Mikołaj Kołyszko

TAJEMNE OBLICZE ŚWIATA II

PIEKIELNY SZYFR

Gra książkowa

Copyright © by Mikołaj Kołyszko, 2011.

Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2019.

Autor: Mikołaj Kołyszko

Tytuł: Tajemne oblicze świata II Piekielny Szyfr

Grafiki: Martyna Szczykutowicz (okładka), Arkadiusz Ostrycharz [ilustracja po stronie tytułowej, dawna okładka wydania I i II, Urszula Michalska (autorka rysowanych ilustracji). Modelka na zdjęciu: Katarzyna Miłek

Korekta: Dominika Borkowska, Kamila Pokój

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

Testy: Beniamin Muszyński

Niniejsza publikacja nie może być modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie, dystrybucja bezpłatna na licencji freeware oraz druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Wszystkie cytaty z Biblii pochodzą z Biblii Tysiąclecia lub są własną próbą translatorską autora.

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa nieformalna)

www.masz–wybor.com.pl

wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Wydawca oficjalny:

Masz Wybór

Redaktor Naczelny:

Beniamin Muszyński

ul. Sadowa 13/34

38–500 Sanok

www.masz–wybor.com.pl

magazyn.masz.wybor@gmail.com

ISBN 978-83-951564-3-4

Wydanie IV

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje [stan na Lipiec 2019]**:**

Gry książkowe:

1. **Szklana Twarz**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
2. **Zaginiony**, Beniamin Muszyński. Horror.
3. **Tajemne Oblicze Świata**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
4. **Janek – Historia Małego Powstańca** [wersja I], Beniamin Muszyński, dr Maciej Słomczyński. Edukacyjna.
5. **Pokuta**, Beniamin Muszyński. Thriller.
6. **Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
7. **Tło**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
8. **Uwikłana**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
9. **Incydent**, Beniamin Muszyński. Horror.
10. **Przesyłka**, Michał Ślużyński. Fantastyka.
11. **Callista**, Przemysław Pociecha. Fantastyka/Baśń.
12. **Prywatne Śledztwo**, Beniamin Muszyński. Detektywistyczna/Historia alternatywna.
13. **Marsz Hańby**, Piotr Bąkowski. Fantastyka/Historia.
14. **Marcewo**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
15. **Plaga**, Beniamin Muszyński. Sensacja/Weird fiction.
16. **Wilcza Siostra**, Ewa Bednarek, Dominik Matusiak. Dark fantasy.
17. **Afrykański świt**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
18. **Za wszelką cenę**, Adam Jankowski. Katastroficzny.
19. **Pompeja**, Wojciech Kowalczyk. Wojenna.
20. **Ten Dom**, Agnieszka Wiatrowska. Horror.
21. **Chwała**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
22. **Ostatni kurs**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
23. **Dinara: Prastare szczyty**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
24. **Oni**, Beniamin Muszyński. Edukacyjna.
25. **Jestem**, Beniamin 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**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
31. **Skafander**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
32. **Akty (samo)zagłady człowieka (nad)wrażliwego**, Beniamin Muszyński. Weird fiction.

Inne:

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

We współpracy:

1. **Moja Mała Trylogia**, Beniamin Muszyński. Zbiór powieści [Political fiction, Weird fiction].
2. **Dziecięce koszmary i fantazje**, H. P. Lovecraft (tłum. Mikołaj Kołyszko, Radosław Jarosiński). Zbiór opowiadań [Weird fiction].

Mikołaj Kołyszko

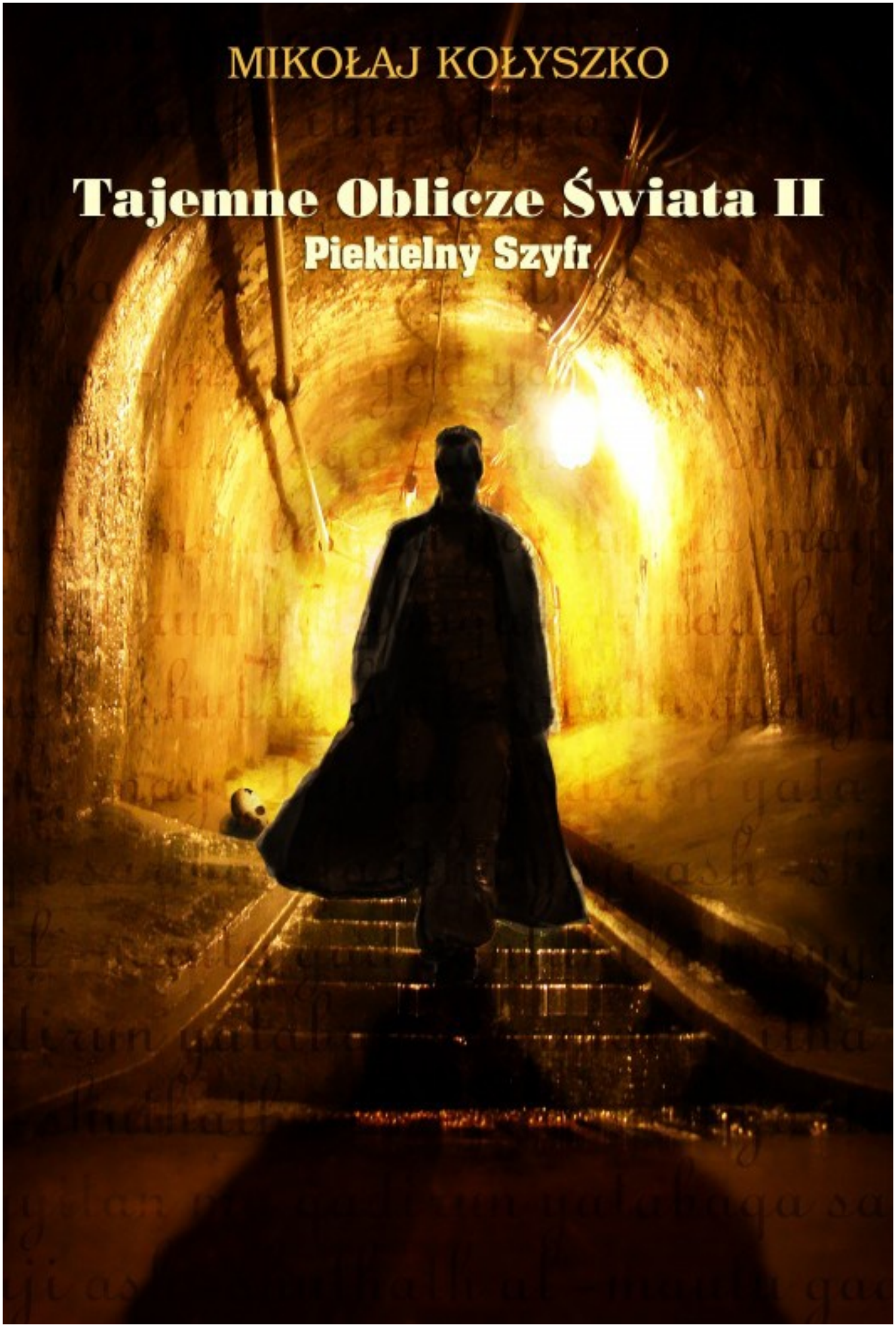
Tajemne Oblicze Świata II

Piekielny Szyfr

MIKOŁAJ KOŁYSZKO

Tajemne Oblicze Świata II

Piekielny Szyfr



Czcili, jak sami powiadali, Wielkich Dawnych Bogów, którzy żyli przed wiekami, kiedy to jeszcze nie było ludzi, a którzy przybyli do tego młodego świata prosto z nieba.[...] ich ciała zawierzyły swoje tajemnice pierwszemu człowiekowi podczas snu i on to stworzył kult, który nigdy nie zniknie.[...]

Czas ten [ich ponownego panowania] łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bogów; wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzucą wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczeć, zabijać i pławić się w radości. Wyzwoleni Starzy Bogowie nauczą ludzi jak krzyczeć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalną ekstazy i wolności.

H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu.*

I został strącony wielki Smok,
Wąż Starodawny,
który zwie się diabeł i szatan,
zwodzący całą zamieszkałą ziemię,
a z nim zostali strąceni jego aniołowie.

[...]

A gdy dobiegnie tysiąc lat,
z więzienia swego szatan zostanie zwolniony.
I wyjdzie by omamić narody.

św. Jan, *Apokalipsa.*

Słynne święto saturnaliów wypadało w grudniu, ostatnim miesiącu roku rzymskiego, i powszechnie uważano, że zostało ono ustanowione dla upamiętnienia wesołego panowania Saturna, boga siewów i rolnictwa, który w bardzo dawnych czasach zamieszkiwał ziemię [...] [...] nauczył ich uprawiać rolę [...] Jego panowanie było bajecznym Złotym Wiekiem. [...] Nie znano niewolnictwa i własności prywatnej, wszyscy posiadali wszystko wspólnie. Dobry bóg i dobrotliwy król zniknął nagle, ale pamięć jego przetrwała przez stulecia, ku jego czci wznoszono świątynie – a wiele gór i wzniesień italskich nazwano jego imieniem. Jedna tylko smuga cienia kładła się na jasne legendy o jego panowaniu: ***ołtarze jego podobno splamione były krwią ludzkich ofiar...***

J. G. Frazer, *Złota Gałąź.*

Spis treści:

Przedmowa autora 11

Wstęp 15

Karta postaci 18

Paragraf 1 19

Historia Necronomiconu 131

I Wstęp 132

II Narodziny mitu 133

III Wielość Necronomiconów 138

IV Podsumowanie 143

V Bibliografia 144

Przedmowa autora [do wydania III, które ukazało się w druku dzięki dobrej woli i wsparciu użytkowników serwisu www.wspieram.to]

W roku 2009, starając się trzymać jakkolwiek w garści, pisałem drugą część *Tajemnych Oblicz Świata II*. To był naprawdę cholernie trudny etap mojego życia.

Po otrzymaniu wielu maili z prośbami, by napisać kontynuację *Tajemnych Oblicz Świata*, wiedziałem, że będę musiał to zrobić. Kiedyś. Zawsze pojawiały się ważniejsze problemy, którymi musiałem się szybko zająć (studia i egzaminy, zmiany mieszkań, jakiś małe burze w życiu osobistym). Ostatecznie *Tajemne Oblicze Świata II* napisałem w roku 2009, mając na to naprawdę niewiele czasu. W porozumieniu z *Anturu* zadeklarowałem się stworzyć tę część na konwent Avangarda 2009. Czasu na to było mniej niż 2 miesiące, a na głowie miałem jeszcze sesję, praktyki dziennikarskie (oczywiście bezpłatne), gównianą pracę (kolportacja ulotek) i jak się po krótkim czasie okazało, także zerwanie zaręczyn, zmianę miejsca zamieszkania, a nawet chwilowy brak „własnego" dachu na głową (pomieszkiwałem wówczas u moich przyjaciół, kimając w ich salonie na łóżku polowym). Był to bardzo gorący okres w moim życiu. Zanim się zorientowałem, do końca mojego deadline'u zostały 2 tygodnie.

Napisanie tej książki nie było tak „niemożliwą misją", jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka, ponieważ koncepcję II części od dawna miałem w głowie - wystarczyło ją przelać na papier. Niemniej... nie pamiętam dokładnie, czy wówczas był to ten okres, gdy w porozumieniu z ex–narzeczoną stwierdziłem, że wyniosę się do znajomych (czyt. nie mogliśmy ze sobą już wytrzymać w jednym mieszkaniu), czy przeniosłem się już do nowego lokum i odkryłem, że funkcjonowanie w nim latem jest niemal niemożliwe (strych przerobiony na mieszkanie na Nowej Hucie; w wynajmowanym przeze mnie pokoju o wielkości 6m2 temperatura latem w ciągu dnia przekraczała 50 stopni Celsjusza). Tak czy siak moi przyjaciele wyjechali, zostawili kota i swoje mieszkanie pod moją opieką. Nie było lepszej możliwości, by skończyć pisać *Tajemne Oblicze Świata II*.

Pisałem w transie twórczym w różnych interwałach czasowych, czasem po 14 godzin, kładłem się spać na kilka, wstawałem i od razu wracałem do pracy. Broda rosła mi jak pustelnikowi, żywiłem się papierosami i zbieraniną dziwnych wegetariańskich rzeczy, które miałem w zapasach, a przez mały wypadek (przy wskakiwaniu na parapet w celu oddania się głupiemu i już nieaktualnemu nałogowi tytoniowemu) została mi na plecach gruba blizna

– nie ukrywam, że uważam ją za miłą pamiątkę tego niezwykle intensywnego okresu w moim życiu.

Fabułę tworzyłem na podstawie moich dziwnych wizji, lektury książek religioznawczych, niesamowitych kursów dra hab. Szyjewskiego (obecnie profesora) oraz cholernie, cholernie niepokojących i diabelnie pasjonujących kursów dra Sikory (obecnie dra hab. i dyrektora Instytut Religioznawstwa UJ). Prezentowany w książce świat zyskał kolejny wymiar, który związany był z moimi przeżyciami i przemyśleniami. W TOŚ cz. I czytelnik poznawał życie wielu ludzi, do których bardziej pasowało określenie „skrzywdzeni" niż „dobrzy" lub „źli". Mógł różnie na te postacie reagować, ale nie było wśród nich istot, które z natury krzywdziły, wykorzystując nawet szlachetne usposobienie swojej ofiary - szczerze mówiąc, do roku 2006 nie wierzyłem nawet, że takie postacie mogą istnieć; uważałem, że postrzeganie kogokolwiek w ten sposób jest tylko aberracją poznawczą pogrążonego w niewiedzy umysłu. Wierzyłem, że nawet, gdy ktoś nie jest dla nas fair, to zachowując postawę asertywną i otwartą, można zmienić jego zachowanie, i że tak należy postępować z ludźmi, zawsze. Kolejną lekcją jaką dostałem od życia (a była to naprawdę mocna lekcja) była ta, że się myliłem. Ta zasada sprawdza się w 90% przypadków, ale te 10% będą cholernie trudne do zapomnienia... Dość powiedzieć, że po raz pierwszy poczułem, co to znaczy naprawdę bać się o swoje życie, egzystować w ciągłym napięciu i doznać zdrady, która nie jest objawem czyjeś słabości, a bezwzględnego wyrachowania, zagrażającego nie tylko mi, ale także bliskim. Te doświadczenia zostały na wielu symbolicznych płaszczyznach zilustrowane w drugiej części *Tajemnych Oblicz Świata*.

Po raz pierwszy także w pracy nad książką pomogło mi tak wiele osób. Była to pierwsza książka zilustrowana dziełem Arkadiusza *Ariusa* Ostrycharza, w jej redakcji pomagała m.in. Kamila Pokój (obecnie pracująca profesjonalnie jako recenzentka w wyd. *Czarna Owca* i właścicielka sklepu *Wegarnia*), a techniczną poprawność gałęzi fabularnych sprawdził Zbigniew Tenerowicz.

Pierwsza wersja *Tajemnych Oblicz Świata II* była jedną z nagród w nieoficjalnym konkursie zorganizowanym przez *Anturu* na konwencie Avangarda. Gratuluję osobie, która ją zdobyła, aczkolwiek nie ukrywam, że ze względu na liczbę błędów i całkowity brak pracy ze strony wydawcy nad jej redakcją z wręczenia tej nagrody nie do końca jestem dumny. **Obiecuję, że jeśli zgłosi się do mnie jej właściciel, wymienię mu ją na wersję wydrukowaną i porządnie zredagowaną**. Kolejna wersja, przy której redakcji pomogła mi już Kamila, była

drukowana na domowej drukarce i sprzedawana za pośrednictwem allegro (zgodnie z umową z *Anturu* – on miał je formalnie wydawać po załatwieniu u siebie wszystkich formalności), a także w jednym przypadku sprzedana... za dwa piwa w pubie znajomemu marynarzowi - obecnie już wiem, że ten egzemplarz przepłynął z nim calutką kulę ziemską, aczkolwiek nie pamiętam, na którym oceanie jej czytelnik dotarł do pozytywnego zakończenia książki. Bootlegi *TOŚII* tak pięknie się sprzedawały na allegro, że za pozyskane przez nie fundusze mogłem zapijać gorzkie wspomnienia nieudanych zaręczyn w chojnickich pubach przez cały lipiec 2009 r. W międzyczasie *Anturu* „dopełnił formalności" i przejął „ciężar wydawania" *Tajemnych*... już jako ebooka w postaci statycznego PDFu... i dalej historia potoczyła się tak, jak pisaliśmy w artykule *O tym jak firma Anturu chciał zrobić rewolucję* w szóstym numerze *Masz Wybór*. W telegraficznym skrócie: wydawca Andrzej ebooki sprzedawał, pieniędzy pisarzom nie przesyłał (choć dostałem 25 zł, kiedy przyłapałem go bezpośrednio na kradzieży zysków ze sprzedaży dwóch egz. ustawionych w ramach transakcji monitorowanej...) i tak przez rok nie tylko *Tajemne Oblicze Świata*, ale i m.in. *Szklana Twarz* pracowały na tego oszusta. Choć ten czas nie był dla nas całkowicie niekorzystny, ponieważ wtedy ukazały się bardzo przychylne recenzje mojego dzieła na portalu *Przy Kominku* oraz nieistniejącej już stronie paragrafy.prv.pl prowadzonej przez *Jaczu*, który napisał najpiękniejsze słowa, jakie przeczytałem na tamtym etapie swojego życia: *Te 139 paragrafów, z których gra się składa, zapamiętam na całe życie. Widać, że autor czerpał z wielu źródeł literackich i historycznych, dzięki czemu powstała niesamowita przygoda.*

Dostawałem maile z podziękowaniami, z prośbą o napisanie trzeciej części, choć nie tyle, co po opublikowaniu pierwszej. Dostałem także jedną wiadomość od bardzo niezadowolonego czytelnika, który stwierdził, że poziom trudności tej części jest zdecydowanie za wysoki. Cóż... w *TOŚII* gracz schodzi do piekielnego świata podziemnego, wejść do niego jest łatwo, ale wyjść – zdecydowanie trudniej. Gdyby ta część była prosta, w moim odczuciu nie byłaby prawdziwa i nie pokrywałaby się z jedną najmroczniejszych sennych wizji, które mnie nawiedziły.

Kiedy mieliśmy już pewność, że *Anturu* jest oszustem i że nie zamierza nigdy przesłać należnych nam wynagrodzeń, podjęliśmy decyzję o zerwaniu z nim pracy, założeniu Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru i opublikowaniu naszych książek za darmo – bardziej niż na pieniądzach zależało nam na czytelnikach. Kiedy odnowione wydanie drugiej części

Tajemnych... miało swoją premierę, padł rekord odwiedzalności naszej witryny. To naprawdę cudowne uczucie, gdy wiesz, że czytują Cię tysiące!

Po pięciu latach od napisania tej książki ukazuje się ona w druku, ponownie zredagowana oraz z nową okładką. Dzięki Wam i dzięki Jackowi Gołębiowskiemu z wydawnictwa *Gindie*. Dziękuję to znów za mało, znów brakuje mi słów. Zamiast banałów, powiem tak: jeśli wszystkie te złe doświadczenia w moim życiu były niezbędne, by ta książka mogła powstać i zostać wydrukowana, to warto było przez nie przejść, dla Was.

Mikołaj Kołyszko

Wstęp

Witaj, drogi Badaczu!

Oddaję Ci dzieło, którego spisanie kosztowało mnie wiele... Mam nadzieję, że przygoda i prawdy w nim zawarte uraczą Twój umysł i odkryją przed Tobą fakty wzbogacające Twą duszę. Jeśli masz jakieś wątpliwości, co zrobić z wizualizującym się przed Tobą tekstem, posłuchaj mych wskazówek.

Oto pierwsza. Książka, którą masz przed sobą, nie jest zwykłą mini-powieścią czy opowiadaniem. Nie czytaj go od pierwszej do ostatniej strony, lecz od numeru do numeru. Na końcu każdego z nich zostajesz obarczony ciężarem decyzji, która wpłynie na Twą dalszą historię i albo zaprowadzi Cię do szczęśliwego końca, albo na zatracenie. Książka ta ma niejedno zakończenie.

Druga wskazówka. Nie czytasz opowieści o jakimś obcym człowieku, nie jesteś tu widzem... To książka o Tobie, Ty podejmujesz decyzję, Ty ponosisz ich konsekwencje, Ty odkrywasz tajemne prawdy ukryte gdzieś w mroku...

Trzecia wskazówka. By zacząć tę grę, musi Twój umysł odrzucić na chwilę swą cielesną powłokę i wcielić się w człowieka, który żyje w świecie przeze mnie przedstawionym. Od teraz tym człowiekiem jesteś Ty i Ty w nim żyjesz.

Czwarta wskazówka. Karta postaci (znajduje się na stronie przed pierwszym paragrafem) może być Ci bardzo użyteczna. Na niej jest miejsce, gdzie możesz wpisywać znalezione w czasie gry przedmioty. Nie jest ich dużo, czasem w ogóle ich nie ma, lecz jeśli natrafisz na coś niezwykłego - może uratować Ci skórę w dalszej podróży. Bacz, byś nie zapomniał wpisać przedmiotu, który znajdziesz, gdyż przez to czekać Cię może płacz i zgrzytanie zębów. Z tyłu karty masz też napisane słowa Punkty Mocy, a pod nimi kilka kresek. Za każdym razem, gdy użyjesz swych zdolności, skreśl tyle kresek, ile PM (Punktów Mocy) winieneś odjąć.

Piąta wskazówka. Choć w tę grę możesz grać na komputerze, zastanów się, czy to jest to, czego chcesz. Książka emanuje własną magią, książkę można zabrać wszędzie. Czytając książkę, można przenieść się do innego świata, nawet gdy tkwimy w tłumie ludzi.

Mało jest fikcji w moim dziele. Informacje w nim zawarte pochodzą z wiedzy przeze mnie nabytej. Studiuję nauki tajemne i wiedzę o religiach wszelaką, stąd możesz być pewien, że niewiele tu moich wymysłów. Gdy skończysz grę i wierzyć mi nie będziesz - napisz (magazyn.masz.wybor@gmail.com), a polecę Ci dzieła, gdzie prawdy, o których mówię, zostały opisane lub podeślę któreś z moich żakowskich opracowań, gdzie w skrócie dziwne zjawiska opisuję i podaję informacje, w jakich księgach przeczytać możesz o tych dziwach.

Kimże jest Twój awatar? Jego tajemnicę możesz poznać, czytając część pierwszą *Tajemnych Oblicz Świata*. Paragraf trzycyfrowy jest bramą do Piekielnego Szyfru.

Jeśli z jakiś powodów nie pamiętasz, co było w części pierwszej, to znajdziesz tu przypomnienie. Jeśli nie chcesz czytać części pierwszej - znajdziesz tu parę ważnych informacji (tracisz jednakże magię całej serii).

Pracowałeś w firmie komputerowej *Jaldabaoth*. Dni ciągnęły się dzień za dniem. Pewnego zimnego poranka znalazłeś na progu swojego domu dziwny list zapowiadający Ci, że poznasz prawdę. Gdy jechałeś do pracy dostałeś ataku świadomości - uderzyła Cię bolesna tożsamość i tragedie życiowe ludzkich istot otaczających Cię dookoła. Gdy miałeś okazję, pomogłeś jednej z nich - sprawiłeś, że ojciec pedofil (któremu trudno byłoby udowodnić cokolwiek w sądzie) zaprzestał swego niecnego procederu. Niestety moc uderzała w Ciebie coraz mocniej i mocniej. Byłeś na granicy szaleństwa i dostrzegałeś w ludziach dookoła demony. Uciekałeś przed jednym z nich; znalazłeś na chwilę schronienie w kościele, jednakże tam kapłan nakazał Ci wyrzeczenie się Twojego bolesnego daru (Ty zaś mimowolnie poznałeś jego tożsamość będącą świadectwem patologii celibatu). Wybiegłeś z świątyni, ale ochronił Cię Starzec, ucząc, czym jest moc szamańska. Nie wyrzekłeś się jej, gdy miałeś ku temu sposobność. Zgodziłeś się na przejście inicjacji szamańskiej.

Za pomocą narkotycznej (a zarazem śmiertelnie trującej) rośliny - bielunia - udałeś się w podróż do pewnego świata podziemnego. Tam dwie olbrzymie siostry (jednooczna i jednoręka) sprawdziły, czy naprawdę potrafisz współczuć ludziom, czy ich tragedie nie przepływają Tobie przez palce. Skierowały Cię do miejsca, gdzie miała nastąpić pełnia przeistoczenia... Przeszedłeś okrutny rytuał inicjacji... pełen tortur i niewysłowionej boleści... Nauczyłeś się panować nad mocą; nie w pełni, ale nie pozwalasz jej uderzać tak samowolnie, jak dotychczas to robiła.

Minęło parę lat... (przejdź do paragrafu 1)

KARTA POSTACI

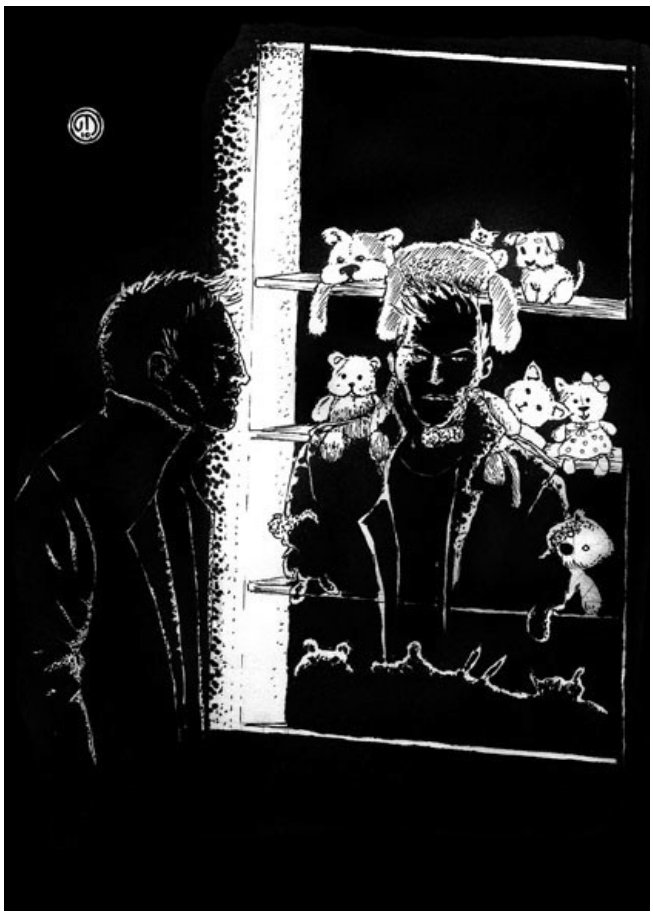
Punkty Mocy:

I I I I I I I

Księga Liczb:

Ekwipunek:

1



Idąc przez miasto, zobaczyłeś swoje odbicie w witrynie sklepowej. Znów zmarszczyłeś brwi, robisz to nieświadomie. *Duchu niespokojny.* Zmartwiony facet, a za szybą wystawową rząd uśmiechniętych pluszaków. *Consistentia opositorum.* Zimny wiatr owiał Twoją twarz, mimowolnie zacisnąłeś dłonie. Podejrzliwie spojrzałeś w stronę, z której przybył. Jest ciepły, czerwcowy dzień, skąd, w tym prawie letnim skwarze, pocałunek północy?

Tłum ludzi - studentów, turystów, pracowników, idących coś zjeść w czasie przerwy obiadowej. Ogarnęło Cię nieprzyjemne uczucie na wspomnienie „ataku świadomości" sprzed kilku lat. *Zdradził... zabił... zgwałcił... okradła... porwała...oszukał... głód... nędza... nienawiść... W*rażenie podobne do zatrucia pokarmowego.

Moc. Udało Ci się. Okiełznałeś to, co wydobywało się z Twojego wnętrza. Zbytnia świadomość mogła przyprawić Cię o szaleństwo, ale znalazłeś w sobie wyłącznik, umiesz jej nie dopuścić. Uwalniasz to, kiedy chcesz. Posiadasz dar czytania w myślach, pamięci i tożsamości każdego napotkanego człowieka.

Po incydencie w firmie zostałeś zwolniony, ale to Cię nie martwi. Z Twoją zdolnością masz ułatwiony start w każdej osiągalnej pracy. Szybko rozpoznajesz niewerbalizowane zastrzeżenia każdego klienta czy współpracownika.

Kilkakrotnie zmieniałeś firmy. Z jednej strony dlatego, że mogłeś wybierać coraz lepiej opłacane stanowiska, z drugiej zaś, na ćwiczenie swojej zdolności potrzebowałeś więcej dni wolnego, niż umożliwiałby Ci to urlop na żądanie. Gdy moc w Tobie wzrastała, zaczynała pulsować, by po krótkim okresie nieprzerwanego wzrostu szybko eksplodować - nie ostrzegała i nie interesowały ją współczesne konwenanse.

Starzec zawsze puka do Twych drzwi po dniu, w którym musiałeś się zwolnić, wieczorem. Nie dzwonisz do niego, nie nawołujesz go - on wie. Pomaga Ci skanalizować w konstruktywny sposób moc. Ona jest niczym rwący strumień, ale Ty uczysz się zmieniać jej tor. W ten sposób sięga tam, gdzie tego chcesz.

Nauczyłeś się odczytywać ludzkie myśli.

Nauczyłeś się odczytywać ludzką tożsamość.

Nauczyłeś się rozgrzewać swoje ciało tak, by przetrwać ekstremalnie niskie temperatury.

Ogień i rozżarzone przedmioty nie krzywdzą Cię, przynajmniej przez kilka pierwszych sekund kontaktu.

Najdziwniejsze, że WIESZ, że ktoś Cię obserwuje, oprócz Starca, w trakcie praktyk mocy. Twój mistrz nigdy nie wydawał się tym zaniepokojony. Kiedyś wskazałeś palcem na cień w kącie, gdzie czaił się ON. Starzec tylko się uśmiechnął i skinął uspokajająco dłonią.

– Kiedyś będzie musiał mnie zastąpić. To twój prawdziwy przewodnik. Nie możesz zgłębić jego tożsamości. Musisz ją odnaleźć.

Na przekór słowom Starca użyłeś kiedyś mocy, by poznać jego tożsamość, jego istotę. Zobaczyłeś czarną, nieskrystalizowaną płynną masę. Przeraziła Cię, ale czułeś, że to dopiero zasłona. On jest w środku. Trudno Ci opisać uczucie, gdy przedłużenie Twej świadomości starało się dotknąć go. Był niczym... bliźniacza tożsamość. I wszystko rozmywało się i znikało, jakby kąt go pochłaniał.

Ostatnie miejsce w jakim pracowałeś, przed owym niszczącym, ale i wzmacniającym, przeżyciem, to księgarnia „Anne obet". Kto by pomyślał, że jako zwykły sprzedawca możesz dobić do średniej krajowej i zdobyć czterdziestoprocentową zniżkę na książki? Idealnie, miałeś na wyciągnięcie ręki wiele interesujących pozycji. Złodziei wyczuwałeś od razu - nie mieli szans i w końcu zaczęli omijać Twoją księgarnię.

Wtem rozpoczęło się pulsowanie. Pociemniało Ci w oczach. Czułeś krew huczącą w skroniach. Poinformowałeś dyrekcję o odejściu i udałeś się do domu.

Zgrzyt zamka, gdy zamykałeś za sobą drzwi, brzmiał jak wybawienie. Zacząłeś medytować - wiedziałeś, że tego dnia nie zaśniesz. Noc przeleciała niczym czarny ptak kraczący przerażeniem. Świt był jak krew rozlewająca się po horyzoncie. Południe zdawało się być wysuszające niczym bezkresna pustynia. Przyszedł wieczór, by spić krew wytryskającą ze zranionego nieba. Nikt nie stał w drzwiach. Dlaczego? Poczucie suchości

w ustach było tak silne, że Twój język zaczął Cię drażnić. Chętnie odciąłbyś go i wyrzucił gdzieś w kąt. Obłęd świecił w Twoich oczach, przywodząc na myśl krwawe księżyce w nocach mordu.

Poszedłeś do kuchni napić się wody. Odkręciłeś kran, wylała się z niego jasnoczerwona ciecz. Strasznie chciałeś pić, pragnienie było zbyt silne. Zanurzyłeś w niej szklankę. Napełniła się całkowicie. Orzeźwiający łyk przepłynął przez gardło raz, potem drugi i trzeci. Ponownie spojrzałeś na kubek. Była w nim zwykła woda. Zwykła?

Trzeba coś zrobić. Tym razem musisz sobie poradzić bez Starca. Jeszcze raz spojrzałeś w kąt, gdzie przed chwilą chciałeś cisnąć swój język...

Jest tam... Twoja bliźniacza dusza. Czujesz, że Cię przywołuje. Nie wiesz, na ile możesz jej ufać. Starzec nie bał się jej. Uśmiechał się, gdy na nią patrzyłeś.

Idziesz w jej stronę. – **8**

Nie ufasz jej, czekasz na Starca, nieważne jak długo by nie przychodził. – **6**

2

Nie, tu nie ma mojego przewodnika. To byłoby zbyt banalne.

Okrążasz cały ten wspaniały krajobraz i idziesz dalej. Za lasem rozciąga się długi aż po horyzont step.

Idę tędy. – **57**

Chyba jednak się pomyliłem. Wracam. – **40**

3

Nieufnie patrzysz na stworzenie, które zaraz może utonąć. Chociaż pysk żmii nie wyraża żadnych emocji, dałbyś głowę, że bije z niego przerażenie, rozpacz i błaganie o pomoc.

Dość! Rzucam się, żeby uratować to zwierzę. – **7**

Obserwuję je bardzo uważnie. – **24**

4

Orlica rzuca się w Twoją stronę. Robisz unik i padasz na ziemię. Odwracasz się błyskawicznie, gotowy do odparcia ataku.

Widzisz, jak ptak dzielnie walczy ze żmiją, która najwidoczniej była za Twymi plecami. Gad rzuca się jeszcze chwilę, ale orlica z głośnym chrzęstem wyrywa mu głowę. Rzuca ją Tobie pod stopy.

– Tak, masz rację. Ja jestem twoją przewodniczką. Wykazałeś się wielką odwagą, determinacją i ambicją, wchodząc aż tutaj. Jesteś z siebie dumny i powinieneś być.

– Ta żmija śledziła cię, od kiedy pojawiłeś się na tym świecie. Długo na ciebie czyhała. Jeszcze chwilę i byś zginął. Spójrz teraz.

Orlica chwyta głowę żmii w jeden ze swych szponów i dziobem odrywa górną część czaszki. W środku dostrzegasz mózg tego stworzenia... i coś niezwykłego. Diament.

– Weź go. To skuteczne antidotum na truciznę. Musiała mieć ten szlachetny kamień w sobie, inaczej zdechłaby od plugastwa sączącego się w jej żyłach. Jeśli poczujesz w sobie jad – użyj go.

Dopisz 11 do swojej Karty Liczb.

– Jeśli będziesz mnie potrzebować, wiedz, iż potrafię przywołać burzę i gromy. Jestem dobrym szpiegiem w każdym świecie, poza światem podziemnym. To zła wiadomość dla ciebie, bo niebawem będziesz tam zmierzał. Mój wzrok jest doskonały i mało co umyka mej uwadze. Bywam przydatna w walce, ale nie z każdym wrogiem. Jestem rozsądna i uderzam tylko wtedy, kiedy mam szansę wygrać.

– Musimy już lecieć. Czas nie jest teraz twoim przyjacielem. Jesteś gotów?

Najpierw powiedz mi czemu zamknęłaś pieczarę. – **16**

Tak, jestem gotów. – **12**

5

– Ha, ha! Jagody zaczną szybko gnić, sok z nich będzie fermentować. Skoro taki jest Twój pomysł, to będziemy musieli się pogodzić z niesprawiedliwością wyrodnej Matki Natury.

Przejdź do **19**.

6

Wołanie z kąta było coraz silniejsze. W końcu zaczęło przypominać coś podobnego do pisku lub skomlenia. Czułeś, że wariujesz, słabniesz. Ściany zaczęły pocić się krwią, podłoga delikatnie falować. Suchość w ustach... nie można jej niczym zaspokoić. Język stał się drażniąco wijącym wężem. Zaczął sięgać Ci do gardła... Chce Cię udusić! Nie! Nie możesz tego więcej znieść. Chwyciłeś nóż i zacząłeś wycinać paskudztwo. Ból oszałamiał cień, ale jakby sycił i wzmacniał Twoje szaleństwo. Smak krwi napełniał Twe usta, aż zacząłeś się nią krztusić. Odkaszlnąłeś i ciąłeś dalej, w amoku połykając pewną części czerwonej posoki. Po chwili chwyciły Cię torsje. Krew pomieszana z sokami żołądkowymi parzyła Twą ranę. Ciąłeś dalej, aż w końcu mogłeś wyrwać to świństwo z ust. Rzuciłeś plugastwo w kąt. Zapadła cisza, jakby umierający oddał ostatni dech. Czułeś, jak *bliźniacza dusza z kąta* cofnęła się niczym fala wracająca do morza, a na jej miejsce pojawiła się nowa, silniejsza... lecz wrogo do Ciebie nastawiona... To ta, która swą siłą chce Cię zabrać do nieznającego światła serca oceanów. Z kąta rozpłynęła się równomiernie ciemność, obejmując całe pomieszczenie. Jest złowroga, przeklęta, plugawa... ale i ponętna, płynąca czernią rozkoszy, pochłaniającej bez końca... Odczuwasz czyjś uśmiech... uśmiech rozpościerający się zbyt szeroko, by mógł należeć do jakiejkolwiek ziemskiej istoty.

Dziwny posmak pojawił się w powietrzu. Poczułeś jak kubki smakowe przekazują Ci informacje... Ale zaraz, przecież odciąłeś sobie język. Skąd więc to cierpko-kwaśne, ale i bardzo słodkie wrażenie rozpływające się po podniebieniu?

– Oto twoje *axis mundi*, Miłości Moje. – Ujrzałeś z boku na krześle przygotowaną linę... z pętlą... typową dla szubienicznego sznura. Kto to zrobił? Ty? Czy ona?... skąd wiesz,

że to ona? – Oto ja, twoja Jedyna Mictecacihuatl. – Czujesz, jak echo sygnalizuje też inne imiona: *Marzanna*, *Rosmerta*, *Sedna*, *Hel*, *Ereszkigal*...

Smak pozostawał w ustach. To o wiele gorsze słyszeć smak, gdyż on nie gaśnie tak szybko jak dźwięk.

Przyciąga Cię widok tej liny. Nie panujesz nad sobą. Czujesz wielką, bolesną przyjemność, gdy dotykasz kawałka lepkiego, białego, niesamowicie mocnego (choć wyglądającego na delikatny) kawałka sznura. Pętla jest należycie przygotowana, elipsoidalna.

Przyjemność, która chce krzyczeć, rośnie przez łzy rozpaczy. W tym momencie widzisz kątem oka, jak coś jasnego wychodzi z rogu. Spoglądasz w tamtą stronę...

Wyłania się postać... bez ubrania, bez włosów, bez skóry, bez mięśni, bez krwi, bez narządów... zbudowana z samych kości. Ludzka, o kusząco szerokich biodrach, przystrojona ciemnymi, sowimi piórami. Ponętny oddech nocy, który od niej bił, nigdy wcześniej nie był tak kuszący. Już wiesz, że jej pragniesz. Nigdy nie była tak podniecająca. Bierzesz krzesło i ustawiasz je na środku pokoju. Wchodzisz na nie - masz wysoki sufit w mieszkaniu. Musiałeś stanąć na palcach, żeby sprawnie przywiązać linę do lampy. Gotowe. Spojrzałeś raz jeszcze na nią - podniecenie zaczęło diametralnie wzrastać. Pociągnąłeś linę, żeby zobaczyć, czy dobrze się trzyma. Zesztywniała. Nałożyłeś pętlę na szyję. Rozkosz rozlała się po Twoim ciele i duszy. ONA weszła na krzesło, dotknęła Cię, przytuliliście się do siebie. Miłosny uścisk połączył Was, zmysłowe kołysanie w całości owładnęło Tobą. Krzesło skakało od jednej pary nóg do drugiej, niczym huśtawka, aż nagle odskoczyło z impetem... i w całej okazałości widziałeś to, co się z Tobą teraz działo... Rozpacz nad rozpaczami, ciemność nad ciemnościami... zgroza... zgroza wymieszana z rozkoszą, krzykiem, płaczem i zgrzytaniem zębów...

Przejdź do **23**.

7

Podchodzisz do rzeki, by szybko się w niej zanurzyć. Najpierw po kolana, wkrótce po pas... Musisz iść jeszcze dalej, aby uratować to niewinne stworzenie. Nurt jest mocny, ale nie

jest w stanie Cię przewrócić. Woda sięga aż do klatki piersiowej, ale nic nie wskazuje na to, by bród miał okazać się głębszy. Żmija jest już bardzo blisko, masz ją na wyciągnięcie ręki. Jej łeb znów agonalnie zanurzył się pod powierzchnią wody. Łapiesz jej oślizgłe ciało i już masz ją podnieść wyżej ocalając ją od utonięcia... Ale wtem gryzie Cię w przedramię, prosto w żyłę... Czujesz jak piekący jad natychmiastowo łączy się z Twoim krwiobiegiem.

Patrzysz na nią zdumiony... Dlaczego?

Jad paraliżuje rękę - wypuszczasz węża. On szybko odpływa dalej; Ty zaś musisz dojść do brzegu, inaczej utoniesz. Czujesz, że jesteś teraz zbyt słaby, by przejść przez bród na drugą stronę. Brzeg, z którego przyszedłeś, jest bliżej.

Byle do lądu, krok za krokiem. Rękę trzymasz pod powierzchnią wody w nadziei, że choć trochę trucizny zostanie wypłukane.

Padasz na piasek, ledwo nabierasz powietrza w płuca, Twe ciało dygocze. Obraz zaczyna mętnieć przed oczyma. Podciągasz się wyżej, by Twoje nogi nie dotykały wody. Ciężko Ci z klatką piersiową i twarzą przyduszonymi do ziemi. Odwracasz się.

Gdy to robiłeś, przez chwilę zobaczyłeś sprawczynię Twojego nieszczęścia zerkającą spośród trzcin. Jej oczy ani drgnęły, jej język akurat wyszedł posmakować powietrze niosące informację o Twojej zgubie. Ledwo łapiąc tchu, spoglądasz na rzekę. Widzisz, jak przemienia się na Twoich oczach...

Regularne zagięcia powierzchni wody zaczynają twardnieć, konsolidować się, przybierając kształt łusek. Nurt zamiera, zmieniając barwę z błękitnej na szarą. Wtem zaczyna jakby pełzać, niczym ciało ogromnego węża. Głośne sunięcie po ziemi nie zostawia wątpliwości – przemieszcza się. Słyszysz, jak zakręca w Twoją stroną... Przerażające syczenie tuż obok ostrzega o wielkim niebezpieczeństwie. Czujesz odrażający zapach zgniłych ryb i morowego powietrza. Ostatkiem sił obracasz się na bok i dostrzegasz tuż przed sobą głowę gigantycznego węża. Jego oczy są nieruchome, język wciąż na nowo wyłania się z paszczy, smakując Twoje cierpienie:

– Sssss.... Ha ha ha! Mój ty dzielny zbawco, mój ty obrońco, mój przyjacielu... Sssss.... Ha ha ha! Pomyślałeś, że jestem niewinna... Czemu? A czemuż to? Skąd taki pogląd? Skąd taki pomysł? Nie przyjrzałeś mi się dokładnie, nie wiedziałeś w jaki sposób, i dlaczego, znalazłam się w tym wodnym nurcie... Sssss...Hha ha ha! Może, gdybyś przyjrzał się uważnie, albo przez chwilę zastanowił, zobaczyłbyś, że jak na nieporadne zwierzę dość długo się topię? Ssssss... Ha ha ha! Gdybyś przyjrzał się moim nozdrzom, zobaczyłbyś, że

zamykają się pod powierzchnią wody, przy każdym zanurzeniu ... Sssss... Ha ha ha! A jeśli już tak rwiesz się do ratowania, czemu nie zabezpieczyłeś sobie wpierw rąk, żebym nie mogła ich kąsać? A nawet jeśli byś je zabezpieczył, to skąd na takiej głębokości miałbyś pewność, że nie zaatakuję twej szyi czy twoich skroni?

Posłuchaj teraz lekcji, którą odebrał pewien mistrz* wierzący *w drogę łączącą niebo z ziemią*:

Przechodził on nad sadzawką, nie pożądając już żadnych bogactw, żyjąc prostotą, która miała mu wskazać drogę do jedności.

Wówczas w sadzawce zobaczył topiącą się żmiję. Wiedział, że ta lada moment umrze, jeśli jej nie pomoże. Rzekł więc do niej:

– Żmijo uratuję cię, możesz mieć jeszcze tyle życia przed sobą, nie powinnaś umierać.

Żmija na to odparła:

– Dobrze, ratuj mnie, ale nie mogę obiecać, że cię nie ukąszę; zresztą pewnie tak zrobię, gdyż taka jest moja natura.

– Być może, ale wierzę jednak, że tego nie zrobisz. Moi mistrzowie nauczali: „Kto pełen jest doskonałego Te, ten podobny jest do nowonarodzonego. Jadowite owady i żmije nie ukąszą go, dzikie zwierzęta na niego nie napadają, drapieżne ptaki nie atakują go..."

Żmija nie pozwoliła mu dokończyć.

– Być może – powiedziała – ale ja jestem przerażona, nie działam i nie myślę logicznie w takich chwilach. Postępuję zgodnie z moją instynktowną naturą. Dotyk oznacza dla mnie zagrożenie. My, żmije, nie tulimy się do siebie, gdy się boimy, moi rodzice nie głaskali mnie po głowie, jak byłam mała i ja nie głaskałabym swoich dzieci. Jedynie gdy się kocham, jestem w stanie czuć przyjemność z dotyku kochanka, ale to i tak trwa tylko przez chwilę. Ty zaś nie wyglądasz jak mój kochanek, więc twój dotyk jest dla mnie równie przerażający jak każdy inny. Nie do końca wiem też, czym jest twoje „Te", ale jeśli ma coś wspólnego przyczyną wszelkiej rzeczy, to wykreowało ono mnie taką, jaką chciała natura.

– Mimo to uratuję cię. Ofiarowuję dobro twej istocie, nie możesz mnie skrzywdzić, to byłoby niesprawiedliwe.

Wziął ją w swoje dłonie i wyrwał błogosławionemu, ale i przeklętemu, żywiołowi wodnemu. Ona błyskawicznie ukąsiła go w ramię. Jej kły jadowe zatopiły się głęboko, a trucizna w jego ciele rozlała się obficie.

Umierając, zasmucony starzec zdążył zapytać tylko: „Dlaczego?".

– Gdyż taka jest moja natura – odparła i odpełzła w dal.

Rozumiesz Moje Jedności? Czas na dalszą podróż.

Wpisz 3 do swojej Karty Liczb.

Paszcza węża rozwiera się tak szeroko, że bez problemu jest w stanie pochłonąć Ciebie. Widzisz piekielnie mroczno–czerwoną otchłań jego trzewi. Nie masz sił się ruszyć, leżysz bezwładnie, czekając na koniec. Twój oddech świszczy coraz szybciej. Wąż chwyta Cię w paszczę i zaczyna bardzo powoli połykać. Znajdujesz się coraz głębiej w jego środku... Śmieszne, ale czujesz, że to dopiero początek, a nie koniec tej męczarni. Zanikają w Tobie myśli...

Przejdź do paragrafu **67**.

[* Lao–Tsy, *Tao Te Ching. Drogi Cnoty Księga*, s 26. Wydanie tajemniczo przetłumaczone przez osobę kryjącą się pod inicjałami L.Z., bez podania nazwy wydawnictwa i daty wydania. Podana jest jedynie informacja, że jest to tłumaczenie z wydania rosyjskiego: Lao–tsy, *TAO–TE–KING* [w:] Y*an–Chin–Shun – „Drewnekitajskij filosof Lao–tsy i jego uczenje"*, Izdatelstwo Akademii Nauk SSSR Moskwa–Leningrad 1950; s. 115–159. Wydaje mi się dość prawdopodobne, że tłumaczenia dokonał ezoteryk Leszek Żądło, gdyż w swojej książce *Regresing* posługuje się cytatem z tego tekstu i można w jego myśli odnaleźć wpływy z taoizmu (choć z drugiej strony koncepcje, które on sam przedstawia, są tak synkretyczne, a czasem pomieszane tak dziwnie, że najprawdopodobniej można w nich odnajdywać głównie oddziaływanie szaleństwa).]

8

Wstajesz z trudem i ruszasz w jego stronę. Gdy zbliżasz się do rogu pokoju, czujesz jak Twoje nogi trzęsą się i oblewa Cię zimny pot. Tak, czujesz lęk... Ale przed czym? Przecież... przecież nie czujesz w nim wrogości. Czego się lękasz? Serce poczęło Ci walić tak mocno, iż jego huk odbija się echem w Twych uszach.

Dochodzisz do kąta. Widzisz czarną, połyskującą ciecz, która kurczy się i rozszerza w takt bicia Twojego serca. Gdy spoglądasz w nią, widzisz, jak odbija światło... jak lustro. Nachylasz się, by przyjrzeć się bliżej... Jest tam Twoje odbicie... To jak patrzenie na siebie w kubku bajecznie czarnej kawy. Wydajesz się półmartwy z przerażenia.

Nagle ciecz wyskakuje do góry, uderzając prosto w Twe nozdrza i usta, wlewa się w całe Twoje ciało, pozbawia oddechu. Kolejne uderzenie wbija Twe oczy w głąb czaszki i przedostaje się do uszu. Odruchowo próbujesz zetrzeć TO z twarzy, ale nie możesz. Czujesz, jak pokrywa Ci ręce i rozchodzi się coraz dalej.

Ciecz rytmicznie się na (i w) Tobie rozszerza, wysyłając informację:

– Witaj moja bliźniacza duszo... Tylko inwazyjnie mogę cię otworzyć na mnie. Jesteśmy jednym...

Czujesz, jak żołądek próbuje wyrzucić „intruza", ale ten jakby go uspokoił i Twój organizm przestaje reagować...

Widzisz i czujesz ciemność ogarniającą świat dookoła... Czujesz, jak Twoje ciało unosi się i odlatuje gdzieś w dal... Wszystko dookoła jest tak czarne jak fragment nocnego nieba pomiędzy gwiazdami... A może właśnie to jest to? ...

Czujesz, jak pędzisz przez przestworza, i nagle dostrzegasz bardzo jasne ciało przed sobą. Rośnie w tempie proporcjonalnym do prędkości Twego zbliżania się. Oślepia Cię...

Gdy przyzwyczajasz się do światłości, dostrzegasz coraz więcej szczegółów. Lecisz w jej stronę i gwałtownie uderzasz w piaszczystą ziemię.

Zdumiewająco szybko dochodzisz do siebie. Widzisz rzekę. Czujesz zapach wilgotnych kamieni i słyszysz ostry szum wody. Naprzeciwko Ciebie oznaczony jest bród. Mógłbyś po nim przejść, ale widzisz pływającą w wodzie żmiję... Wygląda, jakby się topiła... Łeb rozpaczliwe zanurza się raz po raz pod wodę, gdy ciało próbuje utrzymać się na powierzchni.

Co robisz?

Biegnę ją ratować, zaraz może utonąć. – **7**

Przyglądam jej się uważnie, może być groźna, lepiej, żeby ona utonęła, niż ja miał zginąć. – **3**

Rzucasz w nią kamieniem, aby ją zabić bądź przepłoszyć. – **27**

9

Zanim zdążył Cię dotknąć, został powalony przez brunatne, wielkie cielsko, które wystrzeliło spod ziemi. Błyskawicznie się podniósł i uciekł, krzycząc z przerażenia.

Niedźwiedź odwraca się w Twoją stronę.

– W jego ustach był jad. Gdyby cię nimi dotknął, trucizna wniknęłaby w twoją jaźń. Bez odtrutki byłbyś już własnością pana tych podziemi. Uważaj na siebie. – Niedźwiedź wchodzi w kamienny grunt, wtapiając się w niego stopniowo, aż znika zupełnie.

Jesteś teraz sam w tej jaskini. Ty i drzewo. Zauważasz, że na jego korze jest wypalony kształt *ręki*. Dziwny widok.

Na drzewie rosną wspaniale wyglądające jabłka. Ich smak mógłby ukoić Twoje nerwy. Kosztujesz je?

Tak. – **47**

Nie. – **44**

10

Odpowiadasz mu szczerze. Zaczynasz mówić o zaginionym Starcu, o dziwnych dokumentach, jakie znalazłeś w jego w chatce, o jakimś domniemanym zagrożeniu i wyścigu z czasem.

Szybko zauważasz, że on w ogóle nie słucha. Patrzy i potakuje głową, ale robi to w sposób losowy i bezmyślny.

Pytasz:

– *A co ty tu robisz, kolego?* – **37**

11

Starasz się maksymalnie skupić tylko na jednym sensorycznym wrażeniu - wzroku. Wszystko dookoła ustaje, niknie. Uważnie obserwujesz gada. Pojawia się na powierzchni i, jakby targnięty nurtem, opada pod powierzchnię. Z trudem się podnosi i potem znów opada.

To wszystko. Nie dostrzegasz więcej żadnego szczegółu.

Decydujesz się ostatecznie pomóc stworzeniu. – 7

Rzucasz w niego kamieniem, aby go zabić bądź przepłoszyć. – 27

12

Dosiadasz tego potężnego zwierzęcia. Pisklę patrzy przerażone na matkę, jakby wiedziało, że ona planuje odlecieć. Ta delikatnie głaszcze je dziobem i po chwili karmi zawartością swojego żołądka.

Teraz już możecie lecieć. Orlica zeskakuje ze skał z Tobą na plecach i uderza powietrze potężnymi skrzydłami.

Skrzydła biją coraz szybciej... i szybciej... Krajobraz mknie pod Tobą. Kiedy przelatujecie przez kolejne białe obłoki robi się przeraźliwie zimno.

Uderzenia skrzydeł współgrają z wibracją przemieszczającego się krajobrazu. Są coraz szybsze... i szybsze.... i szybsze... buM, bUM, BUM, BUCH!

Dopisz 13 do swojej Karty Liczb.

Przejdź do 67.

13

Gdy otwierałeś oczy, zaskoczył Cię długi krzyk, dobywający się z Twojego gardła. Czujesz się koszmarnie... Nieczysty, przesiąknięty poczuciem winy, jakbyś zrobił coś okropnego. Masz ochotę zwinąć się kłębek i płakać. Podnosisz się z trudem; rozglądasz po pomieszczeniu, w którym jesteś. Leżysz na łóżku obok Starca... Oddycha - czyli żyje. Ma podłączoną kroplówkę. Ktoś nie dał mu umrzeć. Czyżby Anna?

Drzwi się otwierają i wchodzi ona. Na jej twarzy maluje się zmartwienie.

– Żyjesz. Jesteś. To dobrze.

To chyba ostatnie słowa, których byś się po niej spodziewał.

– Zaraz przyniosę ci coś do picia i do jedzenia. Opadłeś z sił. Myślałam, że cię tracę. – Jesteś w szoku.

Odmiana Anny nie jest w stanie poprawić Ci nastroju. Wyszła. Czujesz się przygnębiony. Co to wszystko znaczy? Co tak naprawdę nadciąga?

Musisz pozbierać myśli. Zasiadasz do medytacji. Skupiasz się na wszystkim, co przeżyłeś, ale jesteś zbyt rozbity, by ułożyć z tego jakąś całość. Postanawiasz nie myśleć, poczekać na wizję.

... Czujesz się błogo... bezpiecznie... czujesz, że jest szansa...

...pojawia się bardzo mglisty rozmazany obraz...

...przedstawia kobietę, cudowną na wielu płaszczyznach „dobra" i „piękna"...

Jest nadzieja...

Kolejna część „Tajemnych Oblicz Świata" wciąż jest tworzona. Nie wyrzucaj swojej Karty Liczb. Numery do niej wpisane będą potrzebne w części trzeciej.

14

Podchodzisz śmiało do niedźwiedzia. Jesteś na odległości kilkunastu kroków. Jeszcze Ciebie nie zauważył.

Czas to zmienić.

– Ty jesteś moim przewodnikiem! – odzywasz się pełnym mocy głosem.

Niedźwiedź odwraca się w Twoją stronę... Jego ryk był jeszcze głośniejszy niż wszystkie poprzednie; echo niesie go po całym lesie. Bestia stanęła na tylnych łapach i znów zaryczała.

Co robisz?

Nie mogło być tragiczniejszej pomyłki – uciekam! – **40**

Stoję nieruchomo i patrzę bestii prosto w oczy. Mam jeszcze czas na ewentualną ucieczkę. – **79**

15

Starasz się maksymalnie skupić tylko i wyłącznie na jednym wrażeniu sensorycznym - wzroku. Wszystko dookoła ustaje, niknie. Uważnie obserwujesz gada.

Pojawia się na powierzchni i, jakby targnięty nurtem, opada pod powierzchnię. Z trudem się podnosi i znów opada.

Uświadamiasz sobie, co jest dziwnego w całym obrazie tej sytuacji. Ten szczegół jest ledwo widoczny, ale udało się go wychwycić. Nozdrza zwierzęcia! Gdy zwierzę się zanurza, zamykają się, po czym otwierają po wynurzeniu. Ono się nie topi, nic złego mu się nie dzieje.

Mimo to kroczysz na pomoc żmii. – **7**

Rzucasz w nią kamieniem, aby ją zabić bądź przepłoszyć. – **27**

16

– Przebywa tam Wąż Starodawny, odwieczny wróg. Został strącony onegdaj z otchłani kosmosu. Skaził wszelkie życie i dalej w swym plugastwie próbuje to zrobić jeszcze dotkliwiej. Jest zbyt potężny, nie byłabym w stanie go pokonać. Mogłam jedynie zatrzymać go na chwilę, aby nie omamił i ciebie.

– Nie mamy więcej czasu! Wsiadaj czym prędzej na mój grzbiet.

Przejdź do **12**.

17

– Starzec? Poszedł do diabła. – Śmieje się. – Nie, ja nie żartuję. Naprawdę poszedł do totalnego skurwiela, co jak się wbije w pozostały astral, to ma go jak dresiarz dziewicę. Jeszcze jeden dzionek i dziadek kipnie w kalendarz. Jego dusza chyba tam ugrzęzła, bo przekonywał mnie, że poradzi sobie w sześć godzin (maksymalnie!). Wiesz, ile go już nie ma? Ponad dwa dni! Jutro z rana wypadnie trzeci. Wtedy to dziadek już na pewno nie wróci i, co tu dużo mówić, spłonie (czy tam zamarznie, bo różnie mówią) w piekle. Nie radzę tam iść, malutki. Olej to, dziadzio nie powróci. Tak, On, *czekający na gwiazdy*, *zstępujący z gwiazd* czy tam *tańczący z gwiazdami*, będzie trzymał ten niezły rozpierdol w garści i nie każdemu to się spodoba, a wielu padnie. Tyle, że to, kurwa, nieuniknione, jak nieunikniony był Hitler, Stalin, Ted Bundy, Kuba Rozpierdoluwacz i inne miłe postacie z jego szufladki. – Zaciąga się głęboko papierosem. Robi to jakby z bólem i przymusem, zaś wydycha z ulgą. Dym zakręcił się dokoła niej niczym wąż chcący ją udusić. – Jeśli jednak wybierzesz zejście do smoka... 100 zł, trochę twojej mocy dla mnie i kropla krwi. Ty mi płacisz, ja cię wysyłam, ustalamy czas w jaki tam wszystko załatwiasz, wracasz i do widzenia. Położę cię obok dziadka. Leży w pokoju naprzeciwko... Zajmuje mi miejsce dla gości. To jak? Ubijamy targu? Ja jestem jedyną drogą do tego świata... Jedyną drogą, z której jest powrót. *Ja jestem drogą, prawdą i życiem*. Ha ha ha! Jestem śmiercią, którą można cofnąć, jeśli sobie poradzisz z panem tamtejszych podziemi. Moja cena nie jest zbyt wysoka, jak na to, co ci umożliwiam, nie obniżę jej - już i tak jestem prawie instytucją charytatywną. Jeśli mi nie ufasz, możesz wybrać bilet w jedną stronę – wyskocz na głowę z balkonu, roztrzaskaj sobie łeb o bruk. On

bardzo pragnie wciągnąć moc twojej duszy przy twym ostatnim wydechu, niczym lelki kozodoje z Dunwich. Wykorzysta śmierć, żeby tobą zawładnąć i już cię nie wypuści.

Co robisz?

Lepsza śmierć niż zaufanie wiedźmie – wyskakujesz na ulicę z trzeciego piętra, aby zginąć. – **78**

Idę z nią na układ. Oddaję odrobinę mocy [odejmij jeden Punkt Mocy], *pozwalam zabrać sobie kroplę krwi i płacę stówę.* – **70**

Rezygnuję. Starzec sam wpakował się w to bagno, mnie nie musi wciągać. – **32**

18

Zdejmujesz z pleców przewiązane poroże i rzucasz przed niego.

– Dossskonale. To jeszcze za mało, ale w ssssam raz na początek. Sssss... Jessstem ssskąpy, przyznaję to bez ogródek. Jessssstem także uczciwy. Za to co mi daszszsz, uzyssssskaszszsz ssssłoną zapłatę. Będzieszszsz mógł korzyssstać z mojej mocy zawsze, gdy będę ją miał. A moc ma jest ogromna, niessskończona wręcz. Nie będziesz odczuwał żadnego wyczerpania, gdy będziesz korzyssstać ze sssswych szszszamańskich umiejętności. Chcę złota. Jessst tylko jeden ssspossssób, jak uzyskać je w tym śśświecie. Musssiszszsz dokonać transssssubstancjacji za pomocą krwi. To co maszszsz zrobić, to podejść do orlego gniazda. Dossssłownie za chwilę wykluje się z niego pisssssklę. Urwiesz mu głowę i krwią sssspryskasz jedno z jaj. Przemieni się w metal, który tak pożądam. Zło–to. Ssss... Przynieśśśśśsieszszsz mi je, a ja obiecuję ci do końca moich...sss... bądź twoich... sss... dni... ssss... do woli korzyssssstać z mojej mocy.

Gotów? Idź więc do orlego gniazzzda.

Wpisz 19 do swojej Karty Liczb.

Przejdź do **50**.

19

– Tak. Masz rację. Prawa przyrody są brutalne. Jedz do syta i umykaj. Niestety, to nie ja jestem twoim przewodnikiem. On czeka na ciebie w pieczarze na górze. Będziesz musiał się nieźle napocić, by do niego trafić. Nie zwlekaj dłużej.

Pszczoły błyskawicznie atakują Ciebie. Żądlą rozpaczliwie, same padając po każdym ciosie. Aura śmierci zdaje się roztaczać nad tym niebiańskim obszarem.

Biegnij! Biegnij szybciej! Wtedy uda Ci się zgubić ten bolesny, szaleńczy pościg.

Przejdź do **40**.

20

Tam gdzie jest bór, tam gdzie obfitość, tam powinien być mój Przewodnik. Dochodzisz do polany i dostrzegasz przy wejściu morze dojrzałych jagód. Są tak soczyste, że aż uginają się na swoich małych gałązkach. Dookoła czujesz zapach ściółki, wilgoci, świerku, sosny... i miodu. Oszałamiająco słodkich zapach. Nagle do Twych uszu dociera ryk... ciszej zaś wściekłe brzęczenie. Czy na pewno tu jest Twój przewodnik?

Tak. Smakuję jagód i idę skosztować miodu. Tam gdzie ryk, tam też powinien być mój przewodnik. – **55**

Nie. Tam gdzie ryk, tam będzie czaić się niebezpieczeństwo. Idę w stronę polany. – **30**

Nie, tutaj go nie ma. Wracam. – **40**

21

Z miejsca, do którego miałeś właśnie wyruszyć, „wypływa” ławica ryb. Poruszają się w powietrzu tak, jakby były w wodzie.

Przemawiają kolektywnym głosem:

Musisz tam iść, nasz przyjacielu,
W tamtą stronę pcha Cię przeznaczenie.
Nie popełnij błędu, co głupców wielu,
Nic w świecie podziemnym nie jest pożywieniem.

Odpływają tak nagle, jak się pojawiły.

Przejdź do **101**.

22

Imię nr 1: W pierwszej komnacie zobaczyłeś drzewo (sade – 60), później natrafiłeś na krzyż (taw – 400), z czoła jednej z sióstr wystawał wbity gwóźdź (waw – 6), skapnęła na Ciebie krew z przybitej do sufitu głowy drugiej siostry (resz – 200). Szybko wyczułeś, że te przedmioty mają coś ze sobą wspólnego. Sumujesz wszystkie liczby: 60 + 400 + 6 + 200 = ... 666.

To nie wszystko; poznałeś też jego drugie imię: W pierwszej komnacie zobaczyłeś także całą rękę wypaloną na drzewie (jod – 10), później krzyż wyryty w krzyżu (taw – 400), następnie w małej sali głowę jednej z sióstr (resz – 200), druga głowa była nadziana na gigantyczny gwóźdź (waw– 6), na końcu zaś zaatakował Cię wąż morski (50). Sumujesz: 10 + 400 + 200 + 6 + 50 = ... 666. Także tutaj spostrzegłeś, że te przedmioty coś łączy.

Odzywa się w Twojej głowie głos kabalisty recytującego tekst:

I sprawia, że wszyscy:
mali i wielcy,
bogaci i biedni,
wolni i niewolnicy
otrzymują znamię na prawą rękę lub na czoło
i że nikt nie może kupić ni sprzedać,
kto nie ma znamienia –
imienia Bestii

lub liczby jej imienia.
Tu jest [potrzebna] mądrość.
Kto ma rozum, niech liczbę Bestii przeliczy:
liczba to bowiem człowieka.
A liczba jego: sześćset sześćdziesiąt sześć.

Apokalipsa św. Jana, rozdział 13, wersy od 16 do 18.

Pierwsze imię, które poznałeś to hebrajskie słowo występujące w Biblii tylko raz (Księga Liczb, rozdział 13, werset 13). Jest to imię człowieka, który jako jeden z wielu został wysłany do zbadania Kanaanu. Więcej nic o nim nie wiadomo. Jego imię oznacza dosłownie „**ukryty**", „**schowany**". Imię to brzmi „**Setur**" bądź „**Satur**".

Drugie imię, które poznałeś to hebrajskie i aramejskie słowo występujące w Biblii tylko 2 razy i to w jednej księdze – Koheleta (rozdział 2, werset 11 i rozdział 10, werset 11). Brzmi ono „**itron**" i oznacza „**zysk**", „**nadmiar**". W księgach talmudycznych przyjmuje ono znaczenie zysku, który nie jest potrzebny, **zysku dla zysku** – w nim lubują się królowie bałwochwalczy.

To nie wszystko. Jeśli transliterujemy z greckiego alfabetu na hebrajski greckie słowo „**terion**", czyli „**bestia**" okazuje się, że jest ono anagramem słowa „**itron**". Spróbuję Ci to ukazać, ale nie wiem, czy będziesz widział to samo co ja*:

ת ר י ו | = ר ת ו |

Zarówno Jan Chrzciciel, jak i Jan Apostoł, znali język aramejski – mówili w nim na co dzień, tak jak Jezus. To z pewnością imię apokaliptycznej Bestii i pana tych podziemi.

To jedyne słowa w Biblii, których wartość gematryczna wynosi 666... To są jego imiona, one określają jego naturę.

[* Pamiętaj, że słowa w języku hebrajskim, aramejskim, arabskim i perskim czytamy od prawej do lewej (inaczej niż w języku polskim, angielskim, łacinie, niemieckim etc.]

– Twoje imię to imię Bestii! Twoje imię to sześćset sześćdziesiąt sześć! Twoje imię to *Satur*! *Ukryty*! – krzyczysz z całej siły – Twoje imię to *Itron*! *Zysk*! *Zbędny zysk, zysk dla zysku*! Twoje imię to *Satur* i *Itron*! Twoje imię to *Ukryty zysk*!

Czujesz, że opuszczają Cię myśli Pana tych podziemi.

– Pokaż mi gdzie jest Starzec! – rozkazujesz.

Pojawia się oświetlona postać umęczonego mistrza. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Ze splotu słonecznego wystaje biała nić (bliźniaczo podobna do tej, którą przędła Anna na kołowrotku). Nić jest naprężona, prowadzi w prosto w przestrzeń; dostrzegasz, że znika w pewnym punkcie.

Spoglądasz na swój splot słoneczny i widzisz także, że nić znika dokładnie w tym samym miejscu w przestrzeni.

Tam musi być wyjście z tego piekła.

Idziesz po Starca! Bierzesz go w swoje ramiona. On otwiera oczy i uderza w Ciebie swą energię:

Zysk... Widzisz mały przedmiot... wielkości ziarnka ryżu...

... Widzisz człowieka ubranego w garnitur, stojącego przed publiką złożoną z podobnie wyglądających ludzi. Mówi o czymś, pokazuje zdjęcia, wykresy...

... „>>Biochip<< ma 7 mm długości i 0,75 mm szerokości. Zawiera transponder i litowy akumulator. Akumulator jest ładowany przy pomocy obwodu termopary, generującej przepływ prądu elektrycznego pod wpływem zmian temperatury ciała. Naukowcy przeznaczyli ponad 1,5 miliona dolarów na badania nad tym, w którym miejscu najlepiej umieścić biochip w ludzkim ciele. Miejsce takie musi się charakteryzować dużą zmiennością temperatur. Stwierdzono, że dwa najodpowiedniejsze (zapewniające właściwą skuteczność działania) to głowa, część twarzowa poniżej linii włosów i zewnętrzna część dłoni, zwłaszcza prawej, zważając na fakt, iż większość ludzi jest praworęczna.

Nasz produkt zrewolucjonizuje świat, drodzy państwo! Zwykłe karty można skraść, wyłudzić PIN, są bardzo zawodne. Umieszczenie chipa na karcie nie ma sensu. Może to prowadzić do podobnych problemów. Chip można wyciąć, a dane finansowe zniszczyć bądź sfałszować (kradnąc w ten sposób pieniądze). Poza tym żywotność karty jest ograniczona do kilku lat. W sumie daje to mniejszą pewność działania na rynkach finansowych.

Z kolei wszczepienie go w ludzkie ciało daje dodatkowe korzyści. W dobie zagrożenia terroryzmem nasz produkt chroni ludzi przed porwaniami. Zawsze można sprawdzić za pomocą satelity, gdzie przebywa ofiara aktu przemocy.

Można wprowadzić również dodatkowe zabezpieczenia powodujące, iż próba chirurgicznego usunięcia chipu spowoduje jego zniszczenie – lit z akumulatora dostanie się do organizmu, zaś GPS powiadomi o próbie usunięcia odpowiednie służby."

Wizja odchodzi. Znów widzisz zmęczone i przerażone oczy Starca. Otwiera lekko usta i szepcze:

– Zaczyna się... Proroctwa się spełniają... Wielcy Przedwieczni.... Starzy Bogowie... Odwieczny Wróg... Smok Starodawny... Znaki są tak widoczne, że nie można mieć wątpliwości... Tej siły nie da się zatrzymać... Głowa, którą śmiertelnie zraniono, została cudownie uzdrowiona... Gwiazdy już są w odpowiedniej dla nich pozycji... Teraz może być tylko gorzej... Saturn nigdy nie był dobrym i sprawiedliwym bogiem... Łudzi ludzi wolnością, żądając krwi.....

Starzec zemdlał... Albo umarł. W tym świecie nie jesteś w stanie tego sprawdzić.

Donosisz go do miejsca, gdzie znikają nici.

Znów pojawia się w Twojej głowie wrogi, grzmiący głos.

Nie wiesz, kim jestem, dlatego nie potrafisz się radować. „Satur" zapisany w alfabecie hebrajskim można też przeczytać jako „Soter" - zbawiciel. To Judasz nienawidził itronu, ja go zawsze kochałem i przyznawałem się do tego. Jan, który nazywał Judasza diabłem, napisał w swojej Ewangelii taką przypowieść:

*„Na to rzekł Judasz Iskariota, jeden z uczniów Jego, ten, który miał Go wydać: «Czemu to nie sprzedano tego olejku za trzysta denarów i nie rozdano ich ubogim?» Na to Jezus powiedział: «Zostaw ją! Przechowała to, aby [Mnie namaścić] na dzień mojego pogrzebu. Bo ubogich zawsze macie u siebie, ale Mnie nie zawsze macie»."**

Jestem zbawcą, jestem Jezusem! Paruzja jest blisko – czujesz furię i szaleństwo w jego głosie. – Ojciec Pio zapowiadał mnie dla tego świata! Odnotował - na moje polecenie - wizję przed mą męką na krzyżu. Pisał: „Nie rozumiałem, dlaczego Jezus w ogrójcu zawahał się przed swoją misją odkupienia świata... Bał się tak, że aż pocił się krwią. Aż w końcu zostałem oświecony. Jezus, patrząc w kielich, zrozumiał, że szatan także zostanie zbawiony." Powiedz mi, co zobaczysz patrzący w kielich?! Co tam możesz dostrzec! Odpowiedź jest prosta! Ja, Jezus, zobaczyłem swoje...

Poczułeś mocne pociągnięcie w splocie słonecznym. Czujesz, jakbyś został wessany przez wir. Mkniesz w ciemnościach, nie kontrolując pędu. Czujesz, jak całe Twoje jestestwo wibruje... Mocne basowe drgania, jednak ich ton się podnosi, są coraz wyższe, coraz mocniejsze, coraz wyższe, coraz mocniejsze... BUM, BUM! BAM!!! BACH!

Przejdź do paragrafu **13**.

[* Jana 12, 4–8]

23

Dziwne uczucie... Jakby wspomnienie z bliskiej PRZYSZŁOŚCI. Mieszkanie przedzielone policyjną taśmą. W środku dwaj mężczyźni ubrani na niebiesko.

– No, wykaż się młody.

– Facet zwariował. Wyciął sobie język i rzucił go w kąt, nóż upuścił w tym miejscu gdzie teraz leży – stąd ślady krwi. Tylko jego odciski palców są na nożu, widoczne nawet na skrzepie na rękojeści. Język ciął prawie do końca, od lewej strony do prawej. Prawie, bo końcówka prawej części jest zbyt postrzępiona jak na cięcie nożem – ostatecznie go wyrwał. Na sznurze są tylko jego odciski palców. Samobójstwo. Dodatkowo potwierdza to relacja świadka, który widział go z zewnątrz, jak huśta się na krześle, mając już pętlę na szyi. Po „amputacji" wymiotował krwią – są świeże ślady śmierdzących, czerwonych wymiocin na podłodze. Kasłał nią albo pluł – stąd czerwone plamki tak wysoko na ścianie. Coś jeszcze?

– A erekcja? – Druga postać ściąga spodnie wisielcowi... (*Tobie...*). Przejeżdża dodatkowo lampką ultrafioletową po bieliźnie. Ukazują się świecące białe plamy. – I jak widać ślady spermy. Skąd to?

– To proste. Przy urazach kręgosłupa następuje erekcja. Widać, nie dusił się, a siła ciążenia zerwała mu kręgi – tym lepiej dla niego. Ejakulacja także się zdarza. W średniowieczu wierzono nawet, że sperma powieszonych przestępców staje się nasieniem, z którego wyrasta bardzo potężna magiczna roślina – mandragora. Jej korzeń przypominał kształtem ludzką sylwetkę. Tylko trzeba było uważać, kiedy się ją wyciągało z ziemi! Wyrwanie było dla niej tak bolesne, że krzyczała, a jej krzyk bywał groźny. Człowiek, który go usłyszał - oniemiał.

– O cholera! Trzeba pamiętać, żeby później te gacie spalić, nie zakopywać. – Zaśmiała się jedna z postaci.

– Spokojnie, znano sposób, żeby wyrwać ją bezpiecznie. Przywiązywano korzeń do psa, który ją wyciągał. W ten sposób przekleństwo tej rośliny padało na niego, a nie na czarownika.

– Co? To ty jeszcze proponujesz, żeby nam zlecono wyrywania takiego paskudztwa?!

Obaj wybuchnęli śmiechem.

... Obraz zaczyna robić się coraz bardziej mętny....

– *Dobra, odetnij go; zdjęcia porobione, będzie trzeba go zawieść do kostnicy...*

Czujesz jak spadasz... czujesz zerwanie...

Dopisz 6 do swojej Karty Liczb.

Przejdź do paragrafu **66**.

24

Podchodzisz do brzegu rzeki. Ryk rwącej wody jest tu tutaj o wiele silniejszy, niemal oszałamiający zmysły. Skupiasz całą uwagę na widoku topiącej się żmii.

I nagle coś do Ciebie dociera. Po pierwsze: dość długo walczy o życie i nie widać by jej wigor słabł. Po drugie: jak na tak szybki nurt rzeki, to aż dziwne, że tak długo utrzymuje się na powierzchni i to względnie w jednym miejscu.

Wyniki tej obserwacji wzmogły w Tobie czujność. Starasz się przyjrzeć zwierzęciu jeszcze uważniej.

Rzuć monetą.

Jeśli wypadła reszka – przejdź do **15**.
Jeśli wypadł orzeł – przejdź do **11**.

25

Zbliżasz się do lśniącej tafli jeziora. Jest tak cudnie błękitna jak niebo nad Tobą. Raczysz się chwilę tym przepięknym widokiem... Wtem wyczuwasz coś niedobrego. CZUJESZ krzyk, niemy krzyk i rozpacz wielu. Rozglądasz się za źródłem owego niepokojącego zjawiska i wyostrzasz swój wzrok. Dostrzegasz w wodzie czerwone zabarwienia. Tropiąc źródło odebranych sygnałów, dostrzegasz, co się dzieje. Jest tam żmija, tak dobrze Ci znana z rzeki. Trzyma ona w swoim pysku trzy ryby. Jeszcze ich nie je, tylko wyrzuca martwe na brzeg. Leży tam już ich pokaźna kupka. Gad rzuca się z powrotem w wodną otchłań.

Co robisz?

Nic. Tak działa natura. Obserwuję to zjawisko. – **53**
Nic. Tu nie ma mojego przewodnika. Wracam. – **40**
Biorę kamień i czekam nieopodal „żmijowej spiżarni". Gdy gad znajdzie się na lądzie, rozbijam mu głowę. – **88**

26

– Sssss... Jestem ssskąpy, przyznaję to bez ogródek. Jesssstem także uczciwy. Za to co mi daszszsz, uzysssskaszszsz ssssłoną zapłatę. Będzieszszsz mógł korzyssstać z mojej mocy, zawsze, gdy będę ją miał. A moc ma jest ogromna, niessskończona wręcz. Nie będziesz odczuwał żadnego wyczerpania, gdy będziesz korzyssstać ze sssswych szszszamańskich zdolności. Chcę złota. Jessst tylko jeden ssspossssób, na jego uzyskanie w tym śśświecie.

Musssiszszsz dokonać transsssssubstancjacji za pomocą krwi. To co maszszsz zrobić, to podejść do orlego gniazda. Dossssłownie za chwilę wykluje się z niego pissssklę. Urwiesz mu głowę i krwią sssspryskasz jedno z jaj. Przemieni się w metal, który tak pożądam. Zło–to. Ssss... Przynieśśśśśsieszszszssz mi je, a ja obiecuję ci do końca moich...sss... bądź twoich... sss... dni... ssss... do woli korzysssstać z mojej mocy.

Gotów? Idź więc do orlego gniazzzda.

Wpisz 19 do swojej Karty Liczb.

Przejdź do **50**.

27

To wygląda zbyt podejrzanie. Zapewne pułapka. Nie ze mną takie numery – pobrzmiewa głos w Twojej głowie. Bierzesz jeden z większych kamieni leżących na brzegu rzeki i ciskasz nim w stronę gada. Cel jest zbyt ruchliwy i nieprzewidywalny, by tak łatwo w niego trafić. Kamień uderza w taflę wody tuż obok zwierzęcia. Żmija spojrzała na Ciebie. Choć jej twarz ani o milimetr nie mogła się zmienić, przysiągłbyś, że jej wzrok wyrażał czystą nienawiść. Nienawiść tak silną, że coś zakuło Cię w sercu. Odpłynęła z nurtem rzeki. Czujesz, że masz od teraz w tym stworzeniu zaciekłego wroga... Niemniej, przestraszyła się i zniknęła z Twojego pola widzenia. Wychylasz się, patrząc w dal rzeki – nie ma jej.

Możesz przejść.

Przejdź do **39**.

28

Wybierasz opcję *Napisz do mnie*. Siedzisz przez chwilę, zastanawiając się, co zawrzeć w mailu. Nie czujesz się jeszcze dobrze po swojej nocnej eskapadzie.

W końcu Twoje palce zaczynają, trochę chaotycznie, stukać po klawiaturze, pisząc list o treści:

Witaj. Niesamowita historia. Czy wiesz może coś więcej o człowieku, który Ci pomógł Muszę się z nim koniecznie jak najszybciej skontaktować. Co więcej – może być w niebezpieczeństwie. Każda informacja jest cenna.

Tyle wystarczy.

Dopisz 27 do Karty Liczb.

Teraz czas odwiedzić leśną chatę. To jedyne co możesz zrobić, dopóki autor bloga (podpisujący się nickiem *wqrwiony*) nie odpisze. Wiesz dobrze, że teraz czas nie jest Twoim sprzymierzeńcem.

Przejdź do **49**.

29

To tylko chwilowa sztuczka. Próbujesz jeszcze raz wejść do podziemi, ale historia się powtarza... Świeczka gaśnie, a Ty zaczynasz się dusić. Co robisz?

Zostawiam to i idę złożyć Annie niezapowiedzianą wizytę. – **60**

Wkładam świeczkę i zapałki do kieszeni, wstrzymuję oddech i idę tak daleko, jak to tylko możliwe. To na pewno przeszkoda umiejscowiona tylko na wejściu. – **93**

30

Przekraczasz polanę. Jest oświetlona niesamowitym słonecznym blaskiem. Tonie w cudnych barwach przyrody. Jasna zieleń traw pięknie komponuje się z ciemną zielenią

koron drzew i błękitnym niebem. Dostrzegasz pasącego się spokojnie jelenia. Nic nie wskazuje na to, że Cię zauważył. Obok widzisz porzucony przez kogoś kołczan i łuk.

Co robisz?

Strzelam do zwierzęcia. Mój „bliźniaczy duch" jest mocą, a mocą także jest broń. Ofiara z jego śmierci z pewnością ukaże mi miejsce przebywania mej bratniej duszy. – **92**

Skradam się tak, aby go nie spłoszyć. Gdy jestem kilka metrów od niego i mówię spokojnym, acz pewnym głosem: „Ty jesteś moim przewodnikiem". – **77**

31

– To byłoby sprawiedliwe i mądre. Jeśli będziemy rabować im miód, skazując na śmierć głodową, mogą tu wyginąć, a kolejne lata będą bez słodkiego, złotego skarbu. Ale czym można się im odwdzięczyć? Co byłoby na tyle słodkie, by nie poginęły? Wasi ludzcy pszczelarze ofiarowują tym zwierzętom cukier. Tu w lesie go nie uświadczysz.

Czym więc zapłacisz za nasz słodki rabunek?

Jagodami – to najsłodsze co znalazłem w lesie. – **5**

Żywicą drzew. – **59**

32

Oczywiście – nie musisz tego robić. Koszmar mógłby Cię zabić, a zbytnia świadomość – rozerwać na strzępy. Jeśli uważasz, że Twoja decyzja jest słuszna – z pewnością taka jest.

Przejdź do **34**.

33

Zmierzasz w stronę kamiennej góry. W zaskakująco krótkim czasie jesteś u jej podnóża... Jak to możliwe? Widocznie przestrzeń jest tu czymś innym niż w realnym świecie. Spoglądasz na wręcz niemożliwą do przebycia drogę na szczyt. Gdzieniegdzie porastają ją kępy trawy, ale nie rośnie na niej żadne drzewo. To logiczne, bo nie ma tu prawie w ogóle ziemi. Same kamienie i skalne bloki. Bardzo uważnie zaczynasz wspinaczkę. Powoli pniesz się ku górze. Nie masz żadnej asekuracji, ale starasz się być jak najbardziej ostrożny. Dopiero gdy Twoje trzy kończyny mają mocne oparcie, czwarta podejmuje próbę znalezienia nowego miejsca dla siebie. W ślimaczym tempie pokonujesz kolejne partie odległości dzielącej Cię od niewiadomego celu. Nie tracisz czasu, by spojrzeć w dół. Wiesz, że to, co zobaczyłbyś, mogłoby Cię śmiertelnie przerazić, i przez to spowodować upadek lub (w najlepszym wypadku) widok mógłby odebrać Ci pewność siebie i spowolnić dalszą wyprawę. Po pewnym czasie mięśnie masz rozgrzane do granic wytrzymałości i jakby tego było mało, słońce niemiłosiernie parzy Cię w plecy.

Po czterech godzinach niesamowicie wyczerpującej wspinaczki, kończysz na kolejnym bloku skalnym - prawie na szczycie - który jest zupełnie nagi, nie ma tu żadnej roślinności. Dostrzegasz obecność żywej istoty. Gniazdo. Ogromne. Są w nim cztery jaja.

Nieopodal widzisz pieczarę.

Co robisz?

Rozbijam jedno z jaj, żeby wypić jego zawartość. – **83**
Czekam na właścicielkę tego gniazda. – **50**
Idę zobaczyć, co jest w pieczarze. – **89**

34

Sam znasz siebie najlepiej. Lovecraft popadł w szaleństwo, gdy wiedział zbyt dużo. Religia utraciła dla niego sens, kiedy przeczytał *Złotą Gałąź* Frazera; nauka nie uczyniła według niego człowieka wartościowym. Czuł się upokorzony, kiedy przyrównała swoim chłodnym wzrokiem człowieka do świni. Etyka utraciła swój sens, gdy człowiek okazał się

zwierzęciem... Bo okazało się, że szczur czuje ból tak samo, jak człowiek... Bo okazało się, że serce chłopa pracuje tak samo, jak jego - dobrze urodzonego dżentelmena...

Czuł się przerażony, zobaczywszy jakie zagrożenia niesie przyszłość... Która oczekuje tylko odpowiedniego momentu, aby uwolnić swoją moc... Czuł grozę, kiedy w podaniach, mitach, religiach, kultach rozproszonych na całym świecie odnalazł wspólną prawdę... Różne podania, różna ilość bohaterów w różnych historiach, różne imiona... Lecz szczegóły te same... Tak bardzo do siebie podobne, że nie mógł to być przypadek.

Zdecydowałeś! Nie chcesz wiedzieć, tak jest lepiej. Czujesz się bezpieczniej. Starzec... sam wybrał swoją drogę. Wracasz do domu. Moc... jeśli ją odrzucisz, zablokujesz się na nią i nie będziesz z niej więcej korzystać... to proste... wystarczy się jej wyprzeć... masz szansę!

Spal tę książkę, jeśli trzymasz ją w rękach. Skasuj plik, jeśli czytasz go na ekranie komputera lub czytnika. Nie wracaj do tej lektury. Pamiętaj, ręce precz od tej książki! Nie wiesz, co może w niej być, ale przeczuwasz niebezpieczeństwo.

Ręce przecz! Spal ją! Skasuj! To ostania szansa...

... albo ona pokaże swoją władzę i wrócisz do niej, choć przecież sam wybrałeś inną drogę.

35

Patrzy na Ciebie kpiącym wzrokiem i próbuje powstrzymać śmiech. W końcu się uspokaja i mówi zupełnie spokojnie:

– Nieeeee malutki, chyba mnie z kimś pomyliłeś.

Nagle, niczym szaleniec, wybucha spazmami śmiechu. Uspokaja się na chwilę, aby zaciągnąć się dymem tytoniowym, przepuszcza go przez swoje płuca, po czym znów wybucha śmiechem.

– Jeszcze jakieś kretyńskie pytania?

Skąd wiedziałaś, że tu przyjdę? – **95**

Gdzie jest starzec? – **17**

36

Widzisz, jak urodził się w krakowskim szpitalu. Obserwujesz, jak wychowywał się w domu na Kazimierzu. Dorastał w konflikcie z rodzicami. Nie zauważali go. Czujesz jego rozterki, gdy chodził do kościoła, ale nie potrafił odnaleźć się w „swej" wierze. Obserwujesz go, jak siedział całymi nocami, przeglądając różnorakie teksty religijne w poszukiwaniu odpowiedzi, których jego religia mu nie dawała.

Widzisz go, jako nastolatka, który z niesamowitym zapałem pochłania „Zohar" – kabalistyczną „Księgę Blasku" – wówczas jeszcze w angielskim tłumaczeniu. Patrzysz, jak sięga po Sefer Jecirah; jak kupuje podręczniki do języka hebrajskiego; jak po raz pierwszy z zaskoczeniem czyta Stary Testament w oryginale, odnajdując tam treści zatracone (bądź zatajone – bo i taka myśl pojawiała, i wciąż się pojawia, pośród jego myśli) w tłumaczeniach.

Obserwujesz niesamowite myśli, gdzie słowa zamieniają się w liczby, litery w obrazy; jak za pomocą tych mechanizmów paralogicznych tworzy się nowa, zdumiewająco spójna wizja świata.

Czujesz jego podniecenie, gdy jedzie do Izraela, aby poznać myślicieli tej niezwykłej, mistycznej i ezoterycznej doktryny religijnej.

Czujesz jego napięcie, gdy zgodził się poddać rytuałowi obrzezania – warunek, który musiał spełnić, by dostać się do tekstów uznanych za nieortodoksyjne. To miała być pieczęć, która dowodziła jego prawowierności i dowód, że przejrzy je krytycznym okiem, nie zawierzającym im... Okłamał ich.

Nie czujesz w tym perfidii. To raczej krzyk wolności na drodze poszukiwania Boga.

Reszta jego myśli, jego tożsamości, jest dla Ciebie niezrozumiała – gmatwanina liczb, słów i obrazów.

Wiesz, że przez całe życie szukał Boga. Nie czynił nic, co ściągnęłoby nań potępienie.

Próbujesz doszukać się odpowiedzi na pytanie, co kieruje jego poszukiwaniami, jakie idee się w nich kryją. U podstaw jego podświadomości znajdujesz ciągle powtarzającą się myśl: „Chcesz poznać Boga, prawdziwe absolutorium, złączenie wszystkiego...? ... Musisz poznać piekło... to także część jego natury".

Nie pozostaje Ci nic poza porozmawianiem z nim.

Przejdź do **43**.

Jeśli masz mniej niż 1 Punkt Mocy, dopisz 16 do swojej Karty Liczb i przejdź do **131**.

37

– Widzisz, dobry człowieku, dzięki twojej ingerencji postanowiłem się zmienić. Przeprosiłem moją córkę, powiedziałem, że jestem potworem i błagałem o wybaczenie. Widzisz, dobry człowieku, ona bardzo się ucieszyła na mą zmianę i, dobry człowieku, nawet popłakała się ze wzruszenia... albo może z radości. Zacząłem chodzić do kościoła, dobry człowieku. Zmieniłem się, dobry człowieku. Ludzie zaczęli mnie podziwiać, dobry człowieku. I właśnie wtedy, kiedy byłem w kościele, dobry człowieku... na mszy... pełno ludzi, dobry człowieku... Wszyscy to widzieli, dobry człowieku... Weszła policja... z nią. Ona wskazała mnie palcem... Potem był tylko sąd i więzienie... dobry człowieku. Jak siedziałem za kratkami zrobili ze mnie cwela, dobry człowieku. Modliłem się do Boga, którego byłeś wysłannikiem... dobry człowieku... Nie pomógł mi, dobry człowieku. Gwałcono mnie dzień w dzień... dobry człowieku. Nazywali mnie Marysia i kazali ssać sobie... dobry człowieku. Teraz pokutuję za me grzechy, dobry człowieku. Może dzięki temu Bóg, którego jesteś wysłannikiem, mi wybaczy. Czy może przyszedłeś do mnie z dobrą nowiną? Zbawieniem? Niech cię uściskam!

Rzuca się na Ciebie z prędkością wypuszczonej strzały.

Jeśli masz na swojej Karcie Liczb „1”– przejdź **9**.

Jeśli masz na swojej Karcie Liczb „3”– przejdź do **38**.

Jeśli nie masz tych liczb, ale robisz unik – przejdź do **139**.

Jeśli nie masz tych liczb, ale pozwalasz się uściskać – przejdź do **48**.

38

Mimowolnie, odruchowo, wymierzasz temu człowiekowi prawy sierpowy. Jest on tak silny, że odrzuca mężczyznę. Pada na plecy, ale szybko się podrywa i ucieka z krzykiem. Obroniłeś się, ale to było zastanawiające... jakby ktoś inny kierował Twoją ręką.

Co to było?

Jesteś teraz sam w tej jaskini. Ty i drzewo. Zauważasz, że na jego korze jest wypalony kształt ręki. Dziwny widok.

Na drzewie rosną wspaniale wyglądające jabłka. Ich smak mógłby ukoić Twoje nerwy. Kosztujesz je?

Tak. – **47**

Nie. – **44**

39

Przeprawiasz się przez bród. Zanurzasz się po kolana, pas, w końcu woda sięga Tobie aż do klatki piersiowej. Nic nie wskazuje na to, żeby rzeka miała okazać się jeszcze głębsza. Opór wody spowalnia Twoje ruchy. Rozglądasz się, czy nie podpływa tu przypadkiem przepłoszona przed chwilą przez Ciebie istota. Zdajesz sobie sprawę, że w tym miejscu to ona miałaby zdecydowaną przewagę. Całe szczęście, nie widać jej nigdzie. To ciekawe - na razie wystarczyła zwykła demonstracja siły... Wkrótce zaczynasz się stopniowo wynurzać z wody. Docierasz na drugi brzeg. Jesteś cały mokry.

Woda na Twoim ciele zaczyna się błyskawicznie krystalizować i zmieniać się w coś na kształt drobnych kuleczek. Tak jak drobiny żelaza dążą w stronę magnesu, tak te drobinki powracają czym prędzej do rzeki.

... Jesteś suchy.

Przejdź do **41**.

40

Wracasz czym prędzej, kiedy możesz – biegniesz. Czasu mało, niebezpieczeństw zbyt dużo. Docierasz w końcu do brzegu rzeki, którą niedawno przekroczyłeś. Obracasz się.

Przejdź do **41**.

41

Spoglądasz w dal. Widzisz przed sobą piękny krajobraz, aczkolwiek złożony z tak wielu elementów (zdających się raczej kontrastować ze sobą niż reprezentować jedną krainę), że mimo pozornego poczucia harmonii czujesz dysonans i wiesz, że doświadczenie takiego widoku w naturalnym ludzkim świecie raczej nie jest możliwe.

Na horyzoncie dostrzegasz wysoką górę. Jej krańce są kamienne i strome. Nie porasta jej zbyt wiele roślinności. Wejście na nią byłoby nie lada wyzwaniem.

U stóp góry, po lewej stronie, leży piękne jezioro. Bajecznie odbija niebo i zdaje się tryskać rozkoszą.

Po prawej stronie góry położony jest las. Nawet stąd widać, że na jego obrzeżach rosną całe połacie jagód. W Twoje nozdrza (skąd pojawił się u Ciebie tak wrażliwy węch?) uderza zapach miodu. Dostrzegasz też coś za borem... jasno oświetlaną polanę.

Wiesz, gdzie jestem? Chodź, nie zwlekaj dłużej. Mamy mało czasu. – odzywa się w Twej głowie znajomy głos.

Idziesz w stronę góry i zaczynasz żmudną wspinaczkę. – **33**

Idziesz w stronę jeziora. – **25**

Idziesz w stronę obfitego boru. – **20**

Idziesz w stronę obfitego boru, ale zmierzasz na polanę. – **20**

To nie tu, trzeba obejść cały ten teren. Nie ma ciebie tutaj, idę dalej, dalej, aby cię odnaleźć. – **2**

42

Idziesz w stronę jodły, ale potykasz się o coś i przewracasz. Patrzysz na sprawcę swojego wypadku – jest to ostry krzemień. Przyda Ci się, może pełnić rolę ostrego narzędzia.

Podchodzisz do drzewa i zaczynasz je ciąć. Niebawem dołącza do Ciebie niedźwiedź i zaczyna instruować:

– Jeśli chcesz zebrać sporą ilość żywicy, zrób nacięcie, pod korą oczywiście, dość głębokie, nie szersze niż dwa i jedna druga długości twojej dłoni. Nacięcie powinno przypominać literę V. Nie może przebiegać dookoła drzewa, bo to oznaczałoby dla niego śmierć. W najniższym miejscu zrób większą dziurę.

Robisz tak, jak mówi Twój przewodnik. Zabiera Ci to trochę czasu i jest baaardzo męczące. Po jakimś czasie zaczyna powoli spływać żywica.

– I jak smakuje? – pyta niedźwiedź.

Bierzesz lepką ciecz na palec. Pachnie przyjemnie. Smakujesz ją... Ohyda!

– Nie za bardzo, co? Masz rację. Prawa przyrody są brutalne. Nie mamy czym zapłacić pszczołom. „Jedz do syta i umykaj", to dobre motto. Niestety, to nie ja jestem Twoim przewodnikiem. On czeka na ciebie w pieczarze na górze. Będziesz musiał się nieźle napocić, by do niego trafić. Nie zwlekaj dłużej.

Pszczoły, jak na komendę, przylatują do Ciebie od strony ula i zaczynają zawzięcie atakować. Żądlą rozpaczliwie, same padając trupem po każdym ciosie. Aura śmierci zdaje się roztaczać nad tym niebiańskim obszarem.

Biegnij! Biegnij szybciej! Wtedy uda Ci się zgubić ten bolesny, szaleńczy pościg.

Wróć do **40**.

43

– Kim jesteś?

Odwraca się i patrzy w Twoją stronę. Nie wydaje się zaskoczony Twoją osobą, ani nawet zainteresowany.

– Kabalistą. Trochę nietypowym, ale myślę, że tutaj tak możesz mnie nazywać.

– Co robisz?

– Czytam. Przecież pełno tu liter, jak na całym świecie zresztą. Próbuję zrozumieć.

Patrzysz na ścianę której się przypatruje... same kamienie. Pamiętasz jednak, że postrzeganie rzeczywistości innych światów zależy od filtru umysłowego. On musi mieć radykalnie inny, skoro widzi tu coś więcej.

– Co próbujesz zrozumieć?

– Zło. Czemu Bóg stworzył zło.

Bóg nie stworzył zła. To owoc pychy części aniołów – pod wodzą Lucyfera – sprawiła, że zbuntowali się przeciwko stwórcy i odwrócili wszystkie jego wartości w sobie. Tak mówi Biblia. – **98**

Co na razie wyczytałeś? – przejdź do **94**.

44

W tej komnacie nie widzisz już nic ciekawego. Wchodzisz w kolejny skalny tunel. Żółte światło lamp rzuca chorobliwą poświatę na korytarz. Maszerujesz nim dłuższy czas, nie widząc nic godnego uwagi. Po pewnym czasie dostrzegasz krzyż, na którym jest wygrawerowany drugi, mniejszy *krzyż*. Oglądasz symbol, którego obecności byś się tutaj nie spodziewał, ale poza tym nie znajdujesz w nim nic interesującego.

Idziesz dalej.

Korytarz zostaje przerwany małą salką, w centrum której umiejscowiony jest ścięty stalagmit. W tej postaci wygląda jak kamienny stół. Na jego środku leży zasuszona *głowa*. Ostrożnie obchodzisz ją tak, by zobaczyć twarz nieszczęsnej osoby, której część martwego ciała została wystawiona na tak plugawy widok. Stajesz jak wryty. Widzisz, że jest to głowa olbrzymiej kobiety o jednym oku... To jedna z sióstr, które sprawdzały Cię w trakcie inicjacji szamańskiej. Czujesz, że w powietrzu unosi się groźba skierowana w Twoją stronę. W sam środek czoła tej kobiety wbity jest gwóźdź.

Idziesz dalej. – **113**

Nie mogę zostawić jej głowy tak sprofanowanej. Podchodzę i wyciągam gwóźdź. – **116**

45

Ból, który poczułeś u podstawy kręgosłupa, powalił Cię na ziemię. Czujesz, jak rozprzestrzenia się on po całych plecach, dochodząc niemal do Twojej głowy.

Udaje Ci się go pokonać. Wstajesz i wyprostowujesz się. Nie poddajesz się tak łatwo - idziesz dalej.

Przejdź do **101**.

46

Czy wykonujesz misję zleconą przez uskrzydlonego węża?

Tak. – **97**

Nie. – **87**

47

Jabłka wyglądają nad wyraz kusząco. Jedno z nich na pewno swoim słodkim smakiem ukoi skołatane nerwy. Sięgasz ręką po najbliższe i zrywasz je.

Jeśli na swojej Karcie Liczb jest zapisana liczba „2" – przejdź do **108**.

Jeśli nie – przejdź do **117**.

48

Ile ten człowiek musiał przejść... Nie wiesz, jak mu wytłumaczysz, że tak naprawdę nie jesteś posłańcem bożym... na pewno nie w znaczeniu dosłownym... Jednakże możesz pozwolić się uściskać. Tego nie można odmówić drugiemu człowiekowi.

Zdziwiłeś się bardzo, gdy zamiast ciepłego uścisku poczułeś bolesne ugryzienie w szyję. On szybko odskoczył. Po chwili obrócił się i zaczął uciekać, krzycząc z radości.

Dotykasz swojego karku, patrzysz na dłoń. Jest czerwona od krwi, ale też pokryta jakąś tłustą substancją.

Zaczyna kręcić Ci się w głowie... upadasz na ziemię...

Trucizna...

Jeśli masz „9" na swojej Karcie Liczb – przejdź do **124**.

Jeśli masz „11" na swojej Karcie Liczb – przejdź do **111**.

Jeśli nie masz żadnych z powyższych liczb – zapisz 16 na swojej Karcie Liczb i przejdź do **131**.

49

Ubierasz się, dopijasz herbatę, sprawdzasz szybko w sieci interesujące Cię połączenie kolejowe (masz pociąg już za 40 minut!) i wychodzisz na tramwaj. Przypomina Ci się, jak pokonywałeś tę drogę tuż przed pierwszym atakiem mocy... i ten list. *Wydaje mi się, że największym dobrodziejstwem na tym świecie jest fakt, że umysł ludzki nie jest w stanie skorelować całej swej istoty.* ... Dopada Cię nagle niepokojąca myśl... Może pewnych rzeczy lepiej nie wiedzieć? A jeśli nieświadomość chroni nas przed koszmarem? Przed szaleństwem? Jeszcze nie znasz wszystkich faktów...

Jeśli stwierdzasz, że wiedza może Ci zaszkodzić – przejdź do **34**.

Jeśli jesteś innego zdania – przejdź do **75**.

50

Podchodzisz do orlego gniazda. Spoglądasz na nie i czekasz. Rozglądasz się dookoła - rodzic nie nadlatuje. Dookoła cisza. W końcu słyszysz cichutki trzask... po nim kolejny i kolejny.

To pęka skorupa jednego z jaj. Pisklę będące w środku namiastką skrzydła odrzuca jej lewą część i z piskiem stara się uwolnić od reszty krępującej osłony. Kiedy mu się to udaje, na chwilę milknie i patrzy zdziwione na świat dookoła.

Jeśli masz „19” na Karcie Liczb – przejdź do **46**.

Jeśli nie masz „19” na Karcie Liczb – przejdź do **85**.

51

Idziesz w stronę klonu, lecz nagle potykasz się o coś i przewracasz. Patrzysz na sprawcę swojego wypadku – jest nim ostry krzemień. Przyda Ci się, może pełnić rolę ostrego „narzędzia”.

Podchodzisz do drzewa i robisz nacięcie. Zbliża się do Ciebie niedźwiedź i zaczyna instruować:

– Jeśli chcesz zebrać sporą ilość żywicy, zrób nacięcie, pod korą oczywiście, dość głębokie, nie szersze niż dwa i jedna druga długości twojej dłoni. Nacięcie powinno przypominać literę V. Nie może przebiegać dookoła drzewa, bo to oznaczałoby dla niego śmierć. W najniższym miejscu zrób większą dziurę.

Postępujesz według wskazówek Twojego przewodnika. Zabiera Ci to trochę czasu i jest baaardzo męczące. Po dłuższej chwili, bardzo powoli zaczyna sączyć się żywica.

– I jak smakuje? – pyta niedźwiedź.

Bierzesz lepką ciecz na palec. Pachnie przyjemnie. Smakujesz ją... Przepyszne! Słodkie!

– Cudowne, prawda? Aby uczynić z tego rekompensatę dla pszczół, będę musiał jeszcze nad tym popracować. Pomożesz mi. Najpierw weź tamtą gałąź i wyciosaj ją na kształt półotwartej, tej... jak wy nazywacie ten bezużyteczny przedmiot? Rynny! Tak, by sok z drzewa mógł po niej swobodnie płynąć.

Robisz to, tymczasem niedźwiedź odchodzi. Wraca po chwili, targając ze sobą toporną, grubo ciosaną, kamienną misę. Montujecie przerobioną gałąź tak, by trzymała się jednym końcem tuż pod nacięciem, a drugim dotykała misy.

– Weź jeszcze tamtą gałąź i przytnij ją tak, żeby później można było zatkać tę dziurę. Inaczej drzewo „wykrwawi się na śmierć" i w ciągu tygodnia obumrze. To dopiero początek pracy, będę musiał jeszcze ten sok zagęścić, aby uodpornić go na zepsucie. Wówczas ofiaruję go pszczołom. Zdałeś test. Jesteś odważny, dziki, lubisz obfitość, ale także jesteś rozsądny, sprawiedliwy i mądry. Tak, to ja jestem twoim duchem opiekuńczym. Możesz mnie przywoływać, gdy będziesz w świecie podziemnym. Będę ci w nim zawsze pomagał, nawet jeśli miałbym to przypłacić życiem. Teraz wskakuj na mój grzbiet. Odniosę cię tam, skąd przybyłeś.

Dopisz 1 do swojej Karty Liczb.

Wskakujesz na grzbiet swojego przyjaciela. On zaczyna biec... Rozpędza się do niewyobrażalnej prędkości, wszystko dookoła rozmazuje się i niknie, trudno rozpoznać, gdzie tak właściwie jesteś.

Nagle przelatujący obok świat zaczyna wydawać coraz szybszy, basowy odgłos.

Bum, BUM, BUM, BUCH!

Przejdź do **67**.

52

Podchodzisz do kuchennej szafki i wyciągasz łom. Podnosisz hardo płytę, przesuwając ją na bok. Twoim oczom ukazuje się klapa prowadząca do podziemi. Idziesz po jedną ze świec, również schowaną w szafce kuchennej, bierzesz ją i zapałki. Podnosisz klapę - widzisz drabinę, która niknie w ciemności. Zapalasz świecę i zstępujesz w dół. Czujesz się bardzo dziwnie, gdy Twoje nogi i całe ciało zanurzają się poniżej linii podłogi, lecz kiedy zanurza się tam Twoja głowa i wyciągnięta ręka ze świeczką... ogień gaśnie, jakby ktoś nagle złapał czubkami palców knot... a Ty nie możesz oddychać... Próbujesz nabrać powietrze w płuca, ale czujesz tylko ból. Zaczyna Ci się kręcić w głowie; jak najszybciej wychodzisz na powierzchnię. Co to było?

Co robisz?

Próbuję jeszcze raz. – **29**

Zostawiam to i idę złożyć niezapowiedzianą wizytę Annie. – **60**

53

Krzyk rozpaczy wciąż jest wyczuwalny. Żmija zanurza się i wyciąga koleje ryby. Krzyk staje się coraz słabszy i słabszy, aż w końcu zupełnie niknie.

Co robisz?

Podchodzę do żmii i mówię: „Ty jesteś moim przewodnikiem”. – przejdź do **54**.

Wracam. Nie ma tu mojego przewodnika. – **40**

54

Kroczysz śmiało ku tej niezwykle sprawnej i śmiałej zabójczyni.

– Ty jesteś moim przewodnikiem – mówisz pewnym siebie głosem.

Ona odwraca ku Tobie zdziwioną głowę. Patrzy na Ciebie nieruchomymi oczami i mówi:

– Ssss... To prawda... sss... ale ty, zamiast mnie ratować, chciałeś mnie zabić.... ssss... Nie zdałeś testu... sss.... ale teraz w końcu mnie rozpoznałeś... sss.... Jedyne co mogę ci zaproponować, to jego powtórkę... sss.... Może wydać się kretyńskie, że będziemy powtarzać go, mimo, iż wiesz, co robić, ale tak działają rytuały... ssss... Wystarczy, że będziesz udawał, iż nie wiesz, że to test... sss... Wróćmy na brzeg rzeki.

Podążasz za żmiją w stronę miejsca, z którego rozpocząłeś wędrówkę.

– Ssss.... musisz z powrotem przekroczyć bród i udawać, że dopiero co tu wróciłeś... ssss... Ja zaś będę udawać, że się topię.... ssss... Gotowy? To przekrocz bród, udawaj i ratuj mnie.... ssss....

Robisz to, co rozkazuje Tobie Twój przewodnik. Przechodzisz przez bród rzeki.

Gdy jesteś po drugiej stronie, odchodzisz jeszcze kawałek. Czas zacząć przedstawienie. Odwracasz się.

Widzisz rzekę przed sobą. Czujesz zapach wilgotnych kamieni i słyszysz ostry szum wody. Naprzeciwko Ciebie oznaczony jest bród. Mógłbyś po nim przejść, ale widzisz pływającą w nim żmiję... Wygląda jakby się topiła... Jej łeb rozpaczliwe zanurza się raz po raz pod wodę, gdy ciało próbuje utrzymać go na powierzchni.

Co robisz?

Biegnę ją ratować, zaraz może utonąć. – **7**

Przyglądam mu się uważnie, może być groźna, lepiej, żeby ona utonęła, niż ja miałbym zginąć. – **3**

55

Zrywasz garść jagód. Gdy je smakujesz, w Twoich ustach rozlewa się niesamowicie oszałamiająca słodkość. Skoro tak smakują, jak przepyszny musi być miód? Idziesz w stronę leśnych hałasów. Ryk znów odezwał się gwałtownie. To Cię nie zraża. W końcu do Twoich oczu dociera źródło całego zamieszania.

Widzisz olbrzymiego niedźwiedzia, który bez skrępowania zlizuje miód wypływający z ula. Dookoła rój pszczół zacięcie próbuje przegonić intruza. Ten zdaje się nie zwracać na to zbytniej uwagi, czasem tylko machnie łapą, aby odgonić natrętne owady. Choć, jak się trochę przypatrujesz, to wydaje Ci się jest trochę zirytowany ich obecnością.

Co robisz?

Podchodzę na odległość kilku metrów i mówię: „Ty jesteś moim przewodnikiem.” – **14**

To nie on. Nie jest tu zbyt bezpiecznie, muszę stąd odejść. Okrążam ten leśny harmider i idę w stronę polany. – **30**

To zupełnie nie tu, pomyliłem drogi. Wracam. – **40**

56

Wyciągasz ręce przed siebie, aby nie rozbić się o ścianę i biegniesz w stronę drugiego końca komnaty. Jesteś maksymalnie skupiony na zmyśle dotyku.

Bierzesz wdech... i dusisz się. Tutaj nie ma czym oddychać!

Rozpaczliwie bierzesz wdech za wdechem, ale nie czujesz, aby było Ci lepiej – biegniesz z powrotem w kierunku kuchni, dobiegasz do ściany, szukasz przejścia...

... Ciemnieje Ci przed oczami i padasz na kamienny grunt.

Dopisz 5 do Karty Liczb.

Przejdź do **66**.

57

Tak rozległa przestrzeń nie zraża Cię wcale. Idziesz hardo przed siebie. Trawa sięga Ci po kolana, czasem nawet po pas. Niesamowicie wyglądają wielkie połacie stepowej zieleni falujące na wietrze.

Z błogiego stanu wyrywa Cię złowrogi syk zwiastujący obecność żmii gdzieś nieopodal. Uważnie się rozglądasz, ale przez te połacie nic nie widzisz. Jej głos dobiega raz zza Ciebie, raz przed Tobą, raz obok Ciebie. Jest niesamowicie szybka, doskonale się bawi i z pewnością zna ten teren lepiej niż Ty.

Nie masz przy sobie żadnej broni, nie widzisz także niczego, czym mógłbyś odeprzeć atak.

Wtem słyszysz głośnie syczenie, ale na pewno nie żmii. To kot! Na prawo od Ciebie trwa walka, trawa szeleści, co chwilę tryska nad nią wzlatujący piasek.

Po chwili dumny podopieczny bogini Bastet podbiega do Ciebie, trzymając w pysku jeszcze wijącego się gada. Szybkim ruchem pazura ucina poczwarze łeb.

Co robisz?

Tego już za dużo! Wracam. – **40**

Mówisz pewnym głosem w stronę kota: *Ty jesteś moim duchem opiekuńczym.* – **73**

58

Kot prowadzi Cię kawałek i wskazuje łapą króliczą norę.

– Wejdź do niej. Niczym się nie przejmuj – zmieścisz się. Ona rządzi się innymi prawami fizyki niż ten, i twój, świat.

Robisz tak, jak Ci każe i rzeczywiście udaje Ci się zmieścić. Powoli na czworakach zmierzasz w ciemność...

Nagle czujesz, że zaczynasz spadać. Nic nie widzisz, ale wiesz, że nabierasz prędkości. Pęd dookoła zaczyna huczeć basową wibracją.

BUM, BUM, BUM, BUCH!

Przejdź do **67**.

59

– Żywicą drzew? – odzywa się oburzony niedźwiedź. – Próbowałeś jej kiedyś? Jakich drzew?

Rozglądasz się dookoła i widzisz świerki, sosny, nieopodal leszczynę, klon, trochę dalej stanowisko dębów i jeszcze kawałek dalej jodłę.

W kierunku którego drzewa idziesz? Bądź ostrożny. Żywica pojawia się dopiero po dłuższej chwili. Nie masz zbyt dużo czasu. Zdążysz skosztować soku tylko jednego drzewa.

Świerk. – **91**

Sosna. – **81**

Leszczyna. – **71**

Dąb. – **61**

Klon. – **51**

Jodła. – **42**

60

Wychodzisz z ulgą z tego domu. Im dalej od niego, tym znośniej, ptaki stopniowo śmielej zabierają głos, aż w końcu znów jest „normalnie". Tylko cienie nie dają już takiego ukojenia. Niepokoją Cię równie mocno, jak te pojawiające się przed domem.

Dochodzisz na stację kolejową i sprawdzasz, kiedy przejeżdżać będzie najbliższy pociąg osobowy.

Pół godziny. Czekasz sam na stacji.

W końcu nadjeżdża, wyjąc z daleka. Zatrzymuje się z niemałym trudem, demonstrując drogą hamowania całą swą wielotomową masę. Choć w środku jest sporo ludzi, nikt tu nie wysiada.

Półtorej godziny później jesteś z powrotem w mieście. Jest już sporo po południu, nie jadłeś obiadu i jesteś głodny. Kupujesz słodycze w przydworcowym sklepie, wiesz, że nie masz czasu, żeby zasiąść w którymś z licznych barów i trwonić go w oczekiwaniu na ciepły posiłek okraszany sztucznymi uśmiechami obsługi. O dziwo, masz tu możliwość płatnego skorzystania z internetu w jednym ze stojących wolno terminali. Dzięki niemu udało Ci się szybko zlokalizować dojazd do ulicy Stajennej - bezpośrednio z dworca. Skorzystałeś też z okazji i wrzuciłeś do wyszukiwarki zapytanie *Anna Zyndel* – pojawiła się tylko jedna niemieckojęzyczna strona dotycząca genealogi, wzmiankująca o Annie Zyndel żyjącej w XIX wieku. To nie ona.

Wychodzisz z dworca w stronę przystanku tramwajowego i już po chwili jedziesz na wspomnianą ulicę.

Gdy wychodzisz i zaczynasz szukać wskazanego adresu, okazuje się, że liczba 15 jest numerem wyglądającej na co najmniej dziewiętnastowieczną, przepięknej kamienicy. W samym jej środku można dostrzec niezwykle wykonaną płaskorzeźbę przedstawiającą obciętą głowę mitycznej meduzy. Węże zastygłe w bluźnierczym szale wyrastają z jej z głowy, a ona patrzy swoimi rozdziawionymi, przerażonymi oczyma na ulicę,

Ktoś nie domknął drzwi. Możesz wejść bez anonsowania się przez domofon.

Wstępujesz na niemiłosiernie skrzypiące i powykrzywiane przez czas drewniane stopnie. Klatka schodowa jest ciemna i sucha, czujesz zapach unoszącego się wszędzie kurzu. Rozglądasz się za mieszkaniem numer 6. Drzwi, mające poszukiwany numerek, znalazłeś na trzecim piętrze.

Zanim zdążyłeś zapukać, chwycić za klamkę czy wyważyć drzwi... Ona je otworzyła, spojrzała na Ciebie i odrzekła chłodno:

– Wejdź. Wiedziałam, że przyjdziesz. Miałam nadzieję, że może uda się tego uniknąć, ale widzę, że nie za bardzo... Uznaj więc, że czekałam na ciebie.

Przejdź do 72.

61

Idziesz w stronę dębu, ale potykasz się o coś i przewracasz. Patrzysz na sprawcę swojego wypadku – jest to ostry krzemień. Przyda Ci się, może pełnić rolę ostrego „narzędzia".

Podchodzisz do drzewa i tniesz je. Niebawem dołącza do Ciebie niedźwiedź i zaczyna instruować:

– Jeśli chcesz zebrać sporą ilość żywicy, zrób nacięcie, pod korą oczywiście, dość głębokie, nie szersze niż dwa i jedna druga długości twojej dłoni. Powinno przypominać literę V. Nie może przebiegać dookoła drzewa, bo to oznaczałoby dla niego śmierć. W najniższym miejscu zrób większą dziurę.

Postępujesz według wskazówek Twojego przewodnika. Zabiera to trochę czasu i jest baaardzo męczące. Po dłuższym czasie zaczyna sączyć się żywica.

– I jak smakuje? – pyta niedźwiedź.

Bierzesz lepką ciecz na palec. Pachnie przyjemnie. Smakujesz ją... Ohyda!

– Nie za bardzo, co? Masz rację. Prawa przyrody są brutalne. Nie mamy czym zapłacić pszczołom. *Jedz do syta i umykaj*, to dobre motto. Niestety, to nie ja jestem twoim przewodnikiem. On czeka na ciebie w pieczarze na górze. Będziesz musiał się nieźle napocić, by do niego trafić. Nie zwlekaj dłużej.

Pszczoły, jak na komendę, nadlatują od strony ula i zaczynają zawzięcie Cię atakować. Żądlą rozpaczliwie, same padając po każdym ciosie. Aura śmierci zdaje się roztaczać nad tym niebiańskim obszarem.

Biegnij! Biegnij szybciej! Wtedy uda Ci się zgubić ten bolesny, szaleńczy pościg.

Wróć do **40**.

62

Nadlatuje właścicielka tego gniazda. Obserwujesz, jak majestatycznie bije skrzydłami, rodząc wiatr owiewający Twą postać... Gdy jest już dostatecznie blisko, z piskiem rzuca się w Twoją stronę. Chcesz chwycić kamień i się bronić, lecz nie zdążyłeś, ptak już ląduje na Twojej twarzy. Pazurami wyrywa kawałki mięsa z policzków, a dziobem co rusz boleśnie rani głowę. Nie udało mu się wydłubać Twoich oczu, więc masz jeszcze szanse.

Wczepił się pazurami w Twoją szyję i próbuje dobrać się do gałek ocznych. Nie możesz na to pozwolić.

Z całych sił starasz się go odepchnąć. Zapierasz się możliwie najmocniej... Udało się!

Impet, z jakim to zrobiłeś, sprawił, że straciłeś równowagę. Poślizgnąłeś się. Uderzyłeś kolanami w skały, ale cała reszta Twojego ciała jest już nad przepaścią. Spoglądasz z przerażeniem na nieziemską wysokość...

Spadasz! Lecisz głową w dół. Z przerażeniem obserwujesz zbliżające się skały. Są coraz bliżej, bliżej... BUM!

Dopisz 14 do Karty Liczb.

Przejdź do **66**.

63

Kot prychnął, gdy wymieniłeś imię wspomnianej przez niego istoty.

– Apop to plugastwo. Jest demonem ciemności, wrogiem wszelkiej harmonii, przeszkodą w dążeniu do szczęścia. Istnieje od kiedy pamiętam. Pojawił się na ziemi, wyłaniając się z otchłani kosmosu. Niektórzy twierdzą, że przed czymś uciekał, zaś inni, że to przed nim wszystko winno uciekać. U początku istnienia skaził wszelkie życie, choć ja próbowałem go pokonać. By powstrzymać jego działania, odciąłem mu głowę. Zrobiłem to z niemałym trudem, ale udało mi się. Oznaczało to triumf, ale nie wiedziałem, że tylko na jakiś czas. Miał tyle głów, co ja obecnie żyć – siedem. Nie wszystkie są widoczne naraz. Nie udało mu się mnie zabić, więc myślałem, że mam chociaż nad nim tę przewagę, że raz go pokonałem. Niestety, niedawno dowiedziałem się, że jedna z jego głów, która była martwa, cudownie odżyła. Znów ją posiada... Nie mogę się poddać. Trzeba go pokonać albo pogodzić się z faktem, iż jego moc zapanuje i pogrąży wszystkich w niewyobrażalnym cierpieniu i radości z zadawania cierpienia. Piekło, z którego nie sposób się wyrwać. Wspomniałem już, że skaził on wszelkie życie. To prawda. Większość istot ma predyspozycje do życia w tak przeokrutnym świecie. Lecz nie wszyscy się poddali. Dobrze, nie mamy już czasu. Zaprowadzę Cię teraz do wyjścia z tego świata. Chodź za mną, szybko! – **58**

64

Gdy tylko podjąłeś tę decyzję, odczułeś niezwykłą przyjemność rodzącą się u podstawy kręgosłupa, która rozlała się po całym Twoim ciele. To tak, jakby ktoś stamtąd chciał Cię wynagrodzić... Z drugiej strony poczułeś również przez chwilę nieprzyjemne rwanie, ale szybko ustało. Tak, jakby ktoś jednym ciosem uciszył niechcianego awanturnika.

Przejdź do paragrafu **76**.

65

Biegniesz co sił, szukając po omacku drabiny. Jest źle, czujesz to. W panice nie potrafisz ustalić, gdzie ona była... Zostawiłeś otwartą klapę, powinno wpadać przez nią choć trochę światła sygnalizującego upragnioną lokalizację – jednakże teraz panuje wszędzie nieprzenikniona ciemność. Nie poddajesz się. Zawzięcie szukasz dłońmi drabiny. W końcu dotykają one zbawiennych, zimnych, szczebli.

Wspinaczka przy tak długim braku tlenu jest koszmarem, kręci Ci się w głowie, a mięśnie odmawiają posłuszeństwa, drętwieją. Starasz się pokonać niewyobrażalnie dla Ciebie wielką odległość.

Niknie Twoja świadomość...

Dopisz 5 do swojej Karty Liczb.

Przejdź do **66**.

66

Czujesz się, jakbyś został wessany przez wir. Mkniesz w ciemnościach, nie kontrolując swojego pędu. Czujesz jak całe Twoje jestestwo wibruje... coraz mocniejsze, basowe drgania, coraz niższe, coraz mocniejsze, coraz niższe, coraz mocniejsze... BUM, BUM! BUM!! BUCH!!!

Lądujesz twarzą na kamiennej posadzce. Z trudem podnosisz się, cały obolały. Rozglądasz się dookoła. Jesteś w wielkim tunelu oświetlonym rzadko rozsianymi lampami.

Nagle ponownie padasz na ziemię. Uderza w Ciebie energia... ale znajoma. To Starzec! W Twojej głowie pojawia się wspomnienie.

Uciekałeś przed tym dziwnym demonem, który ścigał Cię pośród koron drzew parku. Wtedy spotkałeś po raz pierwszy Twojego mistrza mocy. Pamiętasz, jak zaczął Ci tłumaczyć charakterystykę widzenia świata duchowego...

– ... Nie daj się zwieść, młody adepcie, one nie są fizyczne, choć potrafią zrobić nam krzywdę – skrzywdzić nasz umysł. Dopiero gdy zajrzałem w twoje wspomnienia, zrozumiałem, jak „widziałeś" tę istotę, która próbowała zaatakować nas z powietrza. Bo

widzisz, nasz mózg nie jest w stanie inaczej dostrzegać tych istot, jak na dwa sposoby: intuicyjnie wyczuć (jednak jest to sposób niepewny, zwykła fobia może nam narzucić, że coś czujemy, kiedy tak naprawdę tak nie jest) bądź pokazywać je, kreując wizje, które sięgają do odpowiednich skojarzeń w naszym umyśle. Tak, wiem, jest to trochę niezrozumiałe... To takie jakby szaleństwo i jednocześnie możliwość dostrzegania tego, co wpływa na ten świat, a jednocześnie jest dla niego niewidoczne. Na przykład: ty widziałeś tę istotę jako czerwoną, czemu nie? Twój umysł sięgnął do archetypowych skojarzeń w twoim umyśle. Czerwony to kolor krwi i kolor trujących zwierząt w przyrodzie – a więc kolor cierpienia i wielkiego niebezpieczeństwa. I dobrze twój umysł poradził sobie z tą istotą! Mogła ona przyprawić cię o szaleństwo tak, że do końca tego życia nie potrafiłbyś się odnaleźć w swojej duszy. Ja z kolei widziałem tę istotę jako czarną i brudną od ziemi, czując od niej trupie zimno. Mój umysł pokazał mi ją w ten sposób, gdyż pochodzi ona od pana podziemi, pana pewnej krainy „umarłych". Skojarzył ją z ziemią – stąd brud i czarny kolor, kraina... powiedzmy „martwych" – stąd trupie zimno.

...

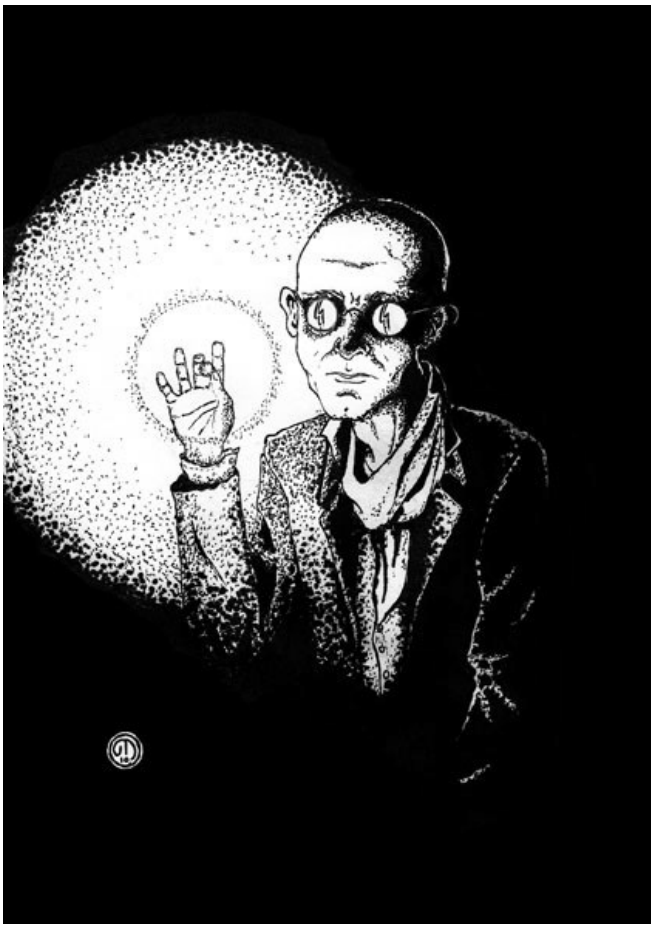
Moc Starca odeszła.

Rozumiesz już. To, że tak widzisz ten świat, nie oznacza wcale, że Starzec również go tak widzi. Nie może on przekazać Tobie telepatycznie widoku miejsca, w jakim przebywa, bo sam ogląda go przez filtr własnego umysłu – tak różny od Twojego. To komplikuje Twoją misję.

Masz przed sobą schody... Prowadzą Cię prosto w dół... Ruszasz. Idziesz coraz niżej, i niżej.

„Powietrze"' robi się nieprzyjemne... Czujesz zapach... nie tyle śmierci, co rozkładu... Korytarz zakręca. Twoim oczom ukazują się kawałki gnijących ciał i nagich kości... Ciężko tu wytrzymać, ale wiesz, że nie masz innego wyboru.

Pośród smrodu ludzkiej padliny, maszerujesz zdruzgotany obezwładniającym obrzydzeniem. Widzisz, że schody się kończą i nikną też truchła. Oaza spokoju.



Wchodzisz na czysty teren. Zstępujesz z ostatnich stopni i znów pojawia się równa, kamienna podłoga. Widzisz przed sobą człowieka badającego ściany i wyraźnie czegoś poszukującego. Jest dość chudy, lekko przygarbiony, łysy, na nosie ma okulary w drucianych oprawkach. Przyświeca sobie światłem, który trzyma między czubkiem kciuka a środkowego palca.

Za nim jest lita ściana, ślepy zaułek...

Jeszcze Cię nie zauważył. Co robisz?

Pytam go, kim jest. – **43**

Póki mnie nie zauważył, staram się poznać jego tożsamość. [Rzuć monetą. Jeśli wypadnie orzeł, odejmij sobie 1 Punkt Mocy, jeśli reszka, 3 Punkty mocy.] – **36**

67

Wyrywasz się z transu zlany potem. Gdzie jesteś? Rozglądasz się nerwowo. Ściany, podłoga, wszystko wygląda znajomo. To Twój dom. Siedzisz w kącie, w którym wcześniej widziałeś cień. Jest ranek.

Udało Ci się. Moc została ujarzmiona. Potrafiłeś ją skanalizować w postaci poszukiwania Twojego Ducha Przewodnika.

Wstajesz z trudem. Wszystko Cię boli i nieznośnie huczy Ci w głowie.

Jeśli w Twojej Karcie Liczb została wpisana liczba „3” – przejdź do paragrafu **96**.

Jeśli nie – przejdź do paragrafu **69**.

68

To jedyne miejsce, w którym możesz zacząć szukać wskazówek. Czas nie jest Twoim przyjacielem, musisz się spieszyć.

Podchodzisz do drzwi, łapiesz za klamkę i naciskasz ją.

Otwierają się ze złowieszczym skrzypieniem. W nozdrza bije znajomy zapach stęchlizny. Wchodzisz do środka... Jest tu o wiele ciemniej, niż na zewnątrz – to przez okna. Są brudne i zarośnięte pajęczynami. Z sieni wchodzisz do znanej Ci kuchni. Jest tu stara szafka kuchenna, która za czasów swojej świetności musiała być biała; stół, który nie wygląda zbyt solidnie; wiadro, z którego wystają kawałki drewna i stary piecyk.

Stajesz na znanych Ci, nieproporcjonalnie dużych względem pomieszczenia, kaflach. Wiesz, że pod jednym z nich jest tajne przejście do podziemi, ale wolisz sprawdzić je na samym końcu. Nie uśmiecha Ci się szybko wchodzić do ciemnego, podziemnego tunelu w miejscu, z którego bije tak złowroga energia.

Otwierasz szafę kuchenną. W środku znajdujesz tylko sztućce (które, sądząc po ich wyglądzie, oglądały dziesięciolecia), obtłuczone talerze, kubki, szczoteczkę do zębów, pastę, kilka świec, zapałki i łom. Nie widzisz poza tym nic interesującego.

Otwierasz drzwi naprzeciwko, prowadzą do pokoju którego nigdy wcześniej nie widziałeś. Zaglądasz do niego. Przed sobą widzisz starą szafę, po lewej stronie od drzwi znajduje się nienagannie pościelone łóżko, po prawej biurko pełne chaotycznie rozrzuconych kartek papieru. O dziwo, to pomieszczenie jest znacznie jaśniejsze niż poprzednie – tu okno jest starannie wyczyszczone.

Podchodzisz do szafy i otwierasz ją ostrożnie. W środku znajdujesz tylko stare ubrania, torbę podróżną, prześcieradło, pościel, miskę, mydło, papier toaletowy i ręczniki.

Starzec nie mógł tu mieszkać na stałe (w takim wypadku czuć by było od niego stęchliznę charakterystyczną dla tego domku), ale z pewnością mógł tu pomieszkiwać długi czas i zapewne to robił... całkiem niedawno.

Podchodzisz do biurka. Widzisz kserokopie jakichś dziwnych glinianych tabliczek zapisanych pismem klinowym i odręcznie pisane kartki z najwyraźniej przepisanymi fragmentami różnych ksiąg. Co tak bardzo Starca interesowało?

Czas się temu przyjrzeć.

Nie należy sądzić, że człowiek jest najstarszym i ostatnim władcą na ziemi [...]. Dawne Istoty były, są i będą zawsze. Nie w znanych przestrzeniach, ale pomiędzy nimi. Spokojne, takie same jak za pierwotnych czasów, bezwymiarowe, istnieją, choć są dla nas niewidzialne. [...] Ich dłoń jest przy waszych gardłach, a mimo to nie widzicie ich. Domostwo ich jest nawet na dobrze strzeżonym progu waszego domu. [...]. Człowiek rządzi teraz tam, gdzie niegdyś rządziły One; wkrótce One będą rządzić tam, gdzie rządzi teraz człowiek. Po lecie jest zima, po zimie lato. Czekają cierpliwie, potężne, bo znowu tutaj zapanują.

Abdul Alhazred, *Necronomicon* [w:] H. P. Lovecraft, *Koszmar z Dunwich*.

Czcili, jak sami powiadali, Wielkich Dawnych Bogów, którzy żyli przed wiekami, kiedy to jeszcze nie było ludzi, a którzy przybyli do tego młodego świata prosto z nieba. [...] ich ciała zawierzyły swoje tajemnice pierwszemu człowiekowi podczas snu i on to stworzył kult, który nigdy nie zniknie. [...]

Czas ten [ich ponownego panowania] łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bogów; wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzucą wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczeć, zabijać i pławić się w radości. Wyzwoleni Starzy Bogowie nauczą ludzi, jak krzyczeć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalną ekstazy i wolności.

H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*.

I został strącony wielki Smok,
Wąż Starodawny,
który zwie się diabeł i szatan,
zwodzący całą zamieszkałą ziemię,
a z nim zostali strąceni jego aniołowie.
[...]
Biada ziemi i morzu –
bo zstąpił do was diabeł,
pałający wielkim gniewem,
świadom, że mało ma czasu.
[...]

Potem ujrzałem anioła zstępującego z nieba,
który miał klucz od Czeluści
i wielki łańcuch w ręce.
I pochwycił Smoka
Węża starodawnego,
którym jest diabeł i szatan
i związał go na tysiąc lat.
[...]
A gdy dobiegnie tysiąc lat,
z więzienia swego szatan zostanie zwolniony.
I wyjdzie by omamić narody.
św. Jan, *Apokalipsa*.

Słynne święto saturnaliów wypadało w grudniu, ostatnim miesiącu roku rzymskiego, i powszechnie uważano, że zostało ono ustanowione dla upamiętnienia wesołego panowania Saturna, boga siewów i rolnictwa, który w bardzo dawnych czasach zamieszkiwał ziemię [...] nauczył ich uprawiać rolę [...] Jego panowanie było bajecznym Złotym Wiekiem. [...] Nie znano niewolnictwa i własności prywatnej, wszyscy posiadali wszystko wspólnie. Dobry bóg i dobrotliwy król zniknął nagle, ale pamięć jego przetrwała przez stulecia, ku jego czci wznoszono świątynie – a wiele gór i wzniesień italskich nazwano jego imieniem. Jedna tylko smuga cienia kładła się na jasne legendy o jego panowaniu: ołtarze jego podobno splamione były krwią ludzkich ofiar...

J. G. Frazer, *Złota Gałąź*.

I ujrzałem Bestię wychodzącą z morza...

św. Jan, *Apokalipsa*, rozdz. 13

Inne fragmenty opowiadają o przygodach Słońca i Morza, o walkach Teszuba z prądem (?) morskim, o tajemniczej bestii...

Maciej Popko, *Mitologia Starożytnej Anatolii*, s. 160.

Na [...] zatopionych wyspach Oceanu znajdują się kamienie, na których wyryte są Ich pieczęcie, któż jednak oglądał [...] zamkniętą wieżę, ozdobioną girlandami wodorostów i skorupiaków?

Abdul Alazred, *Necronomicon* [w:] H. P. Lovecraft, *Koszmar z Dunwich*.

Czcili, jak sami powiadali, Wielkie Stare Bóstwa [...]. Teraz już ich tutaj nie ma, są [...] pod dnem oceanów. [...] ich kult zawsze istniał i będzie istniał [...], dopóki wielki Cthulhu nie powstanie ze swego spowitego mrokiem domu w potężnym mieście R'lyeh znajdującym się pod wodą i nie obejmie znowu władzy nad światem.

[...]

Spoczywają w [...] w domach w Swoim wielkim mieście R'lyeh, zabezpieczone czarami potężnego Cthulhu do czasu swego chwalebnego zmartwychwstania, kiedy to gwiazdy i ziemia będą znów gotowe na Ich przyjęcie.

[...] Wielkie kamienne miasto R'lyeh, wraz z monolitami i grobowcami, skryło się pod falami głębokiej wody, pełne pierwotnej tajemnicy, przez które nawet myśl nie może przeniknąć, odcięły wszelki z nimi kontakt [...]

Wtedy wynurzą się [...] pełne tajemnych wieści nagromadzonych w otchłaniach pod niedostępnym dnem oceanów.

H. P. Locvecraft, *Zew Cthulhu*.

W morzu Isztar dostrzega potwora wynurzającego się spośród fal, ogarnia ją lęk. Bogini wraca szybko do nieba ze słowami: „Boję się węży".

Religijny tekst napisany na glinianej tabliczce pismem klinowym pochodzący z okresu XVII–XIII w. p.n.e. [w:] Maciej Popko, *Mitologia Starożytnej Anatolii*.

Przedstawiała potwora o niewyraźnych antropoidalnych kształtach, głowie ośmiornicy i twarzy pełnej macek, tułowiu gąbczastym i pokrytym łuskami, ogromnych szponach na przednich i tylnych łapach i długich, wąskich skrzydłach z tyłu.

H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*.

Od tekstów bije pewne specyficzne podobieństwo, jednak nie wszystko jest spójne.

Sprawdzasz, czy przeczytałeś już wszystkie kartki zapisane w znanych Ci językach. Układasz je w małą kupkę, aby nie przeglądać dwa razy tego samego tekstu i wtem spostrzegasz, że jest jeszcze jedna, za biurkiem. Podnosisz ją i obracasz na drugą stronę. Do odręcznie zapisanego tekstu przyczepione jest zdjęcie... rudej, trochę grubawej dziewczyny, z charakterystycznym świdrującym wzrokiem i ściągniętymi ustami... To ta dziewczyna z tramwaju! Nie masz co do tego najmniejszej wątpliwości.

Treść tekstu jest następująca:

Anna Zyndel

Silna duchowo, choć niepozorna. O przeciętnej kondycji, gdyż większość czasu spędza w swoim domu, poświęcając go na medytację i studiowanie pradawnych ksiąg ezoterycznych. Nie jest zbyt atrakcyjną kobietą. Pobladła, niska, nieproporcjonalnie zbudowana. Posiada jednak wielką moc, którą potrafi dobrze władać. Nie interesuje jej ten świat, woli przebywać i kreować w astralu. Jest doskonałą bramą do zaświatów.

Nie ma formalnego wykształcenia. Mieszkała na wsi jako dziecko i przestała uczęszczać do szkoły po podstawówce. Jej rodzice należeli do ciekawej grupy religijnej, dlatego odizolowanie dorastającej córki od rówieśników bardzo im pasowało. Paradoksalnie jest niezwykle inteligentną osobą. Sama zdobywa wiedzę – jednak nie tyle dzięki książkom, co dzięki medytacjom, wglądowi w siebie i... być może wglądowi w podwaliny wszechświata.

Jest niezwykle wytrzymała psychicznie, pomysłowa, los nie przeszkadza jej we własnych poszukiwaniach. Naukową wiedzę o świecie ma raczej znikomą. Nie posiada komputera, nie ma zbytnio pojęcia o fizyczno–materialistycznej koncepcji wszechświata. Niewiele ją to też obchodzi.

Posiadła moc wizualizacji i kreacji linii losu, jest energetycznie połączona z mojrami. Nie do końca rozumiem ten rodzaj energii, ale pośrednio od niej zależą losy wszystkich. Potrafi wskazać miejsce, gdzie czai się Bestia, gdzie zaklęte jest zło nadchodzącej zagłady. Kocioł się otwiera i przemienia w kielich nierządnicy, głowa, która umarła, cudownie zmartwychwstała... podnosi się ukazuje ohydę, znamię bestii jest już wykuwane i znaczy się ochotników. Muszę się tam dostać, muszę poznać go, zobaczyć, z czym ma najwięcej wspólnego. Trzeba dokładnie wiedzieć, co jest bezpośrednio z nim związane, a co nie. Jeśli tam go rozszyfruję, wszystko będzie łatwiejsze. Nawet Erlik się go lęka, choć wydaje mi się jego sługą... Wszystko na to wskazuje, ale pewności nie mam.

Zapłata, której Anna żąda za podróż, jest specyficznej natury. 100 zł, kropla krwi i odrobinkę mocy, którą pozwolę jej wchłonąć. Zgodziłem się. Idę jutro do jej mieszkania. Wiem, że uczeń niebawem dostanie wstrząsu mocy, ale mam do tego czasu co najmniej dwa dni. Zdążę wrócić. Z tego co mi wiadomo, ten świat podziemny nie jest zbyt rozległy. Specjalnie został tak skonstruowany, aby trudniej było namierzyć go jego przeciwnikom.

Mam pewne obawy co do Anny. Nie potrafi się opowiedzieć po żadnej ze stron, jej przeszłość bywa miejscami zbyt mroczna, bym mógł tam zajrzeć... Nie wiem, czym dokładnie się zajmowała i jakich rytuałów używała... Nie wiem, jakie składała ofiary, jeśli to robiła... Skoro zna to miejsce, musiała pójść na układ z NIM albo być (świadomie bądź nieświadome) w JEGO mocy. Musiała spoglądać od dawna w otchłań, skoro znalazła ten podziemny świat... Nietzsche zaś miał rację, mówiąc: „Jeśli zbyt długo patrzysz w otchłań, ona zacznie patrzeć w ciebie" (powiedział to jeszcze zanim obłęd pochłonął go i pożarł w całości). Z pewnością jest z NIM w jakiś sposób związana. Z drugiej strony, gdyby była MU wierna, nie ukazywałaby JEGO kryjówki. JEGO czas jest bliski, ale jeszcze nie nadszedł – ciągle musi się kryć.

Niepokoi mnie także zapłata, jakiej Anna żąda... pieniądze, krew i moc. Także powiązanie z mojrami jest ambiwalentne... Jej pulchność przywodzi na myśl pajęczycę i myślę, że nie jest to bez znaczenia.

Niemniej czuję coś jeszcze... potencjał dobra. Widzę go, choć on został zdeptany dawno temu, ciągle jest w niej istotny; pokusiłbym się o stwierdzenie, że nawet wciąż w niej przewodzi. Sądzę, że toczy ona w sobie wewnętrzną bitwę i nie wiadomo jeszcze, jaki będzie jej wynik.

Nie mam czasu na śledzenie rozstrzygnięcia tej batalii. Muszę zaufać losowi. Wszystko musi potoczyć się dobrze. Po prostu musi.

Anna przesiaduje całe dnie w swoim mieszkaniu na ulicy Stajennej 15/6.

W końcu jakiś konkretny trop!

Przed wyjściem przetrząsasz pokój, ale nie znajdujesz w nim nic interesującego. Podobnie w kuchni.

...

...

Są jeszcze podziemia. Eksplorujesz je czy jedziesz do Anny?

Eksploruję. – **52**

Wychodzę czym prędzej z tego domu i jadę złożyć niezapowiedzianą wizytę Annie. – **60**

69

Idziesz obolały w stronę łazienki. Ciepły prysznic dobrze Ci zrobi.

Otwierasz drzwi, przekraczasz próg i odruchowo spoglądasz w stronę lustra. Widzisz w nim odbicie swojej twarzy z podkrążonymi oczyma i zaschniętą strużką krwi pod nosem.

Bierzesz prysznic, robisz sobie pożywne śniadanie i po chwili, posilając się, rozmyślasz o tym, dlaczego Starzec się nie pojawił. Czy to miał być test? Intuicja podpowiada Ci, że nie. Wiesz dobrze, że mogłeś zginąć podczas ostatniej wyprawy.

Co będzie, kiedy kolejnym razem uderzy moc? Być może Twój przewodnik Cię uratuje, ale istnieje ryzyko, że coś pójdzie nie tak. Starzec nie odszedłby bez pożegnania. Jesteś o tym przekonany.

Chociaż...? Co Ty w ogóle wiesz o tym człowieku? Nie masz pojęcia, jak ma na imię, skąd pochodzi (orientujesz się tylko, gdzie jest chatka w lesie, w której co najmniej raz przebywał i gdzie doszło do Twojej szamańskiej inicjacji).

Musisz więcej się o nim dowiedzieć, choćby kim jest i czym się na co dzień zajmuje. Jedyny trop jaki masz, to wspomniana przed chwilą chatka. Jest wszakże jeszcze jeden sposób, by odnaleźć różne nietypowe informacje.

Zalewasz herbatę i odpalasz google.pl. Zastanawiasz się, jakie hasło wpisać.

Przejrzałeś prawie wszystkie witryn dotyczące szamanizmu, jednak nie znalazłeś żadnej wzmianki o tym człowieku – nigdzie się nie reklamuje, nigdzie nie oferuje swoich usług, nie prowadzi szkoleń, nie pisze artykułów – a przynajmniej nie sygnuje ich swoim zdjęciem. Znów długo rozmyślasz, co wpisać. W końcu postanowiłeś wypróbować frazę opisującą go. Ostatnia szansa, nic innego nie przychodzi Ci do głowy. Starzec zawsze chodził w czarnych sztruksach i jasnej dżinsowej kurtce. Aha! Jeszcze ta pełna dziwnych żłobień laska. Wpisujesz więc w *Google*:

[[[*Starzec „czarnych sztruksach" „dżinsowej kurtce" laska żłobień*]]]

O dziwo, wyskoczyła jedna strona. Blog. Niemniej zawsze to jakiś trop, za którym nie trzeba biegać po blokowiskach i lasach. Nacisnąłeś link i ukazał się w nim taki oto wpis:

Dnia 22 maja

Wiem, że to co napiszę, zaskoczy was. Koniec z biadoleniem, koniec z narzekaniem. Czas radykalnie zmienić swoje życie.

Zerwałem z Martą.

Rzuciłem pracę w galerii.

W szoku? To dopiero początek dzisiejszej historii. Zapłaciłem 200 zł człowiekowi, który podszedł do mnie na moście i powiedział, że zmieni moje życie. Dokładnie z taką samą śmiałością i bezczelnością, jak cyganka, która chce mi wywróżyć przyszłość z ręki. Nigdy wcześniej nie widziałem tego człowieka. Ubrany był w czarne sztruksy i jasną dżinsową kurtkę, w ręce dzierżył pełną dziwnych żłobień laskę, kiedy zaś się odzywał, w jego głosie czuć było moc... Był basowy i naprawdę robił wrażenie...

Ale od początku. Jak widać z moich poprzednich postów, miałem nieźle napierdolone w życiu. Odmóżdżająca, mało ambitna praca, coś pośredniego między sprzedawcą, a łapaczem złodziei; niekończące się kłótnie z Martą (im bliżej terminu naszego ślubu, tym gorzej), poczucie pustki, bezsensu, obsesyjne myśli, że coś cennego utraciłem... O tym nikomu nie mówiłem, ale pojawiły się długi... coraz większe i większe. I jeszcze kurwa franki zaczęły drożeć, a mam w nich wszystkie kredyty :(

O tym też nie pisałem, ale miałem zwyczaj co niedzielę wychodzić na spacer, zawsze zahaczając o Most Grunwaldzki. Przystawałem na nim i patrzyłem w napierający na most nurt rzeki. I zawsze powtarzałem sobie: "Jak będzie tak źle, że nie będziesz w stanie tego wytrzymać, to skoczysz, zawsze masz to wyjście awaryjne".

Swoją drogą, już dawno doszedłem do wniosku, że skakanie z mostu do rzeki to mega badziewny sposób na samobójstwo. Przecież istnieje spora szansa, że cały wypłynę. Pływam dobrze, a i kilka sesji z "morsowaniem" uświadomiły mi, że hipotermia niezbyt mi grozi. Zresztą, zawsze może się znaleźć jakiś "bohater", który przeszkodzi ci w ucieczce z tej cielesnej powłoki. Nie ma lepszego sposobu na podbudowanie swojego image'u niż

uratowanie komuś życia (nawet jak niedoszły trup będzie cię przeklinał do końca swoich dni za twoje „poświęcenie").

Niemniej, siedziałem na tym moście, patrząc w Wisłę, która teraz przypominała mi gigantycznego, wysysającego wodę węża... I pojawił się on.

– Skacz! – powiedział. – Twoje oczy odbijają rozpacz twej duszy. Skacz więc! Na co czekasz?

Spojrzałem w jego stronę. Oczy mi się zaszkliły... Zawsze przechodziło koło mnie tylu ludzi, przejeżdżało masę samochodów, ale nie nikt nie zwrócił na mnie uwagi. Zresztą, czy ja zastanawiałbym się, o co chodzi człowiekowi dającemu się hipnotyzować nurtowi rzeki?

"Brawo", pomyślałem, "Dobry z ciebie obserwator".

– Witaj Charonie – postanowiłem obrócić sytuację w ponury żart i odezwałem się jak najspokojniej, aby nie załamał mi się głos – A gdzie twoja łódź? Styks płynie żwawo... – wskazałem na Wisłę – ... obiecując mi zapomnienie.

– Nie żartuj. Przewożę ludzi za obola. Ty uważasz się za biedaka i nawet na to cię nie stać.

Gdy lodowaty wiatr uderzył we mnie od strony rzeki, ciepła łza popłynęła mi po policzku.

– Ja nie mam pieniędzy, ty obdartusie?! – zapytałem ze złością, która rozpaczliwie próbowała maskować mój smutek. – Spójrz na siebie, w jakich łachach chodzisz! Teraz popatrz na mnie i zobacz mój sukces. Sukces, którego już nie osiągniesz. Pewnie popierdalasz codziennie na grzyby, bo inaczej nie miałbyś co jeść. Co?! Stary grzybie?!

Starzec zaśmiał się radośnie. Nie cynicznie, nie drażniąco. Nie wiem, czy potrafię oddać to słowami, ale jego śmiech był kojący, uspokajający i ciepły.

– Synku – powiedział – jakie grzyby ja mogę zbierać w maju?

Nastała długa cisza. Skąd ja do cholery miałem wiedzieć, jakie grzyby rosną w maju? Spojrzałem na niego pytająco. On pochwycił mój wzrok i... trzymał go. Trudno mi to wyjaśnić. Czułem, że nie mogę się odwrócić, ale nie odczuwałem tego jako przemocy.

– Wiosną – powiedział po dłuższej chwili – zbieram pokrzywy. O tej porze roku są one bardzo zdrowe. Już mało kto o tym pamięta. Przed ugotowaniem należy je sparzyć i można z nich zrobić pyszną zupę pokrzywową. Ale ty? Skąd masz to wiedzieć? Oddaliłeś się już dostatecznie od natury. Pal sześć, że nie wiesz nic o jej jadalnych darach... ale ty w ogóle nic nie wiesz. Tobie się tylko zdajesz, że coś wiesz. Nie wiesz nawet, czego chcesz. Nie

słuchasz natury... swojej natury. Skacz! Czemu nie skaczesz? Czyż twoje myśli nie mówią: "Nie wytrzymam tego dłużej! Chcę umrzeć! Umrzeć!"? Dokładnie to mówią, ale ty słyszysz tylko skowyt ich bólu. Nawet nie spytasz się swojej natury, swojej duszy: "Czego nie wytrzymasz?". Zdaje ci się, że znasz odpowiedź, ale znów tylko ci się zdaje. Myślisz, że to kredyty cię wykańczają. Ha! Przecież nie ściga cię komornik, nie wynoszą ci mebli. Jak posłuchasz swojej duszy, szybko zrozumiesz, że to nie w tym leży problem. Dlatego nie skaczesz. Twoja natura powstrzymuje cię przed skokiem. Choć poziom rozpaczy, który ona osiągnęła, transformuje twoje myśli w fałszywe pragnienie śmierci. Twoja dusza woła cię, żebyś jej posłuchał, a ty ją ignorujesz. Mylisz się, jeśli twierdzisz, że chcesz umrzeć. To nie takie proste. Twa dusza mówi: „Posłuchaj mnie, posłuchaj mnie, mam ci coś do przekazania, potrzebujesz tego bardzo, jeśli tego nie dostaniesz, to już lepiej, żebyśmy umarli". Spełnij jej życzenie, wejdź w głąb siebie.

Znowu poczułem złość. „Czego ten starzec chce ode mnie?". Po chwili uspokoiłem się. Przecież nie zrobił mi nic złego. Co więcej – na razie miał rację, a jego wiedza na mój temat była zatrważająco dokładna.

Zastanowiłem się w tym momencie... Czego ja chcę? Co mi mówi moja natura? I poczułem coś jakby uderzenie w ścianę. Nie mogłem wejść w głąb siebie. Opór. „Przecież mam tyle rzeczy na głowie, nie mogę myśleć o tym, czego teraz chcę." Znów wezbrała we mnie złość:

– Czego ty chcesz ode mnie? – wysyczałem.

– Aha – powiedział, uśmiechając się jednym kącikiem ust. – Nie możesz obejść Strażnika. Nie możesz urazić Strażnika. Nie możesz myśleć tam, gdzie on ci nie pozwala... Boisz się, mały chłopczyku.

Znów powiał zimny wiatr od Wisły, ale teraz był bardzo porywisty, walnął w nas z całym impetem. W tym momencie forma starca zmieniła się, jakby pęd powietrza zerwał z niego powłokę... i zobaczyłem... swoją matkę. Tak, możecie myśleć, że zwariowałem, ale ja wiem, że to nie szaleństwo. Moja matka miała ten swój życzliwy, acz denerwujący, nie znoszący sprzeciwu ton... Co ja mówię! Nie zauważający sprzeciwu.

– Marku, weź tę kurtkę, ładna jest. Podoba ci się. – Żadnych pytań, same stwierdzenia. Jakby wydawało jej się, że mnie zna, chociaż tak naprawdę w ogóle mnie nie znała. Doskonale to pamiętam.

– Marku – w tym momencie trzymała talerz z zupą – zjedz czerninę. Smaczna zupa. Smakuje ci. – Znów żadnych pytań... Nigdy ich nie było.

Najśmieszniejsze jest to, że zamiana starca w matkę była w tym momencie dla mnie tak naturalna, jak widok deszczu, który pojawia się po zasłaniu nieba czarnymi chmurami.

Poczułem złość i nienawiść do matki. Nienaturalną. Niczym furiat kopnąłem z całej siły w talerz, który wyleciał w powietrze. I w tej sekundzie przyszedł tak dobrze mi znany kac moralny. Przecież ona nie zrobiła mi krzywdy. Wiem, że tą kurtkę i zupę dawała mi z miłości, chciała, żeby było mi dobrze.

– Co zrobiłeś? – zapytała, a jej postać zaczęła rosnąć, brwi się ściągnęły, czoło pomarszczyło, oczy jakby schowały się w oczodołach. Jej głos zmienił się na bardzo gardłowy, chropowaty i nieprzyjemny. – Co zrobiłeś? Sprawiłeś przykrość mamie. Jak mogłeś? Jak mogłeś?! – Zaczęła płakać, a każde jej łkanie było jak uderzenie pioruna.

Chciałem ją przeprosić, wezbrał we mnie żal. Ona już nie zwracała na mnie uwagi... Chociaż w sumie przed chwilą również. Jej się tylko zdawało, że zwraca na mnie uwagę... Tak naprawdę nic o mnie nie wiedziała, nie znała moich potrzeb.

– Chcę mieć wpływ na twoje życie. Ja ciebie urodziłam. Chcę mieć wpływ na twoje życie. Chcę mieć wpływ na twoje życie! Chcę mieć wpływ na twoje życie!!!

Wezbrał we mnie smutek i żal. Rzeczywiście czułem się jak mały chłopiec. Zacząłem krzyczeć: „Mamo, przepraszam! Mamo spójrz na mnie! Mamo..." – ona jednak znów mnie nie widziała. Czułem, że skoro ona mnie nie widzi, to ja nie istnieję. A skoro ja nie istnieję – to moje ciało jest iluzją. Zabiję się – nie chcę być iluzją. A może ona dostrzeże mnie i powstrzyma?

Znów uderzył lodowaty wiatr. Tym razem zawiał od strony brzegu przede mną. Postać matki została wywiana, a na jej miejscu ujrzałem Martę.

– Masz u mnie dług. Wiesz o tym. Masz nieodpowiedni stosunek do pieniędzy. Wiesz, to nie jest dla mnie problem, że nie masz ich odpowiednio dużo, ale to o czymś świadczy. Mógłbyś je mieć, ale za mało się starasz. A w ogóle przez tę twoją pracę czuję się taka niezaspokojona, tak rzadko jesteś w domu... I zdarza ci się przejadać moje pieniądze. W te wakacje chciałam pojechać do Turcji, ale nie pojedziemy, bo nie masz na to pieniędzy. Mnie na to stać. A ciebie... Masz nieodpowiedni stosunek do pieniędzy. Chyba nie myślisz, że będę ci do czegokolwiek dokładać? A gdzie jakieś małe niespodzianki dla mnie? Kwiaty, wyjścia,

kolacje? Jesteś skąpy. Nie jedz tego sera, jest mój, nie zapłaciłeś za niego... No chyba, że mam ci go doliczyć do długu. Nie jesteś dla mnie żadnym wsparciem.

– Nie, to nie tak! – zawołałem do starca, który musiał tu gdzieś być. – Ja bardzo ją zawiodłem, byłem chorobliwie zazdrosny, nieuprzejmy, kiedyś zrobiłem jej dużo przykrości.

Dalej go nie widziałem, ale jego głos rozległ się w moich:

– Wytrzeźwiej. Nie zmienia to istotnego faktu. Żadna z nich nie wie, co ty najczęściej lubisz jeść, w co się ubierać. Każda z nich chce dyktować twoje życie. Ty czujesz, że musisz spełniać ich życzenia, że nie masz woli. Czujesz, że istniejesz, tylko gdy masz ich aprobatę. Zmień to.

Nie było już Marty. Stał przede mną starzec:

– Ujrzyj siebie, pokochaj siebie. Żyjesz w pierwszej kolejności dla siebie. Gdy to zrozumiesz, będziesz mógł bez przeszkód dawać siebie innym. Jeśli tego nie zrobisz – zjedzą cię frustracje i nigdy nie uwolnisz się z piekła, które co tydzień będzie cię przyprowadzać na ten most i zwodzić marzeniem o śmierci. Posłuchaj swojej duszy. Marku, ty sam nie wiesz, co najbardziej lubisz jeść, prawda? To są twoi strażnicy. Odkąd ich ujrzałeś potrafisz ich rozpoznać. Oni nie są tobą. One nie są tobą. Choć to głosy w twojej głowie, to nie jesteś ty. Teraz, skoro to wiesz, spróbuj zajrzeć w głąb siebie.

Zajrzałem. Poczułem się źle. Dojrzałem tam smutek. Smutek, bo nikt mnie nie zauważa. Smutek, bo sam siebie nie zauważam, nie doceniam się. Zrozumiałem, że nienawidzę swojej pracy, a wziąłem ją tylko dla kasy... Kasy, która odpowiadałaby Marcie. Zrozumiałem, że chcę żyć inaczej i nie mogę być z osobą, która wywiera na mnie taką presję. Zrozumiałem, że dzień w dzień chodzę spięty, że wewnętrzni strażnicy oceniają mnie, ale nie są mną, nie starają się mnie poznać, nie obchodzą ich żadne moje potrzeby. Zatracałem siebie, dusiłem swoją duszę, odbierałem jej dech. Ona... JA nie miałem nic do powiedzenia. Nawet moje myśli nie mogły wyrazić już czego tak naprawdę chcę. Czego JA chcę naprawdę.

Poczułem ciepło. Kiedy sam siebie doceniłem, kiedy sam spytałem siebie „Czego tobie potrzeba, stary?", rozlała się we mnie wewnętrzna miłość. Czułem się błogo.

Wiedziałem, że muszę zmienić swoje życie.

Starzec uśmiechał się jednym kącikiem ust w swoim charakterystycznym, cwaniakowatym, ale bardzo ciepłym stylu.

– Mam nadzieję, że rozumiesz już, że nie musisz skakać. Wystarczy, że posłuchasz sam siebie, zauważysz sam siebie i zatroszczysz się o siebie. Nie jesteś biedakiem, jak tobie

wmawiano. Twoja dusza to ty. Twoi strażnicy to nie ty. Oni są w porządku, kiedy pomagają ci żyć, ale gdy stają przeciwko prawdziwemu tobie, musisz się im przeciwstawić. Jesteś wolny.

Nie byłem w stanie powiedzieć słowa. Czułem się nagle tak niesamowicie dobrze... I to pomimo tego, że wiedziałem, iż muszę zerwać zaręczyny, że muszę rzucić pracę. Nie mogłem mu jednak pozwolić od tak odejść. Zrobiłem chyba najgłupszą rzecz, jaką mogłem zrobić. Złapałem go za ramię, powiedziałem „czekaj", wyciągnąłem cztery niebieskie banknoty z Kazimierzem i powiedziałem:

– Kup sobie nowe ciuchy.

On zaśmiał się tak samo ciepło, jak wtedy gdy go obraziłem i poszedł w stronę parku na Koronie.

Jestem wolny...

Ciekawa historia. Niestety, jedyne co możesz z niej wydobyć, to miejsce lokalizacji Starca w dniu 22 maja, to że pomagał innym ludziom oraz to, że na 100% istnieje, a nie jest tworem Twojej wyobraźni.

Co robisz?

Piszę maila do autora bloga. – **28**

Szybko wychodzę z domu, aby sprawdzić leśną pustelnię. – **49**

70

– Zgoda. – Wyjmujesz z portfela stówę i dajesz kobiecie. Ona łapczywie chowa banknot do kieszeni spodni. – Możesz zabrać trochę mej siły. Podaj nóż, a oddam ci kroplę krwi.

– Nie tak szybko, słodziutki. To nie takie proste. – Wstaje, bierze krzesło i ustawia je przy kołowrotku. – Usiądź.

Robisz, co Ci polecono. Ona bierze drugie krzesło, zasiada przy starym urządzeniu, przymyka oczy i zaskakująco delikatnym, kobiecym głosem zaczyna śpiewać w nieznanym Ci

języku pieśń. Kręci przy tym kołowrotkiem i porusza rękoma tak, jakby przędła nić – choć wyraźnie nic tam nie ma.

Masz teraz okazję przyjrzeć się wrzecionu. Jest wykonane z niezwykłym kunsztem. Poniżej czubka widzisz, że jest podzielone na trzy części. Na najwyższej z nich widnieje swastyka i, chyba, latające ptaki. Na środkowej są jelenie spoglądające na pradawny symbol solarny. Z kolei na najniższych pełzają węże, wijąc się obok siebie.

– Spoglądaj w koło – rzekła.

Patrzysz na szybko obracający się okrąg. Czujesz, jak jego hipnotyczna moc uspokaja Cię i relaksuje. Jest też niezwykle fascynujące. Odpływasz, ten widok pochłania Cię całkowicie.

– Podaj rękę – mówi do Ciebie kobieta. Słyszysz jej głos przytłumiony, jakby zza ściany. Nie czujesz swojego ciała, nie wykonujesz żadnego ruchu.

Nagle przeszywa Ciebie piorunujący ból. Instynktownie spoglądasz w stronę wrzeciona. Widzisz, że jest na nie nabity Twój palec, a po metalowej powierzchni ścieka krew. Musiałeś bezwiednie podać rękę czarownicy, ta zaś w ten sposób wzięła swoją zapłatą.

– Podążaj za widokiem krwi – mówi Anna spokojnym głosem.

Czerwona, życiodajna posoka spływa w dół, zaczyna rozlewać się po zdobieniach. Czerwieni swastykę, oblewa grzbiety jeleni i dociera do węży... Te zaczynają się ruszać i spijać ją łapczywie..

– Teraz, masz szansę, idź!

Spoglądasz zdezorientowany na Annę, widzisz, że z wielką uwagę przędzie nić, która zaczyna się Tobie powoli ukazywać... Jest delikatna i biała. Kobieta zaczyna się troić w Twoich oczach. Jej środkowa postać się nie zmieniła, dalej zawzięcie przędzie... Postać po lewej stronie zdaje się mieć jeszcze bardziej ogniste włosy, spogląda na Ciebie płomiennymi

oczyma, marszczy brwi i uśmiecha się demonicznie. Postać po prawej stronie wskazuje Ci ścianę za Tobą, wygląda jakby była przeraźliwie zmartwiona.

– Idź, czym prędzej, spiesz się! Mamy mało czasu.

Spoglądasz na ścianę, którą pokazuje. Widzisz tam czarną otchłań, w niej tylko ciemność. Musisz ją przekroczyć.

Robisz parę kroków i spoglądasz jeszcze raz za siebie, na kołowrotek. Widzisz już jedną Annę przędącą nić i Ciebie nieprzytomnego siedzącego na krześle z podniesioną ręką i palcem wbitym we wrzeciono.

Nie ma już odwrotu. Czas przekroczyć bramę.

Wchodzisz w otchłań.

Przejdź do **66**.

71

Idziesz w stronę leszczyny, ale potykasz się o coś i przewracasz. Patrzysz na sprawcę swojego wypadku – jest to ostry krzemień. Przyda Ci się, może pełnić rolę ostrego „narzędzia".

Podchodzisz do drzewa i tniesz je. Niebawem dołącza do Ciebie niedźwiedź i zaczyna instruować:

– Jeśli chcesz zebrać sporą ilość żywicy, zrób nacięcie, pod korą oczywiście, dość głębokie, nie szersze niż dwa i jedna druga długości twojej dłoni. Nacięcie powinno przypominać literę V. Nie może przebiegać dookoła drzewa, bo to oznaczałoby dla niego śmierć. W najniższym miejscu zrób większą dziurę.

Czynisz tak, jak instruuje Cię Twój przewodnik. Zabiera to trochę czasu i jest baaardzo męczące. Po dłuższej chwili zaczyna powoli sączyć się żywica.

– I jak smakuje? – pyta niedźwiedź.

Bierzesz lepką ciecz na palec. Pachnie przyjemnie. Smakujesz ją... Ohyda!

– Nie za bardzo, co? Masz rację. Prawa przyrody są brutalne. Nie mamy czym zapłacić pszczołom. *Jedz do syta i umykaj*, to dobre motto. Niestety to nie ja jestem twoim

przewodnikiem. On czeka na ciebie w pieczarze na górze. Będziesz musiał się nieźle napocić, by do niego trafić. Nie zwlekaj dłużej.

Pszczoły, jak na komendę, nadlatują od strony ula i zaczynają Cię zawzięcie atakować. Żądlą rozpaczliwie, same padając po każdym ciosie. Aura śmierci zdaje się roztaczać nad tym niebiańskim obszarem.

Biegnij! Biegnij szybciej! Wtedy uda Ci się zgubić ten bolesny, szaleńczy pościg.

Wróć do **40**.

72

Przekraczasz próg mieszkania i idziesz za nią. Jest ubrana w szary dres. Teraz, kiedy nie skupiasz się na jej świdrującym wzroku i widzisz ją od tyłu, dostrzegasz, że jest niska (co wcześniej nie przemknęło Ci nawet przez myśl). Czyżby jej wzrok odwracał uwagę od innych cech? Prowadzi Cię do jednego z pokoi.

Wchodzisz do przestronnego pomieszczenia. Jest tutaj stół, na stole kula, dwa krzesła po przeciwnych stronach, za stołem kołowrotek z pięknie rzeźbionym wrzecionem.

Ona siada, wyciąga z kieszeni spodni paczkę papierosów, bierze jednego z nich, zapala i resztę rzuca stół. Jest na niej klasyczny napis *palenie zabija...* Ale jest coś jeszcze. Naprędce ręcznie napisany komentarz: *Co z tego, skoro i tak chcę umrzeć*?

Zapala papierosa i zaciąga się głęboko. Puszcza dym jakby z ulgą. Patrzy na Ciebie pretensjonalnym i jednocześnie pytającym wzrokiem.

Skąd wiedziałaś, że tu przyjdę? – **95**

Gdzie jest starzec? – **17**

Czy to nie ciebie widziałem dziś w tramwaju? – **35**

73

– A jakże mogłoby być inaczej? – odpowiada kot zaskakująco głębokim głosem. – Tak. Ja jestem twoim przewodnikiem. Będę ci towarzyszył w świecie podziemnym, do którego niebawem trafisz. Jeśli będę potrzebny – przywołasz mnie, a wnet się wyłonię. Podobnie jak zrobiłem to teraz. Umiem dobrze się skradać i mogę z zaskoczenia atakować mniejszego wroga. Na większych nie będę się rzucał – nie jestem samobójcą. Atakuję tylko wtedy, gdy mam szansę wygrać.

Nie lubię tych żmij. Są moim zaciekłymi wrogami, pomioty Apopa. Jakkolwiek i w tym plugastwie znajdziemy coś ciekawego. Spójrz.

Kot pazurem podnosi górną część czaszki poczwary, niczym wieko od pudełka. Pośród niewielkiego mózgu dostrzegasz tam coś niezwykłego. Diament.

– Spożyj go, kiedy będziesz potrzebował lekarstwa. Dzieci Apopa mają w sobie tyle trucizny, że muszą mieć na nie antidotum w swym ciele. Inaczej nie byłyby w stanie żyć pośród nas. Czas już umykać. Musisz się spieszyć. Twój stary przyjaciel jest w niebezpieczeństwie.

Dopisz sobie 11 do Karty Liczb.

Dopisz 2 do Karty Liczb.

Dobrze. Pokaż mi wyjście z tego świata. – **58**

Poczekaj. Powiedz mi kim jest Apop. – **63**

74

Pomysł szalony, ale czemu nie spróbować?

– Wasza ławica jest moim przewodnikiem! – mówisz pewnym głosem.

Ryby podpływają do Ciebie i podążają dokładnie w tym samy kierunku co Ty. Po chwili otaczają Cię dookoła.

– Tak, tak – komunikują Ci mentalnie chóralnym głosem/ – My jesteśmy twoim przewodnikiem.

Nagle Twoja świadomość przeskakuje od jednej ryby do drugiej i kolejnej. Patrzysz na świat ich oczyma, ogarniasz rzeczywistość ich świadomością, która okazuje się kolektywną.

Dopisz 40 do Karty Liczb.

Ryby zaczynają recytować:

Jesteśmy małe, ale jest nas wiele.
Jest nas wiele, choć jesteśmy małe,
Głupcy nie wierzą, że cni z nas przyjaciele,
A tylko twierdzą, że nasze umysły są ospałe.

Świat podziemny jest wody światem,
Choć nie każdy potrafi to dostrzec.
Dobrymi szpiegami jesteśmy zatem,
Przed niebezpieczeństwem potrafimy wnet ostrzec.

Teraz umykaj już tego świata.
Czas nie jest naszym przyjacielem.
Wpłyń do wiru, co przypomina kata,
Lecz nie bój się, my będziemy Twoim sterem.

Nurkujesz i zbliżasz się do dna. Widzisz tam czarny jak otchłań wir. Wciąga Cię on nieubłaganie. Boisz się, że za chwilę zabraknie Ci powietrza. Zaczynasz kręcić się coraz szybciej i szybciej, cały świat zlewa się w jedno. Nie wiesz jak długo uda Ci się wytrzymać bez oddechu. Obraz zamazuje się przed oczami. Wibracja tego wiru zaczyna wydawać coraz szybszy, głęboki odgłos.

BUM, BUM! BUM!!! BUCH!!!

Przejdź do **67**.

75

Znasz siebie. Wiesz, że lepsza jest bolesna prawda niż słodkie kłamstwa. Prawda jest uchwytna, z prawdą można się zmierzyć, jeśli coś prawdziwego sprawia nam ból, można na tej podstawie nauczyć się, jak unikać przyczyny bólu.

Ignorancja jest zgodą na tkwienie w iluzji. Ignorancja jest zgodą na tkwienie w pajęczej sieci, gdy zbliża się ośmionogi potwór chcący wyssać Twą moc. Ignorancja jest przyjmowaniem ciosów prosto w twarz, wierząc, że to czyn miłości i troski. Ignorancja to ucieczka, a ucieka tylko ten, kto nie potrafi się zmierzyć z przeznaczeniem.

Oczywiście, wiedza może być użyta w niebezpieczny sposób... Gdyby nie istniał cyklon B, nie doszłoby nigdy do *Szoa*, zginęłoby mniej ludzi... Gdyby specjaliści od tortur nie znali się na anatomii, nie potrafiliby tak skutecznie ściągać piekła na ziemię... Gdyby nie industrialne zanieczyszczenia, nigdy nie byłoby kwaśnych deszczy, nie byłoby tak wielkiej epidemii nowotworów...

To tylko świadczy o tym, że to Ty powinieneś wiedzieć jak najwięcej, być jak najbardziej świadomy, mieć przewagę nad szaleńcami. Gdyby Polacy i Anglicy nie rozszyfrowali *Enigmy*, naziści mieliby przewagę i mieliby większe szanse na zwycięstwo. Gdyby nie wiedziano, że dymy wydobywające się z kominów niosą tak wielkie zagrożenia dla zdrowia ludzi i całej przyrody, nie wymyślono by filtrów na nie. Łatwiej jest stosować tortury, kiedy większość ich nie widzi...

Niewiedza jest niebezpieczna. Niebezpieczni są ludzie, którzy chcą ją wykorzystać w szkodliwy dla innych sposób.

Zdecydowałeś... Choćbyś miał zejść do piekła, dowiesz się, co się stało ze Starcem.

Jeśli na swojej Karcie Liczb masz 3, przejdź do **64**.

Jeśli nie, przejdź do paragrafu **76**.

76

Nadjeżdża tramwaj jadący na dworzec. Biegniesz do niego i wskakujesz akurat w momencie, kiedy dźwięczy dzwonek zwiastujący zamknięcie drzwi. Jest bardzo tłoczno...

Robi Ci się nieprzyjemnie na myśl, że mogłaby zaatakować Cię świadomość tych ludzi... Ale wszystko jest w porządku. Kontrolujesz moc.

Jedziesz w stronę dworca. Dostrzegasz w czasie jazdy rudą dziewczynę ze słuchawkami na uszach, ubraną w ciężkie, ciemne buty, ciemne dżinsy, czarny płaszcz. Jej wzrok wydał się nad wyraz przenikliwy... Jakby rozpoznawała Cię i chciała się zapytać *Czego, do cholery, chcesz?*.

Próbujesz poznać jej tożsamość i myśli. [Rzuć monetą. Jeśli wypadnie orzeł – odejmij sobie 3 Punkt Mocy, jeśli reszka – 1 Punkty Mocy.] – **82**

Jadę dalej. Nie będę marnował mocy na takie błahostki. – **90**

77

Delikatnie zginasz się. Starasz się wyczuć kierunek wiatru. Całe szczęście, mknie w Twoją stronę. Uda Ci się podejść to niezwykłe zwierzę.

Spokojnie i z opanowaniem zaczynasz się skradać. Dzięki temu, że nogi masz zgięte w kolanach, udaje Ci się lepiej kontrolować każdy krok, choć wymaga to sporo wysiłku. Omijasz każdą gałązkę i zbyt dużą kupkę trawy, która mogłaby wydać niechciany szelest. Jesteś niedaleko... Aż dziwisz się, że jeszcze nie zostałeś zauważony. Dzieli Was odległość nie większa niż siedem kroków.

Nie zwrócił jeszcze na Ciebie uwagi. Czas to zmienić. Mówisz do niego spokojnym, acz pewnym głosem: *Ty jesteś moim przewodnikiem*.

Powoli odwraca się w Twoją stronę. Jest ogromny (jak to możliwe, że dopiero teraz to zauważyłeś?) i niezwykle masywny. Jego poroże góruje nad Tobą tak bardzo, że pomiędzy jego rogami widzisz słońce. Niesamowity blask bije od tego stworzenia.

– Tak. Ja jestem twoim przewodnikiem. Zdałeś test. Nie próbowałeś mnie zabić, choć miałeś taką możliwość. Kiedy się do mnie zbliżałeś, emanowałeś spokojem.

Jeleń zgina jedno kolano i kłania się przed Tobą.

– Będę ci służył wszędzie, poza podziemnym światem. Niedługo się do niego udasz i będziesz musiał sam sobie w nim poradzić. Niemniej, otrzymasz ode mnie coś na drogę. Weź kawałek mojego poroża.

Podchodzisz do zwierzęcia i robisz, co Ci polecił. Poroże łamie się niczym sucha gałązka.

– Zmiel je tymi kamieniami, które leżą nieopodal. To co tobie ofiarowuję, to silne lekarstwo. Gdy cokolwiek złego się stanie, gdy zostaniesz zatruty, spożyj je. Nie starczy na długo, ale zawsze to coś.

Słuchasz uważnie tego, co mówi i wykonujesz polecenie. Zmielenie rogu na proszek idzie Ci nad wyraz łatwo. Jest on lekki i przyjemny w kontakcie ze skórą.

Jeleń podchodzi do Ciebie.

– Ułam teraz kolejną część mojego poroża. Jest ona w środku pusta. Będziesz mógł tam wsypać jeleni medykament.

Robisz tak, jak zostało Tobie polecone.

Dopisz 8 do swojej Karty Liczb oraz *trzy lekarstwa z poroża* do swojego ekwipunku.

– Musisz szybko wracać do twojego świata. Nie masz wiele czasu. Starzec cię potrzebuje, a Zło podnosi swoją głowę, która choć śmiertelnie zraniona, znowu odżyła. Wskakuj na mój grzbiet.

Dosiadasz swojego niezwykłego rumaka. Zaczyna biec, rozpędza się tak bardzo, że dokoła wszystko się rozmazuje... Nie potrafisz rozpoznać mijanych rzeczy.

Nagle przemykający świat zaczyna wydawać coraz szybszy, basowy odgłos.

BUM, BUM! BUM!!! BUCH!

Przejdź do **67**.

78

Jej nie zaufasz. Tego jesteś pewien. Starzec to zrobił... i skończył źle. Skoro jedynym innym wyjściem jest samobójstwo, to nie ma innej drogi. *Kiedy wykluczysz wszystkie inne możliwości i zostaną tylko te najmniej prawdopodobne, właśnie one są właściwie*, powiedział sir Artur Conan Doyle ustami Sherlocka Holmesa.

Bierzesz rozbieg i wyskakujesz przez okno. Nie fatygujesz się, żeby je otworzyć – nie musisz się już niczym martwić, tym bardziej swoim ciałem. Okno pęka z głośnym hukiem, kawałki szkła porozcinały Twoją twarz, ręce, ramiona i plecy... O dziwo nie czujesz bólu... nie czujesz nic.

Lot Cię nie przeraża, choć wiesz, że sprowadzi zagładę.

Upadasz na głowę.

Dopisz do swojej Karty Liczb 23.

Przejdź do **66**.

79

Jest dwukrotnie większy od Ciebie. Znów zaryczał, tym razem kierując paszczę bliżej Ciebie. Ty jednak stoisz nieruchomo i patrzysz mu prosto w ślepia.

On... zdaje się uśmiechać.

– Tak, to ja jestem twoim przewodnikiem.

Odwraca się i, ku rozpaczy latających pszczół, wyrywa łapą z ula plaster miodu. Podaje go Tobie.

– Skosztuj. To, że tak bardzo pożądałeś tego miodu, świadczy o naszej bliskości.

Jest zbyt późno na ewentualną ucieczkę lub sprzeciw, kosztujesz go. Eksplozja niesamowitych smaków, niewysłowiona słodycz, rozlewa się po całym Twoim ciele. To jest cudowne! Niebawem cały plaster miodu jest przez Ciebie wyssany do cna.

Pszczoły bacznie Cię obserwują, nawet nie myślą Ciebie żądlić.

– Niesamowite prawda? Co teraz powinniśmy uczynić?

Najeść się do syta i odejść. – **19**

Dać pszczołom coś w zamian, inaczej mogą zginąć z głodu. – **31**

80

– Był tu. Powiedziałem mu, że idzie złą drogą, ale nie posłuchał mnie. Stwierdził tylko, że tak uważam, bo inaczej widzimy ten świat. Wpadł na pewno w jakąś pułapkę. Nie potrafił czytać symboli, liczyć... Sama moc tu nie pomoże. Jeśli nie chcesz skończyć tak jak on, nauczę cię czytać, liczyć, tworzyć słowa i będę towarzyszył twojemu umysłowi w wędrówce. Chcesz?

Rozglądasz się po tym ślepym zaułku. Nie masz wyboru. Twój filtr umysłowy nie znajduje żadnej drogi. Jesteś w gorszej sytuacji niż Starzec, a przecież on zaginął.

– Chcę.

Przejdź do **86**.

81

Idziesz w stronę sosny, ale potykasz się o coś i przewracasz. Patrzysz na sprawcę swojego wypadku – jest to ostry krzemień. Przyda Ci się, może pełnić rolę ostrego „narzędzia".

Podchodzisz do drzewa i tniesz je. Niebawem pojawia się obok Ciebie niedźwiedź i zaczyna instruować:

– Jeśli chcesz zebrać sporą ilość żywicy, zrób nacięcie, pod korą oczywiście, dość głębokie, nie szersze niż dwa i jedna druga długości twojej dłoni. Nacięcie powinno przypominać literę V. Nie może przebiegać dookoła drzewa, bo to oznaczałoby dla niego śmierć. W najniższym miejscu zrób głębszą dziurę.

Postępujesz według wskazówek Twojego przewodnika. Zabiera to trochę czasu i jest baaardzo męczące. Po dłuższym czasie zaczyna powoli sączyć się żywica.

– I jak smakuje? – pyta niedźwiedź.

Bierzesz lepką ciecz na palec. Pachnie przyjemnie. Smakujesz ją... Ohyda!

– Nie za bardzo, co? Masz rację. Prawa przyrody są brutalne. Nie mamy czym zapłacić pszczołom. *Jedz do syta i umykaj* – to dobre motto.. Niestety, to nie ja jestem twoim przewodnikiem. On czeka na ciebie w pieczarze na górze. Będziesz musiał się nieźle napocić, by do niego trafić. Nie zwlekaj dłużej.

Pszczoły, jak na komendę, nadlatują od strony ula i ruszają do ataku na Ciebie. Żądlą rozpaczliwie, same padając po każdym ciosie. Aura śmierci zdaje się roztaczać nad tym niebiańskim obszarem.

Biegnij! Biegnij szybciej! Wtedy uda Ci się zgubić ten bolesny, szaleńczy pościg.

Wróć do **40**.

82

Koncentrujesz się na niej. Zaciskasz lekko oczy i starasz się poznać jej świadomość, tak jak robiłeś to już setki razy z wieloma ludźmi.

NAWET SIĘ, KURWA, NIE WAŻ!!!

Coś odepchnęło Cię całkowicie. Nigdy wcześniej nie spotkałeś się z czymś podobnym.

Ona spojrzała na Ciebie wzrokiem pełnym pogardy.

Przejdź do **90**.

83

Jesteś tak spragniony i głodny. A jaja to przecież woda, białko i inne niezbędne składniki odżywcze. Łapiesz jedno z nich, rozbijasz o skałę, unosisz nad siebie i wlewasz jego zawartość do ust....

... czujesz coś dziwnego, żylastego, zbiera Ci się na wymioty. Wypluwasz to, co trafiło do Twoich ust – widzisz martwe pisklę.

Słyszysz dziwny dźwięk w Twojej głowie: *Nie marudź, zjedz go. Ma w sobie trochę krwi, ugasisz pragnienie. W Wietnamie takie ptasie embriony jedzą szczególnie chętnie kobiety w ciąży. Wiedzą, jak bardzo są zdrowe.*

Potrafisz wskazać, skąd przechodzi strumień mentalny trafiający do Twojego umysłu. Jego źródło znajduje w pieczarze.

Chodź, czekam tu na Ciebie. To ja, Twój przewodnik. Na tej górze nie ma już żadnej innej istoty. To ja byłem cieniem w pokoju, który Cię tu przesłał. Pokonałeś wiele przeszkód i w końcu znalazłeś mnie. Chodź szybko, zanim pojawi się tu matka małego – może być bardzo zła.

Dopisz 17 do Karty Liczb.

Co robisz?

Mimo wszystko próbujesz wyssać krew z niedoszłego ptaka i idziesz do pieczary. – **84**
Idziesz do pieczary. – **89**

84

Chwytasz martwe pisklę i odgryzasz mu głowę; wypluwasz ją na płaską skałę obok. Zaczynasz ssać. Rzeczywiście nie jest to taka zła receptura na ugaszenie pragnienia. Wypijasz jego krew i płyn rdzeniowy z kręgosłupa.

Odrzucasz truchło i idziesz do pieczary. – **89**

85

Widzisz nadlatującą, dumną, gigantyczną orlicę. W szponach trzyma ogromny głaz. Jest to wręcz fizycznie niemożliwe, by jakiekolwiek zwierzę potrafiło taki utrzymać... a jednak. Zrzuca go na pieczarę tak, że zostaje ona całkowicie zamknięta. Gdy przygotowuje się do lądowania, jej skrzydła przysłaniają słońce. Robi to z godnością, w pełni ukazując swój majestat.

Młode pisklę daje o sobie znać. Orlica czule zajmuje się maleństwem.

Dumny ptak spogląda na Ciebie pytającym wzrokiem. Zachowuje się spokojnie.

Co robisz?

Przemawiam pewnym głosem: Ty jesteś moją przewodniczką. – **4**

Odchodzę. – **40**

86

– Najważniejsze, co powinieneś wiedzieć to to, że w alfabecie hebrajskim każda litera jest jednocześnie liczbą i ukrywa się w niej symbol. Przykładowo *Mem* jest liczbą 40, ale jest także wodą. Litery można dodawać jak liczby. Jeśli pojawia się słowo złożone z litery *he* (liczba 5), *bet* (liczba 2), *alef* (liczba 1) i *lamed* (liczba 30) wyraz ma wartość 38. Tak więc *havel*, czyli *marność* ma wartość liczbową 38. To bardzo istotne... Nie wiem jeszcze, jak odnaleźć tu Boga, ale wiem, jak odszukać Złe i się przed nim obronić. Musisz poznać jego imię. On jest na tyle mądry, by nie powiedzieć Ci go wprost, ale na tyle próżny, by postawić sobie z niego pomnik. Jak je posiądziesz – będziesz wiedział więcej... Dostaniesz wskazówkę, w jaki sposób wchodzi on teraz inwazyjnie do waszego świata. Zawsze tam był, ale działał na wszystkie istoty jakby przez sen... przez ich naturę... teraz chce wtargnąć wyjątkowo otwarcie i nie ma zamiary opierać się na półśrodkach. Samogłoski nie są ważne, nie ma ich w tym alfabecie (jeśli myślisz że są, znaczy to tyle, że myślisz jak Indoeuropejczyk...). Ja, patrząc na spółgłoski, od razu wiem, co to za wyraz, ty możesz mieć z tym problem. Dlatego jeśli dobrze ułożysz spółgłoski jego imienia, ja połączę się z tobą mentalnie, podpowiem ci jakie tam powinny być samogłoski i powiem, co to za słowo.

– Dobrze, czas nauczyć cię liter, symboli i liczb. Zacznijmy od *alef*, to jest *głowa byka*, ma wartość liczbową 1...

Kabalista zaczyna tłumaczyć zawiłości alfabetu hebrajskiego i jego wieloznaczność foniczną. Spisujesz to wszystko na kartce, którą znalazłeś w kieszeni płaszcza (zapewne symbolizacji Twej pamięci) i zaczynasz notować...

... po sporym czasie kończysz i spoglądasz na zapiski.

Znak graficzny	Nazwa litery i sposób jej odczytywania	Wartość liczbowa	Symbol kryjący się pod literą
א	alef (nieme; a; e)	1	głowa byka
ב	bet (b,w)	2	namiot, dom
ג	gimel (g)	3	wielbłąd
ד	dalet (d)	4	drzwi
ה	he (h, nieme)	5	oddech
ו	waw (w, o, u)	6	gwóźdź, igła
ז	zajin (z)	7	miecz, fallus
ח	het (he)	8	płot
ט	tet (t)	9	wąż, kosz
י	jod (j, i)	10	ręka
כ ך	kaf (ch, k)	20	dłoń
ל	lamed (l)	30	laska
מ ם	mem (m)	40	woda
נ ן	nun (n)	50	wąż morski
ס	samech (s)	60	drzewo
ע	ain (nieme)	70	oko
פ ף	pe (p)	80	usta
צ ץ	cade (c)	90	haczyk
ק	kaf (q)	100	tył głowy
ר	resz (r)	200	głowa
ש	szin (sz, ś)	300	zęby
ת	tau (t)	400	krzyż

– Będę mentalnie z tobą – mów kabalista. – Ja widzę tutaj za dużo liter. Nie potrafię zdecydować, które mogłyby być pomnikiem Lewiatana. Ty, znając ten alfabet, masz trochę większe szanse je zauważyć. Niemniej, muszę tu zostać. Muszę przeczytać wszystko dokładnie. Może wtedy zrozumiem naturę Boga.

– Tylko gdzie ja mam iść? – pytasz zdezorientowany. – Tutaj są same ściany.

– Na pewno? – pyta kabalista. – Spójrz jeszcze raz. Poszerzyło się twoje pole widzenia...

Spoglądasz tam, gdzie dotychczas była ściana i rzeczywiście jest przejście.

Idziesz w jego stronę.

Przejdź do **100**.

87

Czy na Twojej Karcie Liczb znajdują się liczby 17 lub 9?

Jeśli tak – przejdź do **62**.

Jeśli nie – przejdź do **85**.

88

Dopóki żmija jest pod wodą, nie widzi Cię. Możesz szybko przeczołgać się w stronę spiżarni. Masz w ręce kamień, którym planujesz roztrzaskać jej czaszkę.

Czekasz. Żmija pewnie wypływa z wody, a Ty w tym momencie uderzasz. Trach! Kamień z całym impetem pada na głowę gada. Zabijasz go, z ust wypadają, i tak umierające już (i także roztrzaskane przez Ciebie), ryby.

Podnosisz kamień i dostrzegasz rzecz niezwykłą. W głowie gada, w jego mózgu, ukryty jest diament.

Bierzesz go w ręce i oglądasz.

W tym momencie czujesz komunikat, który kierowany jest do Ciebie:

– Dziękujemy. Ta bestia zabiłaby nas wszystkie i wrzuciła do ciała większego węża. Tam byłybyśmy na powrót „żywe", ale już bez naszej jaźni. Kierowałoby nami to wielkie wodne plugastwo.

Rozglądasz się za źródłem tego komunikatu i dostrzegasz pływające przy tafli ryby. To one „mówią" do Ciebie.

Zastanawiasz się, kto jest wielkim wężem.

– Rzeka, którą przekroczyłeś na początku, tak naprawdę nie jest rzeką. To ciało węża, który udaje takową. Przenikasz przez niego, ponieważ jego istota nie potrafi dobrze dostosować się do ciała tego świata. Potrzebował on tej żmii, którą zabiłeś. Jej jad sprawia, że ofiara zaczyna drgać na wolniejszych wibracjach, do których jest on dostosowany. Wówczas może ją pożreć i nią zawładnąć. Dobrze, że ciebie to nie spotkało. Niestety, nie wiemy, czy nie ma więcej takich wysłanników.

– Wiemy, że jesteś zdziwiony diamentem, który trzymasz w dłoni. Spożyj go, kiedy będzie z tobą źle. To lekarstwo.

Dopisz 11 do swojej Karty Liczb.

– Może chcesz popływać z nami w jeziorze? Jego woda jest naprawdę kojąca.

Tak, chętnie. Może przewodnik jest w jeziorze? – przejdź do **99**.

Nie, wracam. Muszę kogoś odszukać. – **40**

89

Pieczara jest obszerna i głęboka. Bije od niej przyjemny chłód... ale czujesz też zapach siarki. Jeszcze nie widzisz, co jest w jej w środku. Twoje oczy muszą dostosować się do minimalnej ilości światła, jakie tu wpada.

Dostrzegasz coś niezwykłego. Wielki wąż zwinięty w kłąb, przykrywający się parą skrzydeł. Trudno powiedzieć, czy są one zbudowane z łuski, czy z bardzo specyficznych piór.

– Ssss... witaj. Jesssstem twoim przewodnikiem, ale zanim zdecyduję się ci pomóc, oczekuję darów. Masz cośśś?

Jeśli 9 występuje na Twojej Karcie Liczb – przejdź do **18**.

Jeśli nie – przejdź do **26**.

90

Spojrzałeś na szybko przemijający widok za oknem. Kątem oka zauważyłeś, że dziewczyna... zniknęła. Rozglądasz się po tramwaju – nie widzisz jej w tym tłumie.

Dojeżdżasz do dworca, czas wysiąść.

Kupujesz bilet i biegniesz na odpowiedni pociąg osobowy. Wsiadasz. Jest sporo wolnych miejsc. Miła odmiana po tłumie w tramwaju. Zajmujesz jedno z nich przy oknie.

Pociąg ruszył. Wiesz, że podróż będzie trwać 1,5 godziny. Jesteś wykończony – nastawiasz budzik w telefonie komórkowym i ucinasz sobie krótką drzemkę.

...

Znajomy dźwięk alarmu dał Ci znać, że już czas. Czujesz się trochę bardziej wypoczęty.

Wyglądasz za okno – tak, poznajesz ten teren.

Pociąg zatrzymuje się na opuszczonej leśnej stacji. Nikt tutaj nie wysiada... poza Tobą.

Teraz czeka Cię półtorej godziny marszu przez las... Bierzesz głęboki wdech i ruszasz przed siebie. Musisz przyznać, że o tej porze roku jest on zdecydowanie bardziej przyjemny niż w czasie Twojej ostatniej wizyty. Dobrze Ci się maszeruje w cieniu drzew, pośród kojącego śpiewu ptaków.

Im jesteś bliżej celu swojej wędrówki, tym rzadziej słyszysz radosne ćwierkanie podniebnych stworzeń. Wiesz, że nie masz innego punktu zaczepienia – musisz tam iść. W końcu słyszysz tylko kukanie kukułki i las cichnie. Drzewa nie wydają się już takie kojące, jak przed chwilą... Mógłbyś przysiąc, że widzisz kątem oka, jak jakieś ruchome, ciemne, na poły widzialne kształty przeskakujące od jednego do drugiego cienia tych majestatycznych roślin. Kiedy starasz się wyraźnie uchwycić wzrokiem, nie dostrzegasz nic niepokojącego.

Przed Tobą pojawia się domek. Choć wiedziałeś, że go tu znajdziesz, jego widok jest dla Ciebie niezwykły, przerażający i prowokujący, niczym widok wisielca na rozstaju dróg.

Zbliżasz się i czujesz, że Twój krok mimowolnie robi się wolniejszy... mniej pewny... jakbyś szedł po omacku.

Może lepiej nie wiedzieć zbyt dużo? Może lepiej nie sprawdzać, co się stało ze Starcem? Możesz jeszcze się wycofać.

Jeśli tak uważasz – przejdź do **34**.

Jeśli decydujesz się spenetrować domek – przejdź do **68**.

91

Idziesz w stronę świerku, ale potykasz się o coś i przewracasz. Patrzysz na sprawcę swojego wypadku – jest to ostry krzemień. Przyda Ci się, może pełnić rolę ostrego „narzędzia".

Podchodzisz do drzewa i tniesz je. Niebawem dołącza do Ciebie niedźwiedź i zaczyna instruować:

– Jeśli chcesz zebrać sporą ilość żywicy, zrób nacięcie, pod korą oczywiście, dość głębokie, nie szersze niż dwa i jedna druga długości twojej dłoni. Nacięcie powinno przypominać literę V. Nie może przebiegać dookoła drzewa, bo to oznaczałoby dla niego śmierć. W najniższym miejscu zrób większą dziurę.

Postępujesz według wskazówek Twojego przewodnika. Zabiera to trochę czasu i jest baaardzo męczące. Po pewnym czasie powoli zaczyna sączyć się żywica.

– I jak smakuje? – pyta niedźwiedź.

Bierzesz lepką ciecz na palec. Pachnie przyjemnie. Smakujesz ją... Ohyda!

– Nie za bardzo, co? Masz rację. Prawa przyrody są brutalne. Nie mamy czym zapłacić pszczołom. *Jedz do syta i umykaj* – to jest dobre motto. Niestety, to nie ja jestem twoim przewodnikiem. On czeka na ciebie w pieczarze na górze. Będziesz musiał się nieźle napocić, by do niego trafić. Nie zwlekaj dłużej.

Pszczoły, jak na komendę, nadlatują od strony ula i ruszają do ataku na Ciebie. Żądlą rozpaczliwie, same padając po każdym ciosie. Aura śmierci zdaje się roztaczać nad tym niebiańskim obszarem.

Biegnij! Biegnij szybciej! Wtedy uda Ci się zgubić ten bolesny, szaleńczy pościg.

Wróć do **40**.

92

Po cichu podnosisz łuk i wyciągasz strzałę z kołczanu. Przykładasz ją do cięciwy łuku, który podnosisz wysoko, tak, by strzała była na wysokości Twojego oka. Naciągasz cięciwę, celujesz prosto w serce zwierzęcia. Skupiasz się najmocniej, jak tylko potrafisz – nie istnieje nic poza Tobą i celem. Przenosisz świadomość na strzałę. Teraz ona jest Tobą, jest przedłużeniem Ciebie, Ty kierujesz jej lotem...

... i wypuszczasz! Pomknęła niczym błyskawica i trafiła bezbłędnie. Zwierzę zaskoczone odskoczyło kawałek. Zaryczało donośnie, zrobiło jeszcze kilka kroków i padło.

Podbiegasz szybko do swojej ofiary. Nieprzytomnie i agonalnie uderza racicami w ziemię.

Wtem słyszysz głos w swojej głowie:

Brawo! Właśnie o to chodziło! Moc śmierci tego zwierzęcia umożliwiła nam kontakt. Jestem w pieczarze na górze. Chodź do mnie, a powiem Ci, co masz uczynić, abym mógł z Tobą podróżować jako duch opiekuńczy. Nieopodal leży kamień. Ułam za jego pomocą piękne poroże tego zwierzęcia. Przyda nam się.

Dostrzegasz kamień i robisz tak, jak każe Ci Twój przewodnik.

Dopisz 9 do Karty Liczb.

Przejdź do **40**.

93

Wstrzymujesz oddech, zaciskasz usta z determinacją i szybko schodzisz w ciemności...

Zstępujesz coraz niżej i niżej. Dotyk zimnych szczebli drabiny dodaje Ci otuchy.

Po około minucie dotykasz stopami nierównego gruntu. Chciałbyś odetchnąć, ale wiesz, że nie możesz. Szybko starasz się zapalić zapałkę... Nie pojawia się nawet najmniejsza iskra. Trzymając wyciągnięte ręce przed sobą, podbiegasz i dotykasz ściany. Pod nią jest przejście. Jeśli gdzieś bariera ma koniec, to na pewno tam. Szukasz go nerwowo... Nie możesz znaleźć! Szybko uspokajasz się, mimo dramatycznej sytuacji – wiesz, że

stres powoduje większe zapotrzebowanie na tlen. Czas nigdy nie był Twoim tak zaciekłym wrogiem.

Udało się! Znalazłeś! Jeszcze chwila i padniesz. Przeczołgujesz się pod kamienną ścianą – jesteś po drugiej stronie. Szybko próbujesz zapalić zapałkę... nic. Nic!

Możesz podbiec do końca komnaty i tam spróbować zaczerpnąć tchu (nie masz czasu na kolejną zabawę zapałkami). – **56**

Możesz spróbować cofnąć się do kuchni. – **65**

94

– Tutaj jeszcze nie doszedłem do niczego konstruktywnego. Wpadłem na trop tego miejsca, jako obszaru poszukiwań, gdy czytałem księgę Hioba. Pojawia się tam fragment, w którym prorok mówi o mocy Boga i wskazuje na fakt, że przecież on stworzył Behemota i Lewiatana. Demony niesamowicie potężne, miotające złem i okrucieństwem. Zdziwiony? No tak, wasi tłumacze was okłamują. Zamieniają imię *Behemot* na *hipopotam*, zaś *Lewiatan* na *krokodyl*. To tak jakby zamienić słowo *smok* na *żółw*. Krętacze... Chronią swoją owczarnię przed bardzo prostą informacją, która jest niezbędna do poznania Boga... To on stworzył szatana, demony, pomioty piekielne. On stworzył zło. Nie wiem dlaczego... Wiem, że musiał mieć w tym jakiś cel. Zapewne wzniosły, ale wspomniany przeze mnie czyn jest faktem. Jeśli chcesz poznać Boga, zejdź do piekła. Bóg jest Bogiem, Bóg jest Całością, Bóg jest Jednością. Nie możecie dzielić całości na przeciwstawne części. To bardzo trudne. Choć i tak ta nauka pojawia się nawet w chrześcijańskich wierzeniach. Jezus zstąpił do *szeolu* po męczeńskiej śmierci, dopiero tak mógł dokonać zbawienia... Bo dopiero tak mógł poznać Boga.

Kabalista uśmiecha się nerwowo.

– Widzisz, to czym się zajmuję, to ścieżka trudna, wymagająca, niejednoznaczna. Nie mogę pójść na skróty, niczego upraszczać, szukać pasujących mi wyjaśnień. Muszę znać prawdę. Tylko tak mogę dojść do Niego, do Najwyższego. Gdyby kabaliści, którzy mnie uczyli, wiedzieli, jak wykorzystam tę wiedzę, nigdy by mnie do niej nie dopuścili. Oni mówią, że lepiej się nie narodzić, niż szukać... Lewiatana. To o nim mówi księga Hioba. Demon

wężowaty żyjący w wodach, w największych głębinach, umiejący dotknąć podstaw świata. W tej księdze pojawia się sugestia, że on może służyć Bogu... Choć ostatecznie jest jeszcze radująca dusze opcja, że Bóg miłosierny przebija dzidą głowę bestii. Chyba, że jedno nie wyklucza drugiego... Żyliśmy spokojnie, bo Bestia bez głowy nie mogła sobie poradzić, tak dobrze jakby chciała. Zanim się tu pojawiłem, odwiedziłem w ziemskim świecie Iran. Udało mi się przekonać Mandejczyków, by przekazali mi swoje tajemnice. Wiesz, kim są wyznawcy tej religii? To ci, którzy uznali Jezusa za fałszywego proroka, a zbawcę zobaczyli w Janie Chrzcicielu. Specyficzne, prawda? Nie mam zamiaru z tym polemizować, obalać czy bronić tej myśli. Pokazali mi pisma, które według nich napisał Jan Chrzciciel... Była tam Apokalipsa. Uwierzyłem im, że jest ona jego autorstwa. Uwierzyłem... Wiem, że jest ona prawdziwą księgą. Biblia przekonuje, że Złe zostanie pokonane, prawda? Wąż, który skusił Ewę, został przeklęty. Księga Rodzaju, rozdział 3, werset 15: *Wprowadzam nieprzyjaźń między ciebie i niewiastę, pomiędzy potomstwo twoje a potomstwo jej: ono zmiażdży ci głowę, a ty zmiażdżysz mu piętę.* Co z tego, że złemu zostanie zmiażdżona głowa, skoro przeżyje?... Tak, przeżyje, nie oznacza to dla niego klęski. Na całym świecie pojawia się opowieść o wężowatym potworze związanym z wodą, który najczęściej ginie od ciosu oszczepem w głowę, choć pojawiają się też, sporadycznie, inne wariacje uszkodzenia łba. Jednakże Jan, pisząc Apokalipsę, mówi wyraźnie: rozdział 13, werset 1: *I ujrzałem Bestię wychodzącą z morza, mającą dziesięć rogów i siedem głów, a na rogach jej dziesięć diademów, a na jej głowach imiona bluźniercze*, zaś chwilę po tym mówi w wersecie trzecim: *I ujrzałem jedną z jej głów jakby śmiertelnie zranioną, a rana jej śmiertelna została uleczona. A cała ziemia w podziwie powiodła wzrokiem za Bestią.* Czym zaś jest uderzenie w piętę? Odpowiednio w nią trafiając, można przesłać piorunujący sygnał bólu prosto do mózgu. Dlatego Achilles zmarł, wydawałoby się, od tak błahego ciosu. Włóż między bajki opowieść o kąpaniu się w Styksie za młodu. Kto więc wygra? *Żyjemy na spokojnej wyspie ignorancji*, więc większość ludzi się tym nie przejmuje. Większość nie czyta Biblii, a ci, którzy ją czytają, nie chcą widzieć wielkiego zagrożenia w tym, co tam się znajduje. Prawda jest taka, że Złe ma co najmniej szansę wygrać. Tak, nawet Biblia o tym pisze. Człowiek może być władcą tylko przez jakiś czas. Może zniknąć tak, jak znikały inne gatunki przed nim. W historii Ziemi było już pięć katastrof w trakcie których zginęła znaczna większość rozwiniętych form życia. W Księdze Hioba pojawia się jeszcze jeden niepokojący aspekt... Sugestia, że czyny Lewiatana... węża... smoka apokaliptycznego są kierowane przez Boga. Klęski, nieszczęścia,

zło... Księga Hioba, rozdział 40, werset 28: *Czy zawrze z tobą przymierze, czy wciągniesz go na stałe do służby?*

Nastała dłuższa cisza. Kabalista zmarszczył brwi i wyraźnie posmutniał.

– *Czy widziałeś tutaj Starca? Posiadał moc szamańską...* – przejdź do **80**.

95

– Śniłeś mi się. Kolejny, co chce poznać *czekającego na korzystny układ gwiazd*. Tylko ty sam nie wpadłeś na to, jaki on jest niebezpieczny i dlaczego warto go wybadać. Nie brakuje tobie sprytu – gdyby go brakowało, nie byłoby cię tutaj. To, w czym masz braki, to wiedza, słoneczko. Znaczenie *tego, co uciekł z zewnętrznej czerni* odkrył twój Starszy. Hę? Mam rację? – Pyta retorycznie znużonym głosem. – Oczywiście, kurwa, że mam rację. Ja się nigdy nie mylę. Ty jeszcze nie wiesz, o co w tym chodzi, nie wiesz, jaka jest stawka tej gry... A jest zajebanie wysoka. Można się od tego posrać albo zajebać.

Machnęła nerwowo ręką, w której trzymała papierosa. Dym nikotynowy zatańczył dokoła niej.

– Coś jeszcze malutki?

Gdzie jest starzec? – **17**

Czy to nie ciebie widziałem dziś w tramwaju? – **35**

96

... do tego odczuwasz silny ból przy podstawie kręgosłupa. Na tyle silny, że ledwo możesz wstać.

Przejdź do **69**.

97

Łapiesz pisklę lewą ręką. Piszczy przeraźliwie i macha swoimi niewykształconymi jeszcze w pełni skrzydłami. Groteskowy widok.

Zastanawiasz się, jak najskuteczniej urwać mu główkę. W końcu stwierdzasz, że najpraktyczniej będzie przydepnąć ją nogą i szybko pociągnąć.

Tak też robisz.

Pisk ustał.

Szybko bierzesz zdekapitowany kadłub i dosłownie wyciskasz go nad jednym jajkiem.

Rzeczywiście, szybko zmienia kolor i wyraźnie staje się cięższe, wgniatając się w gniazdo. Odrzucasz martwe truchło i bierzesz złote jajo. Niesamowite...

Kierujesz się w stronę pieczary. Znany chłód przyjemnie koi Twoje ciało.

– Ssss... Maszszsz dla mnie złoto?

Rzucasz mu je pod cielsko

– Sssss... umowa ssstoi.

Gigantyczny wąż zaczyna majestatycznie wypełzać z pieczary...

– Ssss... Wsiądź na mnie. Mussssimy sssstąd odlecieć. Czasssu coraz mniej. Trzymaj się naprawdę mocno... ssss... Mój lot jesssst dość nietypowy.

Dosiadasz tego niezwykłego stworzenia. Łapiesz go mocno za suche łuski. Wypełzacie z pieczary i wąż zaczyna wznosić się w powietrze, machając energicznie skrzydłami. Przez chwilę dostrzegasz jego łeb w całej okazałości. Wydaje Ci się, że widzisz na nim zabliźnioną ranę, która onegdaj winna była być śmiertelna... Nagle Twój niezwykły niebiański wierzchowiec zaczyna mknąć do przodu z niesamowitym pędem. Jego lot rzeczywiście jest nietypowy – leci niczym spirala, dlatego z całych sił wpychasz swoje dłonie i stopy w przestrzenie pomiędzy łuskami. Raz jesteś na górze, raz na dole, góra, dół, góra, dół, góra, dół, góra, dół...

Obraz zamazuje się dokoła. Słyszysz basowe uderzenie, jakie wydaje szybko pokonywana przestrzeń.

BUM, BUM! BUM!!! BUCH!!!

Dopisz 307 do swojej Karty Liczb. Jeśli kiedykolwiek pojawi się polecenie „skreśl x punktów mocy”, ignoruj je. Twoja moc jest łączona z nieskończoną mocą latającego węża.

Dotyczą Cię tylko paragrafy, które wyraźnie mówią, że mimo opieki latającego węża, Twoja moc słabnie.

Przejdź do **67**.

98

– Gdzie?

– Co gdzie?

– Gdzie Biblia mówi takie bzdury?

– No... na pewno gdzieś tak jest napisane. Księża tak mówią. Nie wzięli tego z powietrza.

Kabalista odwraca się w Twoją stronę, zdejmuje okulary i patrzy na Ciebie chłodno piwnymi oczami.

– Biblia nigdzie nie mówi o buncie aniołów. Pojawia się taki motyw w Księdze Henocha, której Kościół Katolicki nie uznaje... Zresztą poza Kościołem Koptyjskim, żaden z waszych chrześcijańskich kościołów tego nie robi. Jednakże i w tej księdze sprawa nie wygląda tak, jak mówisz. Tam aniołowie chcieli spółkować z ziemskimi kobietami. Zrobili to i tak powstały *nefilim*, potwory. To inna historia.

– Lucyfer – kontynuuje dalej kabalista – nie jest, ani nie był, aniołem buntującym się przeciwko Bogu. Jego imię pojawia się w Wulgacie – czyli łacińskim tłumaczeniu Biblii dokonanym przez świętego Hieronima, średnio przyjemna postać, dokładnie w Księdze Izajasza rozdział 14, werset 12: *Jakże to spadłeś z niebios, Jaśniejący, Synu Jutrzenki? Jakże runąłeś na ziemię, ty, który podbijałeś narody?*. Nie rozumiem, po co szukać tu upadłego anioła, skoro widać, że ten rozdział to potępienie tyranów ciemiężących ludy.

Lucyfer to gwiazda zaranna. To męska wersja bogini Wenus. Skoro Jezus kazał swoim uczniom szukać znaku Jonasza (który to znak jest planetą Wenus), to bliżej Lucyferowi do niego niż do upadłego anioła. Św. Hieronim demonizował Lucyfera, gdyż był przeciwnikiem filozofii (ludzi zajmujących się nią, nazywał lucyferianami), a Lucyfer – jego imię znaczy dosłownie „niosący światłość" – był czasem uważany za opiekuna ludzi miłujących mądrość. Gwiazda zaranna niosła odkupienie, nie potępienie. Budda, medytując

pod drzewem Bodhi, spojrzał właśnie na to niezwykłe ciało niebieskie i wówczas osiągnął stan nirwany.

– To skąd się wzięła opowieść o buncie aniołów? – drążysz temat, nie dając zbić się z tropu.

– Nie wiem. W Biblii takiego opisu nie ma. Księga Henocha opowiada o pewnym buncie, ale w innych barwach. Są żydowskie mity, opowieści okołobiblijne. Rzeczywiście pojawia się tam buntownik. Nosi jednak inne imię. Samael. – Gdy kabalista wymawia to słowo, przechodzą Cię dreszcze. – Samael... Bóg narkotyczny.

– Skąd w takim razie jest zło? Co wyczytałeś? – przejdź do **94**.

99

Wskakujesz do jeziora. Moc orzeźwienia, jaką daje ta woda, jest niewyobrażalna! Pływanie w niej sprawia wręcz orgazmiczną przyjemność. Pływasz i pływasz, a rozkosz nie przemija.

W tym momencie wpada Ci do głowy szalona myśl – może to ryby są Twoim przewodnikiem?

Jeśli twierdzisz, że tak (musisz być pewien) – przejdź do **74**.

Jeśli nie, to zakończ szybko pływanie, czas Cię goni. To niesamowite uczucie, ale wiesz, że musisz wrócić do poszukiwań. – **40**

100

Jeśli masz w Karcie Liczb 3 – przejdź do punktu **45**.

Jeśli w swojej Karcie Liczb masz 40 – przejdź do punktu **21**.

Jeśli nie masz żadnych z powyższych liczb – przejdź do punktu **101**.

101

Idziesz mrocznym korytarzem przed siebie. Lampy dają jedynie przyćmione światło. Widzisz, że tunel się kończy i wchodzisz na... otwartą przestrzeń? Jest noc, nad Tobą święcą gwiazdy. Spoglądasz zdumiony na nie i wtem zdajesz sobie sprawę, że to nie są ciała astronomiczne. To maleńkie, przyczepione do wyższego sklepienia tej skalnej komnaty, drobiny światła.

W przeciwległym rogu zdajesz się dostrzegać drzewo (w jaskini?). Jedyny punkt w tych pustych podziemiach, w którym można coś znaleźć. Obok niego widzisz przejście do kolejnego tunelu. Maszerujesz dalej, a Twoje nogi brną w wysokiej i wilgotnej trawie.

Dochodzisz do drzewa i widzisz siedzącą pod nim postać. Spojrzała na Ciebie i pomachała przyjaźnie ręką... Jakby Cię poznawała. Idziesz ostrożnie w jej kierunku... Poznajesz taksówkarza, w którym rozpoznałeś swojego czasu padalca gwałcącego własną córkę. Zmieniłeś jego życie wtedy, gdy po raz pierwszy uderzyła w Ciebie moc. Skończył ten chory proceder. To był Twój pierwszy konstruktywny sposób wykorzystania własnej potęgi.

– Witaj! – woła do Ciebie. – Co ty tu robisz? Ja... to rozumiem. Ale ty?

Zwierzasz mu się ze swojej misji. – Przejdź do **10**.

Odbijasz piłeczkę: – *Tylko że ja nie rozumiem, co ty tu robisz, kolego?* – **37**

102

Z zakrętu przylatuje ławica ryb. Okrążają Ciebie i przekazują wiadomość swoją kolektywną świadomością:

Wąż wodny narysowany na skale,
Nie jest li tylko ikoną bezduszną.
Łypie na Ciebie spode łba zuchwale,
Jego marzeniem jest, byś w końcu usnął.

On w tym świecie tak dobrze jak my pływa,
To świat podwodny, nie jest dnem związany,
Do ataku gdziekolwiek chce się zrywa.
Zważaj, byś nie został jego trucizną spętany!

Ławica odpływa dalej, aż w końcu znika. Czujesz, że te ryby chcą być jak najdalej od tego miejsca... Jesteś blisko.

Przejdź do **115**.

103

W pierwszej komnacie zobaczyłeś całą rękę wypaloną na drzewie (jod – 10), później krzyż wyryty w krzyżu (taw – 400), następnie w małej sali głowę jednej z sióstr (resz – 200), następnie duży gwóźdź, którym przebita była głowa drugiej siostry (waw – 6), na końcu zaś zaatakował Cię wąż morski (50). Sumujesz: 10 + 400 + 200 + 6 + 50 = ... 666.

Odzywa się w Twojej głowie głos kabalisty recytującego tekst:

I sprawia, że wszyscy:
mali i wielcy,
bogaci i biedni,
wolni i niewolnicy,
otrzymują znamię na prawą rękę lub na czoło,
i że nikt nie może kupić ni sprzedać,
kto nie ma znamienia –
imienia Bestii
lub liczby jej imienia.
Tu jest [potrzebna] mądrość.
Kto ma rozum, niech liczbę Bestii przeliczy:
liczba to bowiem człowieka.
A liczba jego: sześćset sześćdziesiąt sześć.

Apokalipsa św. Jana, rozdział 13, wersy od 16 do 18.

*Imię, które poznałeś to hebrajskie i aramejskie słowo występujące w Biblii tylko 2 razy, w księdze Koheleta (rozdział 2, werset 11 i rozdział 10, werset 11). Brzmi ono „**itron**" i oznacza „**zysk**", „**nadmiar**". W księgach talmudycznych przyjmuje ono znaczenie zysku, który nie jest potrzebny, **zysku dla zysku** – w nim lubują się królowie bałwochwalczy.*

*To nie wszystko. Jeśli transliterujemy z greki na hebrajski greckie słowo „**terion**", czyli „**bestia**" okazuje się, że jest ono anagramem słowa „**itron**". Spróbuję Ci to ukazać, ale nie wiem, czy będziesz widział to samo co ja*:*

ת ר י ו ן = ן ו ת ר י

Zarówno Jan Chrzciciel, jak i Jan Apostoł, z pewnością znali język aramejski – mówili nim na co dzień. To z pewnością imię apokaliptycznej Bestii i pana tych podziemi.

[* Pamiętaj, że słowa w języku hebrajskim, aramejskim, arabskim i perskim czytamy od prawej do lewej (inaczej niż w języku polskim, angielskim, łacinie, niemieckim etc.]

– Twoje imię to imię Bestii! Twoje imię to sześćset sześćdziesiąt sześć! Twoje imię to *Itron*! *Zysk*! *Zbędny zysk*, *zysk dla zysku*! – krzyczysz z całej siły

Czujesz, że opuszcza Cię obecność myśli Pana tych podziemi.

– Pokaż mi, gdzie jest Starzec! – rozkazujesz.

Pojawia się oświetlona postać umęczonego mistrza. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić (bliźniaczo podobna do tej, którą przędła Anna na kołowrotku). Nić jest naprężona, prowadzi w otchłań i znika w pewnym punkcie.

Spoglądasz na swój splot słoneczny i także widzisz nić, która znika dokładnie w tym samym miejscu w przestrzeni.

Tam musi być wyjście z tego piekła.

Idziesz po Starca!

W tym momencie słyszysz głośne „trach!", pękają Wasze nici. Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Znów się odezwał! Głośno! Przeraźliwie!

Jan, który nazywał Judasza diabłem, napisał w swojej Ewangelii taką przypowieść:

*„Na to rzekł Judasz Iskariota, jeden z uczniów Jego, ten, który miał Go wydać: «Czemu to nie sprzedano tego olejku za trzysta denarów i nie rozdano ich ubogim?» Na to Jezus powiedział: «Zostaw ją! Przechowała to, aby [Mnie namaścić] na dzień mojego pogrzebu. Bo ubogich zawsze macie u siebie, ale Mnie nie zawsze macie».”**

Zgadłeś! Jestem zbawcą, jestem Jezusem! – czujesz furie i szaleństwo w jego głosie. – *Ty zaś, za swą bezczelność, zostaniesz tu na zawsze! Aż szaleństwo cię pochłonie, aż Twoja dusza rozpadnie się w drobny mak, aż twoja jaźń tak się rozsypie, że przez eony nie będziesz potrafił jej zebrać!*

[* Jana 12,4-8]

W Twojej głowie pojawia się rozpaczliwe pytanie... Dlaczego?

Nastała cisza.
Nic nie widzisz.
Nic nie słyszysz.
Nic nie czujesz.

To jest teraz Twoja rzeczywistość... po wieczność.
...
...
...

Czy Ty w ogóle istniejesz?

104

Kroczysz dalej przed siebie, gdy wtem coś ciepłego kapnęło Ci na czubek głowy. Próbujesz zetrzeć to ręką. Ciecz jest lepka. Patrzysz na swą dłoń, aby zidentyfikować, co to

za substancja... Widzisz czerwoną plamę... krew. Spoglądasz w górę i widzisz przybitą wielkim *gwoździem* do sufitu głowę drugiej siostry... Ta także uczestniczyła w Twojej inicjacji. Gwóźdź został poprowadzony od ust do (najwidoczniej) potylicy. Patrzy na Ciebie wytrzeszczonymi, przerażonymi oczami. Usta zakneblowane metalem zdają się krzyczeć jakąś niewyobrażalnie przeraźliwą opowieść o swej męce.

Nie jesteś w stanie nic zrobić z tą makabrą – sufit jest zbyt wysoko.

Jak bardzo okrutny jest ten, który włada tą krainą?

Idziesz dalszą częścią tunelu... Zaczyna się tu robić duszno... Kamienny korytarz nagle skręca.

Jeśli masz na swojej Karcie Liczb 40 – przejdź do **102**.

Jeśli masz na swojej Karcie Liczb 2 – przejdź do **112**.

Jeśli masz na swojej Karcie Liczb 3 – przejdź do **109**.

Jeśli nie masz na Karcie Liczb żadnego z wyżej wymienionych numerów – przejdź do **115**.

105

Szybko odskakujesz. Wąż uderza o ścianę naprzeciwko. Ty błyskawicznym uderzeniem pięści trafiasz go w bok głowy. Upadł na ziemię. Nie tracisz ani sekundy – skaczesz na niego, miażdżąc mu w ten sposób łeb i sporą część ciała.

Oddychasz nerwowo. Całkiem nieźle dałeś sobie radę. Czas pójść dalej.

Robisz krok w stronę ciemności, lecz gdy słyszysz niepokojące szuranie, szybko obracasz się za siebie. Spoglądasz na ziemię – widzisz ścierwo gada, jak mknie prosto w ścianę, wtapia się w nią i znika. Nie ma po nim śladu.

Czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w niego śmiało, niczym ciekawska ryba wpływająca w zgubną dla niej sieć... Nie masz wyboru – przejdź do **131**.

106

Odejmij od wyniku równania tył głowy wielbłąda. Wynik jest numerem paragrafu, do którego się udasz. Poznasz go łatwo – znajdziesz w nim szczegółowe wyliczenie gematryczne imienia Pana tych podziemi.

107

Spodziewałeś się tego – szybko odskakujesz. Wąż uderza o ścianę naprzeciwko. Ty szybkim uderzeniem pięści trafiasz go w bok głowy. Upadł na ziemię. Nie tracisz ani sekundy – skaczesz na niego, miażdżąc mu w ten sposób łeb i sporą część ciała.

Oddychasz nerwowo. Całkiem nieźle dałeś sobie radę. Czas pójść dalej.

Robisz krok w stronę ciemności, lecz gdy słyszysz niepokojące szuranie, szybko obracasz się za siebie. Spoglądasz na ziemię – widzisz ścierwo gada, jak mknie prosto w ścianę, wtapia się w nią i znika. Nie ma po nim śladu.

Czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w niego śmiało, niczym ciekawska ryba wpływająca w zgubną dla niej sieć... Nie masz innego wyjścia – przejdź do **131**.

108

– Nie radzę – odezwał się głos z drzewa. Spoglądasz w tamtą stronę i widzisz kota siedzącego na gałęzi. – To trucizna. Wygląda ładnie, ale jak je posmakujesz, poczujesz w ustach popiół. Później porazi cię... i jesteś złapany na przynętę pana tych podziemi. Wówczas nic już nie będziesz mógł zrobić.

Spoglądasz na jabłko, które jeszcze przed chwilą chciałeś smacznie zjeść. Wyrzucasz je ze wstrętem za siebie. Obracasz się ponownie w stronę drzewa...

... Nie ma już na nim kota.

Czas ruszyć w dalszą drogę.

Przejdź do **44**.

109

Znów ten sam ból... promieniuje na całe biodra... czujesz, jakby coś tam się kotłowało... Przez Twoje ciało przechodzą dreszcze. Obraz przed Twoimi oczami się rozmazuje. Nagle widzisz wszystko w ciemnoczerwonych barwach.

Odczuwasz przerażenie i radość. Chce Ci się śmiać... Ale lękasz się tego...

Ustaje ból... Wszystko wraca do „normalności".

Przejdź do **115**.

110

Szybko! Diament z głowy żmii. Bierzesz szlachetny kamień i połykasz go czym prędzej.

Obraz się stabilizuje... Możesz się podnieść.

Udało Ci się... Żyjesz. Teraz nic Cię nie zatrzyma. Czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w niego śmiało niczym ciekawska ryba wpływająca w zgubną dla niej sieć... Nie masz innego wyboru – przejdź do **131**.

111

Szybko! Diament z głowy żmii. Bierzesz szlachetny kamień i połykasz go czym prędzej.

Obraz się stabilizuje. Możesz się podnieść.

Jesteś teraz sam w jaskini. Ty i drzewo. Zauważasz, że na jego korze jest wypalony kształt *ręki*. Dziwny widok.

Na drzewie rosną wspaniale wyglądające jabłka. Ich smak mógłby ukoić Twoje nerwy. Kosztujesz je?

Tak. – **47**

Nie. – **44**

112

Słyszysz przy swoich nogach kocie syczenie. Spoglądasz w dół – jest tam Twój duch opiekuńczy. Spogląda na Ciebie swymi mądrymi oczami i odzywa się głębokim głosem:

– Czuję węża... ale go nie widzę. One tutaj tak mają. Mogą dobrze się maskować... Świat, gdzie skrył się Apop, będę tak go nazywał, choć wiem już, że to nie imię, po którym można rozpoznać jego macki...

– Macki?

– Tak... węże nie posiadają macek, oczywiście... Ale to, że ja go tak spostrzegałem oznacza tylko, że patrzyłem na jego postać przez taki filtr mego umysłu. Oczywiście, mówiąc macki, mam na myśli symboliczne macki – tylko, że w świecie duchowym wszystko, co symboliczne staje się wizualne. Na pewno to wiesz. Niepokoi mnie coś jeszcze... – kontynuuje kot. – Wierzę, że ten świat musiał być dobrze schowany... Rozumiem, że z tego powodu musiał być niewielki... Ale nie wierzę, żeby był tak pusty. On nie jest zwolennikiem spartańskich warunków, znam go! Skoro wygląda tu tak, jak wygląda, oznacza to, że zbiera moc... w jakimś celu. Widocznie potrzebuje jej naprawdę dużo... Bądź ostrożny. Będę czekał w tobie i czyhał na węża. Kiedy się pojawi – zaatakuję.

Kot wskakuje w Twoją klatkę piersiową, wtapiając się w nią. Czujesz ciepło rozlewające się po całym ciele.

Przejdź do **115**.

113

Lepiej tu niczego nie ruszać. Obchodzisz to dziwne zjawisko z bezpiecznej odległości i wkraczasz w kolejną część korytarza.

Zaczyna on być coraz częściej usiany stalagmitami i stalaktytami. Po jakimś czasie musisz się przeciskać między nimi. W końcu zaczyna się robić trochę luźniej, ale wciąż musisz meandrować między kamiennymi, jaskiniowymi przeszkodami. „Powietrze" robi się coraz bardziej gęstsze...

Przejdź do **104**.

114

Jego głos mentalny wibruje po całym Twoim jestestwie (nie chcesz tego, ale nie potrafisz się mu przeciwstawić)... *Ależ oczywiście, że jesteś... Sam dobrze wiesz. Dokonałeś zbrodni, zabiłeś niewinność i orzeł za to Cię ukarał... Zginąłeś w świecie neutralnym, w świecie, w którym miałeś odnaleźć swojego ducha opiekuńczego, i tak trafiłeś do krainy jeszcze ciemniejszej, gęstszej, dolnej... Ginąc w którymkolwiek ze światów duchowych, giniesz też w Twoim świecie „naturalnym". Twój organizm się poddaje, nie potrafi żyć bez Ciebie.*

Teraz patrz! Nie jesteś tu sam!

Pojawia się oświetlona postać umęczonego Starca. Głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić.

Nić pęka... Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Rozlega się śmiech roznoszący się po piekielnie pustych i ciemnych przestrzeniach... Odbija się echem w Twojej niknącej świadomości.

Spoglądasz na swój splot słoneczny... Tu nie ma żadnej nici... Nic Cię nie łączy z światem, który pamiętasz jako swój... Nie ma Ariadny, która zaoferowałyby Ci ratunek z labiryntu otchłani...

Czujesz, jak Twa jaźń rozpada się... Nie potrafisz powiedzieć, którą jej częścią jesteś... Nikniesz... Permanentna atomizacja postępuje w wyniku działania entropicznej siły, której nie można się oprzeć.

Żaden z drobnych kawałków, które się ostały, nie jest Tobą... nie istniejesz...

p.....r.....z.....e.....g.....r.....a.....ł.....e.....ś

115

Idziesz w stronę zakrętu, skręcasz i ukazuje się Tobie korytarz kończący się... ścianą ciemności. Nie ma tam żadnego światła... Czujesz niebezpieczeństwo, ale nie widzisz drogi odwrotu. Bierzesz głęboki wdech i kierujesz się w jego stronę. Nie widzisz innego wyjścia.

Ściana obok Ciebie pokryta jest dziwnymi rysunkami, jednak to, co przykuwa Twoją uwagę, to widok *węża morskiego* zataczającego kręgi na tafli wody. Jest on oddany wyjątkowo realistycznie.

Dzieło naskalnej sztuki tak genialne oddaje gada, że hipnotyzuje Cię swoją prymitywną perfekcją.

Nie jesteś pewien, czy to złudzenie, czy autentyczne wydarzenie, gdy on wyskakuje ze ściany i rzuca się w Twoją stronę.

Jeśli masz „1" na swojej Karcie Liczb – przejdź do **119**.
Jeśli masz „2" na swojej Karcie Liczb – przejdź do **118**.
Jeśli masz „3" na swojej Karcie Liczb – przejdź do **129.**
Jeśli masz „40" na swojej Karcie Liczb – przejdź do **107**.

Jeśli nie masz żadnej z tych liczb, rzuć monetą:
Orzeł. – **105**
Reszka. – **127**

116

Podchodzisz i patrzysz ze współczuciem na tą, która pilnowała, aby inicjacji nie przeszedł człowiek bez miłosierdzia. Jak można było ją zniszczyć, jak można było zrobić coś tak nikczemnego? Chwytasz gwóźdź prawą ręką, głowę zaś łapiesz całym wolnym lewym ramieniem (tak, by po szarpnięciu gwoździa nie upadła na ziemię). Siłujesz się z kawałkiem dobrze wbitego metalu całą swoją siłą. W końcu zaczyna on powoli ustępować i wyskakuje...

– NIE! NIEEE!!! ZGROZA! ZGROZA!!! BŁAGAM!!! NIE!!! NIEEE!!!! ZOSTAW MOJĄ SIOSTRĘ!!! NIEEEEEEEEEEE!!!

Krzyk głowy odbija się echem po całym korytarzu.

Co robisz?

Uciekam. Wpisz 20 do Księgi Liczb i przejdź do **133**.

Wkładam gwóźdź na miejsce. Wpisz 21 do Księgi Liczb i przejdź do **121**.

117

Bierzesz smakowite jabłko. Zatapiasz w nim swoje zęby... ale zamiast spodziewanego soku, poczułeś smak popiołu. Szybko wypluwasz ohydztwo.

... Ale czujesz, że jest za późno... trucizna...

Kręci Ci się w głowie...

... Padasz na ziemię...

Jeśli masz 9 na swojej Karcie Liczb – przejdź do **124**.

Jeśli masz 11 na swojej Karcie Liczb i nie korzystałeś z niej przed chwilą – przejdź do **111**.

Jeśli nie masz żadnych z powyższych liczb lub masz 11, z której to liczby korzystałeś przed chwilą – dopisz do swojej Karty Liczb 16 i przejdź do **131**.

118

W tym samym momencie, prosto z Twojego splotu słonecznego, wyskakuje w stronę gada kot. Uderzają obydwoje o ścianę. Dziki syk kota oddaje całą niesamowitą furię, z jaką rzucił się on do walki.

Zwinne zwierzę szybko powala węża i odgryza mu głowę. Z obrzydzeniem wypluwa ją pod ścianę.

– To byłoby na tyle – mówi lekko zdyszany i wyraźnie bardzo zadowolony.

W tym momencie głowa błyskawicznie znika w lewej ścianie, a bezgłowe ciało pełznie w stronę prawej, stapiając się z nią.

Kot oszołomiony patrzy na to zjawisko.

– Przyznam, że tego się nie spodziewałem... – powiedział i skoczył wprost w ścianę za głową poczwary.

Czujesz, że nie możesz czekać na powrót kota. Nie ma chwili do stracenia – czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w niego śmiało niczym ciekawska ryba wpływająca w zgubną dla niej sieć... Nie masz wyboru – przejdź do **131**.

119

Ze ściany wyłania się, równie szybko, łapa niedźwiedzia, który przygniata węża z powrotem. Ten próbuje się wyrwać, ale nie potrafi. Mocne pociągnięcie urywa gadowi głowę. Ścierwo padło na ziemię w dwóch kawałkach.

Udało się – żyjesz. Robisz krok w stronę ciemności, lecz gdy słyszysz niepokojące szuranie, szybko obracasz się za siebie. Spoglądasz na ziemię – dostrzegasz głowę i resztę ciała gada, jak mkną prosto w ścianę, wtapiają się w nią i znikają. Nie ma śladu po niedawnej potyczce.

Czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w nią śmiało niczym ciekawska ryba wpływająca w zgubną dla niej sieć... Nie masz wyboru – przejdź do **131**.

120

Nie zdążyłeś się uchylić. Ugryzł Cię w szyję i szybko odskoczył, obrócił się i zaczął uciekać, krzycząc z radości.

Dotykasz lepkiej cieczy na swoim karku, po czym spoglądasz na zabrudzoną dłoń.... Jest czerwona od krwi, ale też pokryta jakąś tłustą substancją.

Zaczyna kręcić Ci się w głowie... Upadasz na ziemię...

Trucizna...

Jeśli masz 9 na swojej Karcie Liczb – przejdź do **124**.

Jeśli masz 11 na swojej Karcie Liczb – przejdź do **111**.

Jeśli nie masz żadnych z powyższych liczb, dopisz 16 do Swojej Karty Liczb i przejdź do – **131**.

121

Szybko wbijasz gwóźdź z powrotem w głowę jednej z sióstr. Z początku brzmiała, jakby się dusiła, ale w końcu zupełnie zamilkła... Uff... Odchodzisz stamtąd czym prędzej.

Korytarz zaczyna być coraz częściej usiany stalagmitami i stalaktytami. Po jakimś czasie musisz się przeciskać między nimi. W końcu zaczyna się robić trochę luźniej, jednakże wciąż musisz meandrować między jaskiniowymi przeszkodami. „Powietrze" robi się coraz gęstsze...

Przejdź do **104**.

122

Szybko! Sproszkowany róg jelenia! Bierzesz garść uzdrawiającego proszku i połykasz czym prędzej.

[Skreśl jedną porcję proszku z rogu jelenia.]

Obraz się stabilizuje. Możesz się podnieść.

Udało Ci się... Żyjesz. Teraz nic Cię nie zatrzyma. Czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w niego śmiało, niczym ciekawska ryba wpływająca w zgubną dla niej sieć... Nie masz wyboru – przejdź do **131**.

123

Znów oszałamiający ból! Tym razem tak silny, że ledwo potrafisz go wytrzymać. Spoglądasz na miejsce, gdzie jest podstawa Twojego kręgosłupa... I dostrzegasz dwa węże walczące ze sobą. Jeden jest o wiele większy, siny i ma zdecydowaną przewagę... Drugi jest mniejszy, na jego łuskach ledwo tli się czerwony ogień, wygląda jakby zaraz miał zgasnąć.

Siny gad oplątuje czerwonego i gasi ogień na jego łuskach. „Ognisty" przybiera barwę popiołu... I rozsypuje się...

Zwycięski wąż zaczyna piąć się po Twym kręgosłupie, prześlizguje się poniżej pępka, dociera do splotu słonecznego, gardła... dochodzi do głowy i pnie się dalej... Nic nie jesteś

w stanie zrobić... Czujesz, jak ociera się z rozkoszą o miejsce między Twoimi brwiami i pnie się jeszcze wyżej... Zatrzymuje się dopiero na czubku Twej głowy.

– Ssss.... Przyniosssłem ci go panie... ssss... Złapałem go, jeszcze zanim zdążył odnaleźć ssswego ducha opiekuńczego... sssss... Nie pozwoliłem, by ktoś go sssskrzywdził, zanim tu nie dotrze... ssss... Jest bezbronny bez nich i bez ssstarca... sss...

Chropowaty głos w Twojej głowie przemawia do gada z powagą i plugawą wdzięcznością: *Dobrze mój dzielny sługo, mój umiłowany sługo. Starzec nie wytrzyma dłużej. Patrz!*

Pojawia się oświetlona postać Twojego umęczonego mistrza. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić (bliźniaczo podobna do tej którą przędła Anna na kołowrotku).

Nić pęka... Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Rozlega się śmiech roznoszący się w piekielnie pustych i ciemnych przestrzeniach... Odbija się echem w Twojej niknącej świadomości.

Spoglądasz na swój splot słoneczny... Z niego też wystaje biała nić... Wąż znad Twojej głowy spluwa na nią jadem... Nić pęka...

Czujesz jak Twoja jaźń rozpada się... Nie potrafisz powiedzieć, którą jej częścią jesteś... Nikniesz... Permanentna atomizacja postępuje w wyniku działania entropicznej siły, której nie możesz się oprzeć.

Żaden z drobnych kawałków, które się ostały, nie jest Tobą... Nie istniejesz...

p.....r.....z.....e.....g.....r.....a.....ł.....e.....ś

124

Szybko! Sproszkowany róg jelenia! Bierzesz garść uzdrawiającego proszku i połykasz czym prędzej. [Skreśl jedną porcję proszku z rogu jelenia.]

Obraz się stabilizuje... Możesz się podnieść.

Jesteś teraz sam w jaskini. Ty i drzewo. Zauważasz, że na jego korze jest wypalony kształt *ręki*. Dziwny widok.

Na drzewie rosną wspaniale wyglądające jabłka. Ich smak mógłby ukoić Twoje skołatane nerwy. Kosztujesz je?

Tak. – **47**

Nie. – **44**

125

Skąd miałbyś znać jego tajemne imię?

Nastała cisza.

Nic nie widzisz.

Nic nie słyszysz.

Nic nie czujesz.

To jest teraz Twoja rzeczywistość... Po wieczność.

...

...

...

Czy Ty w ogóle istniejesz?

126

Jego głos mentalny wibruje po całym Twoim jestestwie... Nie chcesz tego, ale nie potrafisz mu się sprzeciwić: *Ależ oczywiście, że jesteś... Sam dobrze wiesz. Pułapka, którą na*

Ciebie zastawiłem, skutecznie zabrała Ci moc, zatruła ją, rozbiła. Teraz, gdy w Twojej postaci płynie moja trucizna, należysz do mnie... Podobnie jak on. Patrz!

Pojawia się oświetlona postać umęczonego Starca. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić (bliźniaczo podobna do tej którą przędła Anna na kołowrotku).

Nić pęka... Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Rozlega się śmiech roznoszący się po piekielnie pustych i ciemnych przestrzeniach... odbija się echem w Twojej niknącej świadomości.

Spoglądasz na swój splot słoneczny... Z niego też wystaje biała nić... Wygląda, jakby coś ją rozkładało od środka... przeciera się powoli... pęka...

Czujesz jak rozpada się Twoja jaźń ... Nie potrafisz powiedzieć, którą jej częścią jesteś... nikniesz... Permanentna atomizacja postępuje w wyniku działania entropicznej siły, której nie można się oprzeć.

Żaden z drobnych kawałków, które się ostały, nie jest Tobą... Nie istniejesz...

p.....r.....z.....e.....g.....r.....a.....ł.....e.....ś

127

Wąż trafia Cię w szyję – zawzięcie zakleszcza swoje kły jadowe. Błyskawicznie puszcza ją i odpływa w „powietrzu" w stronę, z której przyszedłeś.

Padasz na kolana... Jad momentalnie paraliżuje Twoje ciało... Obraz staje się jednym, wielkim, rozmytym smarem. Potrafisz jeszcze ruszać kończynami, choć robisz to z bólem. Masz jeszcze szansę, szybko!

Jeśli masz 9 na swojej Karcie Liczb – przejdź do **122**.

Jeśli masz 11 na swojej Karcie Liczb – i nie korzystałeś jeszcze z niej, przejdź do **110**.

Jeśli nie masz żadnych z powyższych liczb lub masz 11 z której to liczby już korzystałeś, dopisz do swojej Karty Liczb 16 i przejdź do **131**.

128

Jeśli wynik równania jest liczbą parzystą – przejdź do paragrafu **132**.

Jeśli wynik równania jest liczbą nieparzystą – przejdź do paragrafu **106**.

129

Twoja ręka mimowolnie wystrzeliwuje w stronę gada, łapiesz go i ściskasz. Spoglądasz mu prosto w ślepia i syczysz. Nie jesteś w stanie zapanować nad sobą... i nie chcesz, Twój „instynkt" działa niesamowicie skutecznie. Puszczasz Twojego wroga na ziemię. On potulnie wtapia się z powrotem w ścianę.

Czas ruszyć w stronę nieprzeniknionego mroku. Wchodzisz w niego śmiało niczym ciekawska ryba wpływająca w niosącą jej zagładę sieć... Nie masz wyboru – przejdź do **131**.

130

W pierwszej komnacie zobaczyłeś drzewo (sade – 60), później natrafiłeś na krzyż (taw – 400), do czoła jednej z sióstr był wbity gwóźdź (waw – 6) i skapnęła na Ciebie krew z przybitej do sufitu głowy drugiej siostry (resz – 200). Sumujesz wszystkie liczby: $60 + 400 + 6 + 200 = ... 666$.

Odzywa się w Twojej głowie głos kabalisty recytującego tekst:

I sprawia, że wszyscy:
mali i wielcy,
bogaci i biedni,
wolni i niewolnicy,
otrzymują znamię na prawą rękę lub na czoło,
i że nikt nie może kupić ni sprzedać,
kto nie ma znamienia –
imienia Bestii
lub liczby jej imienia.
Tu jest [potrzebna] mądrość.
Kto ma rozum, niech liczbę Bestii przeliczy:
liczba to bowiem człowieka.
A liczba jego: sześćset sześćdziesiąt sześć.

Apokalipsa św. Jana, rozdział 13, wersy od 16 do 18.

*Imię, które poznałeś to hebrajskie słowo występujące w Biblii tylko raz (w Księdze Liczb, rozdział 13, werset 13), jako imię człowieka, który został wysłany z innymi do zbadania Kanaanu. Więcej nic o nim nie wiadomo. Imię to oznacza dosłownie „**ukryty**”, „**schowany**”. Imię to brzmi „**Setur**” bądź „**Satur**”.*

– Twoje imię to imię Bestii! Twoje imię to sześćset sześćdziesiąt sześć! Twoje imię to *Satur*! *Ukryty*! – krzyczysz z całej siły.

Czujesz, że opuszczają Cię myśli Pana tych podziemi.

– Pokaż mi, gdzie jest Starzec! – rozkazujesz.

Pojawia się oświetlona postać Twojego umęczonego mistrza. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić (bliźniaczo podobna do tej którą przędła Anna na kołowrotku). Nić jest naprężona, prowadzi w otchłań i znika w pewnym punkcie.

Spoglądasz na swój splot słoneczny i także widzisz nić, która znika dokładnie w tym samym miejscu w przestrzeni.

Tam musi być wyjście z tego piekła.

Idziesz po Starca!

W tym momencie słyszysz głośne trach! i pękają Wasze nici. Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Głos znów się odezwał! Donośnie, przeraźliwie.

Liczbę dobrze wyliczyłeś, ale mylisz się co do wyrazu. Moje imię to Sator. Zbawiciel. Ty zaś za swą bezczelność zostaniesz tu na zawsze! Aż szaleństwo cię pochłonie, aż Twoja dusza rozpadnie się w drobny mak, aż twoja jaźń się tak rozsypie, że przez eony nie będziesz potrafił jej zebrać!

W Twojej głowie pojawia się rozpaczliwe pytanie... Dlaczego?

Nastała cisza.

Nic nie widzisz.

Nic nie słyszysz.

Nic nie czujesz.

To jest teraz Twoja rzeczywistość... Po wieczność.

...

...

...

Czy Ty w ogóle istniejesz?

131

Wkraczasz w mrok. Pierwszy krok sprawia, że przebiegają po całym Twoim ciele dreszcze. Po drugim energia zaczyna pulsować w całym Twym jestestwie. Czujesz się dziwnie... jakbyś miał zaraz rozpaść się na kawałki... Do Twojej świadomości dobiega cicha, nieprzyjemnie przenikliwa, obca myśl:

Samotnik z Providence miał rację, gdy ostrzegał przed 63. Niestety, imienia nie oddał dobrze... Pomylił wielbłąda za drzwiami z głową byka leżącą przed namiotem przed wrotami. Głowa byka przed namiotem lepiej oddaje tę naturę... 1–2–4...

– Kim jesteś? – pytasz.

W Twojej głowie pojawia się głos wibrujący tak potężnie, że mógłby Cię rozerwać na strzępy... ale albo nie chce tego jeszcze robić, albo nie potrafi: *Panem tych podziemi, nieproszony gościu. Ty zaś jesteś w mej mocy.*

– Nie jestem w Twej mocy!

Głos stał się nieprzyjemnie aksamitny: *Nie jesteś w mojej mocy?*

Jeśli na Twojej Karcie Liczb jest 3 i nie ma 5, 16 i 23 – przejdź do **123**.

Jeśli na Twojej Karcie Liczb jest 5 – przejdź do **134**.

Jeśli na Twojej Karcie Liczb jest 6 – przejdź do **135**.

Jeśli na Twojej Karcie Liczb jest 14 – przejdź do **114**.

Jeśli na Twojej Karcie Liczb jest 16 – przejdź do **126**.

Jeśli na Twojej Karcie Liczb jest 23 – przejdź do **137**.

Jeśli nie na Twojej Karcie Liczb nie widnieje żadna z wymienionych liczb – przejdź do **136**.

132

Liczbę powstałą w wyniku równania podziel przez dwa i odejmij od niej węża morskiego z głową byka. Wynik jest numerem paragrafu, do którego się udasz. Poznasz go łatwo – znajdziesz w nim szczegółowe gematryczne wyliczenia imienia Pana tych podziemi.

133

Uciekasz ile sił w nogach. Echo przeraźliwego krzyku pełnego bólu ciągnie się za Tobą. Musisz zwolnić, korytarz zaczyna być coraz częściej usiany stalagmitami i stalaktytami. Po jakimś czasie musisz się przeciskać między nimi. W końcu krzyk jest na

tyle niesłyszalny, że trudno zrozumieć już jakie słowa padają w werbalnej lawinie permanentnego cierpienia.

Przejdź do **104**.

134

Jego głos mentalny wibruje po całym Twoim jestestwie... Nie chcesz tego, ale nie potrafisz mu się sprzeciwić:

Ależ oczywiście, że jesteś... sam dobrze wiesz. Próbowałeś oddychać tam, gdzie powietrza nie było, tam gdzie jego życiodajną moc zablokowałem... Opanowałem inne podziemne światy, mogłem więc zagospodarować teren dookoła nich. Wtargnąłeś w niego i myślałeś, że dasz radę... Że duch zwycięży materię do tego stopnia, iż wygrasz, zostaniesz doceniony. Pomyliłeś się. „Ciało i dusza są połączone".

Nie rozpaczaj! Nie jesteś tu sam! Czy może jego szukałeś?

Pojawia się oświetlona postać umęczonego Starca. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z jego korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić.

Nić pęka... Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Rozlega się śmiech roznoszący się po piekielnie pustych i ciemnych przestrzeniach... Odbija się echem w Twojej niknącej świadomości.

Spoglądasz na swój splot słoneczny... Tu nie ma żadnej nici... Nic Cię nie łączy z światem, który pamiętasz jako swój... Nie ma Ariadny, która zaoferowałyby Ci ratunek z labiryntu otchłani ...

Czujesz jak Twoja jaźń rozpada się... Nie potrafisz powiedzieć, którą jej częścią jesteś... Nikniesz... Permanentna atomizacja postępuje w wyniku działania entropicznej siły, której nie można się oprzeć.

Żaden z drobnych kawałków, które się ostały, nie jest Tobą... Nie istniejesz...

p.....r.....z.....e.....g.....r.....a.....ł.....e.....ś

135

Jego głos mentalny wibruje po całym Twoim jestestwie... Nie chcesz tego, ale nie potrafisz mu się sprzeciwić: *Ależ oczywiście, że jesteś... sam dobrze wiesz. Moja wysłanniczka, Ereszkigal (choć mogła przedstawić się Tobie innym imieniem), dostarczyła Cię dla mnie...*

Haraczu mój... powiesiłeś się. To bilet w jedną stronę. Nie ma innej drogi... Nie ma ucieczki... Należysz do mnie... Podobnie jak on. Patrz!

Pojawia się oświetlona postać umęczonego Starca. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić.

Nić pęka... Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Rozlega się śmiech roznoszący się po piekielnie pustych i ciemnych przestrzeniach... Odbija się echem w Twojej niknącej świadomości.

Spoglądasz na swój splot słoneczny... Tu nie ma żadnej nici... Nic Cię nie łączy z światem, który pamiętasz jako swój... Nie ma Ariadny, która zaoferowałyby Ci ratunek z labiryntu otchłani ...

Czujesz jak Twoja jaźń rozpada się... Nie potrafisz powiedzieć, którą jej częścią jesteś... Nikniesz... Permanentna atomizacja postępuje w wyniku działania entropicznej siły, której nie można się oprzeć.

Żaden z drobnych kawałków, które się ostały, nie jest Tobą... Nie istniejesz...

p.....r.....z.....e.....g.....r.....a.....ł.....e.....ś

136

– Nie, nie jestem w twojej mocy. Przyszedłem tutaj w jednym celu. Oddaj mi Starca!

Obcy głos w Twojej głowie staje się oślizgły: *Nie będziesz mi rozkazywać w domu mym! Pozostaniesz tu na wieki, aż Twoja świadomość rozpadnie się na kawałki z bólu i tęsknoty. Będziesz trwał po eony w cieniu, sam, bez widoku światła, bez słyszenia nawet najcichszego dźwięku, bez czucia... Aż przestaniesz istnieć.*

Do Twojej świadomości dociera jednakże inny głos, słabszy, krępowany przez jakąś siłę, ale nieustępliwy. Możesz w końcu go usłyszeć... poznajesz tą moc. To kabalista.

Już w egipskich manuskryptach zostało napisane, że jeśli znasz czyjeś prawdziwe, sekretne imię, możesz nim zawładnąć. Moim zdaniem to przesadzone, ale takie imię kryje całą naturę danej istoty. Pokazując mu, że je znasz... że wiesz... osłabisz go. Będziesz mógł umknąć, być może ze Starcem. Jeśli tego zaraz nie zrobisz, on powoli będzie Cię osłabiał, aż rozbije w pył. Po takiej anihilacji wieczności nie starczy na Twoją integrację.

To jak? Znasz Jego imię?

Nie znam. – **125**

Tak, znam jego tajemne imię. Wylicz jego wartość gematryczną (liczbową), odejmij ostatnią literę w jego imieniu od sumy całego wyrazu i podziel przez dwa – przejdź do paragrafu **128**.

Tak, znam jego dwa tajemne imiona. Dodaj ich wartość do siebie, następnie podziel przez 6. Skreśl dowolną jedną cyfrę z tej liczby i przejdź do paragrafu, który po tejże operacji wskazuje Ci nowa liczba.

137

Jego głos mentalny wibruje po całym Twoim jestestwie... Nie chcesz tego, ale nie potrafisz się mu sprzeciwić: *Ależ oczywiście, że jesteś... Sam dobrze wiesz. Wyskoczyłeś przez okno, prosto na głowę! Jak inaczej to się mogło skończyć, jeśli nie trafieniem do mnie? Mogłeś mi zaszkodzić, więc w takiej okoliczności użyłem swojej mocy, aby ściągnąć Ciebie do siebie. Nigdzie się nie odrodzisz, póki ja mam moc. Rozbiję Cię w tak drobne kawałki, że przez eony nie będziesz potrafił się zintegrować.*

Pocieszę Cię! Nie jesteś sam! Zobacz kto jest tu z nami!

Pojawia się oświetlona postać umęczonego Starca. Jego głowa zwisa luźno, twarz wyraża niewysłowione cierpienie, członki sztywno zwisają z korpusu. Z jego splotu słonecznego wystaje biała nić.

Nić pęka... Z zamkniętego prawego oka starca popłynęła łza. To jego jedyna reakcja. Jest jak bezwładna kukła.

Rozlega się śmiech roznoszący się po piekielnie pustych i ciemnych przestrzeniach... Odbija się echem w Twojej niknącej świadomości.

Spoglądasz na swój splot słoneczny... Tu nie ma żadnej nici... Nic Cię nie łączy z światem, który pamiętasz jako swój... Nie ma Ariadny, która zaoferowałyby Ci ratunek z labiryntu otchłani ...

Czujesz, jak Twoja jaźń rozpada się... Nie potrafisz powiedzieć, którą jej częścią jesteś... Nikniesz... Permanentna atomizacja postępuje w wyniku działania entropicznej siły, której nie można się oprzeć.

Żaden z drobnych kawałków, które się ostały, nie jest Tobą... Nie istniejesz....

p.....r.....z.....e.....g.....r.....a.....ł.....e.....ś

138

Robisz bardzo zwinny unik. Człowiek pada na twarz obok Ciebie, szybko jednak powstaje i ucieka z krzykiem.

Jesteś sam w jaskini. Ty i drzewo. Zauważasz, że na jego korze jest wypalony kształt *ręki*. Dziwny widok.

Na drzewie rosną wspaniale wyglądające jabłka. Ich smak mógłby ukoić Twoje skołatane nerwy. Kosztujesz je?

Tak. – **47**

Nie. – **44**

139

Rzuć monetą, żeby przetestować, czy Ci się udało.

Jeśli wypadł orzeł – **138**.

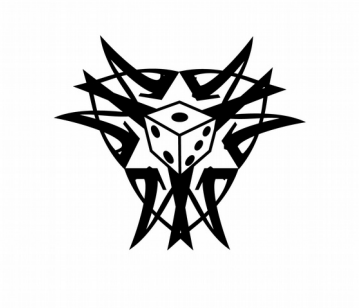
Jeśli wypadła reszka – **120**.

Mikołaj Kołyszko

Historia Necronomiconu

Księga fikcyjna, która stała się jedną z najbardziej poszukiwanych i pożądanych ksiąg magicznych.

Kraków 2009



I. Wstęp

Necronomicon – „bluźniercza" księga, skupiająca w sobie najszkaradniejszą czarną magię. Zawarta w niej wiedza miała otwierać czytelnikowi oczy na przerażającą prawdę dotyczącą przeszłości i przyszłości wszechświata. Zawiera inwokacje do pradawnych bogów, mity i rytuały, otwiera bramy do dziwnych form wszechświata, daje moc, ale zsyła też szaleństwo, o czym przekonuje wielu okultystów, przysięgając o jej skuteczności i potędze.

Jest to jedna z najbardziej znanych i poszukiwanych pozycji dotyczących magii. Występuje powszechnie w pop kulturze. Najbardziej zaskakujące jednak jest to, że... Necronomicon nie istnieje. Został całkowicie zmyślony przez jednego z pisarzy fantastyki żyjącego na przełomie wieku XIX i XX. Sam autor przyznaje to wielokrotnie i konsekwentnie w swojej korespondencji.

Mimo to cała rzesza fanów nie uwierzyła w spóźnione zapewnienia pisarza. Pojawili się tacy, którzy zaczęli wietrzyć spisek, twierdzili, że ten chce ukryć prawdę, ale za późno ugryzł się w język.

W tej pracy chcę przedstawić historię zmyślonej magicznej pozycji, stworzonej na potrzebę fikcji literackiej, która zaczęła żyć własnym życiem. W XX wieku wydano sporo dzieł o takim tytule – niektóre ponoć skuteczne w praktyce magicznej. Fenomen zastanawiający.

Mit Necronomiconu trwa i nic nie wskazuje na to, by miał osiągnąć swój kres.

II. Narodziny mitu.

Necronomicon stał się sławny dzięki Howardowi Philipsowi Lovecraftowi (1890–1937). Po raz pierwszy pojawia się w jego twórczości w opowiadaniu „The Hound" z 1924 r. Później motyw tej „bluźnierczej księgi", czy cytatów z tejże, przewija się wielokrotnie w jego twórczości. W 1927 r. napisał „naukowy" esej, dokładnie opisujący dzieje tejże księgi, od powstania, po różne etapy translacji. Historia ta, opisy księgi, dokładna biografia autora tejże i sugestywne nawiązywanie do niej sprawiło, że wielu ludzi Lovecraft przekonał o jej istnieniu. Pikanterii całej oprawie dodał fakt, że „Historia Necronomiconu" została opublikowana dopiero rok po śmierci autora. Wyglądało na to, że po jego śmierci, segregując jego notatki, można było znaleźć wreszcie wyraziste ślady mogące pomóc w dotarciu do tego niebezpiecznego, bluźnierczego, ale i potężnego artefaktu. Tysiące fanów, a także okultystów rozpoczęło poszukiwania.

II. a. Historia Necronomiconu wg Lovecrafta[1].

Dzieło zostało napisane przez Abdula Alhazreda, szalonego poetę z Sany w Jemenie. Oczywiście słowo „Necronomicon" nie jest pochodzenia arabskiego i pierwotnie nosił tytuł „Al Zif", który odnosi się do dźwięku wydawanych przez nocne owady, uważanych w owym czasie przez Arabów za wycie demonów. O dziwo, Lovecraft, mimo iż przeświadczony o wyższości kultury anglosaskiej nad innymi, nie wyśmiewa się z tego wierzenia. Rzeczywiście uważa, że ten dźwięk może odnosić się do demonicznych odgłosów.[2]

Abdul Alhazred tworzył ok. roku 700, za panowania kalifów Omajadzkich. Wiele czasu poświęcił na swoje duchowe podróże. Pielgrzymował do ruin Babilonu, odkrywał

1 http://www.necfiles.org/nechisto.html z dn. 22 II 2009 r.

2 W jednym ze swoich listów pisze:
Dostrzec można, że w 5 wersie 91 Psalmu znajdują się słowa "the terror by night" (nocny terror), które w staroangielskim brzmiałyby "the bugge by night" [nocne pluskwy; angielskie "bug" oznacza "pluskwę" – przyp. autora]. W zasiedlonych w pierwszej kolejności częściach Ameryki Północnej, każdy uciążliwy nocny insekt nadal nazywany jest pluskwą ("bug"), stąd termin "bugbear" [postrach – przyp. autora], używany dla określenia tego, który niesie ze sobą terror. Belzebub [od hebrajskiego "baal" – pan i "zebub" lub "zevuv" – mucha. Filistyński bóg z Ekronu, u faryzeuszy zyska rangę "księcia demonów", przez Chrystusa słusznie powiązany z Szatanem, bo zgodnie z regułami gematrii : "baal–zebub" (= 119) + "tzefa" (= 240), czyli "wąż, żmija, gad", daje w sumie 359, a liczba 359 to zewnętrzna wartość hebrajskiego "sathan" (= 359), tzn. "przeciwnik, przeszkadzający, oskarżyciel" – przyp. autora], albo Władca Much był nazwą nadawaną diabłu na Wschodzie [zauważalne podobieństwo do sumeryjskiego demona Pazuzu, o którym jeszcze wspomnę przy omawianiu "Simon's Necronomicon" – przyp. autora], a nocne odgłosy, nazywane przez Arabów "azif" według wierzeń są wyciem demonów.* Z: http://www.magia.gildia.pl/artykuly/kontrkultura/necronomicon/necro_alazif z dn. 22 II 2009 r.

podziemne tajemnice Memfis, a także poddał się dziesięcioletniemu odosobnieniu na pustyni Raba el Khaliyeh[3]. Wówczas miał znaleźć zapisy... starsze od ludzkości, z których to nauczył się czcić potężne bóstwa takie jak Yog–sothot, Cthulhu, czy innych Przedwiecznych.

Samą pustynię opiewają dziwne, cudowne, bądź przerażające opowieści, wysnute przez tych, którzy ponoć się w nią zapuścili.

Szalony poeta utrzymywał też, że widział Irem, miasto kolumn, mimo, iż Arabowie twierdzili wówczas, że choć to miasto istnieje, jest niewidoczne dla zwykłych oczu[4].

Al Azif spisał w roku 738 r. pod koniec swojego życia. Śmierć jednak nie przyszła do niego spokojnie. Ibn Khallikan, słynny arabski biograf, odnotował, że Alhazred został żywcem pożarty w Damaszku w roku 738. Biograf powołuje się na zeznania przerażonych doszczętnie tym wydarzeniem, świadków, którzy twierdzili, że tego przeokrutnego aktu dokonał... niewidzialny potwór.

W 950 roku została potajemnie przetłumaczona przez Teodora z Filetu na grekę i to on nadał jej nazwę „Necronomicon", co się tłumaczy jako „Księga Umarłego Prawa". Jednak już sto lat później została ona uznana za przeklętą przez patriarchę Konstantynopola, Michała I Cerulariusza, który nakazał jej zniszczenie i spalenie wszelkich jej odpisów. Wcześniej o księdze dyskutowano relatywnie jawnie, acz rzadko, w kręgach filozoficznych, po 1050 już tylko potajemnie.

Mimo to jeszcze w 1692 r. istniał co najmniej jedna grecka kopia, prawdopodobnie ostatnia, która została spalona wraz z prywatną biblioteką rodziny Pickmanów, w czasie procesu czarownic w Salem.[5]

W 1228 r. Olaus Wormius przetłumaczył ją na łacinę. Dzięki temu istniała możliwość wydania jej drukiem. Pierwsze wydanie ukazało się prawdopodobnie już w XV w. w Niemczech (można się tego domyśleć, badając jego charakterystyczną, gotycką, niemiecką czcionkę), drugie w XVII w. w Hiszpanii.

W 1232 r. papież Grzegorz IX umieścił księgę na *Index Expurgatorius*.

3 http://www.eldritchdark.com/writings/correspondence/115/from–h.–p.–lovecraft–to–clark–ashton–smith–(1927–11–27) z dn. 22 II 2009 r.

4 Tak przynajmniej było zapisane w dziewiątym wydaniu *Encyclopaedia Britannica*. Podaje za: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Nameless_City z dn. 22 II 2009 r.

5 http://www.eldritchdark.com/writings/correspondence/115/from–h.–p.–lovecraft–to–clark–ashton–smith–(1927–11–27) . z dn. 22 II 2009 r. Choć istniały pogłoski, że jedna z kopii przebywała w rodzinie Pickmanów jeszcze do 1926 r., czyli do czasu gdy zaginął w tajemniczych okolicznościach ostatni z rodu, makabryczny malarz realistyczny.

Istniało także tłumaczenie na język angielski dokonane przez słynnego dr. Johna Dee. Jednak nie zostało wydane drukiem (za życia Lovecrafta).

Istniejące egzemplarze znajdują się w następujących bibliotekach (są one trzymane pod zamknięciem, a ich istnienie utrzymywane jest obecnie w tajemnicy):

* The British Museum
* The Bibliothèque nationale de France
* Widener Library of Harvard University in Cambridge, Massachusetts
* The University of Buenos Aires
* The library of the Miskatonic University in the Arkham, Massachusetts

Czytanie tej księgi jest powszechnie uważane za niebezpieczne. Lovecraft wspomina, że znacząca większość osób, które przeczytały i zrozumiały informacje w niej zawarte, doznawały ostrego załamania psychicznego.

II. b. Krytyczne efekty poszukiwań

W powyższym podrozdziale widać, że historia tegoż dzieła jest opisana dokładnie i wydaje się wiarygodna. Zanim przejdę do omawiania „odnalezionych" Necronomiconów, wskażę na istotne krytyczne uwagi co do jego historii, zgłoszone przez co rzetelniejszych poszukiwaczy.

Ibn Khallazir rzeczywiście był rzetelnym biografem arabskim, jednakże opisywał jedynie osoby żyjące za jego czasów, nie napisał ani słowa o Abdulu Alhazredzie, który żył wg Lovecrafta przecież pięć wieków wcześniej.

Zresztą same imię Abdul wydaje się niewiarygodne. W powieściach brytyjskich to imię występuje niezwykle często, świadczy to jednak tylko o ignorancji brytyjskich autorów. Słowo „Abdul" oznacza bowiem „niewolnik".

Olaus Wormius (duński fizyk i alchemik, zajmujący się m. in. fenomenem kamienia filozoficznego) nie mógł dokonać tłumaczenia w 1228 r., gdyż żył w latach 1588–1648 r. Być może chodziło o innego Olausa Wormiusa... jednak bardziej prawdopodobne jest, że Lovecraft popełnił ten błąd, czytając *Krytyczne Uwagi o Pieśniach Osjana* Hugh Blair'a. Jest

tam fragment mówiący o duńskim historyku żyjącym w XIII wieku i Olausie Wormiusie. Lovecraft mylnie przyjął, że chodzi o tą samą osobę.

Poza tym, nie odnaleziono żadnej wzmianki ani o Necronomiconie, ani o Al Azif przed Lovecraftem.

Dodatkowo sam Lovecraft przyznał w listach, że zarówno postać Abdula Alhazreda, jak i Necronomicon, wymyślił. Szalony arab zrodził się w jego fantazji jeszcze w czasach dzieciństwa, przy lekturze *Baśni z tysiąca i jednej nocy*.

II. c. Poprawianie „błędów" Lovecrafta

Mimo powyższych faktów znalazły się osoby, które bądź to nadal wierzyły w historię Lovecrafta, bądź udawały, że wierzą. Broniły Lovecrafta, twierdząc, że może popełnił on proste błędy, jednak w większości jego informacje są prawdziwe.

I tak Phileus P. Sadovsky (nie mam pojęcia, czy to prawdziwe, czy zmyślone personalia)[6] utrzymuje, że istniało dwóch Olausów z Wormacji (przy czym tłumaczowi Necronomiconu dodaje tytuł „starszy"). Dodatkowo twierdzi, że Abdula Alhazred to nie jest imię i nazwisko tylko tytuł błędnie przez Lovecrafta zapisany[7]. Prawidłowo powinien on brzmieć Abd al–Hazard (lub Abd al–Zarada), czyli tłumacząc z arabskiego: „niewolnik wielkiego pożeracza" – co dodatkowo pasowałoby do sposobu nagłego zejście poety z tego świata.

Sadovsky doszukuje się pierwotnej etymologii imion różnych bluźnierczych bóstw opisanych w świecie Howarda Philipsa Lovecrafta, o których informować miał Necronomicon.

De facto cały tekst służy raczej uwiarygodnieniu tajemnej mitologii Lovecrafta na potrzeby gry fabularnej, aczkolwiek wielu ludzi uznało możliwe tłumaczenia etymologii imion Przedwiecznych za nieprzypadkowe.

Pikanterii dodaje fakt, że Lovecraft pod koniec życia miał ponoć wierzyć w bluźniercze istoty przez niego opisane, śmiertelnie się ich bojąc[8]. W ich opisach widać wpływy różnych,

6 Phileus P. Sadovsky, *In rerum supernatura*, [w:] Sadny Peterson i Lynn Willis *Zew Cthulhu. Gra fabularna osadzona w światach H.P.Lovecrafta*, wyd. Mag, s. 108–113.

7 Zwraca też uwagę, że takie błędy były powszechne przy tłumaczeniu dzieł z arabskiego na grekę i łacinę, podając jako przykład Ibn Rushda, który w świecie zachodnim znany jest jako Averroes.

8 Był osobą niezwykle znerwicowaną, jego rodzice zmarli pogrążeni w obłędzie, cechował się psychotyczną ksenofobią, a dokładnie studiując jego biografie i dzieła, można stwierdzić ukrytą, acz silną mizoginię.

często archaicznych religii, pojawiają się także autentyczni dawni bogowie (celtycko–rzymski Nodens, filistyński Dagon, grecki Hypnos), co także dla części czytelników jest dowodem na realne istnienie wielkich przedwiecznych.

Ci, którzy wierzą w mitologię Lovecrafta, dodatkowo powołują się na różne ciekawe odkrycia, które zostały dokonane po śmierci Lovecrafta. Np. miasto Irem okazało się realnie istniejące, ponieważ archeolodzy prowadzący wykopaliska na terenie miasta Ebla (1975), znaleźli ok. 1000 glinianych tabliczek, na których pojawia się informacja o tymże mieście. Dodatkowo w 1984 r., gdy dokonano przeglądu zdjęć zrobionych przez wahadłowiec *Challenger*, zwrócono uwagę na kilka zasypanych miast w Zatoce Perskiej (miejsce to nazwano *Atlantydą Piasków*)[9].

Także co do istnienia opisanego w Necronomiconie zatopionego miasta *R'lyeh* czy realnego istnienia boga Cthulhu nawiązują przy omawianiu tajemniczego, niezwykle głośnego dźwięku *Bloop*, zarejestrowanego przez sondy podwodne w 1997 r. Traf chciał, że zarejestrowano je mniej więcej w miejscu, które Lovecraft wskazał jako lokalizację zatopionego *R'lyeh*.[10]

Kitab–al–Uhud Abdula Kadira, księga magiczna, także tylko wzmiankowana, nigdzie nie widziano jej egzemplarza, bywa identyfikowana z Necronomiconem.

Takich fenomenów można znaleźć więcej, co dodatkowo napędza wyobraźnie tych, którzy uwierzyli Lovecraftowi, mimo, iż sam przyznał się (przynajmniej połowicznie), do zmyślenia *Necronomiconu*.

9 http://www.magia.gildia.pl/artykuly/kontrkultura/necronomicon/necro_historia z dn. 22 II 2009 r.
10 http://archives.cnn.com/2002/TECH/science/06/13/bloop/ z dn. 22 II 2009 r.
http://en.wikipedia.org/wiki/Bloop z dn. 22 II 2009 r. 11

III. Wielość Necronomiconów

Jak widać z poprzedniego rozdziału, *Necronomicon* zaczął żyć własnym życiem. W XX wieku ukazało się kilka ksiąg magicznych, zbyt często traktowanych serio w kręgach okultystycznych, by nie uznać tego za istotny religioznawczo fenomen. Hasło *Necronomicon* stało się na tyle głośne, że znalazło swoje miejsce w *Encyklopedii Religii PWN*.[11] Wymienię i opiszę najważniejsze z nich:

1. *Al Azif, The Necronomicon*, wyd. nakładem wydawnictwa Owlswick Press.

Miał go odnaleźć L. Sprague de Camp (słynny biograf H. P. Lovecrafta) podczas swojej wyprawy do Indii i Środkowego Wschodu. Natknąć się miał na tajemniczy manuskrypt zupełnie przypadkowo, w wiosce Duria (kurdyjska część północnego Iraku). Miał on być napisany starożytnym językiem duriańskim, rozumianym jeszcze przez kilku mieszkańców owej wioski. Przeoczył by go zupełnie, gdyby nie rozpoznał jednego słowa... *azif*. Wydana całość zawierała dokładne faksymile z obszernym wstępem, jednak szybko pojawili się eksperci podważający autentyczność tego dzieła. Uznali oni, że biograf Lovecrafta po prostu skopiował parę stron syryjskiego manuskryptu, pozmieniał końcówki, powpisywał wielokrotnie te same słowa we wszelakich konfiguracjach. Po paru latach de Camp przyznał się do oszustwa.[12]

2. *Necronomicon,* wersja Simona, opublikowana w 1977 r.

Ta wersja robi chyba największe wrażenie. Pomieszana tu zostaje literacka mitologia Cthulhu z mitologią Sumeryjską i goecją Aliestra Crowleya. W przeciwieństwie do innych wydanych „Necronomiconów", autor nigdy nie przyznał się do tego, że dzieło jest żartem... tak naprawdę nie do końca wiadomo kto jest autorem tejże.

Księga miała zostać mu podarowana przez jednego z wędrownych biskupów pod jednym warunkiem: oryginał nie może być nigdy sfotografowany czy skserowany. Dostęp do niego ma być uniemożliwiony. Jedynie redakcja Simona ma być ogólnie dostępna. Oczywiście podważa to mocno wiarygodność księgi, jednak tym bardziej w tej historii czuć atmosferę opowiadań Lovecrafta.

11 *Religia. Encyklopedia PWN*. wersja 1.0, wyd. naukowe PWN S.A. 2003. Wyjaśnienie tego hasła niestety zawiera parę błędów.

12 El Hazzared, *Necronomicon, czyli Księga Umarłego Prawa,* Wrocław 2000 s. 13.

Księga liczy 12 rozdziałów:

1. *Testament szalonego Araba* – pamiętnik Abdula Alhazreda, w którym opowiada, jak doszło do tego, że zetknął się z Nieznanym.

2. *O Zonei i ich właściwościach* – o tzw. drabinie świateł mającej 7 szczebli leżących ponad ziemią. Adept musi je pokonywać. Każda ze sfer ma swoją liczbę, kolor, pieczęć i posiada swojego strażnika i bóstwo. Ten rozdział już mocno sugeruje, że mamy do czynienia z księgą magiczną, dodatkowo bardzo niebezpieczną. Adept ryzykuje opętanie, naraża się bóstwom, które mogą się zmaterializować i rozszarpać jego cielesną powłokę, „a duszę strącić w odmęty otchłani, gdzie dozna bezkresnych mąk".

3 i 4. *Księga Wejścia i Poruszania Się* – opisy czarów, praktyk magicznych mogących otworzyć bramy.

5. *Inwokacje Bram* – psalmy otwierające przejście przez bramy.

6. i 7. *Zaczarowanie boga ognia i Zaczarowanie Strażnika* – zaklęcia umożliwiające spętanie odpowiednich istot, by służyły adeptowi. Niezbędne w wędrówce, aczkolwiek wielce niebezpieczne. Strażnik mający strzec ciała badacza w trakcie wędrówki będzie to robił. Jednakże jeśli mag popełni błąd – zniszczy jego ciało i powróci na swoje miejsce.

8. *Księga Maklu* – egzorcyzmy przeciw siedmiu naczelnym demonom, podarowane przez kapłanów Enkiego.

9. *Tekst Magan* – streszczenie podstawowych eposów z Enuma Elisz.

10. *Księga Pięćdziesięciu Imion* – opis potęgi Boga Marduka. W późniejszym wydaniu zostanie tu dodana księga czarów. Azarewicz w tej księdze widzi nawiązania kabalistycznej tajemnej magii Abramelina.[13]

11. *Tekst Urilia* – czyli Księga Robaka. Opisy wielkich przedwiecznych (lovecraftowskich i sumeryjskich istot), zaklęcia, magiczne symbole, a także Hymn do Wielkich Przedwiecznych.

12. *druga część Testamentu Szalonego Araba* – w niej autor godzi się z nadchodzącym fatum.

Wprawny znawca mitologii Cthulhu szybko zorientuje się, że ta wersja Necronomiconu bardziej przypomina tą opisaną przez Augusta Derletha (ucznia, przyjaciela

13 *Ibidem,* s. 14.

i kontynuatora dzieł H.P.L.) niż samego Lovecrafta. Pojawia się tu binarna opozycja sił dobra i zła, która u fatalisty z Providence nie występuje.

W sieci pojawiło się dzieło podważające (używając raz mocnych, raz bardzo słabych argumentów) autentyczność *Necronomiconu Simona* o tytule *Necronomicon and ancient Sumer: Debunking the Myth*.

Na krytykę nie zwracają jednak uwagę magowie, którzy twierdzą... że opisane w księdze czary naprawdę działają. Zarzekają się nawet, że magia tej księgi jest tak potężna, iż powinno się bardzo uważać, stosując ją w praktyce, gdyż wielu przypłaciło to szaleństwem.[14]

3. *Liber Logaeth* – Necronomicon tłumaczony z enochiańskiego.

Redaktorem tej wersji był George Hay, oprócz niego do powstania tej księgi przyczynili się: Colin Wilson, David Langford i mag Robert Turner. Liber Logaeth to jeden z traktatów dra Johna Dee napisany w j. enochiańskich (anielskim). Tekst ten Dee miał otrzymać od „Anioła z Zachodniego Okna". Langford miał go rozszyfrować i wielce się zdumiał, gdy znalazł tam imiona wielkich starożytnych z prozy Lovecrafta.

Krytycy obeznani z wiedzą okultystyczną zorientowali się, że znajdują się tu fragmenty trzech ksiąg *Okultnej filozofii* Corneliusa Agrippy, *Geocji* Crowleya czy *Księgi Istoty duszy* Alkindiego.

W końcu autorzy przyznali, że był to żart, zaś sferę rytualną zmyślnie skonstruował na podstawie powyższych i opowiadań Lovecrafta – mag Turner. Także wielu magów potwierdza skuteczność tej księgi... Także ten Necronomicon bardziej przypomina opisany przez Derletha niż Lovecrafta.

4. *Necronomicon* Gregoriusa.

Wydany w Niemczech. Jest to po prostu tłumaczenie Necronomiconu Simona do którego dodano średniowieczny *Mniejszy Klucz Salomona*.

14 http://www.magia.gildia.pl/artykuly/kontrkultura/necronomicon/necro_simonomicon z dn. 22 II 2009 r.

5. *Necronomicon* Quine'a.

Można znaleźć czasem napomknienia o nim, tłumaczony miał on być przez Antoniusa Quine'a, jednakże ta wersja prawdopodobnie nawet nie istnieje.

6. *Necronomicon* Ripel'a

Ta wersja jest o tyle ciekawa, że została zredagowana przez Frank G. Ripe, naczelnego Zakonu Mistycznej Róży. Wydana w języku włoskim i hiszpańskim. Redaktor posuwa się tu do twierdzenia, że... Abdul Alhazred dokonał plagiatu, gdyż dzieło to istnieje już od 4 000 lat. Jest to de facto połączenie wersji enochiańskiej *Necronomiconu*, do którego Ripe dodaje różne dziwne informacje np. o *Naryx* (był to wszechświat który istniał zanim Azatoth eksplodował; gdy to nastąpiło powstał *Naxyr*, dodając też pewne dziwne informacje o współczesnych zakonach okultystycznych (istniały 4 000 lat temu?).

7. *Necronomicon* Azarewicza

Polacy również mają swój wkład w wydawanie Necronomiconu. Krzysztof Azarewicz, znany okultysta, nakładem wydawnictwa FOX, opublikował ciekawą kompilację *Necronomiconu Simona*, enochiańskiego i jeszcze kilka innych pomysłów, także swojego autorstwa. Odnosi się on już nie tylko do mitów wymyślonych przez Lovecrafta, ale też do całego dziedzictwa jego naśladowców.

8. Magia Chaosu a Necronomicon.

Ten nowoczesny nurt magiczny dowodzi, że można korzystać z potężnej mocy Necronomiconu... nawet jeśli on realnie nie istnieje. Sama wiara w niego ma dostateczną moc, by mógł skutecznie działać jako księga magiczna. Kenneth Grant dowodzi, że skoro Necronomicon tak zawładnął wyobraźnią wielu ludzi, istnieje on w astralnej Kronice Akaszy. Podłączając się do niej każdy ma prawo napisać swój własny Necronomicon, który będzie skutecznie działał.

8. a. *Pseudonomicon*

Napisany przez Phila Hine, chaosytę i badacza mitów. Opisuje w nim on jak za pomocą podstawowych technik charakterystycznych dla magii chaosu doświadczyć Przedwiecznych. Księga ta jest o tyle oryginalniejsza od innych wersji, gdyż traktuje Przedwiecznych nie jako przeciwieństwo natury, co jej integralną część[15]. Stąd można tu znaleźć wpływy szamanizmu. Jest to pomysł zdecydowanie bliższy Lovecraftowi, gdyż w jego utworach Przedwieczni są czczeni głównie przez ludy prymitywne i zdegenerowane persony, dla których magia rytualna mogłaby być zbyt skomplikowana. Zresztą w większości opowiadań samotnika z Providence[16] odnosimy wrażenie, że czczący Przedwiecznych to raczej uczestnicy niesamowicie podobnych, porozrzucanych po całym świecie kultów ekstatycznych, zaś rytuały ich przypominają krwawe obrzędy szamańskie, bardziej przypominające oddawanie czci nieokrzesanemu *numinosum* Rudolfa Otto niż zdogmatyzowane rytuały geockie charakterystyczne dla nowożytnej magii europejskiej. Krótka, acz bardzo ciekawa pozycja.

15 Powołując się głównie na opowiadanie Howarda Philipsa Lovecrafta „Koszmar w Dunwich".
16 Tytuł odnoszony do Howarda Philipsa Lovecrafta.

IV. Podsumowanie.

Fenomen *Necronomiconu* jest zaskakujący. Wymyślona księga tak rozbudziła wyobraźnie milionów, że nie tylko w nią uwierzyli, nie tylko jej poszukiwali wytrwale, ale także, gdy tylko natrafili na coś, co mogło nią być (choćby pachniało falsyfikatem na mile) przysięgali o jej skuteczności.

Co by na to powiedział Howard Philips Lovecraft? Sądzę, że zachichotał by i pokazał rozbawiony swoje pierwsze opowiadanie, które napisał w wieku sześciu lat, o tytule *The Little Glass Bottle*. Opowiada tam o liście dryfującym w butelce, znalezionym przez kapitana pewnego okrętu. Był w nim namiar na skarb. Gdy kapitan dotarł do miejsca, opisanego w liście, rzeczywiście znalazł tam skrzynię. Niestety gdy ją otworzył zamiast skarbu znalazł liścik, w którym jednostronny korespondent wyśmiewał naiwnego kapitana. Nie było tam skarbu, jednak dowcipniś był na tyle uczciwy, by zostawić sumę mogącą pokryć koszty poszukiwania.

Chyba właśnie tym skarbem jest *Necronomicon*, którego nie ma. Poszukiwania jego rozszerzają badaczowi na tyle horyzonty, że nie narzeka on, iż samotnik z Providence tak z niego zakpił. Być może wiara Lovecrafta w Przedwiecznych, których opisywał miała być „zapłatą za trudy", by ostrzec poszukiwacza przed nadchodzącym niebezpieczeństwem. Nie można go uniknąć, ale można się do niego przygotować. Tym bardziej, że rzekome informacje zawarte w lovecraftowskim Necronomiconie przypominają niektóre treści zawarte w apokryficznej Księdze Henocha. Zresztą, wspomina o niej w swym eseju *Nadnaturalny horror w literaturze*. Lovecraft miał własną wizję apokalipsy. Tu już jednak jest miejsce na kolejne badania i kolejne artykuły.

V. Bibliografia

1. El Hazzared, *Necronomicon*, czyli Księga Umarłego Prawa, Wydawnictwo FOX, Wrocław 2007.
2. Phil Hine, *Pseudonomicon*, wyd. Okultura, Warszawa 2006.
3. Houellebecq Michel, *H. P. Lovecraft: Przeciw światu, przeciw życiu*, wyd. Fortuna i Fatum, Warszawa 2007.
4. H. P. Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, wyd. Scutum, Warszawa 2000.
5. H. P. Lovecraft, *Opowieść o makabrze i koszmarze*, wyd. Zysk i S–ka, Poznań 2007.
6. Sandy Peterson I Lynn Willis, *Zew Cthulhu. Gra fabularna osadzona w światach H.P.Lovecrafta*, wyd. Mag, Warszawa 1998.
7. *Religia. Encyklopedia PWN*. wersja 1.0, wyd. naukowe PWN S.A. 2003.
8. http://www.beyondweird.com/BlackMagic/necronomican/necro.htm z dn. 22 II 2009 r.
9. http://www.eldritchdark.com/writings/correspondence/115/from–h.–p.–lovecraft–to–clark–ashton–smith–(1927–11–27) z dn. 22 II 2009 r.
10. http://www.lovecraft.ru/texts/necro/simon_eng/index.html z dn. 22 II 2009 r.
11. http://www.magia.gildia.pl/artykuly/kontrkultura/necronomicon z dn. 22 II 2009 r.
12. http://www.necfiles.org/nechisto.htm z dn. 22 II 2009 r.
13. Wikipedia.org z dn. 22 II 2009 r.