuchał już opowieści starego myśliwego, lecz teraz, kiedy jest zarazem spięty i rozentuzjasmowany przed polowaniem, słowa te zapadają mu głęboko w pamięć, pozostawiają trwałe ślady niczym rozgrzane kamienie na drewnie. **(7) Zapisz:** *Porady myśliwego*

11

Namiet szamana jest rozłożony na skraju wioski, pod skalny nawisem, w miejscu, skąd widać prawie całą osadę Inuuków. Na kamiennym parapecie wznoszą się piramidki, symbole inicjacji wojowników i szamanów. Pomiedzy belkami rozciągnięto sznury z nanizanymi nań kamykami i szponami drapieźników. Pokrycie namiotu stanowią ciepłe skóry, a przed nim wkopany jest totem, na którego szczycie osadzono czaszkę machairodusa. Poniżej, dla prześlągania ducha zwierzęcia totemowego, ułożono czaszki bawołów i turów. Wejście zdobi wielkie poroże łosia, które wznosi się wprost ku błękitowi nieba.

Szaman Shida Baali stoi z głową zadartą ku górze, jego cień pada na północ. Jak najlepiej podejść do szamana? Stąpając po jego cieniu niczym ścieżce (13), czy nie następując na niego (12)?

12

Warpati ostrożnie omija cień. Podchodzi do szamana i cierpliwie czeka, aż ten zwróci na niego uwagę. Wkrótce Shida Baali opuszcza wzrok.

– Warpati – mówi, jakby zdmuchnął suchy liść z kamienia.

– Polowanie na dziesięć dni, teraz – odpowiada młody łowca.

Szaman zdejmuje z rozgrzanego na ognisku kamienia czaszkę wypełnioną jakimś gotującym się, brązowym wywarem. Zawiera cielecą krew, bielun i popiół jałowcowy. I coś jeszcze, o czym wie tylko sam szaman.

– Pij – rozkazuje szaman.

Warpati posłusznie wnosi czaszkę do ust i pije. Napój jest gorzki, pali w przełyk. Świat staje się niewyraźny, dźwięki przeciągają się, zwalniają. Warpati wkracza do świata duchów.

To wspomnienia krwi. Mnóstwo starożytnych bitew. Potężni myśliwi tropią straszne potwory, zastawiają podstępne pułapki, uderzają, druzgoczą łby, rozrywają na strzępy. Niebo barwy krwi. Księżyc koloru nocy. Bębny bitewne wybijają rytm Zewu Wojny...

Ostatnią rzeczą, jakiej Warpati jest świadom, to zachód słońca nad nieskończonym lasem. Odzyskuje świadomość przed namiotem szamana. Krew przodków obudziła się. (14)

Zapisz: *Szaman*

13

Warpati, rozgorączkowany myślą o polowaniu, następuje na cień szamana zapominając, że nigdy nie powinno się tego robić. Teraz szaman nie będzie chciał z nim rozmawiać, młody łowca odejdzie bez pożegnania. (14)

14

Teraz można wyruszyć w drogę.

Wioska położona jest w małej, przytulnej dolinie, gdzie ze skał bije strumyk. Jest tutaj wiele podobnych strumieni, które łączą się w rzekę pełną ryb. Na szczęście nie żyją w niej niebezpieczne antary. Nie ma węży bagiennych ani drzewnych, nie żyją tutaj wielkie szerszenie, nie rosną trujące rośliny. Plemię Inuuków osiadło w kilku różnych wioskach, ale ta jest najbezpieczniejsza.

Ptaki drapieżne osiedliły się na skałach nieco dalej w dół rzeki, ale mają wystarczająco dużo pożywienia i nie są tak duże, aby atakować ludzi. Brzegi rzeki porośnięte są wysokimi drzewami: dębami, cedrami, sosnami i platanami. Nieco dalej rosną cisy i jesiony, dobre na strzały.

U wylotu wioski, znajduje się sanktuarium dla przodków. Jest jeszcze wiele innych, lecz położonych o wiele, wiele dalej - aby do nich dotrzeć, trzeba znać sekretne ścieżki. Prawdziwy doświadczony łowca wie, jak się zachować po opuszczeniu wioski. Powinien...

...wydobyć miazgę z roślin rosnących w pobliżu rzeki w celu uzyskania maści leczniczej. (15)

...oswoić ptaka. (16)

...udać się do kamiennego kręgu zaklinaczek. (17)

...ukłonić się sanktuarium przodków przy wiosce. (18)

...zrobić zapas strzał. (19)

15

Aby zdobyć odpowiednie składniki trzeba zanurkować na samo dno rzeki, ale tutejsza woda jest czysta jak kryształ górski. Warpati szybko gromadzi potrzebne rośliny, niektóre musi wykopać razem z korzeniami. To grążel, tatarak, rdest ostrogorzki, skrzelowiec i słodki korzennik. Po zebraniu musi je dokładnie zmiażdżyć i wymieszać z miodem i pokruszoną kredą. Maść lecznicza jest gotowa. **(16) Zapisz: *Maść lecznicza***

16

Od wielu pokoleń wśród Inuuków przekazywano umiejętność osvajania zwierząt i ptaków. Warpati dobrze opanował tę sztukę. Rusza ku skałom, gdzie znajduje gniazdo skalnego puchacza. Ten ptak najbardziej mu teraz odpowiada. Puchacz to odważny ptak, nie ucieka przed łowcą, a przy tym nie atakuje go, kiedy tylko się pojawi. Owinie się tylko swoimi szerokimi skrzydłami z czarnymi przebarwieniami na piórach i wczepi pazurami w skały.

Wiele zwierząt da się oswoić, regularnie je karmiąc. Z puchaczem jest inaczej, trzeba naprawdę długo wpatrywać się w jego wielkie, złote oczy. Odkryć swoją duszę i nawiązać kontakt z duchami dawnych łowców.

Warpati siedzi na zimnym kamieniu i wpatruje się w oczy ptaka. Kolory wokół niego zanikają. Przenosi się w przestrzeń astralną. Razem z puchaczem stają się cieniami. Ziemia jest daleko w dole. Pada na nich blask słońca, lecz są rozświetleni własnym, wewnętrznym blaskiem. Ulatują gdzieś w przestrzeń, ku odległym mgławicom. Duch puchacza jest silny, ale duch Warpatiego również. Ptak uznaje, że są sobie równi, pozostanie z młodym łowcą na czas trwania polowania, pozwoli mu odwiedzać swój plan astralny, spoglądać na świat z wysoka. **(19) Zapisz: *Ptak***

17

Warpati podąża tajemną ścieżką pomiędzy głazami i zwalonymi drzewami, mija wąwozy, wspina się na stoki. W końcu dociera do sekretnej doliny, gdzie znajduje się krąg

z kamieni przypominających palce, o wysokości kilku dorosłych ludzi. To tutaj zaklinaczki odprawiają swoje rytuały.

Dziś nie ma święta, ale zawsze ktoś dogląda świętego kręgu. Jedna z kobiet dba, aby ogień nie zagaś, inna kontroluje czas na zegarze słonecznym, aby we właściwych porach obchodzić krąg i wznosić pradawne, święte pieśni.

Warpati przykuca, z szacunkiem dotykając swojej twarzy. Zaklinaczka zbiera z ogniska nieco popiołu i posypuje nim młodego łowcę, wykrzykując gardłowo kilka sekretnych słów. Warpati czuje, jak jego siła rośnie. **(20) Zapisz: *Krąg zaklinaczek***

18

Warpati z czią zbliża się do sanktuarium położonego na skraju wioski. Na kamiennym trójnogu stoi czasza wypełniona aromatycznymi ziołami, pod którą tli się żar, wszędzie unosi się cierpki aromat.

Obok trójnogu leży kilka kamieni o wypolerowanych bokach, pokrytych falistymi żłobieniami. Rowki pomalowano na niebiesko farbą z kruszonej lazury, urzetu barwierskiego, żywicy i oliwy.

Wzory symbolizują słońce, mgławice i Chaos. Poniżej znajdują się rysunki przodków Inuuków. Warpati wrzuca do miski kilka garści suszonych ziół przechowywanych tu w glinianych naczyniach, dosypuje węgla i wdycha dym kadzidła. Przodkowie zsyłają mu sen. Wesprą go w polowaniu. Będzie odważny, a jego sukces ucieszy przodków. **(15) Zapisz: *Kamień przodków***

19

W głębi lasu Warpati szybko odnajduje odpowiednio proste gałęzie cisa i jesionu. Sprytny łowca szybko wykona strzały, osadzi grot i lotki z piór. Jeśli nie ma kamiennych

grotów, może opalić szpic strzały i wbić go wielokrotnie w ziemię, wtedy sam się naostrzy. Teraz wystarczy tylko trafić zwierzę w oko. **(17) Zapisz: Zapas strzał**

20

Teraz trzeba opuścić okolice wioski i udać się śladem zwierzęcia. Warpati zaczyna tropić. Jednak dłuższa wędrówka w ten sposób nie ma większego sensu. Warpati schodzi z tropu i przedziera się przez gmatwaninę pni ogromnych cedrów. Roślinność tutaj nie jest tak gęsta, jak na dalekim południu. Sam nigdy tam nie dotarł, ale słyszał opowieści ludzi z dalekich wiosek. Droga na południe jest długa, trwa wiele dni, a gęstwina pomiędzy pniami drzew przypomina kłębowisko węży i czasem jest tak zwarta, że trzeba ją omijać.

Pod wieczór Warpati dociera do obozu łowieckiego. Tam przy ognisku ogrzewa się dwóch mężczyzn, piekąc na rozgrzanych skałach korzenie. Wraz z rozpoczęciem dziesięciodniowego polowania nie może rozmawiać z członkami plemienia, ani nawet ujawniać im swojej obecności. To samotne doświadczenie.

Warpati jest gotów odejść, lecz szmer płynącego w pobliżu strumienia zagłusza jego kroki, a ciemność ukrywa, dlatego odważa się przybliżyć i podsłuchać rozmowy łowców. Jeśli zostanie wykryty, będzie musiał uciekać niczym wrogi zwiadowca. Lekka strzała, wypuszczona doświadczoną ręką, może wtedy zakończyć zarówno jego polowanie, jak i życie. Łowcy posilają się w ciszy, lecz w końcu jeden z nich przemawia:

– Na północ stąd, widziałem dziś ślady. Są ogromne. O takie.

Sądząc po dźwięku, łowca rysuje kijem ślad na piasku.

– W naszych lasach nie ma takich śladów – stwierdza z zaskoczeniem drugi.

– Potężna bestia. Zostawia bardzo silny zapach, silniejszy od niedźwiedzia jaskiniowego i mamuta. Ma długą sierść. Nadeszła z północy. Wraca do siebie i jest ostrożna. Trzy małe przejścia stąd, przy strumieniu z czerwonymi brzegami.

Warpati uśmiecha się radośnie. Przodkowie mu sprzyjają. Dowiedział się o potężnej bestii z północy. Ostrożnie oddala się, podążając jakiś czas wodą, i szybko dociera do znanego mu strumienia. Bywał tu często z ojcem. Noc jest nieprzenikniona, lecz wschodzi księżyc w pełni, jego blask będzie tak jasny, że będzie można dostrzec nawet linie na własnych dłoniach. Jaki jest najlepszy sposób wytropienia tej bestii?

Tropy. (21)

Zapach. (22)

Zaczaić się przy wodopoju. (23)

Zaczaić się na uczęszczanych przez zwierzęta ścieżkach. (24)

Po oznakach obecności. (25)

Nasłuchiwać. (26)

21

Warpati podąża za tropem. Z początku jest bardzo dobrze widoczny, gdyż ziemia przy brzegu jest miękka. Jednak im dalej w leśną gęstwinę, tym gorzej. W końcu gubi ślad.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmiały pieśni na cześć młodego łowcy.

Zacznij jeszcze raz!

22

Zapach bestii jest bardzo silny i wyrazisty, dokładnie tak, jak opisał to łowca przy ognisku. Jest niczym słup dymu bijącego z pochodni w blasku dnia. Warpati z łatwością za nim podąża. Nie ma znaczenia czy jest noc, czy dzień. Zapach to pewny trop.

Bestia nie spieszy się i chociaż porusza się szybciej od człowieka, to zatrzymuje się, aby zapolować lub odpocząć. Zwinny Inuuk nie wypuści z rąk swojej zdobyczy. (27)

23

Warpati uznaje, że wielka bestia wróci jeszcze nad wodę. Wybiera ustronne miejsce na drzewie i zaczyna czatować. Mija noc, dzień, jeszcze kilka dni, lecz bestia już się nie pokazuje.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmią pieśni na cześć młodego łowcy.

Zaczniij jeszcze raz!

24

Warpati uznaje, że wielka bestia wróci zapolować. Wybiera ustronne miejsce na drzewie i zaczyna czatować. Mija noc, dzień, jeszcze kilka dni, lecz bestia już się nie pokazuje.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmią pieśni na cześć młodego łowcy.

Zaczniij jeszcze raz!

25

Warpati uważnie przygląda się ziemi i otoczeniu, starając się znaleźć oznaki obecności bestii. Dostrzega strzępki sierści, ślady w ziemi, połamane gałęzie. Jednak im dłużej tropi, tym roślinność staje się uboższa, a ziemia coraz bardziej twarda. W końcu zupełnie gubi ślad.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmia pieśni na cześć młodego łowcy.

Zacznij jeszcze raz!

26

Warpati nasłuchuje, próbując uchwycić odległy ryk albo odgłos łamanych gałęzi, lecz nie słyszy niczego takiego.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmia pieśni na cześć młodego łowcy.

Zacznij jeszcze raz!

27

Przez cały dzień Warpati podąża za bestią. Trop prowadzi do wąwozu. Po prawej stronie znajduje się pasmo górskie, na które niełatwo się wspiąć. Nie zna tej drogi. Po lewej stronie rozpościera się bagno, po którym należy poruszać się bardzo powoli i ostrożnie. Warpati nie zna tamtejszych brodów. Mogą się tam czaić krokodyle i anakondy. Szczęki krokodyla miażdżą niczym spadły z góry głaz. Uścisk anakondy ściska mięśnie jak setka kamieni.

Z wąwozu unosi się niebieski dym. Dobiega też znajomy zapach. Zapach wroga. To zwiadowcy z plamienia Izida. Musieli tu przybyć wkrótce po tym, jak potężna bestia wkroczyła do wąwozu. Obejście go z lewej lub prawej strony zabierze mnóstwo czasu, tymczasem deszcz może zmyć zapach. Bestia może też paść ofiarą innych łowców. Jedyne, co można zrobić, to zaatakować obóz wroga. Plemię Izida jest dużo słabsze od Inuuków, lecz jak wszyscy ludzie potrafią być niebezpieczni.

Jeśli zapisałeś: *Zapas strzał* – (28)

W przeciwnym razie – (29)

28

Warpati czeka do wieczora i dobywa łuku. Zbliża się pod osłoną wysokiej trawy. Przy wejściu do obozu stoi wartownik. Celny strzał - prosto w oko - powala go bezgłośnie na miejscu. Kiedy nadchodzi kolejny Izida, również pada rażony strzałą.

Warpati zakrada się do obozu. Przy ognisku czterech zwiadowców wroga piecze dzika. Siedzą blisko siebie. Ojciec nauczył Warpatiego strzelać dwoma strzałami naraz. Doświadczeni łowcy mogą ustrzelić dwie kuropatwy lecące w różnych kierunkach. Tutaj nie potrzeba wielkiego doświadczenia. Dwie strzały utkwily w gardłach wrogów. Reszta podrywa się z miejsc i rusza w pogoń z pochodniami w rękach. Są szybcy. Jeden unika kolejnej strzały, drugi dostaje w brzuch i zwalnia.

Warpati wyskakuje z traw i rusza do boju. Duchy przodków wspierają go z niebios. Bitwa jest szybka. Przodkowie dodają sił jego dłoniom, maczuga kruszy czaszki wrogów. Może ruszać dalej. (30)

29

Warpati dzielnie rzuca się na wartownika i rozbija mu maczugą czaszkę. Jednak zbiegają się inni wojownicy. Wybucho krwawa walka, lecz siły nie są wyrównane. Młody łowca Inuuków zostaje zdruzgotany ciosami maczug wroga.

Zaczynj jeszcze raz!

30

Minął kolejny dzień. Dalszą drogę blokuje szerokie jezioro. Jedyne, co można zrobić, to pokonać je wplaw - obejście go zabrałoby zbyt wiele czasu. Sądząc po zapachu, bestia ruszyła na drugi brzeg i dalej, prosto na północ.

Jeśli zapisałeś: *Porady myśliwego* – (31)

W przeciwnym razie – (32)

31

Warpati dobrze pamięta rady, których udzielił mu stary łowca Phati Trzy Żółte Pazury. Uważnie przygląda się wodzie w poszukiwaniu niebezpieczeństw. Przy brzegu mogą czyhać antary, ale w głębinach mogą czaić się znacznie straszniejsze stworzenia. Warpati nigdy ich nie widział, ale starzy członkowie plemienia opowiadali legendy, które usłyszeli w dzieciństwie od starców - ci zaś poznali je, gdy sami byli jeszcze dziećmi. Przodkowie ci widzieli rzeczne potwory, bezwzględne i przebiegłe. W ich oczach był tylko gniew i chęć zabijania. To nie były ani ryby, ani zwierzęta, tylko coś innego. Ich głosy mroziły krew w żyłach. Wojownicy, nawet po wybiciu napoju berserka, słysząc te głosy, zamierali ze strachu. W wodzie nie ma przed nimi ucieczki. Magia Inuuków jest bezsilna wobec tych stworzeń. Dobrze, że pozostało ich niewiele.

Warpati wie, po czym poznać czy te potwory żyją w jeziorze. Dokładnie przygląda się linii brzegowej, ale nie dostrzega niczego podejrzanego. Wchodzi do wody i zaczyna powoli płynąć, uważając, aby rozchodzące się od niego fale były jak najmniejsze. W końcu młody łowca dociera bezpiecznie do brzegu i wkrótce ponownie wyczuwa zapach tropionej bestii.

(33)

32

Warpati zanurza się od razu w wodzie, zapominając o przestrożach, których nie raz udzielał mu stary łowca, Phati Trzy Żółte Pazury. Na największej głębokości, pośrodku jeziora,

czuje, jak coś chwyta go i zaczyna miażdżyć szczękami.

Zaczynij jeszcze raz!

33

Zapach bestii prowadzi do jaskini. Być może to jej legowisko, chociaż woń w najbliższej okolicy nie jest szczególnie silna, jak to zazwyczaj bywa w miejscu, gdzie zwierzę często przebywa. Jaskinia wydaje się być dość duża.

Jeśli zapisałeś: *Pochodnia* – (34)

W przeciwnym razie – (35)

34

Warpati zaczyna krzesać iskry. Padają na pochodnię, która zajmuje się ogniem. Teraz może zbadać jaskinię. Wygląda na bardzo głęboką. Warpati ostrożnie mija rumowiska, przeciska się przez ciasne szczeliny, podążając za zapachem.

Mija połowa dnia, może nawet dłużej. Droga wiedzie ciągle w dół, lecz w pewnym momencie zaczyna się wznosić. Czuć napływ świeżego powietrza. Ciemność jaskini rozrzedza szary blask dnia, wyjście jest już blisko. Bestia też podążyła tą drogą. (36)

35

Warpati nie zabrał ze sobą pochodni. W ciemności widzi tylko mgliste sylwetki ścian, stalaktytów i stalagmitów. Wkrótce mrok gęstnieje, młody łowca porusza się po omacku i wpada w rozpadlinę.

Zaczynij jeszcze raz!

36

Warpati opuszcza jaskinię. Przeszedł pod wysokim grzbieciem górskim i znalazł się na skraju szerokiej równiny porosłej morzem traw, które uginają się pod uderzeniami zimnego, północnego wiatru. Na horyzoncie widać zaśnieżone szczyty gór.

Wiatr jest tak silny, że rozwiewa nawet zapach bestii. Warpati czuje, że jest ona nie-daleko, nie więcej niż dwa dni marszu. Jednak teraz bardzo łatwo zgubić jej trop.

Jeśli zapisałeś: *Ptak* – (37)

W przeciwnym razie – (38)

37

Warpati wzywa swojego przyjaciela puchacza. Ptak wznosi się w niebo, ponad rzadkie chmury, raźnie mknąc w powietrzu. Potężne skrzydła unoszą go wysoko. Złote oczy lustrują równinę. U jej krańca, na granicy lasu, dostrzega kudłatą grzywę. Warpati wchodzi w plan astralny i spogląda na równinę oczyma ptaka. Teraz wie dokładnie, gdzie szukać bestii. (39)

38

Warpati biegnie co sił, prosto na północ, wierząc, że bestia również podążyła tą drogą. Niestety, gubi wszelki jej ślad.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzi święto, a przy ogniskach zabrzmia pieśni na cześć młodego łowcy.

Zacznij jeszcze raz!

39

Droga wiodąca przez równinę biegnie przy niewielkim kraterze. Warpati chce go wyminąć, lecz czuje, że coś ciągnie go do tego miejsca. Wiatr, który stamtąd dolatuje, niesie ze sobą coś złego i niebezpiecznego. Krater wypełniają ludzkie kości i resztki uzbrojenia. To miejsce starożytnej bitwy. Można w nim wyczuć magię.

Warpati dostrzega symbole swojego plemienia na grotach włóczni i strzał. Widać też znaki innych plemion, a także takie, których nie zna. Znajdują się też tutaj przedmioty, których przeznaczenia młody łowca nie potrafi się domyślić. Czuje tylko, że zarówno one, jak i całe to miejsce, emanują wojną i terrorem.

Jeśli zapisałeś: *Kamień przodków* – (40)

W przeciwnym razie – (41)

40

Duchy przodków chronią przed złem bijącym od nieznanymi przedmiotów. Warpati zawsze okazywał im szacunek, a duchy nie zapomniały o młodym łowcy. Ci z nich, którzy polegli tu w walce, oddzielają to miejsce niewidzialną ścianą. Złowrogie oddziaływanie traci na sile. Warpati czuje, że wyrwał się spod jego wpływu, oddala się, wykrzykując podziękowania dla duchów przodków. (42)

41

Warpati nie może ruszyć się z miejsca, przykuty do ziemi przez złowrogą, nieludzką wolę. Traci kontrolę nad własnym ciałem. Nogi zaczynają mu słabnąć. Pada na zakrwawioną ziemię. Padlinożercy nie zbliżają się do krateru, nawet robactwo się tutaj nie zapuszcza, jednak ciało wkrótce zupełnie zgnije, a po młodym Inuuku zostaną tylko kości.

Zaczynaj jeszcze raz!

Równina kończy się pod młodym zagajnikiem, za którym zaczyna się gęsty las iglasty. Nie ma już tutaj zwykłych platanów ani grabów. Panują tu sosny, jodły, cedry i modrzewie, północne jabłonie i olchy. Zimny wicher hula w koronach drzew. Białe obłoki płyną ku południu.

Łatwo wędruje się wśród wzgórz, czasami tylko droga zablokowana jest przez powalone drzewa lub zamarznęte błoto, które trzeba omijać. I chociaż w mroźnym powietrzu zapach bestii nie jest już tak wyraźny, to jednak na tyle wyczuwalny, że można podążać jego śladem. Poza tym na igłach drzew często można znaleźć jej sierść.

Warpati przez cały dzień wędruje po lesie. Ściemnia się, lecz czas polowania dobiega końca i za wszelką cenę trzeba dopaść bestię przed końcem dziesiątego dnia. I chociaż żelazna zasada łowcy brzmi, że nocą w nieznanym miejscu lepiej jest się ukryć i czekać do świtu, młody Inuuk kontynuuje pogon i oświetla sobie drogę pochodnią.

Nagle wygodny wawóz - którym Warpati podążał dotąd ku wzgórzom - kończy się w ponurej świątyni. Tutaj, ustawione w półkolu, stoją kamienne, omszałe ołtarze pokryte zaschlą krwią i resztkami ofiar. To bazaltowe bloki z nefrytowymi, zielonymi żyłami. Na niektórych wyrzeźbiono przerażające, wykrzywione twarze.

Żadne znaki ani zapachy nie zdradzały bliskiej obecności tego miejsca. Pojawiło się nagle, niczym w koszmarze. Na moment Warpati zamiera w bezruchu. Znalazł się w samym środku plugawego rytuału złowrogich szamanów. Rzuca się do ucieczki, lecz już rzucono nań mroczne zaklęcie. Na nocnym niebie otwiera się otchłań, z której spływają bezokie czerwie i wąż, usnute z Chaosu.

Jeśli zapisałeś: *Szaman i Krąg Zaklinaczek* – (43)

W przeciwnym razie – (44)

Bariery ochronne nałożone przez szamana Shida Baali i zaklinaczkę zaczynają lśnić jasnym, pomarańczowym blaskiem, niczym kopyła ze spiral. Wąż Chaosu rozplywa się kiedy tylko dociera do jej granicy. Świetle spirale wznoszą się ku niebu, wprost ku otchłani, którą

zamykają. Od strony świątyni dobiegają okrzyki pełne gniewu i rozczarowania.

Warpati jest już daleko. Ciemność nocy jest jego sprzymierzeńcem. Wśród szamanów byli tylko starsi ludzie. Najwyraźniej ten teren jest zabroniony dla wojowników ich plemienia. **(45)**

44

Niestety, Warpati jest bezsilny wobec tak złowrogiej potęgi. Wąż Chaosu oplata go, wżerając się w ciało.

Zacznij jeszcze raz!

45

Droga wiedzie na północ. Lodowce są już blisko. Robi się bardzo zimno. Bagna i rzeki skute są grubą warstwą lodu. Wiatr niesie ze sobą drobinki śniegu, który dotkliwie kłuje w oczy.

Jeśli zapisałeś: *Zimowe ubrania* – **(46)**

W przeciwnym razie – **(47)**

46

Zimowe ubrania ze skóry niedźwiedzia ratują Warpatiego przed zimnem. Naciera też twarz i ręce tłuszczem. **(48)**

47

Podczas obozowania można jeszcze ogrzać się przy ogniu, ale w marszu ziąb przenika do szpiku kości. Warpati dochodzi do wniosku, że musi zawrócić, nie ma już sił by walczyć z zimnem.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmia pieśni na cześć młodego łowcy.

Zacznij jeszcze raz!

48

Kończy się dziewiąty dzień polowania. Jeszcze do niedawna okolica obfitowała w zwierzynę, można było z marszu upolować kuropatwę lub sarnę, nie tracąc czasu na podchody, lecz teraz zniknęły nawet jagody. Nie ma też drzew, z których można by zedrzeć korę do zjedzenia.

Jeśli zapisałeś: *Suszone mięso* – (49)

W przeciwnym razie – (50)

49

Dobrze, że Warpati zabrał suszone mięso. Teraz bardzo się przyda. Zjada dwa paski. Jutro albo zabije bestię i wróci do lasu, gdzie nie zabraknie mu zwierzyny, albo mu się nie uda, lecz i tak będzie musiał wrócić. Jeden pasek zostanie mu na drogę powrotną. Chyba że zginie. Tak się jednak nie stanie. Duchy przodków zesłały mu przecież sen. Jego broń jest śmiercionośna, a ręce silne. (51)

50

Warpati traci przytomność z głodu. Od dawna nic nie jadł, a do polowania potrzeba dużo energii. Kiedy dochodzi do siebie, pojmuję, że jeśli nadal będzie podążać tropem bestii, to zostanie przez nią pokonany w walce. Musi zawrócić.

Nie jest mu przeznaczone zabić wielką bestię z północy. Upoluje zwykłego wilka i powróci ze zdobyczą do plemienia. Ojciec będzie z niego zadowolony, w wiosce urządzią święto, a przy ogniskach zabrzmia pieśni na cześć młodego łowcy.

Zacznij jeszcze raz!

51

Dziesiątego dnia rano Warpati przybywa do małej, górskiej doliny. Zapach bestii staje się intensywniejszy wraz z każdym krokiem. Można też natrafić na kości dużych zwierząt. Wszystko wskazuje na to, że legowisko drapieżnika jest już blisko. Na kamieniach widoczne są ślady po ostrzonych nań pazurach. Trzeba...

...iść prosto. (53)

...zastawić pułapkę. (52)

...zaczekać. (54)

...zbadać legowisko. (55)

52

Warpati pragnie skorzystać z każdej możliwości uzyskania przewagi w walce z bestią. Legowisko jest teraz opuszczone, można zastawić pułapkę. Napręży liny, mocując je do ukrytych w śniegu kijów, nabijanych haczykowatymi zębami drapieżnych ryb z jeziora. Jeśli bestia na nie nastąpi, zębate kije wbiją się w jej łapy i oszołomią na chwilę. (56)

53

Warpati dociera do przestronnej jaskini, wychodzi na jej środek i wydaje gromki okrzyk Inuuków. Echo niesie jego głos wśród gór. Bestia nie każe długo na siebie czekać. Ogromna i pokryta szronem, rzuca się na młodego łowcę. Jest potężna, szybka i silna. Nawet uderzenie maczugą w czaszkę nie jest w stanie jej powstrzymać. Warpati ginie w boju.

Zaczynij jeszcze raz!

54

Warpati zaczyna czatować. Pod wieczór bestia pojawia się, niosąc w pysku zdobycz. Wyczuwa nieznany sobie zapach, lecz nie jest w stanie zlokalizować jego źródła. Warpati czeka na odpowiedni moment i wyskakuje z ukrycia, uderzając maczugą w jej czerep. Bestia jest potężna, szybka i silna. Nawet uderzenie maczugą w czaszkę nie jest w stanie jej powstrzymać. Warpati ginie w boju.

Zaczynij jeszcze raz!

55

Warpati zaczyna przeszukiwać legowisko i natrafia na wiele interesujących pozostałości po ofiarach bestii; broń, drogocenne koraliki, kły i zęby. Jaskinia pełna skarbów. Jest jeszcze młody, dlatego widok tych znalezisk przykuwa całą jego uwagę. Bestia z oddali wyczuwa nieznany zapach, podkrada się cicho i ostrożnie, a następnie jednym susem rzuca się do przodu i powala młodego łowcę.

Zaczynij jeszcze raz!

56

Zapadła noc. Zimny wiatr zawodzi wśród szczytów lodowców. Warpati przyczaił się niedaleko od pułapki. Słysząc chrzęst ziemi pod łapami. Bestia wraca do legowiska. Jest wielka jak lew jaskiniowy i biała niczym śnieg. Zwinna i potężna jak lampart. Jej kły są niemal tak wielkie, jak machairodusa – zwierzęcia totemowego Inuuków. Oczy płoną szkarłatnym blaskiem. Porusza się lekko i pewnie. Na końcach jej długiego futra osadziły się sople.

Bestia północy przechodzi nad pierwszą liną, ale trąca drugą. Pułapki Inuuków są sprytniejsze od zwierząt, jeśli uruchomisz jedną, działają wszystkie. Haczykowate zęby wbijają się głęboko w ciało. Ogłuszający ryk niesie się po górskiej dolinie i ulatuje w niebo.

Warpati wyskakuje z ukrycia i z bojowym okrzykiem atakuje bestię.

Jeśli zapisałeś: *Maczuga* – (57)

W przeciwnym razie – (58)

57

Wierna maczuga spada na czaszkę bestii, która obraca się, ale Warpati nie czuje lęku. Jego myśli są jasne i przejrzyste, a ręka pewna. Przewiduje ruchy bestii i uderza w odpowiednim momencie, unikając ciosów zbrojnych w potężne pazury łap. Pazury, niczym sztylety, przecinają mroźne powietrze. Zakrwawiony śnieg wlatuje ku górze.

Warpati rozumie, że jest słabszy od dorosłego łowcy. Dlatego musi polegać na sprytności. Kiedy tylko ma ku temu sposobność, mierzy w łapy bestii. Po uwolnieniu się będzie znacznie wolniejsza i mniej zwinna.

Odskakuje, dobywa ukryty pod śniegiem łuk i strzela. Kilka celnych strzał i po sprawie. Jednak mimo wszystko bestii udało się kilkakrotnie zranić młodego łowcę. Gdyby nie była tak duża i silna, to takie rany nie byłyby godne uwagi, jednak zadrapania są bardzo głębokie i niebezpieczne.

Jeśli zapisałeś: *Maść lecznicza* – (60)

W przeciwnym razie – (59)

58

Wierna maczuga została w jaskini. Warpati atakuje włóczęgę, lecz dla tak silnej i potężnej bestii ciosy nie są śmiertelne. Robi uniki, wrywa się z pułapki i atakuje. Uderzenie jej łapy jest niczym spadający górski głaz, rozrywa pierś młodego łowcy. Bestia zaczyna krwawą ucztę...

Zaczynj jeszcze raz!

59

Warpati stara się opatrzyć rany, ale jest już za późno. Stracił zbyt wiele krwi podczas walki. Kręci mu się w głowie. Mróz unieruchamia mu ciało. Młody łowca zamarza w śniegu obok swojej ofiary...

Zaczynj jeszcze raz!

60

Maść lecznicza szybko zamyka rany. Ich końce zaczynają się zblizniać. Teraz można rozpalić ogień. Trzęsąc się z zimna, Warpati rozpala niewielki ogień i zaczyna wrzucać do niego wszystkie palne przedmioty w jaskini. Na szczęście wiele ofiar bestii miało ze sobą pochodnie, włócznie i strzały. Wkrótce Warpati ogrzewa się, a nawet gotuje wodę w bukłaku.

Młode ciało walczy z ranami, łowca czuje się coraz lepiej. W jaskini znajduje się wiele buteleczek z nieznanymi eliksirami. Warpati wyczuwa emanującą od nich dobrą magię i wypija je. Napęniają go nowe siły. Radość rozpiera pierś młodego łowcy. Ojciec będzie dumny z wyniku polowania. Plemię radośnie powita Warpatiego. Szaman umieści czaszkę północnej bestii na zaszczytnym miejscu.

Nagle ciszę nocy przesywa nienawistny ryk. **(61)**

Rozrzucając zakrwawiony śnieg, z ciemności w blask ognia wskakuje kolejna północna bestia. Większa od poprzedniej. Dopiero teraz Warpati pojmuję, że legowisko nie należało do samotnego drapieżnika, lecz rodziny. Prawdopodobnie samiec wyruszył na nowe ziemie, a w jaskini została samica. To z nią walczył.

– Duchy przodków, dajcie mi siłę! – krzyczy Warpati.

Puchacz odpowiada na jego zew i zlatuje z wierzchołka pobliskiej skały, atakując łeb bestii. Warpati miota jedną za drugą włócznie znalezione w jaskini, a także płonące szczapy, aby odstraszyć bestię i uniknąć walki.

Potężna bestia tarza się po ziemi, wyrywa z ciała włócznie, gasi obejmujący futro ogień, odstrasza puchacza. Warpati doskakuje i zadaje kilka ciosów wszędzie tam, gdzie tylko może dosięgnąć. Serce bije mu jak szalone. W powietrzu unoszą się przerażające postacie. To duchy wojowników zabitych przez bestię, przybyły aby pomóc wyrzucić za siebie pomstę.

Warpati jest młody i słaby, za to odważny. Sprzyja mu szczęście i błogosławieństwo przodków. Odgłosy walki niosą się echem po okolicy. Mniejsze drapieżniki szukając schronienia, zagrzebują się w śniegu. Wyrwana sierść zaściela kamienne podłoże doliny. Kilka razy Warpatiemu udaje się odeprzeć ataki drapieżnika. Celnym kopnięciem miota płonące węgle w jego ślepie. Podczas kolejnego ataku bestia nie zauważa ukrytego pod śniegiem lodu, na którym ślizga się i uderza w głaz, ogłuszając się na chwilę.

Jej pysk jest cały we krwi i wrzodach od poparzeń. W bokach tkwią ułamane fragmenty włóczni. Nie stoi już tak pewnie, lecz wciąż przepełnia ją gniew, nie boi się. Warpati otrzymał nowe rany, a stare się otworzyły. Szumi mu w głowie, a ręce nie dzierżą już tak pewnie maczugi.

Jeśli zapisałeś: *Matka* – (63)

W przeciwnym razie – (62)

62

Bestia przygotowuje się do ostatecznego ataku. Skacze. Warpati uderza ją maczugą, lecz cios jest zbyt słaby, aby rozbił twardą czaszkę. Upada, zakrwawione szpony bestii rozrywają młodego Inuuka na strzępy...

Zacznij jeszcze raz!

63

Bestia przygotowuje się do ostatecznego ataku. Warpati czuje, że jego duch i ciało, do tej pory stanowiące jedność, rozdzielają się. Jeszcze żyje, lecz już czuje się zgubiony. Spogląda na siebie z wysokości. Czas zwalnia. Widać, jak mięśnie łap bestii napinają się przed skokiem.

Nagle czuje ciepłą iskrę w klatce piersiowej, która wędruje prosto do serca. Niczym rażony piorunem, duch Warpatiego wraca do ciała. Znowu stanowią jedność. Ogarnia go dziwne przecucie. Ciska maczugą tak mocno, jak tylko może, nie celuje jednak w bestię, lecz ponad nią. I odskakuje na bok. Bestia skacze.

Maczuga strąca ogromny sopel zwisający z lodowego nawisu. Lodowa lanca przesywa bestię, gdy ta ląduje i obraca się, aby zaatakować bezbronnego Warpatiego.

Bestia spogląda ze zdumieniem na łowcę i pada martwa. Została rozerwana niemal na pół.

W blasku księżyca skrzy się mlecznobiały szron.

Krew krzepnie na jego rękach. Krew martwej bestii. Bestii, którą zabił. Ogromnej, straszliwej bestii, która rozerwała pazurami jego pierś. On – syn wodza. Podnosi głowę ku księżycowi. Jego oddech jest płytki, zamiast triumfalnego okrzyku z ust wydobywa się ciche sapanie, ulatujące ku ciemnemu nieboskłonowi. Odległe mgławice pławiące się w Chaosie wyglądają jak stado ognistych muszek, buszujących w pyłe kwiatu maho-maho.

Z oczodołu martwej bestii sączy się krew, która zdaje się całkiem czarna w blasku księżyca. Zamarza na lodzie, tworząc antracytową powierzchnię. Bestia jest zupełnie nieruchoma, jej duch uleciał już do krainy wiecznych pastwisk, gdzie oczekuje na nią duch-przodek. Z prawej strony wznoszą się górskie szczyty, a dalej za nimi kolejne. Szczyty niczym zęby ciemności. Ognisko zgasło. Jego klatka piersiowa unosi się spazmatyczne jakby dręczona przez ducha bestii. Jest synem wodza. Przetrwał to. Zaleczy rany. Wróci do wioski. Stanie się wielkim łowcą. On...

Warpati!