

B.T. Muszyński

„Szkłana twarz”

Wersja demonstracyjna

Fabularna gra książkowa w realiach fantastyki.

Czym jest gra książkowa?

Jest to opowiadanie-gra, w której Ty, czytelniku-graczu, masz największy wpływ na rozwój fabuły. Podjęte przez Ciebie decyzje rzutują na dalsze losy bohatera, z którym utożsamiasz się na czas rozgrywki. Jeśli podejmiesz złą decyzję: zginiesz. 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 „Szkłanej twarzy” istnieje kilkanaście alternatywnych 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!!

Zasady

Nie są trudne, z pewnością nie sprawią Ci żadnego problemu. Na początku jednak uzbrój się w kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe” (prócz chwili wolnego czasu rzecz jasna). Całość podzielona jest na rozdziały, te zaś dzielą się na poszczególne paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Ponadto podczas rozgrywki zdobywasz **Informacje** oznaczone numerami: #1, #2 itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależy od numeru posiadanych Informacji. Nie jednak musisz zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, iż jesteś gotów do podjęcia wyzwania przejdź do **Prologu**. Życzę powodzenia!

Prolog:

Od czasu, gdy przed siedmioma laty zawitałeś do Megiddo zwany jesteś Cieniem. Mało możesz o sobie powiedzieć poza tym, iż ukrywasz twarz pod maską z ciemnozielonego szkła. Unikasz zwykle światła słonecznego, gdyż jego blask przenika szkło, ujawniając to, co chcesz pozostawić w ukryciu. Na twojej twarzy jest bowiem odcisnięte piętno przeszłości, w postaci licznych symboli i liczb bestialsko wypalonych na skórze, które tworzą jakiś niezrozumiały dla ciebie układ. Co gorsza nie masz nawet pojęcia ani co oznaczają, ani kto ci to uczynił. Twoja pamięć sięga bowiem jedynie do chwili, gdy pojawiłeś się w upadłym mieście...

Tak bowiem zwane jest Megiddo, które wchodzi w skład ziem królestwa jedynie oficjalnie. Niegdyś potężna metropolia, położona na płaskowyżu niedaleko granic kraju przez setki lat służyła za pierwszy punkt oporu dla rozlicznych najeźdźców. Jednak tego, czego nie uczynił oręż wrogów zdziałał nieubłagany czas. Opuszczony i zrujnowany gród od kilku dekad służy jako przytułek dla wszelkiej maści wyrzutków, banitów oraz wszelkich ludzi, których życie potoczyło się inaczej, niżby sobie tego życzyli. W okolicy przebywają też niepełni – zezwierzęceni, zdeformowani przez choroby zarówno fizycznie jak i psychiczne koczownicy, którzy włóczą się poza obrębem miasta wypatrując łatwego łupu. A chodzą słuchy, iż nie zawsze wystarcza im jedynie zwierzęce mięso...

Jesteś pomocnikiem chromego kowala Sarafina, w kuźni też mają miejsce wydarzenia, które zapoczątkowują twoją przygodę. Oto bowiem po długich namysłach Sarafin zgodził się odnowić miecze dwójki dziwnych wędrowców: starca i towarzyszącego mu, nienaturalnie wyrosniętemu, mężczyźnie. Na ostrzach dostrzegłeś, ku swemu zdumieniu, symbole niemal identyczne jak te, które szpecą twą twarz. Nie masz jednak okazji by porozmawiać o tym z wędrowcami, bowiem już od paru dni spóźniają się z zapłatą. Zdenerwowany zwłoką postanowiłeś sam ich odszukać...

*Przejdź do paragrafu **I***

1

Nie chcąc tracić cennego czasu postanawiasz odwiedzić te miejsca, gdzie spodziewasz się uzyskać najwięcej informacji. Zaczynasz od:

Domu Kupieckiego **18**

Stolarza **47**

Karczmy Gospelta **11**

2

Poirytowany ruszasz wraz ze starcem w stronę kuźni. Za sobą słyszysz odgłos ciężkich kroków. A zatem staruch nigdzie nie rusza się bez swojego „psa”. Cała sytuacja coraz mniej zaczyna ci się podobać. Masz zamiar jak najszybciej zabrać pieniądze za pracę i skończyć z tą sprawą. Znowu sprawdza się jedno z nieoficjalnych praw rządzących Megiddo: z przejezdnymi zawsze są kłopoty...

Przejdź do paragrafu **51**

3

Przez kilka chwil, które wydają się dziwnie przewlekłe, słyszysz jeszcze wrzaski kowala. Potem niespodziewanie milkną, zagłuszone wściekłym wyciem ognia łapczywie pożerającego budynek...

Przejdź do paragrafu **65**

4

Gdy docieracie na miejsce, zostajesz niemal wepchnięty do środka. Rosły ochroniarz staje tak, iż jesteś przyparty do ściany. Starzec przez moment przygląda ci się uważnie, po czym pyta:

- Skąd znasz te symbole?
- Co z zapłatą?

Rozmówca daje znać swemu „podopiecznemu”, aby zbliżył się jeszcze trochę. Czujesz, że teraz w każdej chwili olbrzym może zadać ci cios, ty zaś nie masz dość miejsca by wykonać unik. Rzucasz wściekle spojrzenie na twarze obu wędrowców, odpowiadasz jednak spokojnie:

- Nie pamiętam... Przybyłem tutaj przed laty nie znając swej przeszłości, każdy stały mieszkaniec Megiddo może to potwierdzić.
- Ach tak... To wiele zmienia... Zatem w przeszłości mogłeś już gdzieś widzieć te symbole?
- Być może.
- Zatem niczego nie pamiętasz... A co skrywasz pod tą maską? Pokaż twarz!

Napinasz wszystkie mięśnie, czując jak ogarnia cię wściekłość. Dostrzegasz jednak, iż barczysty mężczyzna również gotuje się do zadania ciosu. Doskonale zdajesz sobie sprawę z tego, kto będzie szybszy. Z trudem hamując gniew powoli rozpinasz rzemienie, uwalniając twarz z szklanych oków maski.

- Yyy... O... To...

Starzec widząc symbole pokrywające twą twarz cofa się, z trudem mogąc złapać oddech. Widzisz jak błędnie i omal nie traci równowagi. Zaniepokojony ochroniarz na moment przestaje zwracać na ciebie uwagę... Natychmiast wykorzystujesz to skacząc ku najbliższemu stołowi. W tej samej chwili z głośnym trzaskiem otwierają się drzwi prowadzące do części

mieszkalnej kuźni. Do pracowni wkracza Sarafin w jednej ręce dzierżąc ogarek, w drugiej naładowaną kusze. Błyskawicznie podrzuca płonąca resztkę świecy ku górze i kładzie oswobodzoną w ten sposób dłoń na broni. Głośny trzask mechanizmu zwiastuje spuszczenie bełtu. Pocisk gładko wpada w pierś zaskoczonego starca, który charcząc zwała się na ziemię. Jego towarzysz wydaje z siebie nieartykułowany bulgot i wyraźnie przerażony podrywa drgające spazmatycznie ciało mentora z podłogi. W międzyczasie zdążyłeś chwycić jeden z ułożonych na stole mieczy i zająć pozycję obronną. Widząc, że kowal nie ma przy sobie więcej pocisków, gotujesz się do ataku, jednak ku twemu zaskoczeniu rosły mężczyzna po prostu wybiega unosząc ze sobą konającego towarzysza. Przez moment stoisz zaskoczony, szybko jednak otrząsas się i pytasz Sarafina:

- Gonić ich?

- Nie... Stary pewnie już nie żyje, chociaż rana w zasadzie nie była śmiertelna. Gdyby szybko mu pomóc, pewnie by się wylizał.

- Trzeba to zgłosić radzie, niech wyślą kogoś na poszukiwanie tej góry mięsa. Na pewno będzie próbował się zemścić...

- Być może, chociaż żyjesz tu już na tyle długo żebyś wiedział, jaki efekt to przyniesie...

- Zawsze możemy przekazać im te dwa zdobione miecze, to chyba powinno wystarczyć żeby zmusić ich do działania.

- Tak... Ani towaru, ani pieniędzy. Zresztą to mało ważne, liczy się tylko życie, Cieniu. Musimy jak najszybciej pozbyć się zagrożenia ze strony tego wojownika. Jednak póki co - chodźmy spać.

Posłusznie zamykasz drzwi wejściowe i udajesz się na spoczynek. Sarafin stwierdza jednak, że jeszcze przez dwie, trzy godziny będzie tu trzymał wartę. Zgadzasz się wiedząc doskonale, iż kowal chce w ten sposób przypomnieć sobie lata swej młodości, kiedy to wiódł barwny żywot najemnika. Gdy układasz się na swym pościeliu w piwnicy, dochodzisz do wniosku, iż nie ma potrzeby dłużej zaprzętać sobie myśli tą sprawą. Jutro czeka cię ciężki dzień, musisz wypocząć...

Uzyskujesz Informację #7, przejdź do paragrafu **69**

5

- Kule są gotowe od dwóch dni. To solidna robota, na pewno się nie połamią, nawet przy tuszy Sarafina. Może weźmiesz je skoro już tu jesteś?

- Dobrze. **56**

- Wybacz, dziś nie mam czasu. **52**

- Wybacz, dziś nie mam czasu. Powiedz jeszcze, czy nasz stół jest już gotowy? **38**

6

- Dziś po robocie wybieram się do Gospelta, mogę zaciągnąć języka. Zresztą tobie też to radzę.

- Zobaczymy, bywaj.

Uzyskujesz Informację #2, przejdź do paragrafu **61**

7

W drodze powrotnej zachowujesz czujność, jednak nic nie wskazuje na to, iż tajemnicza para wędrowców podąża twoim śladem. Gdy docierasz na miejsce, nieco się uspokajasz. Szybko jednak miejsce spokoju zajmuje gniew. Jeśli ci głupcy jutro nie zgłoszą się po broń, to

osobiście sprzedasz ją pierwszemu lepszemu kupcowi z najbliższej karawany. Szybko wyrzucasz z umysłu zbędne myśli i zapadasz w głęboki sen. Jutro czeka cię kolejny ciężki dzień...

Uzyskujesz Informację #8 przejdź do paragrafu 69

8

Wieczorem pojawia się tylko starzec, przez co czujesz się nieco spokojniejszy. Nie masz jednak zamiaru być dla niego wyrozumiały i bez ogródek pytasz:

- Czy jesteś gotów zapłacić za moją opowieść o symbolach?
- Oczywiście.
- Nawet... – wahasz się przez moment – ...jeśli cena będzie wynosiła dziesięciokrotność tego, co zapłaciłeś dziś za naprawę?
- To dużo...
- Ta wiedza z pewnością jest i tak więcej warta. A ty mi to uzmysłowiłeś. Zawszę mogę udać się do miasta i porozmawiać z kapłanami...
- Nie! W porządku. Zgadzam się. Proszę tylko o trochę czasu na zbieranie kwoty. Jutro wyjadę z miasta, ale bądź pewien, że wrócę za dwa tygodnie. Tym razem nie spóźnię się z zapłatą.
- Cóż, zatem bywaj.
- Dziękuję ci. Mam nadzieję, że obaj będziemy zadowoleni z tego interesu...

Starzec skłania się w geście podziękowania i pożegnania zarazem, po czym odchodzi. Odprowadzasz go wzrokiem, obmyślając przy tym plan podróży. Jesteś bowiem pewien, iż na twojej twarzy zapisane zostały jakieś nader cenne informacje. Za dwa dni masz zamiar ruszyć do najbliższego miasta by porozmawiać z kimś na ten temat. Przy odrobinie szczęścia może udać ci się naprawdę sporo zarobić...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale „Miasto” (nieodstępne w wersji demonstracyjnej)

9

Pojawienie się starca i jego ochroniarza nieco cię zaskakuje. Spodziewałeś się ich bliżej południa, tymczasem już dwie godziny po rozpoczęciu przez ciebie pracy do wnętrza wkracza starszy z wędrowców, a tuż za nim posłusznie wchodzi jego rosły towarzysz. Co gorsza Sarafin akurat teraz musiał zrobić sobie chwilę przerwy, doskonale ci znaną „kilkuminutowkę”. Witasz ich zatem niedbałym: „no w końcu” i bez ogródek przechodzisz do sedna sprawy.

- Nie mam dziś ochoty na żadne podejrzone rozmowy. Po prostu zapłać, może znajdę czas wieczorem. Jednak mój czas kosztuje.
- Ależ po co się trudzić, skoro wszystko możemy załatwić od razu.

Podchodzisz kilka kroków w jego stronę dając do zrozumienia, iż nie masz nastroju do rozmów. Promienie słońca wpadające przez okno oświetlają twoją maskę. Cofasz się pośpiesznie, zirytowany tym faktem. W ogóle obecność podejrzanych wędrowców sprawia, że jesteś rozdrażniony. Tymczasem jednak starzec, który widać zauważył przez prześwitujące szkło fragment twojej twarzy, przygląda ci się uważnie. Zauważasz, iż zaczynają mu nerwowo drgać ręce. Podekscytowanym głosem mówi niezbyt wyraźnie:

- Czyżby... Możliwe... Zdejmuj maskę!
- Spokojnie! Najpierw zapłata.
- Mniejsza o to, pokaż mi twarz, błagam!
- Najpierw pieniądze, stary wariacie! Dość mam już użerania...

W tym samym momencie z części mieszkalnej nadchodzi Sarafin zaniepokojony krzykami. Jednak rozmówca zdaje się nie zwracać uwagi ani na pojawienie się kowala, ani na twoje krzyki. Rusza na przód wyciągając dłonie w stronę twojej maski. Bez chwili namysłu uderzasz go w twarz krzycząc:

- Łapy przy sobie stary durniu!

Reakcja jego towarzysza jest natychmiastowa. Olbrzym rzuca się na ciebie charcząc wściekle! Nie mając ani chwili do stracenia decydujesz się:

Sięgnąć po jeden z mieczy na stole za tobą **10**

Uskoczyć w bok, by nie znaleźć się plecami do ściany **49**

Rzucić się ku wyjściu wykorzystując gabaryty przeciwnika jako atut **31**

10

Uzyskujesz Informację **#11**

Błyskawicznie obracasz się i doskakujesz do stołu wyszarpując miecz z pochwy. Wiedząc, iż przeciwnik najpewniej jest tuż za tobą ponownie wykonujesz obrót, tnąc przy tym na odlew. Olbrzym wprawdzie nie znajdował się tak blisko, jak myślałeś, jednak i tak koniec twojego ostrza zahacza jego pierś. Krew obficie bucha z rany wprost na podłogę! Przez głowę przechodzi ci absurdalna w tym momencie myśl, iż później będziesz to musiał wszystko zetrzeć...

Napaśnik w tym czasie, nie zważając na ranę, rzuca się ku drzwiom, unikając przy tym ataku zbliżającego się właśnie Sarafina. Kowal z trudem zachowuje równowagę, po tym jak dzierzony przezeń młot nie trafia umykającego olbrzyma. Przez moment masz ochotę ruszyć w pogoń, ostatecznie jednak zostajesz w kuźni sprawdzając, co z starcem. Ku twojemu zaskoczeniu nie żyje. Nie uderzyłeś go wszak z całych sił, aczkolwiek najwidoczniej dla starca nawet słaby cios mógł okazać się zabójczy...

Wraz z Sarafinem myślicie nad następnym krokiem. Próbujesz przekonać kowala, iż najlepszym wyjściem z sytuacji byłoby:

Zgłosić całą sprawę Radzie **26**

Po prostu pozbyć się ciała. W Megiddo nie wzbudzi to niczyich podejrzeń **36**

Pochować gdzieś starca i zapomnieć o całej sprawie **50**

11

Na twoje nieszczęście karczma jest opustoszała. Jedyne właściciel krząta się przy zdewastowanym szynkwasiu

Podchodzisz do szynkwasu **42**

Wychodzisz na zewnątrz **44**

12

Zastajesz Sarafina mocującego się z miechem - chyba po raz kolejny wiekowy sprzęt odmówił posłuszeństwa. Zaaferowany kowal rzuca ci krótkie pytanie:

- I jak?

Jeśli posiadasz Informację: **#4, #5, #6** przejdź do paragrafu **66**, w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **25**

13

Niemal natychmiast z ciemności jednej z przeciwległych uliczek wyłania się barczysty towarzysz starca. Ten zaś omiata Cię triumfalnym spojrzeniem i bardziej oznajmia, niż pyta:

- Idziemy do kuźni?

Przez moment analizujesz sytuację. Dochodzisz jednak do wniosku, iż nie miałbyś szans w bezpośrednim starciu z takim napastnikiem. Wystarczyłby jeden jego celny cios w maskę...

- Dobrze – odpierasz poirytowany. Chodźmy...

Ruszasz powoli, pozwalając, by podejrzana dwójka szła kilka kroków za tobą. Nie czujesz się pewnie mając ich za plecami, jednak póki co nie chcesz ryzykować ucieczki. Nieco otuchy daje ci świadomość tego, iż w razie ewentualnego starcia z pomocą może przyjść ci Sarafin. A to nie lada sprzymierzeniec...

Przejdź do paragrafu **4**

14

Nie bacząc na żar i gryzący dym zagłębiasz się ponownie wewnątrz płonącego budynku. Krzyczysz imię kowala, lecz nie jesteś w stanie usłyszeć odpowiedzi. Chyba ruszyłeś na ratunek, gdy było już za późno. Potężne uderzenie powala cię na podłogę. Czujesz jak ogień wżera ci się w plecy, zostałeś przygnieciony przez płonąca belkę.

Przykro mi, zginąłeś...

15

Wizyta u stolarza nie wniosła nic nowego, uzyskujesz Informację **#5**. Kierujesz swoje kroki ku:

Domowi Kupieckiemu **18**

Karczmie Gospelta **11**

Kuźni **12**

16

Z początku wahasz się czy aby na pewno podjąłeś właściwą decyzję. Kolejne posunięcia radców pokazują jednak, że najwidoczniej twoje wątpliwości były bezpodstawne, bowiem wedle woli Rady sam musisz pokryć koszty podróży do miasta, a ponadto pozostawić oba miecze pod ich pieczęcią aż do chwili powrotu i zdania relacji z zadania. Wyruszając w podróż czujesz się więc odprężony. W gruncie rzeczy od dłuższego czasu myślałeś nad jakąś formą wypoczynku z dala od kuźni. Nie mówiąc o prawdziwym celu twojej wyprawy nawet Sarafinowi, maszerujesz rażno przed siebie widząc jak za tobą z wolna maleje Megiddo...

Przejdź do wstępu w rozdziale „Wież” (**nieodstępne w wersji demonstracyjnej**)

17

Gawędzisz z Gospeltem, jednocześnie co pewien czas omiatając pomieszczenie baczny spojrzeniem. Jednak po przeszło godzinie oczekiwania wciąż nie dostrzegasz starca, cała sytuacja zaczyna cię już pomału irytować. Nagle Gospelt szepcze ostrym tonem:

- Jest!

Odwracasz się natychmiast rozglądając się pilnie po wnętrzu karczmy. Dostrzegasz stojącego na progu starszego z wędrowców, który...

Jeśli posiadasz Informację #2 przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **A**.

A

... przywołuje gestem swego towarzysza, który natychmiast zrywa się z miejsca i rusza śpiesznie ku wyjściu. Czujesz się zignorowany.

- Podejrzane indywiduum... - słyszysz gniewne mamrotanie Gospelta.
- Nader... W każdym razie o mieczach mogą już zapomnieć, bywaj!
- Bywaj Cieniu! I uważaj wracając...

Przejdź do paragrafu **7**

B

... dostrzega cię i pozdrawia ruszając do stołu zajmowanego przez swego rosnącego przyjaciela. Nieco niechętnie odchodzisz od szynkwasu, ruszając na spotkanie z dziwnym wędrowcem. Gdy siadasz obok starca, bez ogródek poruszasz temat, który cię tutaj sprowadził:

- Kiedy zamierzacie zapłacić?
- Jutro, jutro. Dziś byłem zbyt zajęty. Zresztą to nieważne...
- Jak dla kogo...
- Bądź pewien, że zapłacimy. Powiedz mi lepiej, co wiesz o symbolach na naszych ostrzach?
Milczysz przez kilka chwil badając wzrokiem twarz rozmówcy. Pocięta dziesiątkami linii zmarszczek skóra zdaje się kontrastować z wyrazem bystrych oczu, próbujących przebić się przez zaporę szkła twej maski.
- Stolarz mi o tym wspomniał...
- Wiem, wspomniałem mu o tym. Zatem czekam do jutra, potem sprzedamy miecze.
- Co wiesz o tych symbolach?
Czujesz jak wzbiera w tobie gniew.
- Nic. Po prostu wydały mi się znajome. Może po prostu gdzieś je wcześniej widziałem.
- Gdzie? Zresztą może omówmy to gdzie indziej... Chodźmy do kuźni, przy okazji ureguluję dług.

- Doskonale, chodźmy. **46**

- Dość się już dziś nachodziłem. **35**

18

Jeśli jesteś tu po raz pierwszy przejdź do części **A**, w przeciwnym razie pomiń ją i skup swoją uwagę na **B**.

A

Dom Kupiecki. Pod tą dostojną nazwą skrywa się mały składzik towarów, przyległy do mieszkania kupca. Wchodzisz do środka pozdrawiając właściciela niedbałym machnięciem ręki. Odpowiedzią jest równie lakoniczne kiwniecie głową.

- Szukam dwóch ludzi – zaczynasz rozmowę przechodząc od razu do meritum. – Jeden to starzec, drugi to rośli, barczysty mężczyzna, najpewniej ochroniarz.

- Byli tu wczoraj, nakupili spory zapas wikt na podróż. Poradziłem im, żeby lepiej poczekali trzy dni w mieście na karawanę. Wyobraź sobie, że do tej pory podróżowali pieszo...
 - Mogą nawet pełzać, ich wola. Wiesz gdzie są?
 - Nie. Ale popytaj u Gospelta. Dlaczego ich szukasz Cieniu?
 - Spytam, interesy. Bywaj.
- Wychodzisz.

Przejdź do paragrafu **73**

B

Ponownie wchodzisz do składu towarów. Tym razem darując sobie nawet szczątkowe formy uprzejmości nawiądujesz rozmowę ze znudzonym mężczyzną.

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**
- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**
- Co z twoim ramieniem? **34**
- Jak Heter? **28**
- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

19

Zrywasz się z posłania charcząc głośno. Zewsząd otacza cię gryzący dym, kuźnia płonie! Nie tracąc ani chwili bierzesz swoją maskę i trzymając ją w dłoni niemal po omacku próbujesz wydostać się z budynku. Czując wszechogarniający żar dostrzegasz już drzwi prowadzące do głównego warsztatu. Otwierasz je czując napływ świeżego powietrza, tutaj ogień jeszcze nie sięgnął. Widzisz wyjście! Przez okna dostrzegasz gromadzących się ludzi, ruszasz... Gdy nagle dobiega cię przeraźliwy wrzask Sarafina.

Dla niego jest już za późno... **40**

Wracasz w kłębowisko ognia i dymu ratować kowala. **63**

20

Noc spędziłeś u Gospelta, podobnie jak Sarafin. Jesteś jednak pewien, iż kowal nie zmrużył w nocy oka. Tobie się to udało, chociaż w żadnym wypadku nie był to pokrzepiający sen. Najwyżej zwykły triumf zmęczenia nad wolą. Gdy tylko obaj jesteście na nogach postanawiacie obejrzeć zgliszcza.

Widok nie jest przyjemny; dymiące, zwęglone krokwie oraz gdzieniegdzie tłące się jeszcze płomienie przypominają o niedawnej katastrofie. Spoglądając na pogorzeliśko nie masz żadnych wątpliwości, iż pożar nie mógł wybuchnąć tak gwałtownie z naturalnej przyczyny. Ktoś musiał zaproszyć ogień i to w kilku miejscach warsztatu i części mieszkalnej. Dzielisz się swoimi podejrzeniami z Sarafinem, który całkowicie je popiera. Jediną osobą, której mogłoby zależeć na takim rozwoju sytuacji jest tajemniczy olbrzym bez wątpienia pałający rządzą zemsty..

Przejdź do paragrafu **32**

21

Przysiadasz się do nieznanego, ten jednak natychmiast wykonuje szybkie ruchy dłonią kładąc dłoń na swej krtani dobywa z siebie kilka nieartykułowanych dźwięków. Z tego, co zrozumiałeś, jest niemową, a w sprawie zapłaty musisz zaczekać na jego towarzysza. Kiwasz

ze zrozumieniem głową, po czym wstajesz od stołu kierując się ku szynkwasowi. Na pytające skinienie głowy Gospelta odpowiadasz lakonicznie:

- Niemowa, muszę zaczekać na starego.

Przejdź do paragrafu **17**

22

- Nie, chcieli tylko zapasy. W zasadzie to tylko stary gadał, ten drugi chyba ma rozum równie ciężki jak cios.

- Bywaj zatem. **64**

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**

- Co z twoim ramieniem? **34**

- Jak Heter? **28**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

23

Twoje przypuszczenia okazują się słuszne, już przekraczając próg Domu Kupieckiego dostrzegasz zdobiącą ścianę dużą, barwną mapę. Widząc cię kupiec mówi z dezaprobatą:

- Widzisz to Cieniu? Mapa ozdobna! Po cholere mi coś takiego? Kto to kupi?!

- Przynajmniej dobrze wykonana...

- Fakt, niczego sobie... – ton głosu twojego rozmówcy świadczy, iż najwidoczniej nie jest aż tak niezadowolony z dokonanego zakupu.

Z zainteresowaniem oglądasz spory pergamin przedstawiający miasto wraz z jego okolicami. Nagle twój wzrok zatrzymuje się na górnej części mapy. Zaintrygowany pytasz:

- Co to za „ruiny” na północy? Pierwszy raz o tym słyszę.

- Ja też. Kto wie? Może faktycznie są tam jakieś gruzy, ale raczej ktoś nabazgrał to dla ozdoby.

- Może... Masz jakieś interesujące wieści od kupców z karawany?

Mężczyzna w kilku zdaniach streszcza ci co ciekawsze opowieści, w większości są to jednak mało istotne opisy „kupieckich przygód”. Zamieniasz z nim jeszcze kilka uwag i przez dłuższą chwilę studiujesz mapę, po czym ruszasz do kuźni...

Uzyskujesz Informację #22 przejdź do paragrafu **43**

24

Przed wyruszeniem w drogę dowiadujesz się, iż miecze wędrowców muszą pozostać w mieście na wypadek gdybyś wpadł na pomysł sprzedania ich w Bater. Nie wiesz dlaczego oręż, zasadniczo będący teraz własnością kuźni, ma pozostać w rękach radców. Co gorsza zostajesz uprzejmie poinformowany, iż sam pokrywasz koszty podróży, nawet jeśli nie uda ci się uzyskać nagrody. Przeklinając w duchu pazerność radców wyruszasz w drogę z nadzieją na pomyślne ukończenie zadania...

Przejdź do Wstępu I w rozdziale „Miasto” (nieodstępne w wersji demonstracyjnej)

25

- Nic konkretnego...

- Rozpytaj się jeszcze trochę, przy tych mieczach straciłem masę czasu. Zresztą widziałeś ile zdobień było na klindze.

- W porządku, postaram się nie stracić zbyt dużo czasu. **60**

- Dzisiaj to już nie ma sensu. **54**

26

Uzyskujesz Informację **#7** oraz **#8**

Reakcja Rady jest dla ciebie niemałym zaskoczeniem. Z początku rzecz jasna nie wydają się być zainteresowani całą sprawą, lecz gdy opisujesz parę wędrowców obojętność natychmiast ustępuje miejsca dociekliwości. Zostajesz „poproszony” o poczekanie przed gmachem Rady, jednym z nielicznych nieuszkodzonych budynków w Megiddo, aż ich zgromadzenie dobiega końca. Biorąc pod uwagę, iż jeszcze się nawet nie zaczęło, ta „propozycja” nie napawa cię optymizmem...

Mimo twych obaw już po niecałej godzinie zostajesz wprowadzony do środka. Stając przed całym gremium zastanawiasz się, co też skłoniło Radców do tak radykalnych działań, czyżby starzec był kimś ważnym? Twoje przypuszczenia szybko się potwierdzają, okazuje się bowiem, iż przed dwoma dniami do miasta dotarły listy gończe wybawione za starem oraz jego kompanem. Rzecz jasna nikt nie miał zamiaru fatygować się ich rozwieszaniem, teraz jednak sytuacja uległa zmianie: w sprawę wchodziła nagroda. Z racji tego, iż ciało zbiega przypadło nie istnieją żadne dowody potwierdzające śmierć starca. W związku z tym masz udać się do pobliskiego miasta, Bater, by tam zaczerpnąć wieści. W zasadzie masz jedynie ustalić czy tajemnicze miecze mogą posłużyć jako dowód na śmierć starca. Jeśli tak, pozostaje ci inkasować nagrodę i rzecz jasna przekazać znaczną jej część dla Radnych, którzy łaskawie udzielili ci informacji. Wracając do kuźni decydujesz się:

Podporządkować się woli rady. **A**

Zignorować ich nakaz. **B**

A

Mimo wybitnie nieuczciwych warunków jesteś gotów je zaakceptować. Wolisz nie zadzierać z władzami. Poza tym każdy zastrzyk gotówki przyda się kuźni, może w końcu sprawicie sobie nowych miech oraz kilka innych narzędzi...

Przejdź do paragrafu **24**

B

Nie masz zamiaru pozwolić wykorzystywać się tej bandzie leniwych darmozjadów. W jednej z okolicznych wiosek mieszka twój dłużnik, tam przeczekaś kilka dni, po czym wrócisz i powiesz Radzie, że miecze to za mało, by ktokolwiek uwierzył w śmierć starca. Przy odrobinie szczęścia nikt nigdy nie dowie się o tej małej zmianie planów...

Przejdź do paragrafu **16**

27

- Zatem dziś nic tu po nas.

Z tymi słowami starzec odchodzi od stołu. Drugi z mężczyzn natychmiast podąża za nim, sprawiając wrażenie bardziej psa obronnego niż towarzysza podróży. Odprowadzasz ich wzrokiem, po czym podchodzisz do szynkwasu.

- I jak Cieniu? Zapłacili?
- Nie... Zapłaci jutro wieczorem...
- Podejrżane typy...
- Nie da się ukryć. Cóż, nic tu po mnie. Bywaj.
- Bywaj!

Opuszczasz karczmę i kierujesz się w stronę kuźni. Przystajesz jednak, gdy dostrzegasz zbliżającego się z przeciwnej strony uliczki starca. Mężczyzna podchodzi i bez cienia zażenowania pyta:

- Widzę, że już wracasz. Może zatem pójdziemy do kuźni porozmawiać spokojnie o tych symbolach? Oczywiście zapłacę za prace, skoro już tam będziemy...

- Czemu nie... Skoro „przypadkiem” tu jesteś... Miejmy to już z głowy. **2**
- W zasadzie zmieniłem zdanie. Dziś nie pokazujesz mi się na oczy, jutro przychodzisz i płacisz za robotę, albo tracicie miecze. Masz czas do południa. Bywaj. **41**

28

- Bez zmian, od kiedy całkowicie ociemniała na lewe oko.
- Czyli jeszcze widzi.
- Tak... Jeszcze... Zazdrosne ci Cieniu tego braku wspomnień, może sam kiedyś miałeś dzieci...
- Może.
- Chcesz czegoś jeszcze?

- Już nic, bywaj. **64**
- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**
- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**
- Co z twoim ramieniem? **34**
- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

29

Kończycie prace wraz z nastaniem zmierzchu. Sarafin przyrządza prostą kolację mrużąc coś pod nosem. Czekasz cierpliwie aż skończy, po czym obaj spożywacie w milczeniu posiłek. Przez te wszystkie lata twojego pobytu w Megiddo, tylko kaleki kowal miał okazję widzieć, co skrywasz pod maską. Jednak, jak co wieczór, bardziej interesuje go strawa na talerzu, niż symbole pokrywające to, co niegdyś mógłbyś nazwać twarzą. Gdy kończycie jeść kowal pyta:

- Idziesz dziś do Gospelta?
- Tak, może dowiem się czegoś ciekawego o naszych dłużnikach. **70**
- Nie mam ochoty nigdzie się włóczyć, idę spać. **72**

30

- Zatem dziś nic tu po nas.

Z tymi słowami starzec odchodzi od stołu. Drugi z mężczyzn natychmiast podąża za nim, sprawiając wrażenie bardziej psa obronnego niż towarzysza podróży. Odprowadzasz ich wzrokiem, po czym podchodzisz do szynkwasu.

- I jak Cieniu? Zapłacili?
- Nie... Zapłaci jutro wieczorem...
- Podejrzone typy...
- Nie da się ukryć. Cóż, nic tu po mnie. Bywaj.
- Bywaj!

Opuszczasz karczmę i kierujesz się w stronę kuźni. Przystajesz jednak, gdy dostrzeżasz zbliżającego się z przeciwnej strony uliczki starca. Mężczyzna podchodzi i bez cienia zażenowania pyta:

- Widzę, że już wracasz. Może zatem pójdziemy do kuźni porozmawiać spokojnie o tych symbolach? Oczywiście zapłacę za prace, skoro już tam będziemy...

- Czemu nie... Skoro „przypadkiem” tu jesteś... Miejmy to już z głowy. **2**
- W zasadzie zmieniłem zdanie. Dziś nie pokazujesz mi się na oczy, jutro przychodzisz i płacisz za robotę, albo tracicie miecze. Masz czas do południa. Bywaj. **41**
- Słuchaj starcze! Daj mi spokój! Nic nie wiem o żadnych cholernych symbolach! Płacisz jutro za robotę, albo tracisz broń i wynosisz się z miasta. Nie mam ani nastroju, ani czasu na rozmowy o bzdurach! **13**

31

Ruszasz się wprost na napastnika, lecz w ostatniej chwili uskakujesz w bok. Mimo, iż jego pięść zahacza cię w ramię nie tracisz całkowicie równowagi. Nie mniej jednak siła ciosu była na tyle duża, żeby obrócić cię w miejscu. Stoisz teraz dokładnie naprzeciw wściekłego olbrzyma i już masz zamiar... Potężny, ponad pięciokilowy młot kowalski z impetem ciśnięty przez stojącego za tobą Sarafina sięga celu nim zdołałeś przedsięwziąć jakakolwiek akcję. Z roztrzaskanej twarzy olbrzyma obficie bucha krew, ty jednak nie tracisz ani chwili i podbiegasz ku stołowi wyszarpując z pochwy jeden z mieczy. Z dzikim okrzykiem zatapiasz ostrze w klatce piersiowej przeciwnika. Walka jest skończona...

Przejdź do paragrafu **55**

32

Postanawiasz odnaleźć rosnącego wędrowca, nim ten poważy się na kolejny atak. Jesteś bowiem pewny, iż nieznamy uważa cię za przyczynę swoich problemów i nie spocznie póki nie pomści swego towarzysza. Wątpisz, by po prostu opuścił Megiddo, zatem jedynym miejscem gdzie mógłby się obecnie ukrywać jest terytorium zamieszkiwane przez niepełnych. Chociaż to niebezpieczny obszar nie jest na szczęście całkowicie pozbawiony kontroli. Nie zwlekając ani chwili ruszasz na poszukiwania swego rodzaju zarządcy, czy też raczej władcy owych terenów tytułującego siebie mianem Apostoła...

Przejdź do wstępu w rozdziale „Niepełni” (nieodstępne w wersji demonstracyjnej)

33

Reakcja Rady jest dla ciebie niemałym zaskoczeniem. Nie dość, że zajmują się sprawą nocnej awantury natychmiast po Twojej wizycie, to w dodatku już po godzinie wezwany zostajesz na przesłuchanie. Stając przed całym gremium zastanawiasz się, co też skłoniło Radców do tak radykalnych działań, czyżby starzec był kimś ważnym? Twoje przypuszczenia szybko się potwierdzają, okazuje się bowiem, iż przed dwoma dniami do miasta dotarły listy gończe wybawione za starem oraz jego kompanem. Rzecz jasna nikt nie miał zamiaru fatygować się ich rozwieszaniem, teraz jednak sytuacja uległa zmianie: w sprawę wchodziła nagroda. Z racji

tego, iż ciało zbiega przypadło nie istnieją żadne dowody potwierdzające śmierć starca. W związku z tym masz udać się do pobliskiego miasta, Bater, by tam zaczerpnąć wieści. W zasadzie masz jedynie ustalić czy tajemnicze miecze mogą posłużyć jako dowód na śmierć starca. Jeśli tak, pozostaje ci jedynie inkasować nagrodę i rzecz jasna przekazać znaczną jej część dla Radnych, którzy łaskawie udzielili ci informacji. Wracając do kuźni decydujesz się:

Podporządkować się woli rady. **A**

Zignorować ich nakaz. **B**

A

Mimo wybitnie nieuczciwych warunków jesteś gotów je zaakceptować. Wolisz nie zadzierać z władzami. Poza tym każdy zastrzyk gotówki przyda się kuźni, może w końcu sprawicie sobie nowych miech oraz kilka innych narzędzi...

Przejdź do paragrafu **24**

B

Nie masz zamiaru pozwolić wykorzystywać się tej bandzie leniwych darmozjadów. W jednej z okolicznych wiosek mieszka twój dłużnik, tam przeczekaś kilka dni, po czym wrócisz i powiesz Radzie, że miecze to za mało by ktokolwiek uwierzył w śmierć starca. Przy odrobinie szczęścia nikt nigdy nie dowie się o tej małej zmianie planów...

Przejdź do paragrafu **16**

34

- Boli jak cholera.

- Pokaż.

Mężczyzna podwija rękaw ukazując prawe przedramię. Pokrywa je kilkanaście ropiejących, ciemnofioletowych guzków. Delikatnie naciskasz jeden z nich, natychmiast odpowiada ci ciche jęknięcie rozmówcy.

- Przyjdź jutro, razem z Sarafinem szybko się uwiniemy.

- Może jeszcze nie teraz... Czekam na nowy balsam...

- Mówisz tak od tygodni.

- Tu chodzi o moją rękę Cieniu! Nie pozbędę się jej tak po prostu z dnia na dzień.

- Twój wybór – odpierasz wzruszając ramionami.

- Wiem, wiem... Chcesz jeszcze czegoś?

- Niczego, bywaj. **64**

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**

- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**

- Jak Heter? **28**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

35

- Wiem, wiem, dopłacę za twoją fatygę rzemieślniku. Właściwie jak cię zwa?

- Nie musisz zaprzętać sobie głowy moim imieniem.

- Skoro tak mówisz... Zresztą nieważne, nieważne, chodźmy już. Zapłacę, a na miejscu zamienimy jeszcze kilka słówek...

- Dobrze... Jednak przygotuj swoją sakwę na spory wydatek, szukając was straciłem czas, którym mogłem poświęcić na inną pracę. **48**

- Zapłacisz jutro, dziś chce posiedzieć w karczmie. **37**

36

Pozbycie się ciała nie stanowi żadnego problemu, wszyscy przyzwyczajeni są do widoku zwłok niesionych w stronę murów i każdy wie, co to oznacza. Nie mniej jednak, co poniektórzy mimo wszystko wydają się nieco zdziwieni, czy też raczej rozczarowani tym, że tym razem widząc ciebie w tej ponurej roli. Dźwigając nieprzyjemnie zimnego trupa zastanawiasz się, czy nie lepiej byłoby pochować go na miejskim cmentarzu, niż wyrzucać poza obręb murów, na żer niepełnych. Teraz jest już niestety za późno na zmianę decyzji, pokonujesz ostatni kilkanaście metrów dzielących cię od schodów prowadzących na miejskie mury. Kilka minut później wracasz już do kuźni pozbawiony kłopotliwego ciężaru, choć czujesz jeszcze przenikający dłonie i ramiona chłód...

Przejdź do paragrafu **19**

37

- Nie chcę ci zatem przeszkadzać, spotkamy się ponownie jutro, po zmierzchu.

- Jak wolisz, bylebyś znów nie „zapomniał” o długu. **27**

- Kpisz starcze? Jeśli do jutrzejszego południa w kuźni nie zjawi się żaden z was, razem z pieniędzmi rzecz jasna, miecze są nasze. Potem możecie je oczywiście odkupić, po naszej cenie, do jutra. **30**

38

- Ach tak! Stół! Zupełnie o nim zapomniałem!

- Wspaniale...

- Zajmę się tym!

- Jak wszystkim... Doprawdy, masz tyle czasu, że powinieneś zacząć go sprzedawać. Wzbogaciłbyś się szybciej niż na stolarce.

- Po prostu wyleciało mi to z głowy.

- Pamiętałeś chociaż o kulach dla Sarafina? **5**

- Nie ważne, bywaj. **15**

39

- Nic nowego.

- Bywaj zatem. **64**

- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**

- Co z twoim ramieniem? **34**

- Jak Heter? **28**

- Ubiłeś targu z tym handlarzem? **71**

40

Wybiegasz na zewnątrz, odprowadzany krzykami Sarafina. Nawet na ulicy słyszysz przeraźliwe wołanie o pomoc, kowal wciąż żyje! Miotasz spojrzeniem po grupce gapiów, którzy wydają się teraz bardziej zainteresowani twoją twarzą niż szalejącym ogniem. W ułamku sekundy podejmujesz decyzję...

Rzucasz się do wnętrza kuźni na ratunek, przy odrobinie szczęścia masz szansę zarówno wyjść z tego cało jak i uratować Sarafina. **14**

Powoli zakładasz maskę, ukrywając swą twarz przez ciekawskimi spojrzeniami. Choć to tragiczne, to jest już za późno by ryzykować nadaremnie. Dwie śmierci wystarcza na dzisiejszy dzień... **3**

41

- W porządku, nie chcę kłopotów.
- Zapewne..
- Zjawie się jutro.
- Bywaj zatem.

Ruszasz w stronę kuźni nasłuchując przy tym czy aby nachalny starzec nie podążył za tobą. Na szczęście chyba mężczyzna zrozumiał, iż w pewnych sytuacjach lepiej dać za wygraną. Wracasz do kuźni i wciąż nieco poirytowany, lecz o wiele spokojniejszy udajesz się na wypoczynek. Kładąc się na posłaniu postanawiasz nie poświęcać już ani jednej myśli więcej na sprawę wędrowców. Będzie, co będzie. Z tą myślą zasypiasz twardym snem, musisz zebrać siły przed jutrzejszym dniem pełnym pracy...

Uzyskujesz Informację #9 przejdź do paragrafu **69**

42

Jeśli jesteś tu po raz pierwszy przejdź do części **A**, w przeciwnym razie pomiń ją i skup swoją uwagę na **B**.

A

Ponoć w czasach świetności miasta podobno karczma Gospelta była jednym z najlepszych lokali. Teraz jednak, jak wszystko w Megiddo, coraz szybciej ulegała nieuchronnemu biegowi czasu. Każdy kolejny karczmarz przybierał imię swego sławnego protoplasty, chociaż nikt z żyjących nie pamiętał już nawet jak wyglądał Gospelt. Nie chcąc tracić cennego czasu zaczynasz rozmowę:

- Wiesz coś o parze wędrowców? Przybyli chyba niedawno, to starzec i jego towarzysz, czy też raczej ochroniarz.
- Staruch i wojownik? Nie... Na pewno zapamiętałbym taką dwójkę... Chociaż ostatnio nie mam głowy do patrzenia po gębach.
- Znowu to samo?

Rozmówca kiwa twierdząco głową dotykając ostrożnie szczeki.

- Przyjdź w tym tygodniu, Sarafin może być zajęty, ale ja pewnie znajdę chwilę czasu i powyrywam ci kilka zębów.
- Macie ich tam już niezłą kolekcję. He, He... Wpadnij wieczorem, może się czegoś dowiem.
- Zobaczymy, bywaj.
- Bywaj, bywaj... Auu...

Przejdź do paragrafu **44**

B

Ruszasz w stronę Gospleta, ten jednak daje ci znać, iż nie dowiedział się niczego więcej. Bez słowa opuszczasz karczmę.

Przejdź do paragrafu **68**

43

Już z pewnej odległości dostrzegasz, iż coś jest nie tak. Drzwi, otwarte na oścież, wydają się być nieco wyłamane. Jak gdyby ktoś wypadł ze środka uderzając w nie przedtem z impetem. Przyśpieszasz kroku, chcąc rozwiać wątpliwości. Niestety, po przekroczeniu progu odkrywasz, iż miałeś rację. Podczas twojej nieobecności musiało dojść tutaj do starcia z podejrzanymi wędrowcami. Jeden z nich, starzec, leży bezwładnie na środku pomieszczenia z rozbitą głową. Podchodzisz ostrożnie, przyglądając się nieruchomemu ciału. Zauważasz, iż krew zdarzyła już skrzepnąć. Dotykasz ramienia mężczyzny dokładnie w chwili, gdy otwierają się drzwi prowadzące w głąb domu. Odskakujesz instynktownie do tyłu rozglądając się w poszukiwaniu jakiejś broni. Uspokajasz się jednak, gdy dostrzegasz Sarafina, który spoglądając na rannego pochmurnych głosem oznajmia:

- Nie żyje...

- A ten olbrzym?

- Uciekł, niestety... - kowal podchodzi do ciebie omijając zwłoki. – Wszystko szło całkiem nieźle, dopóki nie wspomniałem, że symbole zdobiące ich ostrza wydały ci się znajome. Wtedy staruch zaczął mnie wypytywać, kazałem mu zapłacić i iść precz.

- Mogłeś milczeć...

- Wiem, ale ten stary dureń mnie zdenerwował. Poza tym zaraz po tym jak kazałem mu się wynieść rzucił się na stół gdzie leżały miecze i rzucił oba temu olbrzymowi karząc uciekać. Sam też by wybiegł, gdyby nie moja pięść.

- Zabójczy cios...

- Fakt przesadziłem... Dostał w szczękę, aż coś chrupnęło, potem rąbnął łbem w podłogę i... Po nim. To przejezdny, więc zastanawiam się czy nie zgłosić tego radzie. W zasadzie czekałem na ciebie, w końcu to też w pewien sposób cię dotyczy...

- Nie ma sensu fatygować rady, i tak zawsze stwierdzają, że „nieszczęśliwe wypadki” ich nie interesują. Wieczorem wyrzucę ciało za mury. **36**

- Rady to raczej nie zainteresuje, ale chyba nie zaszkodzi tego zgłosić. W końcu masz rację, to jednak przejezdny... **26**

44

Po chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż może czegoś więcej dowiesz się u:

Kupca **18**

Stolarza **47**

Postanawiasz dać za wygraną i wrócić do kuźni **12**

45

Wraz z Sarafinem od rana czekacie na przybycie pary kłopotliwych klientów, ci zaś zjawiają się dopiero w okolicach południa dziwnie spokojni. Starzec płaci za naprawę i przeprasząc za kłopot pyta cię:

- Może znalazłbyś kilka chwil na rozmowę po zmierzchu? Zdaje sobie sprawę, że twój czas jest kosztowny.

Ostatni słowo zostało zaakcentowane, co sprawia, iż uśmiechasz się nieco. Odpierasz jednak znudzonym tonem:

- Zjaw się tu wieczorem, może znajdę chwilę czasu na pogawędkę. W końcu zapłaciłeś jednak za miecze...

Twój rozmówca uśmiecha się z wdzięcznością, po czym rusza ku wyjściu. Gdy obaj wędrowcy są już na, zewnątrz Sarafin strofuje cię półgłosem:

- Ja na twoim miejscu nie ufałbym tym przybyszom.

- Nie ufam im, po prostu chce jak najszybciej zamknąć tę sprawę.

- Twój wybór Cieniu, ale mimo wszystko uważaj.

- Na to możesz liczyć.

Po chwili wracacie do pracy, jednak przez kilka minut myślisz zarówno i dzisiejszym wieczorem jak i tajemniczych symbolach pokrywających ostrza... I twój twarz...

Przejdź do paragrafu **8**

46

Propozycja starca jest ci nawet na rękę, odzyskasz należność jeszcze dzisiaj a przy okazji może dowiesz się też czegoś ciekawego. Poza tym w razie ewentualnych kłopotów w pobliżu będzie Sarafin. Wiesz dobrze, iż chromy kowal wciąż potrafi władać orężem jak nikt inny w Megiddo, nie wyłączając ciebie.

Przejdź do paragrafu **51**

47

Jeśli jesteś tu po raz pierwszy przejdź do części **A**, w przeciwnym razie pomiń ją i skup swoją uwagę na **B**.

A

Warsztat stolarski jest skromny, ale wyposażony na tyle by sprostać skromnym potrzebą mieszkańców Megiddo oraz okolicznych wsi. Właśnie z powodu częstych wizyt ludzi spoza murów miasta stolarz należy do grona lepiej poinformowanych obywateli. Już od progu rzucasz mu pytanie:

- Widziałeś starca i barczystego mężczyznę? Ponoć niedawno przybyli do miasta...

- Nie widziałem ich, ale słyszałem, że podróżują pieszo. Czym ci podpadli Cieniu?

- Jeszcze niczym, póki co...

- Spóźniają się z odebraniem towaru i rzecz jasna zapłatą. **53**

- Spóźniają się z odebraniem towaru i rzecz jasna zapłatą. Ponadto chciałbym z nimi zamienić kilka słów, symbole na ich klingach wydają mi się znajome... **6**

B

Zamieniasz kilka słów z krzątającym się przy pracy stolarzem, lecz nie dowiadujesz się niczego nowego w interesującej cię sprawie. Postanawiasz zatem:

Wyjść (Przejdź do paragrafu **15**),
lub spytać:

- Co z naszym stołem? **38**

- Masz już kule dla Sarafina? **5**

48

Choć niechętnie, wychodzisz wraz z starcem i jego towarzyszem na zewnątrz. O ile wcześniej martwił cię jedynie brak zapłaty w terminie, o tyle teraz zaczynasz wątpić w szczerość intencji podejrzanej pary wędrowców. Pocieszasz się jednak myślą, iż w razie jakiś kłopotów możesz liczyć na wsparcie Sarafina. Chromy kowal na bliskich dystansach wciąż potrafi być śmiertelnie groźnym przeciwnikiem...

Przejdź do paragrafu **51**

49

Uskakujesz w bok, jednak przeciwnik okazuje się zaskakująco szybki. Jego cios momentalnie powala cię na podłogę. Czujesz, że chyba złamał ci parę żeber. Na szczęście dostrzegasz kątem oka jak Sarafin, dysząc przy tym wściekle, rusza ku napastnikowi dzierżąc oburącz swój kowalski młot. Niestety, w między czasie olbrzym dopada do stołu i wyszarpuje z pochew oba miecze. Jednym z nich ciska z całych sił w twoim kierunku. Ostrze gładko przesywa twą pierś. Czujesz potworny ból, próbujesz krzyczeć, lecz uniemożliwia ci to napływająca do ust krew. Charcząc przeciągle powoli tracisz ostrość widzenia. Słyszysz szcęk uderzającego o siebie metalu, nie jesteś jednak w stanie śledzić przebiegu walki. Powoli, wraz z krwią, wycieka z ciebie świadomość. Nie całe dziesięć minut później twoje pozbawione życia ciało zaczyna stygnąć...

Przykro mi, zginąłeś...

50

Chowasz starca pod murem miejskim. Grób jest płytki, jednak znajduje się na terenie miasta, więc niepełni nie powinni sprawiać problemów, szczególnie, iż zima już minęła. Na mogile stawiasz kilka kamieni, w tym jeden większy z niewyraźnie wyrytym „Tu spoczywa nieznanym wędrowiec”. Wiesz, że zrobiłaś dla starca wystarczająco dużo, a biorąc pod uwagę standardy Megiddo może nawet trochę przesadziłaś.

Teraz skupiasz swoją uwagę na olbrzymie, który z pewnością przebywa gdzieś w okolicy, najpewniej na terenie zamieszkanym przez niepełnych. Postanawiasz, iż nazajutrz poszukać swego rodzaju zarządcy owych terenów tytułującego się mianem Apostoła. Jeśli uzyskasz jego pomoc to niebezpieczeństwo samotnej wędrowki poza obrębem miasta znacznie zmaleje...

Uzyskujesz Informację **#31**

Przejdź do wstępu w rozdziale „Niepełni” (nieodstępne w wersji demonstracyjnej)

51

Gdy docieracie na miejsce czujesz się nieco spokojniejszy. Wchodzisz pierwszy, tuż za tobą podąża starzec, ostatni wchodzi jego ochroniarz. Cofasz się nieco w stronę kowadła i nerwowym głosem zaczynasz rozmowę:

- Dobrze, zatem jesteśmy. A teraz łaskawie zapłać...

- Spokojnie, na wszystko przyjdzie czas. – coś w głosie starca sprawia, iż instynktownie napinasz mięśnie, podczas gdy on kontynuuje tym samym, niepokojącym tonem. – Powiedz zatem, gdzie wcześniej widziałeś te symbole?

- Nie pamiętam... Przybyłem tutaj przed laty nie znając swej przeszłości, każdy stały mieszkaniec Megiddo może to potwierdzić.

- Ach tak... To wiele zmienia... Zatem w przeszłości mogłeś już gdzieś widzieć te symbole?

- Być może. Teraz jednak chciałbym zobaczyć zapłatę za pracę Sarafina. Dość już tych bredni...

- To nie są brednie!!! – nagły wrzask starca sprawia, iż odruchowo uskakujesz do tyłu chwytając najbliższą broń, jaką okazuje się sierp.

Widząc twoją reakcję rozmówca niemal wpada w panikę bełkocząc:

- Spokojnie, spokojnie... Po co te nerwy, hałas... Już dobrze... Tylko... To niezwykle rzadkie znaki, mało kto... Cokolwiek wie...

Nieskładną przemowę starca przerywa gwałtowny trzask otwieranych drzwi prowadzących do części mieszkalnej kuźni. Do pracowni wkracza Sarafin w jednej ręce dzierżąc ogarek, w drugiej naładowaną kuszę. Mężczyzna kładzie powoli źródło światła na stole i gotując się do strzału pyta powoli:

- Czego panowie sobie życzą?

Starzec natychmiast staje za swym towarzyszem schodząc z linii strzału i zupełnie spokojnym tonem oznajmia:

- Chciałem uiścić należność... Chyba jednak uczynię to jutro, w świetle dnia.

Z tymi słowami pośpiesznie opuszcza kuźnię, w ślad za nim podąża również milczący ochroniarz. Odprowadzasz ich wzrokiem, po czym zwracasz się do Sarafina:

- W zasadzie mogłeś strzelić...

- Taa... Chyba wyszlibyśmy na tym lepiej. W każdym razie dziś na pewno nie będę miał twardego snu. Nie wiadomo, co mogą przez noc uknuć ci popaprańcy. Czego w ogóle chcieli?

- Na pewno nie uiścić zapłatę. Ten olbrzym to jakiś ochroniarz, a stary chciał dowiedzieć się czegoś o tych symbolach.

- Z jego mieczy? Co niby miałbyś o tym wiedzieć?

- Rozmawiając ze stolarzem wspomniałem, że symbole na mieczach tych podróżnych wydają mi się znajome. A on trafił na starca i przy okazji ponaglenia do zapłaty wspomniał mu o tym.

- Hmm... Tak, faktycznie! Pamiętam, że w tej plataninie znaków kilka było znajomych, identyczne masz na twarzy.

- Dokładnie, ale lepiej żeby ten staruch się o tym nie dowiedział. Chyba, że zapłaci.

- Lepiej uważaj Cieniu. Nie wiadomo, do kogo taka informacją mogłaby dotrzeć. Spokoju nie kupisz za żadne pieniądze...

- Zobaczymy... Póki co: chodźmy spać.

Zamykasz drzwi wejściowe i udajesz się na spoczynek. Sarafin stwierdza, że posiedzi jeszcze trochę, na wszelki wypadek. Zgadzasz się wiedząc, iż taka „warta” przypomni chromemu kowalowi o czasach jego młodości. Nie znasz dokładnie jego historii, wiesz jedynie, że niegdyś żył z miecza i w swym fachu doszedł niemal do perfekcji. Szybko jednak odrzucasz zbędne myśli i układając się na posłaniu myślisz jedynie o tym, aby jak najszybciej zasnąć. Czujesz, że jutro czeka cię ciężki dzień...

Uzyskujesz Informację #10 przejdź do paragrafu 69

52

- Miałbyś to już z głowy, ale jak tam sobie chcesz.

- Jutro, dziś muszę jeszcze znaleźć tych wędrowców. Bywaj.

- Bywaj!

Wychodzisz. Przejdź do paragrafu **15**

53

- Dziś po robocie wybieram się do Gospelta, mogę zaciągnąć języka. Zresztą tobie też to radzę.
- Zobaczymy, bywaj.

Uzyskujesz Informację **#1**, przejdź do paragrafu **61**

54

- W porządku, jak wolisz. Wracamy do roboty.
Poprawiasz maskę i ruszasz ku palenisku. Wkrótce praca całkowicie odrywa twoje myśli od sprawy tajemniczych podróży...

Przejdź do paragrafu **29**

55

Okazuje się, iż również starzec poległ. Twój cios nie był nazbyt silny, ale widać nieszczęśnik był o wiele starszy i słabszy niż na to wyglądał. Decydujecie się z Sarafinem zgłosić sprawę Radzie, w końcu sprawa dotyczyła przyjezdnych. Na szczęście, zgodnie ze swym zwyczajem, instytucja teoretycznie sprawująca rządy w Megiddo nie zainteresowała się waszą sprawą. Pierwszy napotkany radca odpowiedział ci przysłowiową już w mieście regułą, iż „nieszczęśliwe wypadki to nie sprawa władz”. Wraz z kowalem chowacie zatem ciała, przy okazji odkrywając, iż sakwa starca wypełniona była jedynie drobnymi kamieniami, i sprzedajcie miecze najbliższej karawanie kupieckiej za w miarę uczciwą cenę. Wydaje się, iż kłopot został definitywnie rozwiązany....

Przejdź do paragrafu **59**

56

Bierzesz ze sobą kule i ruszasz do kuźni. Sarafin, jak to przewidywałeś, nie jest zadowolony widząc, co ze sobą przyniosłeś. Mamrocze niewyraźnie, abyś na razie położył „to cholerstwo” w kąt i pomógł mu z miechem. Praca okazuje się bardziej czasochłonna niż się tego spodziewałeś, nie chcesz jednak przerywać w połowie. Chyba nie uzyskasz już dziś więcej informacji na temat tajemniczych wędrowców...

Przejdź do paragrafu **29**

57

Praca idzie wam dziś wyjątkowo dobrze, już przed południem kończycie zaplanowane na ten czas zadania. Sarafin jest na tyle zadowolony, że przedłuża twoją przerwę o godzinę. Postanawiasz wykorzystać ten czas, aby:

Jeśli posiadasz Informację **#3** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na części **A**.

A

Udać się do karczmy Gospelta. **67**

Zaczekać w kuźni na wędrowców, może jednak zdecydują się uregulować należność... **58**

B

Udać się do karczmy Gospelta. **67**

Zaczekać w kuźni na wędrowców, może jednak zdecydują się uregulować należność... **58**

Zobaczyć czy kupiec ma już mapę okolicy. **23**

58

Cierpliwie wyczekujesz pojawienia się pary podejrzanych wędrowców. Nie mniej jednak mimo upływu czasu nic nie zwiastuje, iż zawitają dzisiaj z zapłatą. Jesteś głody i podenerwowany, przez tych podejrzanych wędrowców tracisz tylko swoją przerwę. Gdy niespodziewanie w drzwiach pojawia się starzec wydajesz z siebie jęknięcie ulgi. Tuż za nim do wnętrza wkracza jego muskularny towarzysz, wydając przy tym jakiś nieartykułowany dźwięk.

- Nie mamy w zwyczaju czekać na spóźniającymi się z zapłatą, więc zwiększenie kosztów naprawy w tym momencie nie powinno was dziwić – wypalasz na wstępie spoglądając z irytacją na starszego z przybyszy.

- Ach tak... – odpowiada ci lakonicznie starzec. – No cóż... Trudno, trudno...

Powolnym ruchem sięga do pasa odsupłując sakiewkę. Obrzucasz go czujnym spojrzeniem, po czym ruszasz ku stołowi, na którym spoczywają naprawione ostrza. W tym samym momencie do wnętrza kuźni wchodzi Sarafin. Kowal uśmiecha się na widok sakwy i beztrudno mówi:

- Widzisz Cieniu, jednak przyszli. A już mieliśmy sprzedać ich ostrza. Mogłeś nawet zostawić sobie jedno, wieczorem mógłbyś porównywać symbole.

- Zaiste – odpierasz nerwowo.

Na słowo „symbole” starszy z kłopotliwych klientów wydaje z siebie coś na kształt charknięcia i z nieskrywaną ciekawości pyta:

- Znasz symbole z naszych ostrzy? Wydają ci się znajome? Jak to możliwe?! Ach.. Czyżby... Ta maska...

- Martw się o zapłatę, nie o moją maskę! – odpierasz natychmiast, czując jak rośnie w tobie wściekłość.

Jednak rozmówca, nie zważając zupełnie na twe słowa, rusza na przód wyciągając dłonie w stronę twej maski. Bez chwili namysłu uderzasz go w twarz krzycząc:

- Łapy przy sobie stary durniu!

Reakcja jego towarzysza jest natychmiastowa. Olbrzym rzuca się na ciebie charcząc wściekle! Nie mając ani chwili do stracenia decydujesz się:

Sięgnąć po jeden z mieczy na stole za tobą **10**

Uskoczyć w bok, by nie znaleźć się plecami do ściany **49**

Rzucić się ku wyjściu wykorzystując gabaryty przeciwnika jako atut **31**

59

Istotnie, problem nie uiszczonej zapłaty został zażegnany, lecz niestety szybko zastąpił go inny, dziesięciokrotnie poważniejszy. Trzy tygodnie po dokonaniu sprzedaży mieczy do kuźni wkracza zbrojny oddział straży z Bater, pobliskiego miasta. Jego dowódca pyta cię ostro, czy

to ty sprzedałeś niedawno wędrownemu kupcowi dwa miecze z symbolami kapłańskimi. Wolisz nie kłamać i stwierdzasz:

- Tak, zostały po klientach, którzy nie uścili zapłaty.

To wyraźnie porusza rozmówcę, który streszcza ci cel swej wizyty. Dowiadujesz się, iż starzec był poszukiwanym zbiegiem, za którego wyznaczono sporą nagrodę. W jednym z pobliskich osad ktoś widział go jakieś dwa miesiące temu i zapamiętam jeden szczegół, a mianowicie owa dwa miecze, przez które miałaś tyle kłopotów. Szczegół ten nie był podany w liście gończym, zatem dowódca straży wysłał te informacje do stolicy, w międzyczasie zaś rozgłosił to wszystkim swoim podkomendnym. I tak, przez przypadek, jeden z nich zauważył ową broń na targu. Szybko ustalono, kto sprzedał je kupcowi i tak oto oddział ruszył do Megiddo, aby ująć podejrzanego - „pomocnika kowala w masce z zielonego szkła na twarzy”. Słyszając to opowiadasz mu swoje przejścia z wędrowcami, na co mężczyzna odpiera:

- W takim razie pokaż mi te ciała.

Spełniasz jego prośbę, po czym obaj udajecie się do Domu Kupieckiego, tylko tam bowiem można dostać w Megiddo inkaust i pergamin. Strażnik pisze dla ciebie list potwierdzający, iż to ty „schwyciłeś” zbiega i stwierdza:

- Idź z tym do mojego dowódcy w Bater, a otrzymasz zapłatę. Bywaj, nie mam zamiaru zostawiać z moimi ludźmi w tym przeklętym miejscu ani chwili dłużej.

Przejdź do paragrafu 56 w rozdziale „Miasto” (nieodstępne w wersji demonstracyjnej)

60

Ponownie ruszasz na poszukiwaniu wieści o parze wędrowców. Postanawiasz w pierwszej kolejności odwiedzić ponownie:

Dom Kupiecki **18**

Stolarza **47**

Karcznię Gospelta **11**

61

Wychodzisz od stolarza pewny tego, iż przed powrotem do kuźni będziesz musiał spróbować dowiedzieć się czegoś jeszcze. Kierujesz się zatem do:

Domu Kupieckiego **18**

Karczmy Gospelta **11**

62

Szybko docierasz do oberżysty i nie patrząc w stronę siedzącego nieopodal przybysza pytasz Gospelta:

- Dużo już wypić?

- Ani kropli! Siedzi tu już chyba przeszło godzinę, tak jak teraz, ta sama poza.

- Pewny siebie, albo idiota...

- Stawiałbym na to drugie, zupełnie nie reaguje na to, co się wokół niego dzieje, czeka chyba na tego starucha.

- W takim razie też chwilę zaczekam, na wszelki wypadek tutaj. **17**

- W porządku... Przysiadę się do niego, może ma na tyle rozumu żeby odpowiedzieć, kiedy zamierzają uścić należność. **21**

63

Bez chwili namysłu ponownie zanurzasz się w otchłań szalejącego żywiołu. Gryzący dym i wszechogarniający żar skutecznie ograniczają twoją widoczność do minimum. Z całych sił krzyczysz, próbując za wszelką cenę zlokalizować miejsce skąd przed momentem dobiegł cię wrzask Sarafina. Nagle czujesz silne uderzenie w pierś. Zataczasz się do tyłu, lecz nie upadasz, powstrzymany przez czyjeś silne ramiona. Wśród kłębowiska dymu dostrzegasz osmaloną twarz kowala, który odnalazł cię pierwszy.

Natychmiast ruszacie ku wyjściu rozpaczliwie próbując nie wdychać zabójczego dymu. Po kilku chwilach stoicie już na zewnątrz czując jak błogosławione, świeże powietrze wypełnia wasze płuca. Radość jednak szybko ustępuje miejsca rozpacz. Bezradny spoglądasz na łączywie pożerające kuźnię płomienie...

Przejdź do paragrafu **20**

64

Wychodząc od kupca dochodzisz do wniosku, iż teraz udasz się do:

Stolarza **47**

Karczmy Gospelta **11**

Wracasz do kuźni **12**

65

Po bezsennej nocy spędzonej u Gospelta udajesz się na miejsce pogorzeliiska. Patrząc na przepalone krokwie, resztki sprzętów zwalone ściany i walające się wszędzie popioły rozmyślasz nad tym, gdzie też może leżeć Sarafin. Przypuszczasz, iż pozostały po nim choćby kości...

Nie masz jednak ani sił, ani ochoty przeszukiwać ponurych resztek kuźni. Skupiasz się na przyczynie obecnego stanu rzeczy. Nie wydaje ci się, żeby pożar wybuchł tak gwałtownie z naturalnej przyczyny. Zdajesz sobie sprawę, iż warsztat został umyślnie podpalony, a sprawcą nie może być nikt inny jak olbrzym towarzyszący starcowi. Zaciskasz pięści myśląc o przekłętej parze wędrowców, którzy już od początku swego przybycia przysporzyli tobie i nieszczęsnemu Sarafinowi jedynie problemów...

Uzyskujesz Informację #12 przejdź do paragrafu **32**

66

- Zaciągnąłem nieco języka... Jednak póki co chyba niczego nowego się nie dowiem.
- Zostaw to już, jeśli się nie zgłoszą po prostu weźmiemy miecze jako zapłatę.

Wzruszasz ramionami i podchodzisz do paleniska zmieniając Sarafina przy miechu. Do końca dnia zostało jeszcze sporo czasu, a praca nie robi się sama...

Przejdź do paragrafu **29**

67

Rozmowa z karczmarzem wypełni większość twojej przerwy. Dyskutujecie o ostatnich wydarzeniach i zasłyszanych pogłoskach, starając się wymieniać przydatnymi informacjami.

W pewnym momencie Gospel pyta cię o wędrowców. Nie specjalnie chcesz drażyć ten temat, odpierasz zatem lakonicznie:

- Dziwni ludzie, ważne żeby tylko pofatygowali się z zapłatą...
- Ach tak... W każdym razie uważaj na nich...

Postanawiasz przekazać jeszcze coś z ubogiej listy dań oferowanej przez Gospelta, po czym wracasz do kuźni...

Przejdź do paragrafu **43**

68

Uzyskujesz Informację **#6**

Po chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż może czegoś więcej dowiesz się u:

Kupca **18**

Stolarza **47**

Postanawiasz dać za wygraną i wrócić do kuźni **12**

69

Wstajesz wcześniej niż zwykle, nie masz jednak zamiaru zbytnio zwlekać z opuszczeniem łóżka. Musisz dziś załatwić kilka spraw...

Jeśli posiadasz informację **#7** przejdź do paragrafu **33**

Jeśli posiadasz informację **#8** przejdź do paragrafu **57**

Jeśli posiadasz informację **#9** przejdź do paragrafu **9**

Jeśli posiadasz informację **#10** przejdź do paragrafu **45**

70

Po skończeniu kolacji udajesz się do karczmy Gospelta, mając nadzieję, iż dowiesz się czegoś nowego. Chociaż wewnątrz panuje już spory ruch, nie jest jeszcze tak tłoczno jak zazwyczaj o tej porze. Nie lubisz tutaj przychodzi, wiesz jednak, iż w Megiddo nie ma miejsca na odosobnienie. Jeśli nie utrzymujesz kontaktu z odpowiednimi ludźmi - nie przetrwasz zimy. Ruszasz ku Gospeltowi, zajętemu rozlewaniem kolejnych trunków. Karczmarz dostrzega cię i nie odrywając się od pracy wskazuje głową na jeden ze stoików. Spoglądasz we wskazanym kierunku i przystajesz na moment rozpoznając jednego z poszukiwanych wędrowców. Jest nim rośły mężczyzna, towarzysz starca, którego na próżno próbujesz odszukać wzrokiem. Nie chcąc tamować przejścia podchodzisz do:

Wędrowca. **21**

Szynkwasu. **62**

71

- Oczywiście – stwierdza z satysfakcją kupiec. – Wszystkie mapy przywiozą mi w następnej karawanie. Przyjdź kiedyś rzucić na nie okiem.

- Nie omieszka.

Uzyskujesz Informację **#3**

Wychodzisz **64**

Kontynuujesz rozmowę:

- Przypomniałeś sobie jeszcze jakieś szczegóły? **39**
- Kupili wtedy jeszcze coś? **22**
- Co z twoim ramieniem? **34**
- Jak Heter? **28**

72

Wstajesz od stołu i ruszasz do piwniczki, gdzie od lat sypiasz. Nie bacząc na otaczające cię ciemności schodzisz po stromych schodkach, odruchowo odkładając maskę na stoliku. Gdy jesteś już w swoim pośłaniu, czujesz napływ senności, to był ciężki dzień. Sprawa wędrowców nagle traci dla ciebie na znaczeniu, jeśli jutro nie odbiorą mieczy po prostu sprzedacie broń. A symbole... Cóż... W gruncie rzeczy sprawa ta nie jest aż tak ważna, abyś więcej zaprzętał nią sobie głowę. Zасыpiasz szybko twardym snem, musisz wypocząć przed kolejnym dniem pracy...

Uzyskujesz Informację **#8**, przejdź do paragrafu **69**

73

Wychodzisz od kupca, uzyskujesz Informację **#4**. Po chwili namysłu postanawiasz udać się do:

Stolarza **47**

Karczmy Gospelta **11**

Wracasz do kuźni **12**