



Paweł Bogdaszewski

RESO

ROMO

Copyright © by Paweł Bogdaszewski, 2008.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2025.

Autor: Paweł Bogdaszewski

Tytuł: Ręka Pana

Grafiki: Justyna Bzdoń [okładka], Filip Kaczmarek (ilustracje w paragrafach 9, 25, 35 oraz Epilogu 3 i 4), inne ilustracje użyte w tekście: wykorzystano zasoby internetowe zgodnie z licencją Creative Commons 0

Korekta: Karolina Babula, Justyna Anna Maksoń

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

Testy: Beniamin Muszyński, 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 978-83-949612-9-9

Wydanie II

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)

Podoba Ci się nasza praca? Wesprzyj ją!



PATRONITE

www.patronite.pl/MaszWybor

Paweł Bogdaszewski

Ręka Pana

Spis treści

<u>Wprowadzenie</u>	[7]
<u>Kalendarz</u>	[9]
<u>Paragraf 1</u>	[20]

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 rozumiał, jak grać – czytając, zapoznaj się z poniższymi wytycznymi.

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci najmniejszego 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 dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru. Na następnych stronach znajduje się Twoja **Karta Postaci** oraz **Kalendarz**. W czasie lektury dysponować będziesz określonym poziomem zdrowia, które symbolizują **cztery** kwadraty opisane, jako **Rany** na Karcie Postaci. **Uważaj!** Twoje zdrowie może się zmniejszyć w wyniku odniesionych obrażeń. Otrzymasz wówczas polecenie *zakreśl ranę* - przekreśl wówczas jeden z kwadratów lub zmaż zakreślenie, jeśli zdołasz się uleczyć (polecenie *odkreśl ranę*). Gdy odniesiesz piątą ranę, a zatem zakreślisz wcześniej wszystkie cztery dostępne kwadraty, wówczas niestety umrzesz i będziesz musiał zacząć od nowa. I w tym momencie zapomnij o komputerowej metodzie „wczytania stanu gry”, to bardzo ważne! Cofanie się do poprzedniego paragrafu by uniknąć marnego losu, lub zerknięcie do paragrafu, w którym nie powinno Cię być, psuje całą zabawę. W ten sposób niweczysz bowiem urok paragrafówki, tkwiący w możliwości ukończenia książki-gry różnymi sposobami. W *Ręce Pana* istnieje kilka zakończeń, jak również dróg do nich prowadzących, więc jeśli zechcesz, będziesz mógł zagrać w nią wielokrotnie, zaś każda rozgrywka będzie różnić się od poprzedniej. Nie podglądaj zatem, bo tym sposobem sam zepsujesz sobie zabawę! Na Karcie Postaci znajduje się też miejsce na ekwipunek, który posiadasz na starcie (*Domowe Archiwa, Latarka*) a także ten, jaki będziesz mógł zdobyć później. Pewne decyzje wymagają posiadania określonego przedmiotu, który zapisany jest w nawiasie poprzedzającym treść danego wyboru.

Kalendarz natomiast oznacza upływ czasu. Za każdym razem, gdy będziesz skreślać dzień (polecenie *Skreśl jeden dzień*), przeczytaj w Kalendarzu opis tego, co zdarzyło się w czasie, kiedy odpoczywałeś. Następnie wróć, jeśli będziesz w stanie, do paragrafu, który odesłał Cię do Kalendarza wspomnianym poleceniem *Skreśl jeden dzień* (jeśli zostało one

powtórzone dwa lub więcej razy w danym paragrafie oznacza to, że musisz odkreślić daną liczbę dni).

To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, że jesteś gotów do podjęcia wyzwania, przejdź do Dnia Pierwszego w **Kalendarzu**. Życzę powodzenia!

Kalendarz

Dzień pierwszy 13.03.08



Nazywasz się Alicja Kwartnik, masz 26 lat i skończyłaś Uniwersytet Warszawski na wydziale Historii. Spadek po bogatych rodzicach, w tym kamienica w centrum małego miasteczka na północy Polski, pozwala Ci na dostatnie życie. Twoim głównym zajęciem jest badanie historii okultyzmu. Podchodzisz do tych spraw z dużą dozą dystansu, lecz także fascynacji. Twój dom na przedmieściach zaopatrzyłaś w spore archiwum ksiąg traktujących o tej dziedzinie. Wśród perełek Twojej kolekcji znaleźć można zarówno tajemnicze *Nameless Cults*, jak i bluźnierczy *Necronomicon*... Niedługo uzupełnisz swoją kolekcję o kolejną zakazaną księgę.

Jest trzynasty marca roku 2008. Wczoraj wieczorem, po długich poszukiwaniach, udało Ci się wreszcie zakupić księgę *Ręka Pana*, okultystyczny traktat zawierający w sobie odniesienia do dawnych religii miejsca Twego zamieszkania. Nie udało Ci się jednak długo nim nacieszyć.

Rankiem, po przebudzeniu, usłyszałaś pukanie do drzwi. Ubrałaś się szybko, księgę leżącą przy łóżku przykryłaś czasopismem *Mówią Wieki*, po czym otworzyłaś drzwi. Wszystko, co działo się dalej wydaje się tak nieprawdopodobne, że Twój analityczny umysł wzdryga się na myśl o uznaniu tego za prawdę. Przed drzwiami nie było żadnego człowieka, lecz jakieś zwierzę, w pierwszym momencie myślałaś, że pies. Rzuciło się w Twoim kierunku! Doznałaś szoku... Stworzenie, kiwając się na wielu pajęczych nogach, dopadło Cię w przeciągu kilku sekund, atakując ostrym kolcem ogona. Odruchowo skuliłaś się, odwracając się bokiem i zasłaniając rękami twarz. Prawa noga eksplodowała bólem. Upadłaś w progu, kątem oka obserwując pokraczne czerwone stworzenie oddalające się chybottliwym krokiem wzdłuż ulicy. Jego ostry ogon wydawał się teraz krótszy o szpic. Obraz zaczął Ci się rozmywać, świadomość uciekła gdzieś, aby obserwować zdarzenia zza parawanu odrętwienia. Czas przyspieszył.

Ktoś zbliżał się niewiarygodnie szybkim tempem ulicą. Umysł uparcie odmawiał zarysowania w pamięci jego obrazu. Zapamiętałaś jednak wrażenie. Duchowny. Ten człowiek był duchownym. Jakiego kościoła i której wiary? To wszystko zdawało się wyciekać niczym poranny sen. Zapamiętałaś. Duchowny. Mężczyzna przekroczył nad Tobą, ruszył w głąb pomieszczenia. Chwilę po tym wyszedł wraz z księgą jakby właśnie odwiedził bibliotekę. *Ręka Pana?* Dziwne, jakie myśli przychodzą człowiekowi do głowy we śnie... [1](#)

Dzień drugi 14.03.08

Jest czternasty marca roku 2008. Budzi Cię krzyk. Ktoś krzyczy. Na zewnątrz. Mury kołyszą się, ulica pęka, nieliczne samochody uderzają w siebie nawzajem. Ziemia się trzęsie! Dziwne czerwone stworzenia przemykają między samochodami i ludźmi. Wskakują do domów przez otwarte okna. Ludzie krzyczą. Gasną światła. W nielicznych budynkach wybuchają płomienie. Gdzieś daleko musiała wybuchnąć butla z gazem, huk niesie się przez miasto. Ryczą alarmy samochodowe. Co chwila czujesz nieznaczne wstrząsy.

Dzień trzeci 15.03.08

Piętnasty marca roku 2008. Drugi dzień klęski. Drugi dzień wstrząsów, czuć je wszędzie. W głowie, na ciele, w murach, wokół. Wydaje się, że na zewnątrz jest jeszcze gorzej. Na szczęście budynki jakoś się trzymają. Tylko to buczenie ze snu jakoś nie chce Ci uciec z pamięci.

Dzień czwarty 16.03.08

Dziwny spokój wokoło potęguje tylko napięcie. Żadnych wstrząsów. Świat łapie oddech przed burzą. Czujesz, że czas wymyka Ci się z rąk. Miałaś sen, sen o wielu oczach, sen o ukojeniu. Sen pełen dziwnych obrazów, wypełniony jednostajnym buczeniem.

Dzień piąty 17.03.08

Siedemnasty marca wita Cię bólem. Zdajesz sobie sprawę, że obiekt w Twoim ciele przesunął się przez noc gdzieś w okolice mostka. Skóra wydaje się być rozżarzona, chyba trawi Cię gorączka. Nic już nie jest pewne, tylko sny przynoszą ulgę.

Zakreśl jedną ranę.

Dzień szósty 18.03.08

Osiemnasty marca, czy ktoś o tym pamięta? Ty na pewno. Kolejne wstrząsy, ogromny ból całego ciała. Sny z pogranicza obłądu. Jedno z mocniejszych drżeń rozsypuje sufit Twojej prywatnej biblioteki. Wewnątrz pokoju z archiwum znajduje się teraz połowa wyższego piętra. Kaloryfery pękają, zalewając podłogę wodą.

Nie możesz korzystać już z Archiwum – (archiwa). Wykreśl je z ekwipunku.

Dzień siódmy 19.03.08

Gorączka trawi Cię przez całą noc. We śnie wędrujesz prastarym labiryntem. Wędrujesz na wielu nogach. Czujesz swoją siłę, wiesz, kto jest Twoim Panem! Gdy budzisz się, odkrywasz, że Twój wygląd uległ zmianie. Palce u rąk zakrzywiają się nieznacznie, zamiast paznokci czujesz twarde pazury. Gdy patrzysz w podręczne lusterko widzisz twarz wykrzywioną w potwornym grymasie. Masz siłę, masz potęgę... Nie wiesz tylko, czy to ciągle Ty.

Nie możesz już rozmawiać z ludźmi – (rozmowa), otrzymujesz natomiast możliwość użycia szponów – (szpon).

Dzień ósmy. 20.03.08

Prastare korytarze, pełne Twoich braci. Pełne siostr i potomków. Pan... Pan się budzi! Zaraz wyrwie się na powierzchnię! Alicuius... rei... memoria... obscurantur!... Człowiek nie może walczyć, nie ma po co... Jesteś jeszcze człowiekiem?

Dzień dziewiąty 21.03.08

Pan wstaje! Dołącz do niego w chwale! Oto się przebudził! Chwała! Ciemność nadchodzi, a wraz z nią jej pomiot! OBEJMIJCIE W POSIADANIE TEN ŚWIAT, MOJE DZIECI!

Skreśl ostatni dzień (Koniec ludzkiego czasu).

Koniec ludzkiego czasu

Świat, jaki znałaś, nie należy już do ludzi. Nic nieznaczący pył, który nazywał sam siebie ludzkością, znika w płomieniu nowego porządku. Legiony objęły w posiadanie ziemię. Pan wypalił świat, przebudził swoich braci. Wszystko wraca do naturalnej równowagi. **Koniec.**



KARTA POSTACI

Alicja Kwartnik

Dni:

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

Ekwipunek:

Domowe Archiwa

Latarka

#

#

#

#

#

#

#

#

Rany:



1

Zakreśl dwie rany.

Gdy otrząsas się z szoku i odrętwienia masz nadzieję, że był to jednak tylko zły sen. Wywróciłaś się na progu, coś musiało Ci się przyśnić... Jednak świadectwo zmysłów temu zaprzecza. Czujesz ciepło własnej krwi spływającej po nodze. Dziwna wypukłość tuż nad raną wydaje się być jakimś ciałem obcym zostawionym przez potworną istotę, obiektem zatapiającym się w tkance Twego ciała.

Co robisz?

Chwytasz za telefon wystukując numer alarmowy. 2

Samodzielnie zakładasz opatrunek. 3

Idziesz do kuchni po nóż, potem starasz się wyciągnąć ciało obce z nogi. 4

2

Nerwowo wystukujesz 999, po krótkiej chwili odzywa się głos dyspozytora. Mimo szoku udaje Ci się dość zwięźle przekazać adres i personalia. Każda sekunda opłacona jest nieprzerwaną torturą bólu. Przed oczami wirują Ci czerwone kręgi. Tracisz przytomność. Budzisz się w szpitalnym łóżku z obandażowaną nogą. Dla lekarza jesteś typowym przykładem przemocy domowej. Rozpoznaje dźgnięcie ostrym narzędziem. Twoje zawile tłumaczenia rzuca na karb szoku pourazowego. Na Twą wyraźną prośbę wykonują rentgen. Wyniki zostaną zinterpretowane jutro przez innego lekarza, więc musisz zostać w szpitalu.

Skreśl jeden dzień.

Odkreśl jedną ranę.

Szpital trzyma się zaskakująco dobrze. Awaryjne generatory włączone. Mimo, iż na zewnątrz świat szaleje, lekarze zdają się trzymać wszystkich procedur. Rentgen wykazał ciało obce w okolicy kości udowej. Informację taką przedstawił Ci nowy, niezbyt sympatyczny lekarz. Z jego zachowania wnioskujesz, że możesz nie być jedynym tego typu przypadkiem tego dnia. Wymagana jest natychmiastowa operacja. Natychmiastowa, nie oznacza, że wezmą się za nią jeszcze dziś.

– Musimy poczekać na włączenie drugiego zapasowego generatora – tłumaczą się.

To może trwać nawet do jutra. Nie ma mowy o wypisie na żądanie.

Skreśl jeden dzień.

Odkreśl jedną ranę.

Budzisz się w szpitalnym łóżku bladym świtem. Widzisz wywrócone prycze, rozrzucony sprzęt i krew na posadzce. Zrywasz się z łóżka. Korytarz szpitalny jest całkowicie pusty. O operacji nie ma już mowy, trzeba uciekać. Tylko dokąd?

Posterunek policji. [5](#)

Do domu, nikt nie pomoże Ci tak dobrze, jak Ty sama. [6](#)

3

Dezynfekujesz ranę i przykładasz jałową gazę, a następnie obwijasz ją bandażem. Krew huczy Ci w skroniach, ból wydaje się nie do zniesienia, przed oczami wirują czerwone kręgi. Krwawienie zdaje się ustępować. Głowa opada Ci na pierś. Tracisz przytomność.

Skreśl jeden dzień.

Odkreśl jedną ranę.

Po przebudzeniu udajesz się na posterunek policji. [5](#)

Po przebudzeniu zostajesz w domu. [6](#)

4

Bierzesz z kuchni nóż. Dezynfekujesz ranę, przyglądasz się jej. Coś trójkątnego, wielkości pudełka od zapalek, utkwilo pod skórą. Zaciskając zęby próbujesz podważyć to nożem. Odpowiedzią jest niesamowity ból. To coś wydaje się poruszać w głąb ciała. W panice przecinasz skórę nad wybrzuszeniem i naciskasz, aby wyciągnąć czarny podobny do skorupy żuka obiekt. Eksplozja bólu zwała Cię z nóg. Tracisz przytomność.

Skreśl jeden dzień.

Odzyskana na chwilę przytomność nie przynosi ukojenia. Czerwone kręgi wirujące przed oczami ponownie przenoszą Cię w krainę Hypnosa.

Skreśl jeden dzień.

Po przebudzeniu udajesz się na posterunek policji. [5](#)

Po przebudzeniu zostajesz w domu. [6](#)

5

Wkraczasz do wnętrza posterunku. Chyba nie był to najlepszy pomysł. Ślady po kulach dekorują ściany, wokoło leżą wywrócone szafki i rozsypane papiery. Dostrzegasz pistolet porzucony wśród łusek na środku pomieszczenia obok czegoś, co zdaje się być przykrytym papierami ciałem.

Co robisz?

Uciekasz do domu. [6](#)

Próbujesz wziąć pistolet. [7](#)

6

Drzwi zamknięte na siedem spustów. Jesteś wreszcie bezpieczna w domu. Lecz na jak długo? Szaleństwo, które ogarnęło świat wokoło zdaje się być powiązane ze starą księgą skradzioną z Twoich zbiorów. Dziwne żądło zatopione w Twym ciele zdaje się poruszać, wywołując co jakiś czas ukłucia bólu. Masz wrażenie, że jeśli szybko nie weźmiesz sprawy we własne ręce, zginiesz wraz z otaczającym Cię światem. Tajemniczy mężczyzna kradnący księgę wydawał się być duchownym. Masz pewność, że aby go odnaleźć, musisz udać się do jednej z trzech świątyń znajdujących się w mieście. A może do każdej z nich? Sprawa związana jest z okultystyczną księgą, może więc przeszukując swe archiwa znajdziesz wzmiankę o tajemnicach miejscowych kościołów lub też o dziwnym stworzeniu, którego stałaś się ofiarą? Wszystko warto by było zrobić. Masz jednak wrażenie, że nie na wszystko starczy Ci czasu.

(Jednorazowo) Bierzesz nóż do obrony *(dodaj go do ekwipunku)*. **6**

Ruszasz do katedry Św. Anny. **9**

Ruszasz do kościoła Św. Pawła. **25**

Ruszasz do miejscowej synagogi. **35**

(archiwa) Przez cały wieczór przeszukujesz swoje archiwa w poszukiwaniu wiadomości o miejscowych kościołach. **46**

(archiwa) Przez cały wieczór przeszukujesz swoje archiwa w poszukiwaniu wiadomości o dziwnym stworzeniu. **48**

7

Wchodząc w głąb pomieszczenia niemal czujesz jak serce wyrywa Ci się z piersi. Papier pod Twoimi nogami szeleści wśród niepokojącej ciszy. Wreszcie znajdujesz w sobie dość odwagi, aby sięgnąć po leżącą na ziemi broń. Słyszysz jakiś trzask. Może wiatr uderzył oknem... Ale przecież na dworze nie było wiatru! Powiew powietrza przewala papiery, odsłaniając zwłoki policjanta. Szyja nieboszczyka wydaje się napuchnięta, dodatkowo znaczy ją wyraźny ślad przypominający nakłucie. Prawie nieświadomie chwytasz broń *(dopisz pistolet do ekwipunku)*. Wybiegasz na zewnątrz.

Oddychasz szybko, jakbyś przebiegła kilkaset metrów, serce dudni Ci w piersi. Nigdy nie miałaś do czynienia z bronią, lecz udaje Ci się sprawdzić magazynek. W środku jest jeden nabój. Ostatni. Przypominając sobie szczegół z przeczytanej niegdyś książki zabezpieczasz broń, po czym chowasz ją za pas. Drzwi na komendę zatrząskują się, a w środku słyszysz przerażający ryk. Na szczęście jesteś niedaleko od domu. **6**

8

Po powrocie ze świątyni zasypiasz niemal na stojąco. To był męczący dzień. Wchodzisz do domu i kładziesz się spać.

Skreśl jeden dzień.

Ranek. **6**



Monumentalna budowla w samym centrum miasta. Zbudowana na planie krzyża w swej kamiennej formie wydaje się być niewrażliwa na chaos panujący wokół. Potężne okute żelazem wrota zdobią motywy religijne.

Co robisz?

Dobijasz się do drzwi. [10](#)

Szukasz innej drogi do wnętrza. [50](#)

Wracasz do domu. [8](#)

10

Po chwili drzwi uchylają się na tyle, że możesz rozmawiać z osobą po drugiej stronie.

(rozmowa) – Czy mogłabym wejść do środka? [11](#)

Próbujesz wdrzeć się do środka siłą. [12](#)

W ciszy odchodzisz od drzwi. [13](#)

11

Po Twojej prośbie drzwi uchylają się szerzej. Słyszysz ciepły, męski głos.

– Wejdz, siostró, wrota tej świątyni otwarte są dla wszystkich.

Wewnątrz panuje półmrok. W czasie kataklizmu takiego, jak ten spodziewałaś się wielu ludzi, tymczasem ławki świątyni świecą pustkami. Pomieszczenie jedynie miejscami rozświetlone jest świecami. W środku znajdują się cztery osoby. Młody kleryk, który zaprosił Cię do środka, wydaje się być sympatycznym mężczyzną koło dwudziestki. Starszy kapłan, stojący przy ołtarzu, zdaje się być zajęty własnymi sprawami. Dwaj pozostali mężczyźni wyglądają na zmobilizowanych do obrony parafian. Uzbrojeni w broń palną zerkają na Ciebie podejrzliwie, gdy kleryk zamyka drzwi.

Podchodzisz do ołtarza. [14](#)

Podchodzisz do młodego kleryka. [15](#)

Podchodzisz do parafian. [16](#)

Badasz dokładniej pomieszczenie. [17](#)

Próbujesz wyjść z kościoła. [19](#)

12

Drzwi zatrząskują się przed Tobą z głośnym hukiem. Okute żelazem dębowe wrota nie wydają się łatwe do sforsowania. Niedaleko, obok muru, widzisz dwóch uzbrojonych ludzi, pilnujących katedry od zewnątrz, którzy zwrócili na Ciebie uwagę.

Szukasz innej drogi, aby dostać się do środka. [11](#)

Wracasz do domu. [8](#)

13

Drzwi zamykają się powoli, jakby ostentacyjnie ignorując zagrożenie z zewnątrz. [9](#)

14

Starszy kapłan uśmiecha się do Ciebie tajemniczo, kiwając głową. Następnie odwraca się bokiem, wykazując brak zainteresowania. Na ołtarzu wyryte zostały w drewnie sceny biblijne. Za nim znajdują się drzwi, prawdopodobnie na zakrystię.

(rozmowa) – Przepraszam, ojcze? [18](#)

Próbujesz otworzyć drzwi na zakrystię. [19](#)

Wracasz na poprzednie miejsce. [20](#)

15

Młody mężczyzna o sympatycznym wyrazie twarzy patrzy na Ciebie z zainteresowaniem.

– Potrzebujesz porady siostrze? – pyta.

– *(rozmowa)* Chciałabym dowiedzieć się czegoś o katedrze. Może mi brat udzielić jakichś informacji? [21](#)

– *(rozmowa)* Wie brat, co tu się dzieje? Chodzi mi o te całe szaleństwo na zewnątrz.

[22](#)

– *(rozmowa)* Ci ludzie pod bronią, czy to konieczne? Czy grozi nam jakieś niebezpieczeństwo? Dlaczego są tacy nieuprzejmi i kim są? [23](#)

– *(rozmowa)* Właściwie to chciałabym już wrócić do domu. Czy brat może otworzyć mi drzwi? [24](#)

Wracasz na poprzednie miejsce. [20](#)

16

– Proszę zachować spokój i powrócić na miejsce. – Starszy ze stróżujących nieuprzejmie wskazuje Ci środek kościoła. [20](#)

17

Wnętrze jest ciemne, w środku prawie nie ma ludzi. Liczne zapalone świece dają niewiele światła, oświetlając posadzkę wyłożoną popękkanymi kafłami, nadszarpnięte zębem czasu płaskorzeźby na ścianach oraz ołtarz na końcu. Pomieszczenie zdaje się nie być całością katedry. Gdzieś muszą znajdować się miejsca będące odnogami krzyża, na planie którego jest zbudowana. [20](#)

18

Kapłan ostentacyjnie ignoruje Twoje słowa. [14](#)

19

Dwóch parafian kieruje broń w Twą stronę.

- Nie chcemy tu żadnych rozruchów, czy paniki, panienko – mówi starszy z nich.
- Proszę zachować spokój i zostawić te drzwi. [20](#)

20

Stoisz na środku katedry Św. Anny.

Podchodzisz do ołtarza. [14](#)

Podchodzisz do młodego kleryka. [15](#)

Podchodzisz do parafian. [16](#)

Badasz dokładniej pomieszczenie. [17](#)

Próbujesz wyjść z kościoła. [19](#)

21

– Oczywiście siostró, to bardzo stara świątynia. Bardzo stara. Zbudowali ją nasi przodkowie wiele wieków temu, aby uhonorować Pana. Niestety nie tak dawno temu została zburzona. Odbudowaliśmy ją wspólnymi siłami w tej niedoskonałej formie, jaką widać dzisiaj. Jest to dom wszystkich, niezależnie czy grzesznych czy świętych. Pan oczyszcza wszystkich i prowadzi ku chwale. O katedrze można by opowiadać godzinami, ale to chyba nie czas ku temu, prawda? [15](#)

22

– Jest to dzień, w którym należy podwoić modlitwy, Dzień Sądu. Dlatego też katedra Św. Anny jest najlepszym miejscem, aby czekać na osąd Pana i wzmocnić swoją wiarę. [15](#)

23

– To wierni, którzy starają się utrzymać porządek w tych ciężkich dniach, taka ich niewdzięczna rola. Takie mamy czasy. Proszę im wybaczyć tą całą oschłość, ponieważ bez nich dawno padlibyśmy ofiarą ludzi, którzy chcą naszych dóbr lub życzą nam źle. [22](#)

24

– Oczywiście siostró, już otwieram. Proszę wybaczyć nerwowość, ale dzisiejszy dzień jest dość... Szczególny. Zapraszam tędy.

Wychodzisz odprowadzona skrzygnięciem drzwi. [13](#)

Ulica Armii Krajowej, kościół Św. Pawła Apostoła.

Nigdy nie byłaś w tej okolicy, niełatwo więc Ci było znaleźć kościół Św. Pawła. Właściwie jest to wciśnięta pomiędzy podobne sobie maleńka kamieniczka, wyróżniająca się jedynie drewnianym krzyżem i plaketką z napisem:

Kościół Św. Pawła Apostoła.



Kiedy podchodzisz do drzwi, orientujesz się, że są zamknięte na głucho, a wewnątrz budynku nie świeci się światło. Nie ma w tym nic szczególnie dziwnego, w całym mieście pierwszą ofiarą wstrząsów padła elektryka. Natomiast chaos na ulicach może sprzyjać przestępcom, więc wszelkie środki bezpieczeństwa nie wydają się dziwne.

Dobijasz się do drzwi. [26](#)

Szukasz jakiejś drogi do wewnątrz. [65](#)

Wracasz do domu. [8](#)

W domu niedaleko okno uchyla się na moment, odzywa się kobiecy głos:

– Podejdzie tu pani.

Podchodzisz do okna. [27](#)

Ignorujesz kobietę. [28](#)

27

– Jak trwoga to do Pana Boga, he, he. Oj nie bój się panienko, ja nie jestem taka straszna – pulchna starsza kobieta odzywa się do Ciebie z okna. – Proboszcza nie ma, pojechał... Jak to panią interesuje.

– *(rozmowa)* Kiedy wróci? [30](#)

– *(rozmowa)* Wie może pani, co tu się dzieje? Chodzi mi o ten chaos wokoło. [31](#)

– *(rozmowa)* Czy mogę wejść do środka? Do kościoła? [32](#)

– *(rozmowa)* Rozumiem, dziękuję pani, wrócę to swoich zajęć. [28](#)

Ignorujesz kobietę, wracasz pod drzwi. [28](#)

28

Drzwi kościoła nadal pozostają zamknięte.

Ponownie dobijasz się do drzwi. [29](#)

Szukasz jakiejś drogi do wewnątrz. [65](#)

Wracasz do domu. [8](#)

29

– No śmiało, proszę się mnie nie bać, proszę podejść – ponownie odzywa się kobiecy głos.

Podchodzisz do okna. [27](#)

Ignorujesz kobietę. [28](#)

30

– Oj nie wiem, nie wiem. Wyjechał w wielkim pośpiechu. Jak się to wszystko zaczęło.
– Kobieta robi zamaszysty gest ręką. – Jestem jego gosposią – dodaje z dumą. – Myślę, że pojechał do biskupa. To dobry człowiek, ten nasz proboszcz, ostatnio tylko przez ten napad jakiś nerwowo... Oj nieważne. Ale jak już mówiłam, dobry to człowiek. Uczynny, miły, pobożny. I wcale nie taki jak reszta młodzieży dzisiaj, oj nie. Bo widzi panienka. Te młode chłopcy dziś, to nie te, co kiedyś. Tym kiedyś to żadne techna w głowie, tylko technika. Co oni potrafili zbudować! Jak kilku chłopca się zeszło, to cały stary rynek odbudowali, całą Armii Czerwonej. Cały kościółek dobre chłopiska zbudowały od nowa, cegła po cegle. A dzisiaj te rozpasane gówniarze? To co? Nawet swojego takiego „Aj poda” taki nie naprawi, jak mu się zepsuje. Żeby takie dziadostwo chlebów na cały rok wartość miało? Co to, kogo to nakarmi? A jak mu się muzyki chce to gitarę by se kupił, taniej i ładniej. Oj nieważne, o wnuku mówię, darmożjad jeden siedzi w Bydgoszczy i ponoć się uczy. Ja już wiem, czego on się tam uczy.

33

31

– Oj narobiło się, narobiło. Jak na wojnie. Zupełnie nikt się czegoś takiego nie spodziewał. Jak proboszcz zobaczył, zląkł się jak nie wiem. Może to przez ten napad wcześniej? A może to pokolenie wasze, nigdy wojny nie widziało, to teraz byle brak światła je straszy? Niewarte słów. Ja nie wiem, co to, ale myślę, że to przez Moskali. Nie podoba się im ta nasza tarcza, oj nie. Wylali nam do rzek jakieś świństwo, oj tak. Taki nasz los, my biedni. Zawsze między Niemcami, a Rosją, taki nam Pan Bóg dowcip zrobił. Jak nam jedni terenu zabrać nie chcą, to drugich łapy świerzbią. Jedni od drugich gorsi. Ale co pani po zrządzeniu starej baby, ech...

Kobieta milknie. 33

– Oj nie, nie bardzo. Musiałabyś mieć taran albo co, bo proboszcz przed wyjazdem te nowe mocne drzwi, co je dawno już szykował, z dobrym zamkiem zamontował. Po tym włamaniu, co było zanim ksiądz wyjechał, obili księdza i śrubokręt mu wbili w brzuch, szczęściem niegroźnie, jak lekarz mówił. Dźgać po brzuchu człowieka? Toć to bandytyzm jak za Niemca! Nic nie ukradli, pewnie się wystraszyli, jak zobaczyli, kogo napadli. Rozpasanie moralne, to przez te gazety, gołe baby same w nich. Nawet takie byle „Fakty” to co numer baba bez ubrania, coby durnych facetów przyciągać. Takie gazety to się nawet zmięte na papier nie nadają. A dzieciaki kuszą, a oni na takie pieniądze nie mają, to kradną, albo rozładują złość na biednych ludziach. Takich to doczekaliśmy się młodzieńców. Jeden z drugim gorszy, jakby kto inny ich chował, nie my, Polki. Właściwie to tak sobie myślę, co w radiu wygadują, to niech sobie psy wieszają na sobie, taki jeden z drugim przemądrzały, skoro sam dzieci nie ma. Nie to, że ja na księży coś, ale ksiądz też człowiek, i też można na niego psiończyć, a co! Tyle, że na naszego nie ma za co, bo to prawdziwie dobry człowiek, mimo że ledwo co mu wąs pod nosem wystaje. A tak właściwie... [33](#)

– ... coś jeszcze chcesz wiedzieć, córeczko?

– *(rozmowa)* Kiedy proboszcz wróci? [30](#)

– *(rozmowa)* Wie może pani, co tu się dzieje? Chodzi mi o ten chaos wokoło. [31](#)

– *(rozmowa)* Czy mogę wejść do kościoła? [32](#)

– *(rozmowa)* Rozumiem, dziękuję, wrócę do swoich zajęć. [28](#)

– *(rozmowa)* Proboszcz został napadnięty? [34](#)

Ignorujesz kobietę, wracasz pod drzwi. [28](#)

34

– Tak, jak mówiłam, zbiry go dzień przed tym trzęsieniem napadły. W zasadzie to nie wiem jakie to zbiry, bo po nocy go stłukli. Lekarz mówił, że wbili mu jakiś szpikulec, czy coś. Źle było z proboszczem, oj źle. No, ale gdy trochę odpoczął, odżył, no i drzwi zaraz wstawił, te nowe. Tak, by już nikt go nie napadł. Jeszcze mi kluczy nie oddał. No i wspominał, że pojedzie do biskupa, w pilnej sprawie jakiejś. I pojechał widać, bo nie ma go w domu, czyli tutaj u mnie, na plebanii. A w kościele go nie ma, no bo kościół zamknięty, a jak by był, to na pukanie by otworzył, to jasne raczej. No i tyle. [33](#)

35

Ulica Brzeska, synagoga



Synagoga na ulicy Brzeskiej wyraźnie wyróżnia się w okolicy. Biały, wysoki budynek otoczony zadbanym parkiem zdaje się być oazą spokoju pośród zamętu wokół. Zamknięte antywłamaniowe okna oraz potężne drzwi odgradzają wnętrze bożnicy od świata. Budowla składa się z szeregu pomniejszych pomieszczeń. Jest tam nawet stołówka i babiniec. Kilka razy zdarzało Ci się odwiedzać archiwum o bogatych zbiorach rękopisów.

Gdy podchodzisz do drzwi orientujesz się, że są niewątpliwie zamknięte i zabezpieczone. Lampa nad nimi pali się żółtym światłem, zatem wspólnota Mojżeszowa waszego miasta, której przewodniczy rabin Warmbrun, musi posiadać własny awaryjny generator...

Naciskasz dzwonek. [36](#)

Szukasz innej drogi do wewnątrz. [79](#)

Wracasz do domu. [8](#)

36

Chwila wypełniona cichymi odgłosami umierającego miasta oraz drżeniem gruntu zostaje przerwana głosem znajomego Ci Rabina Warmbruna.

– Dzień dobry, co panią do mnie sprowadza? – Lekko zachrypnięty głos dobywa się zza zamkniętych drzwi.

– *(rozmowa)* To ja, Alicja. Widzieliśmy się niedawno. Czy mogłabym wejść do środka? [37](#)

W ciszy odchodzisz od drzwi. [38](#)

37

– Witam pani Alicjo, witam. Proszę mi wybaczyć tę nieuprzejmość, ale niestety nie mogę pani otworzyć. Sama pani widzi, co się dzieje na zewnątrz. W dodatku wiem, że siły wrogie nam wszystkim próbują się wdrzeć do środka naszego Domu Zgromadzenia. Nie twierdzę, że jest pani z nimi w zмовie, po prostu muszę zachować wszystkie środki bezpieczeństwa.

– *(rozmowa)* Ale ja muszę wejść, przecież mnie rabin zna, proszę mnie wpuścić! [39](#)

– *(rozmowa)* Rzeczywiście, szaleństwo... Co tu się dzieje? [40](#)

– *(rozmowa)* Ktoś nieproszony próbował dostać się do synagogi? Proszę powiedzieć coś więcej! [41](#)

– *(rozmowa)* Trudno, do widzenia. [38](#)

38

Ponownie stoisz pośród bujnej roślinności ulicy Brzeskiej przed synagogą.
Co robisz?

Naciskasz dzwonek. [36](#)

Szukasz innej drogi do wewnątrz. [79](#)

Wracasz do domu. [8](#)

39

– Przepraszam, Alicjo, ale naprawdę nie mogę pani wpuścić. Proszę mi uwierzyć i wybaczyć. Możemy porozmawiać przez domofon, ale do środka nie może pani wejść. Szczególnie, iż niestety widać po pani znamiona zarażenia. Nie jest jeszcze poważne, ale nie mogę pani w tej kwestii pomóc.

– Wie rabin o tym incydencie, który mnie spotkał? Co to jest? I dlaczego? Jakie zarażenie? [44](#)

– Tu chodzi o moje życie, proszę mnie natychmiast wpuścić! [45](#)

– Trudno, widać nie ode mnie to zależy. [42](#)

40

– Dziwne istoty biegające w mroku, martwi i zarażeni ludzie. Wstrząsy niczym w jakimś niespokojnym geologicznie kraju. To wszystko jest naprawdę straszne! Przypomina czasy, o których każdy z nas najchętniej by zapomniał, gdyby nie pozostawione przez nie bliźni. Wiem sporo, choć mało mogę ujawnić, szczególnie, iż wiedza, którą posiadam nie jest bezpieczna. Powiem pani tylko, żeby trzymała się pani z daleka od starej świątyni, tutaj, u nas w mieście... I tak powiedziałem już za dużo.

– *(rozmowa)* Nie, rabinie. Proszę powiedzieć coś więcej, i tak siedzę w tym po uszy! [43](#)

– *(rozmowa)* Rozumiem. [42](#)

41

– Tak, mieliśmy tu próbę włamania, jednak nie byli to zwykli bandyci. Był to ktoś dużo gorszy, dla pani bezpieczeństwa nie mogę ujawnić kto, ale mogę powiedzieć, że ma to związek z tym całym szaleństwem, które świat wyczynia wokoło. [42](#)

42

– *(rozmowa)* Rabinie, muszę jednak wejść, proszę mnie wpuścić! [39](#)

– *(rozmowa)* Rzeczywiście, szaleństwo. Co tu się dzieje? [40](#)

– *(rozmowa)* Ktoś nieproszony próbował dostać się do synagogi? Proszę powiedzieć coś więcej! [41](#)

– *(rozmowa)* Trapi mnie to „zarażenie”, proszę powiedzieć mi coś więcej. [44](#)

– *(rozmowa)* Trudno, do widzenia. [38](#)

43

– Nie Alicjo, niewiele mogę ci ujawnić. Zaatakowało cię stworzenie, które nie należy do stworzeń Boskich i niestety powoli i ty przestajesz do Boga należeć. Ujawnianie ci zebranych wiadomości równałoby się z wystawianiem na niebezpieczeństwo wszystkiego wokoło. Powiem tylko tyle, że musisz uważać na to, co robisz, a kiedy przyjdzie na ciebie czas, zachowywać się jak człowiek, nie jak zwierzę, w które starają się cię zmienić. A teraz idź już młoda damo. Za dużo powiedziałem. [38](#)

44

– Ech, jest to coś, co tylko najstarsze księgi potrafią poprawnie nazwać. Choroba ciała, która niszczy ducha. Proszę być ostrożną. Za dużo pani mówię, pani Alicjo. [42](#)

45

– Nie, po prostu nie! [42](#)

46

Skreśl jeden dzień.

Po pobieżnym przejrzeniu kilku pozycji traktujących o miejscowych świątyniach, udaje Ci się ustalić, że najstarszymi budowlami miasta są synagoga oraz katedra Św. Anny. Znalazłaś również kilka starych rękopisów traktujących o tych miejscach, ale studiowanie ich zajmie Ci co najmniej jeden dzień więcej. Zaryzykujesz utratę kolejnego cennego dnia, nie mając pewności, czy uzyskasz jakieś konkretniejsze informacje, czy zadowolisz się już posiadanymi?

Zakończ badania. [6](#)

(*archiwa*) Kontynuuj badania. [47](#)

47

Skreśl jeden dzień.

Precyzyjne badania pierwszego rękopisu wykazują, że kościół św. Anny znajduje się w miejscu dawnej świątyni jakiegoś starożytnego bóstwa. Wydaje się, że współistniała ona przez krótki okres wraz z synagogą oraz jedną chrześcijańską świątynią, po której dziś nie ma już śladu. Drugi rękopis ujawnia konflikt pomiędzy monoteistami, a wyznawcami trzeciej, starszej religii i sugeruje, iż dokładna dokumentacja znajduje się w synagodze. To wszystkie informacje, które udało Ci się uzyskać na ten temat, a które nie wymagają dużo dłuższych badań. [6](#)

48

Skreśl jeden dzień.

Pobieżne przewertowanie kilku rozdziałów *Nameless Cults* ujawniło powiązanie dziwnego stworzenia z wyznawcami jednego ze starożytnych bóstw o niezapisanym imieniu. Sugerowane jest, że potworności te mają jakiś związek z cyklem księżycowym. Napisane zostało również, iż tworzone są poprzez pewien rodzaj krwawej inicjacji. Wyjaśnione jest to na tyle zawile, że zrozumienie wymagałoby dłuższych studiów. Informacje podane w przypisach radzą osobom ukąszonym znaczny pośpiech oraz dużą ostrożność w szczególności wobec pradawnej istoty otaczanej czcią.

Zakończ badania. [6](#)

(*archiwa*) Kontynuuj badania. [49](#)

49

Skreśl jeden dzień.

Dokładniejsze studia dobitnie wskazują na to, że istoty te tworzone są z wrogów kultu. Następuje to poprzez ukąszenie ofiary, co powoduje jej powolną przemianę. Około tygodniowa inkubacja lub wykorzystanie darów mrocznego bóstwa kończy proces zmiany człowieka w bestię. Powstrzymać może ją jedynie rychłe zakończenie zaklęcia trzymającego pasożyta w naszym świecie. Dary, o których mowa, wydają się być jakimś rodzajem broni. Księga wspomina o bezimiennym bóstwie, śpiącym głęboko pod ludzkimi siedzibami, zsyłającym na wrogów choroby. Napisane jest: „jedynie *Ręka Pana* może przebudzić (go) pośród jęków pękającej ziemi, nim właściwy (czas) nadejdzie”. Udaje Ci się znaleźć również ostrzeżenie o sile istoty zdolnej sprowadzać obłąd i deformacje nawet w formie otaczanego czcią posągu. Można wnioskować z kontekstu, iż siedziba kultu ulokowana jest w podziemiach jednego z tutejszych kościołów, jednak wymagałoby to dalszych studiów. Wygląda jednak na to, iż jako zarażona ofiara kultu, masz niewiele czasu.

Pośpiesznie zakończ badania. [6](#)

(*archiwa*) Mimo ryzyka kontynuuj badania. [46](#)

50

Gdy okrążasz budowlę podchodzi do Ciebie dwóch ponurych, uzbrojonych w strzelby mężczyzn.

– Panienska będzie łaskawa sobie stąd iść, nie chcemy tu żadnych szabrów, a panienska widać zainteresowana naszym kościołem. Zapraszamy więc od drzwi wejściowych. – Nim zdążasz zaprotestować, gruby drab popycha Cię kolbą strzelby w kierunku drzwi. – Młody brat Mateusz z pewnością udzieli paniencie wszystkich niezbędnych informacji.

Gdy podchodzisz w pobliże drzwi, strażnicy siadają na jednej z przykościelnych ławek. Wyraźnie Cię obserwują.

Dobijasz się do drzwi. [10](#)

Odchodzisz kawałek, by zniknąć „strażnikom” z oczu, po czym oglądasz budowlę z daleka. [51](#)

Wracasz do domu. [8](#)

51

Gdy przyglądasz się katedrze z daleka, orientujesz się, że „strażnicy” pilnują ściany kościoła wyraźnie popękanej od wstrząsów. Jeden z witraży rozpadł się na kawałki, ozdabiając już jedynie chodnik, a ściana niedaleko wydaje się pęknięta, kilka cegieł wypadło, tworząc małą dziurę. Niestety uzbrojeni ludzie cały czas mają to miejsce na oku.

Czekasz w oddaleniu obserwując to miejsce. [52](#)

Wracasz pod drzwi katedry. [9](#)

Wracasz do domu. [8](#)

52

Kilkanaście minut obserwujesz katedrę z pewnego oddalenia, jednak „strażnicy” zachowują czujność i wydaje Ci się, że zaczynają zerkać w Twoją stronę.

Szukasz innego miejsca, gdzie mogłabyś spokojnie obserwować drogę do wnętrza budowli nie niepokojona przez jej strażników. [53](#)

Wracasz pod drzwi katedry. [9](#)

Wracasz do domu. [8](#)

53

W pobliżu są dwa takie miejsca – opuszczony i obrabowany kiosk „Ruchu” oraz porzucone, otwarte samochody. Kiosk znajduje się w sporym oddaleniu, około dwustu metrów od samej katedry, dzięki czemu pozwoli Ci na obserwację z bezpiecznej odległości. Transportowa furgonetka, stary citroen oraz golf na niemieckiej rejestracji porzucone zostały w pośpiechu, raptem kilkadziesiąt metrów od drzwi katedry, więc jako miejsce ukrycia mogą sprawdzić się słabiej, jednak na pewno dadzą dużo większe pole obserwacji.

Które miejsce wybierasz?

Ukrywasz się w kiosku. [54](#)

Próbujesz ukryć się w jednym z samochodów. [55](#)

54

Po kilku minutach obserwacji orientujesz się, że mężczyźni pilnujący świątyni zbyt szybko nie odpuszczą. Jeśli pragniesz wejść do środka, musisz liczyć się ze spędzeniem w kiosku nawet kilku godzin. Być może jedyną szansą będzie wkradnięcie się po zmroku.

Zostajesz. [56](#)

Wracasz pod drzwi katedry. [9](#)

Wracasz do domu. [8](#)

Mężczyźni od czasu do czasu zerkają w tym kierunku, więc nie masz zbytnej szansy dotarcia do środka. Jednak po kilku minutach gwałtowny wstrząs przewraca jedno z drzew niedaleko, dając Ci okazję do podejścia niezauważoną. Podchodzisz do samochodów i korzystając z okazji wciskasz się do furgonetki. Wypełniona jest sprzętem grającym. Gitary, bębny oraz przenośne głośniki wskazują, że podróżowali nią muzycy. I to najwyraźniej w długą trasę, ponieważ znajdują się tu nawet krótkie ławki-łóżka. Warunki są niemal komfortowe, a przyciemniana szyba gwarantuje Ci zarówno dobry widok, jak i pozostanie niezauważoną. Po chwili strażnicy wracają do swojej pracy, a Ty zostajesz z tyłu wozu, mogąc jedynie obserwować...

Skreśl jeden dzień.

Gdy zapada zmrok, strażnicy zapalają latarki. Wydają się być niezwykle wytrzymali, skoro obserwujesz ich już od paru godzin, a oni ciągle stoją na warcie. Nie mając szansy na zmianę planu czekasz na okazję, ciągle rozglądając się wokół. Z obserwacji wynika, że wyrwa w ścianie może nie być najbezpieczniejszą drogą do wnętrza katedry. Przez chwilę widziałaś przesączające się przez nią światło i gwałtowny ruch, jakby jakieś zwierzę wybiegło ze środka zwracając uwagę strażników. To jest chyba Twoja szansa, ponieważ jeden strażnik odstepił od muru, a drugi sądząc po świetle latarki obserwuje aktualnie człowieka wędrującego ulicą. Masz okazję, która może się nie powtórzyć. Siedzisz w samochodzie już tak długo, że masz pewność, że taki incydent może już się nie zdarzyć, natomiast powrót do domu w mroku nocy mógłby okazać się bardzo ryzykowny. Czas przesącza Ci się przez palce...

Skradasz się do muru, usiłując wejść przez okno z wybitym witrażem. [58](#)

Skradasz się do miejsca gdzie mur jest uszkodzony, usiłując tą drogą dostać się do środka.

[57](#)

56

Czekasz, obserwując mężczyzn przez okno kiosku. Czas mija, a oni wciąż nie ruszają się z miejsca. Jedynym pozytywem okazuje się to, że wewnątrz kiosku udaje Ci się znaleźć resztki apteczki pierwszej pomocy, a długie oczekiwanie pozwala zająć się poważnie swoimi ranami.

Skreśl jeden dzień.

Możesz odkreślić sobie jedną ranę.

Gdy zapada zmrok jeden ze strażników, sądząc po świetle latarki, oddala się kawałek. Zyskujesz szansę, która może się nie powtórzyć, a masz przeczucie, że nie możesz tracić czasu. Światło latarek w ciemnościach to jedyny znak, który może Ci wskazać, co robią strażnicy. W tej chwili nie pada ono ani na dziurę w murze, ani na rozsypany witraż. Nie ma czasu do stracenia.

Skradasz się do miejsca gdzie mur jest uszkodzony, usiłując tą drogą dostać się do środka. [57](#)

Skradasz się do muru, usiłując wejść przez okno z wybitym witrażem. [58](#)

57

Podchodzisz tak cicho, jak tylko się da. Udaje Ci się przekraść obok światła latarki. Widzisz światło po drugiej stronie, ale nie masz już odwrotu, strażnicy znów stoją razem świecąc latarkami po murach. Wchodzisz do środka i... [59](#)

58

Podchodzisz tak cicho, jak tylko jesteś w stanie. Udaje Ci się przekraść obok światła latarki. Wysunięte ze ściany cegły wydają się być stworzone do wspinaczki, mija pełna nerwów chwila i już jesteś za oknem. W samą porę! Łądujesz miękko za, jak podejrzewasz, ołtarzem. Z pomieszczenia odchodzi dwoje drzwi, jedno lekko ukośne widać prowadzą w dół,

w podziemia katedry, drugie są prawdopodobnie wyjściem do sali głównej. Pomieszczenie jest prawie puste, nie licząc stolika, na którym leżą klucze.

Cicho otwierasz drzwi do podziemi. [113](#)

Cicho otwierasz drzwi do sali głównej. [59](#)

59

Sala główna katedry oświetlona jest wieloma świecami. Widzisz kolejnych dwóch uzbrojonych strażników oraz młodego kapłana o sympatycznej twarzy. Niestety oni też Cię zauważają. Po chwili wszyscy patrzą w Twoją stronę. Może zdołałabyś jeszcze uciec, przez drzwi bądź dziurę w murze, lecz strażnicy kierują lufy broni w Twoją stronę. Ciepły głos młodego kłeryka wydaje się być przepełniony smutkiem.

– Jednak zechciała siostra włamać się do nas. Muszę powiedzieć naszym strażnikom, aby mieli się lepiej na baczności. I po co to, włamywać się do świątyni? Nie, proszę nic nie mówić, nie obchodzi mnie twoje tłumaczenie, siostrze. Proszę odwrócić się, przejść przez drzwi na zakrystię, brat Marek poprowadzi siostrę.

Uzbrojony „parafianin” przyciska Ci do pleców lufę strzelby, prowadząc przez zakrystię do drzwi w podziemia. Otwiera je, prowadzi dalej i cały czas trzyma na muszce. Wewnątrz nie jest zbyt przyjemnie, jednostajny huk przypominający buczenie to pierwsze, na co zwracasz uwagę. Rozwieszona na ścianach pochodnie rozświetlają mrok pozwalając dostrzec, że znajdujesz się w starych tunelach wyłożonych kamieniem, prawdopodobnie są to dawne katakumby. Parę metrów dalej Twój strażnik otwiera jedno z bocznych drzwi, gestem zapraszając do środka. Wchodzisz, drzwi zatraskują się za Tobą. Jest to ostatni dźwięk, który wyróżnia się w jednostajnym buczeniu wokół. Pokój jest mały i zupełnie ciemny, nierozświetlony najmniejszym nawet światełkiem. Jesteś zamknięta, sama w mroku, skazana na oczekiwanie. Mija chwila, oczy przyzwyczajają się do ciemności, która jednak nie jest całkowita. Odrobinę światła pochodni z zewnątrz wpada przez dziurkę od klucza. Oświetla pomieszczenie na tyle, byś mogła się upewnić, że jesteś wśród starożytnych pustych ścian krypty. W tym momencie przypominasz sobie o latarce, chwilę potem rozświetlasz mrok jej światłem. Drzwi wydają się zbyt solidne, byś dała radę je sforsować. Zamek jest co prawda

stary, ale wygląda na ręcznie kuty i solidny. Być może przy użyciu odpowiednich narzędzi dałoby się go otworzyć. Na szczęście nikt Cię nie przeszukał, masz cały swój ekwipunek.

Czekasz, bo co innego możesz zrobić? [60](#)

(nóż) Zaczynasz dłubać nożem w zamku, może się uda. [61](#)

(pistolet) Rzykujesz strzał w zamek, może uda się go zniszczyć. [62](#)

(szpon) Uderzasz szponami w drzwi. [63](#)

(pistolet) Podnosisz broń i strzelasz sobie w głowę. Żywej Cię nie dostaną! Nie staniesz się jedną z tych potworności. [64](#)

60

Czas mija, nikt po Ciebie nie przychodzi.

Skreśl jeden dzień.

Orientujesz się, że spałaś... Tylko jak długo?

Czekasz na nieuniknione. [60](#)

(nóż) Zaczynasz dłubać nożem w zamku, może się uda. [61](#)

(pistolet) Rzykujesz strzał w zamek, może uda się go zniszczyć. [62](#)

(szpon) Uderzasz szponami w drzwi. [63](#)

(pistolet) Podnosisz broń i strzelasz sobie w głowę. Żywej Cię nie dostaną! Nie staniesz się jedną z tych potworności. [64](#)

61

Paniczne grzebanie w zamku początkowo nie przynosi żadnego efektu, nóż tępi się, zamek nie ma zamiaru ustąpić. Orientujesz się jednak, że możesz poluzować śruby, jeśli da się użyć noża, jako śrubokrętu. Odkręcasz pierwszą, drugą, trzecią... Niech to szlag! Na ostatniej łamie Ci się nóż (*skreśl go z ekwipunku*). Jednak śruba poruszyła się kawałek. Raniąc sobie palce, udaje Ci się ją odkręcić. Drzwi stają przed Tobą otworem. [113](#)

62

Nie jest to jednak tak proste, jak by się wydawało. Nigdy nie strzelałaś z broni. Naciskasz spust... Nic. Trzeba ją odbezpieczyć, tylko gdzie? Przesuwasz bezpiecznik. Strzelasz! Huk! Błysk, szok. Ból w nadgarstku. Świat wiruje wokoło. Nic nie słyszysz, nic nie widzisz (*skreśl pistolet z ekwipunku*).

Zakreśl jedną ranę.

Gdy już otrząsas się z szoku, okazuje się, iż udało Ci się zniszczyć zamek w drzwiach. Chwila szarpaniny i tunele pod katedrą Św. Anny stają przed Tobą otworem. **113**

63

Zbierasz siłę w dłoniach. W SZPONACH! Masz moc, która pozwala Ci przemierzać tunele pod marną skorupą świata! Słaby wytwór ludzi rozpada się przed Tobą sypiąc wokoło drzazgi.

Skreśl jeden dzień.

Otrząsas się jeszcze? Walczysz? Nie zaprzedałaś swojego człowieczeństwa Diabłu o wielu oczach? Naprawdę? Wiesz, że Twój Pan jest już blisko? *Alicuius rei memoria obscurantur*. Znasz to, prawda? Drzwi przed Tobą stoją otworem. **113**

64

Nie jest to jednak tak proste, jak by się wydawało. Nigdy nie strzelałaś z broni. Naciskasz spust... Nic się nie stało. Trzeba ją odbezpieczyć, tylko gdzie? Przesuwasz bezpiecznik...

Zakreśl pięć ran.

65

Obchodzisz kamienicę kościelną dookoła, szukając innego wejścia. Na tyłach znajdujesz kolejne antywłamaniowe drzwi, a obok zabezpieczony metalową kratą zsyp na węgiel. Nad zsytem zaś małe, oszklone okienko. Używasz latarki, aby zerknąć do środka. Niewiele widać z tej pozycji, ale dostrzegasz, że korytarzyk prowadzi do głównej sali kościoła. Gdyby tylko to okno nie było tak ciasne...

Próbujesz otworzyć zsyp węglowy i tą drogą dostać się do środka. [67](#)

Wybijasz szybę i wchodzisz przez okno do środka. [66](#)

Wracasz do drzwi frontowych. [28](#)

66

Przeciskasz się przez małe okienko. Niestety, wewnątrz tracisz równowagę i upadasz kolanami na rozsypane na podłodze szkło.

Zakreśl jedną ranę. [77](#)

67

Zsyp okazuje się zamknięty. Nie widać na nim żadnego zamka, być może rolę tę pełni jakiś rodzaj zasuwki po drugiej stronie.

Wracasz do drzwi frontowych. [28](#)

Jednak wybierasz wejście oknem. Wybijasz szybę i... [66](#)

(nóż) Wkładasz nóż pod klapę próbując przesunąć zasuwkę. [68](#)

(pistolet) Strzelasz w zamek, mając nadzieję go zniszczyć. [69](#)

(szpon) Chwytasz za klapę swoimi szponami, próbując rozerwać ją lub wyrwać z zawiasów. [75](#)

Starasz się otworzyć właz siłą. [70](#)

68

Grzebanie nożem w zamku nie przynosi efektu.

Nie poddajesz się. [71](#)

Próbujesz czegoś innego. [67](#)

69

Celujesz w zamek, naciskasz spust. Rozlega się ogłuszający huk!!! Czujesz nagły ból w nadgarstku i ciepło w okolicy ramienia. Broń wypada Ci z rąk. Kula odbita rykoszetem zraniła Cię w ramię, a w dodatku siła impetu zwichnęła Ci nadgarstek. Niech to cholera! Może przynajmniej włącz się teraz otworzy.

Zakreśl jedną ranę.

Skreśl pistolet z ekwipunku. [67](#)

70

Dłuższa szarpanina nie przynosi żadnego efektu. Opadasz z sił.

Jeszcze moment i się uda! [73](#)

Dajesz sobie z tym spokój. [67](#)

71

Zasuwa nie chce się przesunąć. Istnieje niebezpieczeństwo złamania noża. Co robisz?

Próbujesz tej samej sztuczki z nożem raz jeszcze. [72](#)

Wracasz do drzwi frontowych. [28](#)

Próbujesz otworzyć włącz siłą. [70](#)

Jednak wybierasz wejście oknem. Wybijaszy szybę i... [66](#)

72

Udało się! Podnosisz klapę. Wewnątrz zsypu nie widać wiele węgla, za to pochylnia nie jest zbyt stroma, a dzienne światło dociera do wnętrza. Możesz wejść do piwnicy kościoła Św. Pawła. [76](#)

73

Jesteś spocona i zła. Podczas szarpaniny wydawało Ci się jednak, że coś drgnęło. Próbujesz znowu?

Nie ma sensu się męczyć, spróbujesz innej metody. [67](#)

Próbujesz raz jeszcze [74](#)

74

Chwilę po tym, jak łapiesz się z powrotem za klapę, ta wypada z zawiasów, otwierając Ci drogę do piwnicy kościoła Św. Pawła. [76](#)

75

Uderzasz szponami w klapę. Jęk metalu miesza się z Twoim rykiem. Klapa rozlatuje się przed Tobą, jakby była z papieru. Krew pulsuje Ci w głowie, myśli podążają do mrocznego Pana. Pana o wielu oczach...

Skreśl jeden dzień.

Odzyskujesz przytomność dzień później, tak przynajmniej wskazuje Twój zegarek. Koszmar na jawie, i koszmar snu... Mieszają się w jedność. Bardzo powoli odzyskujesz zmysły. Zastanawiasz się, ile ze swojego człowieczeństwa straciłaś tym lekkomyślnym ruchem. Przynajmniej klapa do piwnicy kościoła Św. Pawła nie stoi Ci już na przeszkodzie. [76](#)

76

Wewnątrz piwnicy panuje półmrok. Odruchowo naciskasz włącznik światła, ale oczywiście nie działa. Rozglądasz się. Mała sterta węgla leży tuż przy zsypie. Nowoczesny piec z dmuchawą elektryczną, tak absurdalny w tych warunkach, stoi wygaszony w kącie, obok stoi łopata do węgla. Kilka rur na ścianach, schody na górę oraz zsyp przy ścianie. Poza tym nic szczególnego.

Wchodzisz po schodach na górę. [77](#)

Przeszukujesz dokładnie pomieszczenie. [78](#)

77

Jesteś wewnątrz kościoła Św. Pawła Apostoła. Jak na tej rangi patrona miejsce to wydaje się być dość skromne. Przeszukujesz kościół dokładnie, w końcu po to tu się wdarłaś. Ołtarz, kilka krzyży, ławeczki, pomieszczenie sanitarno-gospodarcze z toaletą i kilkoma środkami czystości. Książki o tematyce religijnej, ulotki. Stary Testament, Nowy Testament, katechizm, Jan Paweł II – Papież naszych czasów... Wiele tego! Dla pewności przekartkowujesz wybrane książki. Oglądasz dokładnie to miejsce, ale wszystko wygląda na normalne. To wszystko chyba standardowe wyposażenie kościoła... Szukasz dalej. Spora apteczka w szafce – od razu możesz sobie opatrzyć rany.

Możesz odkreślić sobie jedną ranę. (jednorazowe).

Dla pewności przeszukujesz wszystko jeszcze raz, bez rezultatu. To była strata cennego czasu! Żadnej herezji, nawet plakat z rozebranymi paniami... Ech. Pudło. Klucz znajduje się w tylnych drzwiach. Przynajmniej wyjść możesz po ludzku. Jako breloczek wśród kluczy wisi ołówkowych rozmiarów gaz pieprzowy. Anti-Dog, chronić przed dziećmi...

(jednorazowe) Odczepiasz breloczek od kluczy, przypinasz do paska. *(dodaj do ekwipunku gaz pieprzowy).* [77](#)

Schodzisz do piwnicy. [76](#)

Wychodzisz z kościoła, czas wrócić do domu. [8](#)

78

Szkoda czasu. Niewiele tu jest. Zaglądasz do pieca – widzisz popiół. Na podłodze obok węgla kilka deseczek, widać na rozpałkę. Na rurach kurz. Za piecem trutka na szczury, mocno już przez gryzonie nadjedzona. Łopata wybrudzona węglem. Kilka gazet złożonych w stosik. „Rycerz Niepokalanej”, „Nasz Dziennik”. Nic, co by zwróciło Twoją uwagę. Wechodzisz po schodach na górę. [77](#)

79

Obchodzisz dokładnie cały budynek, lecz jedyną drogą do wewnątrz – pomijając dwoje zabezpieczonych drzwi – wydaje się być pokonanie dwumetrowego muru otaczającego zaplecze archiwum. Jednak cały czas czujesz na sobie wzrok rabina, obserwującego Cię z wyższej kondygnacji. Aby dostać się do środka musiałabyś poczekać do wieczora, wspiać się na mur po nadejściu ciemności i mieć nadzieję, iż wspólnota mojżeszowa zostawia drzwi do archiwum otwarte.

Wracasz do drzwi wejściowych. [38](#)

Szukasz miejsca na przeczekanie do wieczora, aby wkraść się do synagogi nocą. [80](#)

80

Obok synagogi jest tylko jedno miejsce, w którym można się schronić. Amfiteatr to niewielki budynek w parku obok. Opuszczony i gwarantujący w miarę stabilny dach nad głową. Betonowy, architektoniczny potworek. Ewentualnie możesz zaczekać na dworze.

Penetrujesz amfiteatr. [81](#)

Czekasz na ulicy. [83](#)

Wracasz do drzwi wejściowych. [38](#)

81

Amfiteatr jest pusty. Wygląda jak małe pomieszczenie gospodarcze na tyłach starych budynków, cztery ściany i niedomykające się drzwi. Widać będzie Ci to musiało wystarczyć do wieczora. Chyba, że wybierzesz inne miejsce lub zrezygnujesz z planu włamania do synagogi.

Zostajesz w amfiteatrze. [82](#)

Jednak zaczekasz na ulicy. [83](#)

Wracasz do drzwi wejściowych do synagogi. [38](#)

82

Zostałaś na wieczór w amfiteatrze, czas mija powoli.

Skreśl jeden dzień.

Zapadł zmierzch. Idziesz ostrożnie i powoli pod synagogę. Po pewnym czasie słyszysz jęk bólu pomiędzy drzewami niedaleko.

Ignorujesz go, ruszasz pod synagogę. [84](#)

Idziesz to sprawdzić, wchodzisz pomiędzy drzewa i... [85](#)

83

Czas płynie powoli, chodzisz po okolicznym parku, aby zabić nudę. Gdy zapada zmierzch ruszasz z powrotem pod synagogę.

Skreśl jeden dzień.

Szybko orientujesz się, że ktoś za Tobą podąża. W mieście wyciszonym przez brak samochodów, odgłos kroków na chodniku słychać bardzo wyraźnie.

Przyśpieszasz kroku starając się zgubić tego, kto za Tobą idzie. [86](#)

Oglądasz się za siebie, by dostrzec, kto za Tobą idzie. [87](#)

84

Jest już po zmroku. Wspinając się po drzewie obok możesz przejść na mur, a następnie zeskoczyć na podwórze synagogi. Straciłaś już tyle czasu, że nie ma sensu wracać do domu. Wspinasz się i przeskakujesz na drugą stronę, jesteś na podwórku. Widzisz wnękę drzwi prowadzących do środka. Jest też okienko. Wewnątrz świeci się światło.

Podchodzisz do drzwi. [102](#)

Podchodzisz do okienka. [103](#)

85

Widzisz kogoś, kto błąka się pomiędzy drzewami.

Podchodzisz by przyjrzeć się uważniej. [87](#)

Zostawiasz sytuację niewyjaśnioną, ruszasz pod synagogę. [84](#)

86

Kroki za Tobą również przyśpieszają.

Oglądasz się za siebie, by dostrzec, kto za Tobą idzie. [87](#)

Rzucasz się biegiem do ucieczki. [88](#)

87

Kiedyś był to człowiek, teraz jednak już nim nie jest. Przerazenie chwyta Cię za gardło, gdy spoglądasz na szpony wiszące u rąk, na skórę pokrytą siatką żył, twarz wykręconą w potwornym grymasie. Idzie z głową schyloną, nerwowo przebierając ostrymi palcami. Gdy patrzysz na niego rusza biegiem w Twoją stronę!

Rzucasz się biegiem do ucieczki. [88](#)

(pistolet) Wyjmujesz broń, celując w napastnika. [89](#)

– *(rozmowa)* Zatrzymaj się, proszę zostaw mnie w spokoju! [90](#)

– *(pistolet)(rozmowa)* Stój, bo strzelam! Zostaw mnie w spokoju! – Celujesz w niego
bronią. [91](#)

(nóż) Wyjmujesz nóż, szykujesz się do walki. [92](#)

– *(nóż) (rozmowa)* Zatrzymaj się! Nie podchodź! – Wyjmujesz nóż. [93](#)

– *(gaz) (rozmowa)* Stój! Zostaw mnie w spokoju! – Wyciągasz gaz pieprzowy. [94](#)

(gaz) Wyciągasz gaz, szykujesz się do pryśnięcia stworzeniu w twarz. [95](#)

(szpon) Atakujesz bestię swoimi szponami! [96](#)

88

Biegiesz. Słyszysz, że istota jest coraz bliżej, prawie już słyszysz jej oddech.

(brak ran lub jedna rana) Wytężasz całe swoje siły na sprint. [99](#)

(dwie–trzy rany) Wytężasz całe swoje siły na bieg. [100](#)

(cztery rany bądź więcej) Wytężasz całe swoje siły uciekając na oślep. [101](#)

89

Potworny człowiek ani myśli się zatrzymać, wystawia zęby na wierzch, podnosi ręce rozkładając szpony na boki...

Strzelasz! [98](#)

Rzucasz się biegiem do ucieczki. [97](#)

90

– Jezd... jedheś zahrażona! Zginiesz nim straniesz sssie hhjednym z nih! – Potworność syczy przez zęby zbliżając się do Ciebie.

(pistolet) Strzelasz! [98](#)

(nóż) Wyjmujesz nóż. Uderzasz nim on uderzy Ciebie. [92](#)

Rzucasz się biegiem do ucieczki. [97](#)

91

Ludzka bestia zatrzymuje się w miejscu. Grymas na jej twarzy zdradza ogromną nienawiść, po czym wycofuje się do parku.

Strzelasz! [98](#)

Biegiem uciekasz pod synagogę. [84](#)

92

Bestia naciera na Ciebie szponami. Nigdy nie doświadczyłaś podobnej agresji ze strony czegokolwiek, co w życiu spotkałaś. Mimo wrażenia bezradności dźgasz bronią na oślep. Po chwili przed oczami widzisz jedynie czerwień. Ludzka bestia leży obok Ciebie w kałuży krwi. Ty również jesteś ranna, podrapana i poszarpana przez ciosy bestii.

Zakreśl dwie rany.

Ranna i zszokowana, ruszasz pod synagogę. [84](#)

93

Potworny człowiek ani myśli się zatrzymać. Wystawia zęby na wierzch, podnosi ręce rozkładając szpony na boki...

Walczysz nożem! [92](#)

Rzucasz się biegiem do ucieczki. [97](#)

94

Potworny człowiek ani myśli się zatrzymać. Wystawia zęby na wierzch, podnosi ręce rozkładając szpony na boki...

Pryskasz mu gazem w twarz! [95](#)

Rzucasz się biegiem do ucieczki. [97](#)

95

Bestia rzuca się na Ciebie, nadziejąc się na strumień gazu. Chwyta się za oczy, upadając bezwładnie na ziemię. Miota się na boki, szponami drapiąc swą twarz. Po chwili, w kałuży krwi leży już tylko potwornie zniekształcone ciało bez ducha. Mały pojemniczek z gazem chyba stracił całą swoją zawartość (*skreśl go z ekwipunku*). Choć roztrzęsiona i spaniowana, możesz iść pod synagogę. Jeśli ma Cię to prześladować w snach, to będzie już kolejnym z Twoich koszmarów. [84](#)

96

Uderzasz napastnika szponami. On uderza w Ciebie! Czerwone kręgi migają Ci przed oczami... Pan czeka w podziemiach na przebudzenie. Dołącz do niego w chwale! Uwij gniazdo wśród zwłok ludzi!

Zakreśl jedną ranę.

Skreśl jeden dzień.

Jeśli jednak żyjesz, możesz ruszyć do synagogi. [84](#)

97

Za późno ruszyłeś do ucieczki. Czujesz uderzenie szponów na plecach, o mało nie upadasz na ziemię. Walczysz o utrzymanie równowagi. Wydaje Ci się, że istota za Tobą zwolniła. Biegniesz dalej!

Zakreśl jedną ranę. [88](#)

98

Nie jest to jednak tak proste, jakby się wydawało. Nigdy nie strzelałeś z broni. Naciskasz spust... Nic. Trzeba ją odbezpieczyć, tylko jak?! Panicznie przesuwasz bezpiecznik, strzelasz! Huk! Błysk, szok. Ból w nadgarstku! Potworność upada na chodnik w fontannie krwi. Broń wypada Ci na ziemię (*skreśl pistolet z ekwipunku*). Chyba nie żyje... Nie podejdziesz do trupa... Choć roztrzęsiona, możesz iść pod synagogę. [84](#)

99

Biegniesz z całych sił. Stworzenie goniące Cię zostaje daleko z tyłu. Po paru minutach dopadasz do muru synagogi. Łapie Cię kaszel. Czujesz, że opatrunki na ranach zerwały kilka strupów. Jednak udało Ci się! Uciekłeś przed potwornością, w którą parę dni temu nawet byś nie uwierzyła! Jesteś pod murami synagogi. [84](#)

100

Biegniesz z całych sił, lecz szybko orientujesz się, że dystans od stworzenia zwiększa się bardzo powoli, a Ty tracisz siły. Potykasz się co chwila, wreszcie czujesz, że dalej już nie dasz rady. Jesteś już prawie pod murem synagogi, ale monstrum jest kilkanaście metrów od Ciebie. Już podchodzi, podnosząc nad głowę szpony.

(*nóż*) Wyjmujesz nóż, szykujesz się do walki. [92](#)

(*pistolet*) Wyjmujesz pistolet, strzelasz do stworzenia. [98](#)

(*gaz*) Wyjmujesz gaz, przyskasz nim w kierunku bestii. [95](#)

(*szpon*) Atakujesz bestię swoimi szponami! [96](#)

Uciekasz dalej, do domu. Wytężasz całe swoje siły. [8](#)

101

Wywracasz się wielokrotnie w panicznej ucieczce, w głowie kręci Ci się od upływu krwi i emocji. Odruchowo za swój kierunek obierasz dom. [8](#)

102

Drzwi zdają się być otwarte. Możesz wejść do środka.

Wchodzisz. [105](#)

Wracasz na podwórko. [104](#)

103

Podchodzisz do okienka. Wewnątrz widzisz małą bibliotekę, biurko, tudzież wiele różnych papierów. Wszystko przełożone zakładkami i uporządkowane. Raj badacza, raj, który dla nieostrożnego może okazać się piekłem. Przy drzwiach śpi ogromny pies strażniczy.

Skradasz się do drzwi, wkradasz się do środka. [106](#)

Przeskakujesz mur i wracasz do domu. [8](#)

104

Jesteś na podwórku wewnętrznym synagogi. Widzisz wnękę drzwi prowadzących do środka. Jest też małe okienko.

Podchodzisz do drzwi. [102](#)

Podchodzisz do okienka. [103](#)

Przeskakujesz mur i wracasz do domu. [8](#)

105

Drzwi zatrzymują się na czymś dużym i ciężkim. Wielki niczym niedźwiedź pies stoi naprzeciw Ciebie. Swoim cielskiem blokuje drzwi, obnażając kły. Nigdy nie bałaś się psów, wiesz, że to najlepsza metoda, aby nie traktowały Cię jak wroga. Teraz jednak czujesz, jak pot ścieka Ci po plecach. Strach łapie Cię za gardło.

Uciekasz, starając się jak najszybciej przeskoczyć mur. [107](#)

(nóż) Wyjmujesz nóż, szykujesz się do walki. [108](#)

(pistolet) Wyjmujesz pistolet, strzelasz do psa. [109](#)

(gaz) Wyjmujesz gaz, przyskasz nim w kierunku psa. [110](#)

(szpon) Atakujesz psa swoimi szponami! [111](#)

106

Otwierasz drzwi bardzo cicho. Skradasz się obok wielkiego, obronnego psa. Ten chrapie w najlepsze. Widać nie jest to psina szkolona na strażnika. Mimo to zachowujesz ostrożność. Co by nie powiedzieć, jednak jest to ogromny pies. Na szczęście tuż za progiem leży dywan, który wygłusza Twoje kroki. Duża sufitowa lampa daje dość światła, możesz podejść i przejrzeć papiery. [112](#)

107

Słyszysz warknięcie, biegniesz do muru z całą szybkością, na którą Cię stać. Skaczesz niczym ścigany kot. Chyba czworonożny strażnik nie miał zamiaru Cię dopaść, inaczej dawno leżałabyś pogryziona po drugiej stronie. Teraz przebudzony pies warczy i pilnuje archiwum. Możesz wrócić do domu, bądź usiłować się go pozbyć.

Wracasz do domu. [8](#)

(pistolet) Wyjmujesz pistolet, strzelasz do psa. [109](#)

(gaz) Wyjmujesz gaz, pryskasz nim w kierunku psa. [110](#)

(szpon) Atakujesz psa swoimi szponami! [111](#)

108

Walka. Cios, cios, cios. Krew, krew, zębiska rozrywają Ci ciało.

Krew (*zakreśl jedną ranę*), ból (*zakreśl jedną ranę*), krew (*zakreśl jedną ranę*).

Skreśl jeden dzień.

Jeśli się budzisz, budzisz się wśród krwi. Swojej, psiej, skrzepłej. Liczne rany od pogryzienia rozpalają Ci ciało. Musiałaś zemdleć. Pies widać zostawił Cię w spokoju i wykrawił się w rogu pomieszczenia. Możesz przejrzeć archiwa. [112](#)

109

Strzelanie okazuje się trudniejsze, niż się spodziewałaś. Strzelasz. Nic. Musisz odbezpieczyć broń, tylko jak?! Panicznie przesuwasz bezpiecznik, strzelasz! Huk! Błysk, szok. Ból w nadgarstku! Broń wypada Ci z ręki (*skreśl pistolet z ekwipunku*). Pies pada na ziemię martwy. Nie jest to widok, który chciałabyś oglądać. Możesz przejrzeć archiwa. [112](#)

110

Pryskasz całym gazem z pojemnika (*skreśl gaz z ekwipunku*). Pies zaczyna uciekać, wypada na podwórko, tam zaczyna cicho skomleć. Możesz przejrzeć archiwa. [112](#)

111

Uderzasz zwierzę szponami. Krew tryska na boki. Pan czeka w podziemiach na przebudzenie. Dołącz do niego w chwale! Uwij gniazdo wśród zwłok zwierząt!

Skreśl jeden dzień.

Krew spływa po ścianach. Zwierzę nie żyje, Ty sama czujesz się niewiele lepiej, mimo że nie otrzymałaś żadnej rany. Jeśli to coś zmieni, możesz przejrzeć archiwa. [112](#)

112

Jesteś w archiwum, wszędzie wokoło piętrzą się starożytne księgi. Wiele ustępów jest przetłumaczonych, na biurku leżą zwiężle notatki. Przeglądasz wszystko bardzo pobieżnie, chwytasz co ważniejsze zapiski i wychodzisz z pomieszczenia. Przeskakujesz przez mur i w świetle podręcznej latarki czytasz papiery podczas drogi do domu.

Notatki mówią o kulcie jakiegoś bóstwa, czy też przedwiecznej istoty, która według jej czcicieli ma się przebudzić zmiatając ludzkość z powierzchni ziemi. Dawniej kult ten posiadał świątynię, ogromny monolit wydrążony w środku, przepelniony jękami cierpiących i torturowanych. Tak plugawy przybytek wszystkiego, co człowiekowi wstrętne, nie mógł dalej istnieć. Wraz z postępem chrześcijaństwa na tych terenach uosabiająca zło świątynia została zniszczona, a jej wyznawcy nawróceni ogniem i krzyżem. Tymczasem przepelnieni złem kapłani, diabły w ludzkich powłokach, uwięzieni zostali w kryptach. Na miejscu ruin, po latach, powstała chrześcijańska katedra Św. Anny, aby strzec tego miejsca. Prawdopodobnie, głęboko pod nią znajdują się lochy, miejsce, gdzie zasypana została główna kaplica starożytnej potworności. Jest to również jedyne miejsce, gdzie można odprawić przedwczesny rytuał przebudzenia „wielookiego” bóstwa, lecz wymaga to księgi o ogromnej mocy, tytułowanej jako „acta palpitationis” czy też *Ręka Pana*.

Dawni kapłani zmienić się mieli w krwiożercze istoty, wędrujące po labiryntach grobów, kopiące tunele i starające się wydrzeć na zewnątrz. Napisane jest również, że potwory, którymi stali się kapłani, są w stanie „plugawić” wrogów kultu, poprzez zarażenie ich jakimś rodzajem pasożyta. Ten natomiast inicjuje przemianę w istotę podobną im samym. Zmiana ta trwać ma od końca jednej pełni do przeminięcia następnej, a zapobiec jej może jedynie odprawienie odpowiednich zaklęć, znanych tylko kapłanom kultu. Wiedzę tę czerpią wprost z *Ręki Pana*, natomiast sam proces przemiany może przyspieszyć sam zarażony, używając „mrocznych darów” i przelewając za ich pomocą krew.

Jest tu również tłumaczenie jednego z fragmentów, ostrzegające przed wizerunkami bóstwa, które mają ponoć moc deformacji i sprowadzania na ludzi obłądu. Oczywiście sama przeklęta istota wydaje się posiadać moc o wielokrotnie potężniejszą. Po przeczytaniu notatek docierasz do domu. [8](#)

113

Jesteś w tunelach pod właściwą świątynią. Czujesz to! Albo odzyskasz swoje człowieczeństwo, albo zginiesz lub, co gorsza, przyłączysz się do potępionych legionów zamieszkujących to miejsce. Wiedza o tym wypala Ci się w umyśle. Czy szaleńcze sny i przypuszczenia zdołają poprowadzić Cię tymi krętymi ścieżkami? Czy zebrałaś dość wiedzy, by móc mierzyć się z okropnościami tego miejsca? Czy masz dość sił i środków? Dotarłaś bardzo daleko. Sama wiesz najlepiej, jaka jest odpowiedź na te wszystkie pytania, ruszaj więc dalej pośród krętych tuneli rozświetlonych tylko pochodniami. Tuneli zamieszkanymi przez przedwieczne zło.

Idziesz starymi tunelami katakumb. W świetle pochodni dostrzegasz szczątki ludzkie we wnękach wokoło. Wydaje Ci się jakbyś już tędy chodziła. Znasz to miejsce ze snów. Wiesz dokąd iść. Wiesz gdzie znajduje się „wylęgarnia”. Wiesz również, gdzie znajduje się ołtarz, na którym kapłan bije pokłony przed *Ręką Pana*. Idziesz pewnie, omijając niebezpieczeństwa. Prawy korytarz, droga w dół, droga prosto. Jakbyś wędrowała po własnym domu. Teraz musisz przejść przez bluźnierczą „wylęgarnię”. W wydrapanych szponami jamach tłoczą się zdeformowani ludzie.

Przekradasz się między ludzkimi potwornościami. [114](#)

Wiesz, że chcą Cię zgładzić. Biegniesz sprintem przez tę makabrę. [115](#)

(pistolet, gaz, bądź nóż) Wyjmujesz broń, będziesz walczyć. [116](#)

Są tacy jak Ty. Wiesz, kto jest ich wrogiem, wiesz dlaczego Tu są. Wiesz, kiedy kończy się ich przemiana... [117](#)

(szpony) Wiesz, co robić, masz broń, która pozwoli Ci tu przetrwać. [118](#)

114

Twarze obracają się ku Tobie. Jest ich za dużo, nie uda Ci się przekraść.

Wiesz, że chcą Cię zgładzić. Biegniesz sprintem przez tę makabrę. [115](#)

(pistolet, gaz bądź nóż) Wyjmujesz broń, będziesz walczyć. [116](#)

Są tacy jak Ty. Wiesz, kto jest ich wrogiem, wiesz, dlaczego Tu są. Wiesz, kiedy kończy się ich przemiana... [117](#)

(szpony) Wiesz, co robić, masz broń, która pozwoli Ci tu przetrwać. [118](#)

115

Coś zahacza Cię o nogę, upadasz pośród zdeformowanych istot. Jedna z nich sięga do Ciebie szponem.

(pistolet, gaz bądź nóż) Wyjmujesz broń, będziesz walczyć. [116](#)

(szpony) Wiesz, co robić, masz broń, która pozwoli Ci tu przetrwać. [118](#)

Uderzasz najbliższego pięścią. Nie masz broni, ale nie uda się im tak łatwo Cię pokonać. [116](#)

Poddajesz się, to nie ma sensu. Jeśli masz zginąć, przyjmujesz ten los. [119](#)

116

Atakujesz najbliższego z nich, potem następnego. Rozdajesz ciosy wokoło, pokrywając się posoką. Krew spływa, czujesz jak szpony rozrywają Ci ciało...

Zakreśl pięć ran.

117

Zgadza się, te istoty, mimo potwornego wyglądu pozostają ludźmi. Są wrogami kultu. Bliskimi przemiany w bestie, ale wciąż ludźmi. Pośród udręczonych widzisz znajome twarze. Ludzi niebędących już w stanie ruszyć dalej. Czekają tu na koniec. Chyba, że uda Ci się ich wyzwolić. Ruszasz naprzód. Właściwa droga dodaje Ci sił...

Możesz odkreślić jedną ranę. [120](#)

118

Uderzasz szponami wokoło. Krew tryska na boki, Pan czeka na przebudzenie. Czeka na Ciebie! Dołącz do niego w chwale! Uwij gniazdo wśród zwłok siostr i braci!

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

119

Szpon zbliża się do Ciebie. Podnosi Cię z ziemi. Umęczona kobieta kiwa Ci głową, wydobywając szept pomiędzy zaciśniętych szczęk.

– Dasz radę, idź dalej...

Nagle dociera do Ciebie z całą wyrazistością, że to są ludzie. Wciąż ludzie! [117](#)

120

Rozdroże. Droga w lewo prowadzi bezpośrednio do *Ręki Pana*. Strzeżona jest przez uzbrojonego kultystę. Potężny mężczyzna, ściskający w ręku miecz, jeszcze Cię nie zauważył. Prosto jest sala adoracji, posąg Wielookiego Pana oraz stojący tyłem kultysta w czerwonych szatach. Dalej schody do ołtarza, a za nim *Ręka Pana*.

Ruszasz w lewo. [121](#)

Idziesz prosto. [122](#)

121

Mężczyzna patrzy na Ciebie złośliwie. Przeciąga palcem po ostrzu miecza. W jego oczach widzisz radość mordercy.

(pistolet) Strzelasz. [123](#)

(nóż) Wyjmujesz nóż, będzie ciężko. [124](#)

(gaz) AntiDog, masz nadzieję, że żaden pies się nie obrazi. Pryskaż w twarz bohatera pragnącego atakować kobietę mieczem. [125](#)

Chwytasz jedną z pochodni ze ścian, lepsza taka broń niż żadna. [126](#)

(szpony) Rozerwiesz go na strzępy, podnosisz szpony do walki. [127](#)

122

Stajesz naprzeciwko posągu Pana. Kamienna statua mierzy Cię wzrokiem setek oczu. Mięśnie Ci drętwieją, oczy zachodzą mgłą.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

123

Naciskasz spust. Nic się nie dzieje. Potwór w ludzkiej skórze uśmiecha się koszmar-
nym grymasem. Przypominasz sobie o czymś. Bezpiecznik! Odbezpieczasz broń i ponownie
naciskasz spust.

Huk!

Błysk!

Nieznośne buczenie wokół zamienia się w ciszę. Światło pochodni zakrywa ciemność.
Ręka boli Cię, jakbyś wyrwała ją sobie ze stawu (*skreśl pistolet z ekwipunku*).

Zakreśl jedną ranę.

Odzyskujesz wzrok. Nieznośne buczenie korytarzy powoli zanika. Mężczyzna leży
w kałuży krwi. Zabiłaś człowieka. *On już dawno nie był człowiekiem* – mówi Ci głos w gło-
wie. Sumienie? Nie przynosi Ci to zbytnej ulgi. [128](#)

124

Mężczyzna rzuca się na Ciebie z mieczem, biorąc ogromny zamach. Błąd. Uderza mie-
czem o ścianę tunelu, bardzo osłabiony cios dociera do Ciebie tnąc ramię.

Zakreśl jedną ranę.

Dźgasz potwora nożem. Wchodzi po rękojeść w klatkę piersiową Twojego wroga.
W odwecie on uderza Cię rękojeścią miecza.

Zakreśl jedną ranę.

Upadasz na plecy dwa metry dalej. Czujesz jak krew ścieka Ci z rozbitego nosa. Nie-
przyjaciół uśmiecha się, idąc pewnie w Twoim kierunku. Od niechcienia wyciąga nóż z piersi...
Tryska fontanna krwi, twarz zastyga mu w grymasie bólu i zdumienia. Ciało upada na
posadzkę. Wygląda na to, że nie żyje. [128](#)

125

Mężczyzna rzuca się na Ciebie z mieczem, biorąc ogromny zamach. Gdy jest już blisko, przyskasz mu w oczy gazem pieprzowym. Miecz wypada mu z rąk, a on sam przebiega obok Ciebie, potrącając Cię barkiem. Rycząc jak oszalałe zwierzę ucieka tunelami. [128](#)

126

Mężczyzna rzuca się na Ciebie z mieczem, biorąc ogromny zamach. Błąd. Uderza mieczem o ścianę tunelu, bardzo osłabiony cios dociera do Ciebie tnąc ramię.

Zakreśl jedną ranę.

W odpowiedzi uderzasz go pochodnią. Odrobina smoły zostaje mu na ubraniu, lecz nie masz dość siły, by powalić go tym ciosem. W odpowiedzi dźga Cię mieczem. Udaje Ci się odbić nieco cios, lecz ostrze i tak uderza Cię z dużą mocą.

Zakreśl dwie rany.

Oslabiona od rany ponownie bijesz go pochodnią. Tym razem udaje Ci się trafić w głowę. Włosy mężczyzny zajmują się płomieniem, miecz wypada mu z ręki. Ty niemal odruchowo uderzasz go ponownie. Mężczyzna odpycha Cię rękami i ucieka w stronę ołtarza. Chwilę później pada niedaleko posągu Wielookiego Pana. [128](#)

127

Zamachujesz się szponem. Mężczyzna rozkłada ręce, biorąc cały impet ciosu na klatkę piersiową. Szpony zagłębiają się w miękkie ciało. Krew zalewa Cię czerwoną falą. Pan czeka na przebudzenie. Czeka na Ciebie! Dołącz do niego w chwale! Uwij gniazdo wśród zwłok ludzi!

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

128

Droga do księgi to jeszcze kilka kroków. Pod Twoimi nogami leży miecz ostatniego strażnika.

Bierzesz miecz i idziesz dalej. [129](#)

Idziesz dalej. [130](#)

129

Chwytasz w dłonie miecz. Jako studentka historii szybko orientujesz się, jak stara jest to broń. Ostrze wskazuje, na co najmniej kilkunastowieczną historię tej broni. (*Dopisz miecz do ekwipunku*). Jak to możliwe, że broń wciąż nadaje się do użytku?! [130](#)

130

Okropne buczenie w tym pomieszczeniu wydaje się być wyjątkowo słyszalne. Wchodzisz do środka. Na postumencie, wśród świec, leży starożytna księga. Księga, którą nie tak dawno Ci skradziono. *Ręka Pana*. Dopiero po chwili zauważasz, że za postumentem stoi człowiek. Kapłan, ubrany w krwawą szatę. Mężczyzna, który sprowadził na Ciebie wszystkie nieszczęścia. Mężczyzna, który nasłał na Ciebie to przeklęte stworzenie. Za nim ziejże otchłań.

– Witam – mówi. – Witam Alicjo, znów się spotykamy. – Podchodzi do Ciebie na parę kroków, blokując dostęp do księgi.

- *(rozmowa)* Witaj. [131](#)
- *(rozmowa)* Zamilcz potworze. Nie obchodzi mnie, co masz do powiedzenia. [132](#)
- *(rozmowa)* Odsuń się, nie zasługujesz na to, ale daruję ci życie. [132](#)

(pistolet) Strzelasz. [134](#)

(miecz) Uderzasz. [135](#)

(nóż) Uderzasz. [136](#)

(gaz) Pryskasz. [137](#)

(szpon) Atakujesz szponem! [138](#)

Chwytasz pochodnię jako broń i... [139](#)

131

– Dotarłaś tu bardzo szybko. Nie spodziewałem się, że ci się to uda. Nasze przygotowania nie są kompletne, nasz Pan czeka uśpiony. Wygrałaś. Nie spodziewałem się, że krucha kobieta jest w stanie tego dokonać. Naprawdę cię nie doceniłem. Trafiłaś przypadkiem, prawda? Nie kosztowało cię to wiele przygotowania. Poddaję się, mój plan leży w gruzach. Weź, oto księga, należy do ciebie. Możesz przeczytać w niej, jak usunąć chorobę, możesz podejść i poznać najskrytsze sekrety naszego kultu. Możesz mnie wreszcie zabić.

- *(rozmowa)* Tak, mogę i zabiję cię. [132](#)
- *(rozmowa)* Dlaczego, po co to wszystko? [133](#)
- *(rozmowa)* Odsuń się, nie zasługujesz na to, ale daruję ci życie. [132](#)
- *(rozmowa)* Jak odwrócić to, co mi zrobiłeś? Jak powstrzymać zmianę w to?... To

coś? [141](#)

132

Kapłan wzrusza ramionami i wyszarpuje spod szaty nóż.

(pistolet) Strzelasz. [134](#)

(miecz) Uderzasz. [135](#)

(nóż) Uderzasz. [140](#)

(gaz) Prysкасz. [137](#)

(szpon) Atakujesz szponem. [138](#)

Chwytasz pochodnię jako broń i... [139](#)

133

– Twoje pytanie jest absurdalne. Dlaczego ty trzymasz się swojej marnej egzystencji w obliczu sił, dla których nic nie znaczysz? Mała drobinka w obliczu prawd wszechświata. Po co powstrzymywać coś, czego powstrzymać się nie da? Nasz Pan i tak przyjdzie. Długość życia ludzkiego jest dla niego jak jeden oddech. Przyjdzie. Zmiecie ludzki pył z powierzchni ziemi. Spójrz za mnie, widzisz to, co ja? Spójrz tam w dół. Tam czai się odpowiedź.

– *(rozmowa)* Jesteś zbrodniarzem, zginiesz. [132](#)

– *(rozmowa)* Odsuń się, nie zasługujesz na to, ale daruję ci życie. [132](#)

– *(rozmowa)* Jak odwrócić to, co mi zrobiłeś? Jak powstrzymać zmianę w to?... To coś? [141](#)

Patrzysz w miejsce, które Ci pokazuje. [Epilog 1](#)

134

Naciskasz spust i... Nic. Broń trzeba odbezpieczyć! Kapłan rzuca się na Ciebie z nożem, kiedy pada strzał. Na czerwonej szacie pojawia się krwawa plama. Trafiony w brzuch pada na ziemię. Wyciekająca z rany krew staje się czarna i dziwnie gęsta. Nie czujesz bólu zwichniętego nadgarstka. Nie czujesz żalu, że zabiłaś człowieka. Widzisz jak całe ciało Twego wroga rozplywa się w plamę czarnej mazi. [142](#)

135

Kapłan właśnie zamierza uderzyć Cię wyjętym spod szaty nożem, gdy dosięga go cięcie. Cios przewraca go na ziemię. Upadając, zawija się w szatę. Spod czerwieni jedwabiu wypływa krew. Początkowo rubinowo czerwona, lecz z upływem kolejnych sekund coraz czarniejsza. Szata opada i rozkłada się na płasko wśród smolistej plamy czerni. [142](#)

136

Kapłan wyszarpuje spod szaty nóż, gdy dosięga go cięcie. Ostrze wypada mu z ręki, a Ty ponawiasz atak. Po chwili ciało upada w rozbryzgu czarnej cieczy. Dyszysz ciężko nad „zwłokami”, które nawet w najmniejszym stopniu nie przypominają człowieka. To już tylko czarna plama wśród czerwieni szaty. [142](#)

137

Gdy gaz dociera do kapłana, nóż wypada mu na ziemię. Chwyta się za oczy i cofa, wyjąc przeraźliwie. Idąc tyłem, potyka się i po chwili spada prosto w otchłań. Po kilkunastu sekundach z dołu słychać zwielokrotnione przez echo, obrzydliwe plaśnięcie. Najwyższy Kapłan udał się do swego Pana. [142](#)

138

Zamachujesz się szponem. Mężczyzna rozkłada ręce, przyjmując cały impet ciosu na klatkę piersiową. Szpony zagłębiają się w miękkie ciało. Chyba próbował jeszcze coś powiedzieć, lecz Ty zatracasz się w szale mordowania. Krew zalewa Cię czerwoną falą. Pan budzi się. Czeka na Ciebie! Dołącz do niego w chwale! Uwij gniazdo wśród zwłok świata!

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

Skreśl jeden dzień.

139

Machasz nią przed kapłanem, ten cofa się parę kroków. Nagle potyka się, traci równowagę i spada w otchłań. Po kilkunastu sekundach z dołu słychać zwielokrotnione przez echo, obrzydliwe plaśnięcie. Najwyższy Kapłan udał się do swego Pana. [142](#)

140

Kapłan zdążył zamachnąć się nożem, nim dociera do niego cięcie. Cios zaskakująco słaby, jak na człowieka jego postury rozcina Ci lekko ramię.

Zakreśl jedną ranę.

Uderzasz go swoim nożem. Po pierwszym ciosie ostrze wypada mu z ręki, a Ty ponawiasz atak. Po chwili ciało upada w rozbryzgu czarnej cieczy. Dyszysz ciężko nad „zwłokami”, które nawet w najmniejszym stopniu nie przypominają już człowieka. Czarna plama wśród czerwieni szaty. [142](#)

141

– Odpowiedzią jest *Ręka Pana*. Tylko widzisz – czy dasz radę się do niej zbliżyć? [132](#)

142

Kapłan nie stoi Ci już na przeszkodzie. Jesteś sama w pomieszczeniu. Przed Tobą na postumencie znajduje się przyczyna wszystkich nieszczęść, które spotkały ludzi, miasto oraz Ciebie samą. Za nią znajduje się otchłań. To z niej wydobywa się drażniący, buczący dźwięk.

Spoglądasz w otchłań. [Epilog 1](#)

Czytasz księgę. [Epilog 2](#)

Rzucasz księgę w otchłań. [Epilog 3](#)

Podpalasz księgę. [Epilog 4](#)

Epilog 1

Ten, który walczy z potworami, powinien zadbać, by sam nie stał się potworem. Gdy długo spoglądamy w otchłań, otchłań spogląda również w nas.

Fryderyk Nietzsche

Skreśl wszystkie dni.



Epilog 2

Łapiesz księgę usiłując znaleźć ustęp o odwróceniu choroby, której ofiarą się stałaś. Nerwowo przerzucasz stronicę, szukając właściwego miejsca. Tajemne znaki oraz układ tekstu powoli mieszają Ci się w jeden kształt. Starasz się skupić na nim uwagę, ale rozplywa się w niewyraźną plątaninę. Gdy jednak powracasz do kartkowania, znowu jest obecny, chociaż na granicy postrzegania. Okropne buczenie wzmacnia się, łącząc w jedno z szelestem przewracanych stron. Kształt nabiera wyrazistości. To wizerunek, wizerunek Twojego Pana! Niezliczone oczy patrzą na Ciebie! Twoje wargi układają sylaby w słowa, te wydzierają się na zewnątrz mimo Twego sprzeciwu. Pan budzi się. Czeka na Ciebie! Dołącz do niego w chwale! Uwij gniazdo wśród zwłok świata!

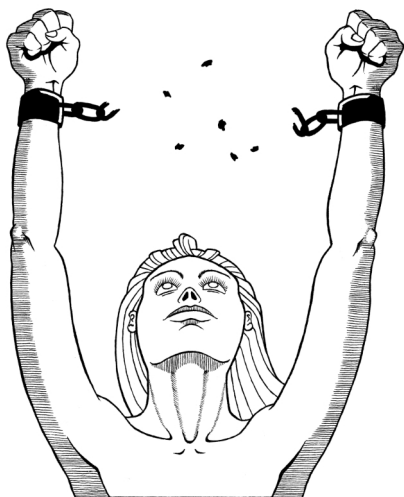
Skreśl wszystkie dni.



Epilog 3

Księga spada, a Ty masz wrażenie, że niewiele się zmieniło. Nim jednak zdążyła ogarnąć Cię żalność, słyszysz odległe plaśnięcie. Cisza i spokój, który po tym następuje, wydaje się tak niewłaściwy na tle ostatnich Twoich przeżyć, że nie masz pewności, czy nie ulegasz jakiemuś złudzeniu.

Jednak już po chwili pojawia się nowy dźwięk, chaotyczna plątanina przypominająca drapanie. Dochodzi zza Ciebie. Gdy odwracasz się, widzisz jak tunele wypełniają się setkami uzbrojonych w kolce, czerwonych, pająkopodobnych stworzeń. Istoty pokracznie biegną w Twoim kierunku. Pierwsze z monstrów mija Cię trafiając prosto w otchłań tuż za Tobą. W czasie krótszym niż uderzenie serca kolejne i kolejne istoty lecą w dół niczym deszcz.



Gdy ostatnia z istot mija Cię, czujesz w ustach smolisty smak. Coś, co przebywało w Tobie tak długo, wysącza się na zewnątrz. Wypluwasz płyn na podłogę. Ten, niczym po pochyłości, ścieka za pajęczymi okropieństwami w otchłań. Chwilę po tym rzeka smolistej cieczy przepływa obok Ciebie, tworząc momentami amorficzne koszmarnie kształty. Ostatnie krople koszmaru znikają w otchłani, a Ty czujesz, że odzyskałaś oddech. Mgła, która od dłuższego czasu zasnuwała Twoje myśli, ustępuje na rzecz Twego własnego umysłu. Jesteś wolna!

Potworność, z której sługami walczyłaś i tak kiedyś się przebudzi, ale nie będzie to teraz. I to człowiek sprawił, że tak się stało!

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku zakończeń gry. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieję, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.

*Pozdrawiam,
Autor*

Epilog 4

Gdy początkowo ogień wydaje się jedynie opływać kartki książki, czujesz jak strach chwyta Cię za gardło. Może wrzucenie książki w ogień nie zniszczy jej, a to, co teraz zrobiłaś, wynika z jakiegoś podszeptu istoty, która próbuje przejąć nad Tobą kontrolę? Jednak strach odchodzi, gdy ogień sprawia, że strony zaczynają skręcać się i żółknąć. Już po chwili wśród żółci pojawia się czerń, a książka zaczyna płonąć. W powietrzu tańczy



jęzor czarnego dymu, wędrując czarną ścieżką, kieruje się, wbrew prawom świata, prosto w otchłań na dole. Wszystkie pozostałe światła gasną, ustaje jednostajne buczenie towarzyszące Ci od tak długiego czasu. Cisza, która teraz Cię otacza jest tak gęsta i rażąca, że gdyby nie głos własnego oddechu bałabyś się, że straciłaś słuch. Nie słyszysz już żadnych pomruków ziemi, ani drżenia gruntu.

Jednak po chwili pojawia się dźwięk, chaotyczna platanina przypominająca drapanie. Dochodzi z za Ciebie. Gdy odwracasz się, widzisz jak tunele wypełniają się setkami uzbrojonych w kolce czerwonych, pajakopodobnych stworzeń. Istoty pokracznie biegną w Twoim kierunku. Pierwsze z monstrów mija Cię, trafiając prosto w otchłań tuż za Tobą. W czasie krótszym niż uderzenie serca kolejne i kolejne istoty lecą w dół niczym deszcz. Gdy ostatnia z istot mija Cię, czujesz w ustach smolisty smak. Coś, co przebywało w Tobie tak długo, wysącza się z Ciebie na zewnątrz. Wypluwasz płyn na podłogę. Ten, niczym po pochyłości, ścieka za pajęczymi okropieństwami w otchłań. Chwilę po tym rzeka smolistej cieczy przepływa obok Ciebie, tworząc momentami jakieś amorficzne koszmarnie kształty zmierzające za nimi. Ostatnie krople kosmaru znikają w otchłani, a Ty czujesz, że odzyskałaś oddech. Mgła, która od dłuższego czasu zasnuwała Twoje myśli, ustępuje na rzecz Twego własnego umysłu. Jesteś wolna! Potworność, z której sługami walczyłaś i tak kiedyś się przebudzi, ale nie będzie to teraz. I to człowiek sprawił, że tak się stało!

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku zakończeń gry. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieję, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.

*Pozdrawiam,
Autor*