Jarosław Irzykowski
Wyspa Zmierzchu

Copyright © by Jarosław Irzykowski, 1989.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2020.

Autor: Jarosław Irzykowski
Tytuł: Wyspa Zmierzchu
Grafiki: Justyna Bzdoń (okładka), Filip Kaczmarek (ilustracje)
Korekta: Beniamin Muszyński, Michał Służyński
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Andrzej Betkiewicz, Paweł Bogdaszewski, Ewa Dusik-Krupa, Michał Służyński

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionkę Old Standard zaprojektowaną przez Alexeya Kryukova. Czcionka użyta zgodnie z licencją Open Font Licence.

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.

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa nieformalna)
www.masz–wybor.com.pl
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Wydawca oficjalny:

Redaktor Naczelny:
Beniamin Muszyński
ul. Sadowa 13/34
38–500 Sanok
www.masz–wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

Wydanie II

ISBN 978-83-951564-4-1

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje
[stan na Marzec 2020]**:**

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.
33. **Wyspa Zmierzchu**, Jarosław Irzykowski. Fantastyka, horror.

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].

Jarosław Irzykowski

Wyspa Zmierzchu

Teresie,

Howardowi Phillipsowi Lovecraftowi,

Steve'owi Jacksonowi

oraz wszystkim znanym i nieznanym miłośnikom gier, wędrówek i snów.

Uwaga!

Prosimy Was o zaakceptowania pewnej ważnej zasady dotyczącej dystrybucji naszego gamebooka. Chcemy, aby każdy, kto wszedł w posiadanie niniejszego wydania naszej gry książkowej, wpłacił datek w wysokości nie niższej niż 5 PLN na:

Bank Żywności w Trójmieście
Al. gen. J. Hallera 239,
80-503 Gdańsk
tel. (58) 325 24 48
KRS 584 254 11 47
NIP 0000224076
Konto:
Bank Millennium S.A. 64 1160 2202 0000 0000 6249 3454

W tytule prosimy wpisać: „Darowizna na cele statutowe - Wyspa Zmierzchu".

Oświadczamy przy tym, że żadna część ofiarowanych przez Was pieniędzy nie trafi do nas, lecz zasili konto wspomnianej placówki. Nie prosimy też o żadne indywidualne datki na rzecz naszego wydawnictwa, lub/i autora, tudzież innych organizacji charytatywnych, poza wymienioną. To, czy zastosujecie się do tego warunku, zależy tylko i wyłącznie od Waszego sumienia.

Spis treści:

Do Wędrowca i Wojownika, który jest w każdym z nas 9
Twoje cechy 10
Walka 12
Wprowadzenie 13
Paragraf 1 14

Do Wędrowca i Wojownika, który jest w każdym z nas

Czeka Cię przygoda. Wielkie i ważne zadanie. Oto zostajesz wezwany i przeniesiony do świata niepokojącej baśni, by uchronić go przed zagładą. Nie trwóż się i nie rezygnuj, choć droga będzie ciężka. Prawdopodobnie nie zwyciężysz za pierwszym razem. Sukces będziesz musiał okupić niejedną wyprawą, ale tym milszy będzie Twemu sercu, kiedy go wreszcie osiągniesz. Walcz z przeciwnościami i zbieraj wszelkie informacje oraz przedmioty, mogące Ci pomóc w tym dziele. Bądź czujny, ale też ryzykuj, bo czym jest gra, jak nie wielkim ryzykiem?

Do gry nie będzie Ci trzeba wiele. Wystarczy wyobraźnia, kartka papieru, ołówek, gumka i dwie zwykłe kostki sześciościenne. Wyruszysz w drogę, poczynając od pierwszego paragrafu opowieści. Dalszy kierunek wyznaczać będą kolejne numery paragrafów, określane przez Twój wybór. I tylko tymi numerami paragrafów się kieruj, czytanie innych okradnie Cię z przyjemności, jaką daje niespodzianka i podważy sens tej gry. Tu nie ma miejsca na oszustwo, bo oszukałbyś sam siebie, nic na tym nie zyskując. Czas w drogę ruszyć.

Powodzenia!

Twoje cechy

Zręczność

Zręczność to umowne określenie sumy Twojej sprawności fizycznej i kunsztu walki. Swój początkowy poziom zręczności określasz następująco:

1. Rzuć raz kostką i do liczby wyrzuconych oczek dodaj 6.
2. Sumę tę zapisz – będzie Ci niezbędna w walce i kilku innych sytuacjach.

Podczas swej wędrówki niejeden raz będziesz mógł sobie podnieść lub obniżyć jej poziom. Pamiętaj tylko, że minimalny poziom Zręczności wynosić może 0, a maksymalny nie ma ścisłej granicy. Twoja wyprawa wymagać będzie niekiedy sporej Zręczności.

Odporność

Odporność to umowne określenie Twojej kondycji i zdolności do przyjmowania ciosów. Poziom jej, początkowy i jednocześnie maksymalny, określasz następująco:

1. Rzuć dwiema kostkami i do sumy wyrzuconych oczek dodaj 10.
2. Wynik zapisz – określa limit Twoich sił.

Zapewne w niejednej sytuacji będziesz tracił punkty Odporności. Niemiłe to, gdyż sprowadzenie jej poziomu do zera równać się będzie Twojej ostatecznej klęsce. W trakcie wyprawy natkniesz się jednak na posiłki dodające Ci punkty Odporności. Pamiętaj tylko, że możesz spożyć jednorazowo tylko jedną porcję, i to w sytuacji, która nie będzie wymagała od Ciebie walki. Twoi przeciwnicy, niestety, nie honorują przerw na posiłki. Pożywienia nie będziesz miał zbyt wiele, więc gospodaruj nim mądrze.

Pewną pomocą będzie też Eliksir Siły, który otrzymujesz tu i teraz. Skorzystać z niego będziesz mógł tylko raz (nie w walce!), ale przywróci Ci on początkowy poziom Odporności.

Stan Twojej Odporności nigdy nie może przekroczyć poziomu początkowego. Wszelkie nadwyżki zostają zniwelowane.

Szczęście

W niezwykłych krainach wiele zależy od szczęścia. Sam zresztą przekonasz się, jak wiele. Pierwotny poziom Szczęścia określisz, wykonując rzut kostką.

Maksymalny poziom Szczęścia wynieść może nie więcej niż 10. Jego kowalem będziesz Ty sam. W niektórych sytuacjach, które nie będą wymagały od Ciebie walki,

sprawdzenia aktualnego stanu jego poziomu lub dokonywania wyborów – dla ułatwienia podkreślonych sugestią PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU – będziesz mógł postarać się o zwiększenie (albo w przypadku pecha - zmniejszenie) tej statystyki. Wybierz ile punktów Szczęścia, które zapragniesz jednorazowo uzyskać (od 1 do 3), a następnie rzucić kostką – liczba parzysta oznaczać będzie, że uzyskałeś zaplanowaną podwyżkę, nieparzysta zaś, iż miałeś pecha. Wtedy odejmiesz od aktualnego poziomu Szczęścia tyle samo punktów, o ile się starałeś.

Poziom Twojego Szczęścia nie może być zerowy – wszelkie wyniki poniżej 1 traktuj jak 1. Podobnie jest z maksimum Szczęścia – wszystkie wyniki powyżej 10 są niwelowane do 10.

Niejeden raz spotkasz się z żądaniem, byś sprawdził swoje Szczęście. Rzuć wtedy dwiema kostkami i porównaj sumę wyrzuconych oczek z aktualnym poziomem Szczęścia. Jeżeli suma ta jest niższa od tego poziomu lub jemu równa, masz Szczęście. Jeśli wyższa, masz pecha.

Los

Jeśli czujesz, że gra jest dla Ciebie zbyt trudna, możesz otrzymać na każdą nową rozgrywkę trzy Punkty Losu, z których możesz skorzystać aby uniknąć śmierci. Zużycie każdego Punktu Losu to **jednorazowa** możliwość cofnięcia decyzji, która doprowadziła do Twojej śmierci i powrót do czytanego wcześniej paragrafu w celu jej uniknięcia. Punkty Losu **nie działają** w walce! Jeśli polegniesz w boju, wojowniku, będziesz musiał zacząć lekturę od początku.

Walka

Jesteś wojownikiem i niejeden raz będziesz zmuszony tego dowieść.

Oto zasady walki:

1. Każdy z Twoich przeciwników będzie miał określoną Zręczność i Odporność, na przykład **Zmora** Zręczność: 8 Odporność: 6. Zapisuj sobie te poziomy i dokonuj w nich stosownych zmian.
2. Rzuć dwiema kostkami i dodaj do sumy oczek swój aktualny poziom Zręczności. To będzie Twoja Siła Ataku.
3. Powtórz tę operację dla swojego przeciwnika. Określisz jego Siłę Ataku (oczywiście, korzystając z jego Zręczności).
4. Jeżeli Twoja Siła Ataku jest wyższa, zraniłeś przeciwnika – odejmij mu 2 punkty Odporności.
5. Jeżeli Twoja Siła Ataku jest niższa, przeciwnik zranił Ciebie – odejmij sobie 2 punkty Odporności.
6. Jeżeli obie Siły Ataku są równe, starcie zostaje nierozstrzygnięte – obaj wychodzicie z niego bez szwanku.
7. Starcie takie zwie się Rundą Ataku. Powtarzaj Rundy Ataku aż do całkowitego rozstrzygnięcia walki (wyeliminowania któregoś z was, czyli spadku Odporności do 0), chyba że w tekście paragrafu znajdziesz inne możliwości lub zalecenia.
8. Niekiedy zdarzy Ci się walczyć z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. W takiej sytuacji rozgrywać będziesz najpierw Rundę Ataku z pierwszym, potem z drugim, ewentualnie z trzecim a następnie ponownie z pierwszym itd.
9. Inne zasady walki, z którymi możesz się spotkać, będą opisane w odpowiednich paragrafach tekstu.

W zasadzie wiesz już wszystko, co na początek wiedzieć należy. Pamiętaj o dokładnym rejestrowaniu poziomów cech, swoich i cudzych, dbaj o podnoszenie swojego Szczęścia i pieczołowicie zapisuj posiadane przedmioty (dla ułatwienia zostały wyróżnione w tekście **pogrubieniem**).

Jeżeli uznasz, że korzystne będzie robienie notatek lub szkiców przemierzanej trasy, Twoja wola. Nawet tą samą drogą różni ludzie chodzą w różny sposób. Nie narzucam zatem jakiejkolwiek formy planszy czy też karty wyprawy.

A teraz sięgnij do **Wprowadzenia** i zanurz się w przedziwnym świecie...

WPROWADZENIE

Szczęście jest zmienne jak wiatr. Dmie w żagle z różnych stron. Czasem niesie Cię do wymarzonego portu, niekiedy wściekłe jak huragan łamie maszty i przewraca łodzie. To sprzyja, to znów grozi. Szczęście jest wiatrem, który trudno okiełznać.

Dla Ciebie, wojowniku, okazało się dzikim cyklonem. Flota Twojego księcia, Tankreda ze Złotych Wysp, wracała wówczas ze zwycięskiej bitwy w obronie brzegów Eloru, zagrożonych przez barbarzyńców zza Północnego Oceanu. Długa i trudna była to batalia, ale szczęście wam sprzyjało. Odwróciło się później, po dwunastu dniach, być może za sprawą barbarzyńskich magów.

Ledwie opuściliście Cieśninę Mew i pod pełnymi żaglami wypłynęliście na szerokie wody, osaczyły was barbarzyńskie okręty. Nie chcesz wracać pamięcią do tej bitwy, wojowniku. Bolesne to wspomnienia, choć wielu dokonaliście wtedy bohaterskich czynów, z których część i Twoim była udziałem. Klęska wisiała jednak w powietrzu. Nie zawsze miecz może sprostać magii. Zatonął Twój okręt, *Skrzydlaty*. Nie wiesz nawet, co stało się z księciem Tankredem i resztą floty.

Półprzytomny, dryfujesz na szczątkach kasztelu. Nie wiesz, ile czasu minęło od bitwy; nie pamiętasz, czym się żywiłeś. Podnosisz teraz ciężkie powieki, próbujesz ogarnąć mętnym wzrokiem bezmiar oceanu. Nie wiesz, dokąd Cię prądy zaniosły. Opierasz się bezwładnie o szczątek balustrady, do których przezornie przyczepiłeś się pasem. Tracisz przytomność...

Przejdź do **1**

1

Ależ zamęt w głowie! Otwierasz jednak oczy, dźwigasz się ciężko i dbając o zachowanie najwyższej czujności, omiatasz wzrokiem miejsce, w które cisnął Cię los. Co najważniejsze, żadnych barbarzyńców, żadnych widocznych wrogów, wymknąłeś się im. Krew poczyna krążyć w Twych żyłach – wracasz do siebie, wojowniku. Dobra nasza! Spoglądasz pod nogi. Na wpół zagrzebany w piasku plaży spoczywa Twój **dobry miecz** – nieoceniony kompan z niejednej opresji. Podnosisz go, odruchowo wykonujesz kilka cięć – niezbyt Ci dała w kość ta morska włóczęga! Pewnym pchnięciem osadzasz go w pochwie na plecach. Robisz krok i Twoja stopa trafia na coś jeszcze, co kryje się w piasku. Tak, to **skórzana sakwa**, częstokroć stróż Twego pożywienia i łupów. Tyle tylko, że brak Ci teraz i jednego, i drugiego. Zarzucasz sakwę na ramię. Gdzież zatem jesteś? Na wąskim pasku szarej plaży, pod ołowianym niebem, pomiędzy tonącą we mgle połacią morza a brunatnym pasem kolczastych krzaków, zamykającym plażę z drugiej strony. Chciałbyś wiedzieć, czemu los zagnał Cię w takie miejsce. Jaką rolę masz tu odegrać? Odpowiedzi na te pytania nie znajdziesz jednak na plaży. Kierujesz się ku krzakom.

Przejdź do 58
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

2

Ponownie wracasz do siebie. Wciąż leżysz na tym samym łożu. Zwlekasz się jakoś. Ociężale podchodzisz do okna i uświadamiasz sobie, że jesteś w izbie na galerii. Widzisz w oddali las. *Rozległa ta wyspa* – mówisz sobie i przychodzi Ci na myśl, by sprawdzić, czy nie zginęło Ci nic z dobytku, gdy tak leżałeś jak kłoda. Nim jednak zdołałeś tę myśl w czyn obrócić, otwarły się drzwi i znów ujrzałeś córkę oberżysty.

– Wstał już pan – woła dziewczę radośnie. – Oj, jak to dobrze!

– Skąd taka radość? Coś czuję, że czegoś się ode mnie chce...

Nieczęsto można ujrzeć tak raptowną zmianę wyrazu twarzy. Dziewczyna nie umie ukrywać uczuć tak dobrze, jak jej ojciec. Posępnieje.

– Niech pan nie pyta.

Po usilnych naleganiach powiada:

– Tu jest Złe. Nikt nie wie, skąd przyszło i po co. Część tego gnieździ się w piwnicy i dręczy mego ojca.

– Jak to Złe? – chcesz wiedzieć.

– Musi mi pan zaufać. – Kurczowo chwyta Cię za rękę. – Wszystko panu pokażę.

Ufasz dziewczynie. Przejdź do **361**
Nie ufasz. Przejdź do **390**

3

Na wszelki wypadek odskakujesz od wozu.

– Cicho tam, kobyły, wredna wasza...!

Wraz z owym wrzaskiem wylatuje z oberży przekiszony ogóras, który trafia Cię w czoło z plaśnięciem. Odechciewa Ci się dalszego badania wozu.

Pójdziesz zajrzeć do szopy. Przejdź do **345**
Wejdziesz do oberży. Przejdź do **402**

4

Triumfalnie unosisz w górę pałkę. Blask rubinów poraża Ci oczy. Nie drażni Cię to jednak, a raczej podnieca. Z dzikim wyciem odwracasz się ku Wilkogłowcom. Nawet nie czujesz, jak zmienia się kształt Twojej głowy. Po chwili dźwigasz już na karku wilczy łeb, porośnięty siwawą sierścią. Dwaj Wilkogłowcy oblekają Twe ramiona w czarno-złoty płaszcz. Słowa same wychodzą Ci z pyska.

– Bracia w Euforii, bawmy się do końca. Niech kres powita nas w nieskalanej radości wojownika-drapieżcy!

Magia Rubinowej Buławy dała wojownikom nowego Nadwilkogłowca. Niecierpliwie czekasz na niewolnika, którego wypchniesz na piasek areny.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

5

Rzucasz się w bok wielkim susem, z impetem obalając trybunę pełną Wilkogłowców. Tego się nie spodziewali, rozbawienie przyćmiło ich czujność. Czy to jednak wystarczy?
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeśli je masz, przejdź do **293**
Jeśli masz pecha, przejdź do **373**

6

Przejdź do **341**

7

Wykonując obrót, jednym skokiem rzucasz się w tył. Ostre szpony przejeżdżają Ci po plecach. Tracisz przytomność, nie zdoławszy nawet przyjrzeć się owemu potworowi.

Przejdź do **346**

8

– I teraz zaśniesz w popiele, a zbudziwszy się, będziesz cząstką nowego ciała. Lah lam!

Monotonny zaśpiew żółtej kukły działa Ci na nerwy. Bez trudu roztrącasz „Wiernych” w czerwieni tarasujących Ci drogę. Walą się na ziemię, niezgrabnie wymachując kończynami. Nacierasz na żółtą sylwetkę. Jej szata pęka – buchają płomienie. Stoisz naprzeciw kogoś, kto jest ogniem wcielonym. Na snopie płomieni wciąż unosi się zielona bania. Słyszysz Głos:

– Azatha Latha!

Walka nie będzie łatwa. Przed każdą Rundą Ataku rzuć kostką. Jeżeli wyrzucisz 6, płomień pochłonie Twój miecz. Stracisz 2 punkty Zręczności. Nie dotyczy to Oryszalkowego Dzirytu. Zresztą (o ile go masz) Oryszalkowy Dziryt bardzo Ci się przyda w tej walce.

Żółty Kapłan

Zręczność: 8

Odporność: 14

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **54**.

9

Czy masz białe pudełko?

Tak. Przejdź do **160**

Nie. Przejdź do **188**

10

Głupio jest, kiedy wojownik dostaje cięgi od wieśniaków, ale i tak się zdarza, gdy sam się o to prosił. Wylatujesz łukiem przez drzwi oberży, jeszcze obolały od razów i żegnany wzgardliwym śmiechem.

– Nie mamy żalu! Wpadnij, jak będziesz miał talary!

Przejdź do **27**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

11

Wydostałeś się z nie lada opresji! Posuwasz się tunelem dalej, lecz dalszą drogę tarasuje Ci kamienna płyta. Unosisz ją i przez powstały otwór wydostajesz się na pokryty hieroglifami plac.

Przejdź do **83** i wybierz inną możliwość.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

12

Rzucasz się do przodu, wyciągając ręce. Czujesz pod palcami... twardy korzeń. Wyciągnąłeś się jak długi, a szarak przystanął na moment, by popatrzeć na Ciebie drwiąco. Odbiega, a Ty nie masz już sił na pogoń. Nie sprostałeś próbie. Zadyszany i rozgoryczony własną nieudolnością rozglądasz się wokoło. Znowu znalazłeś się na krzyżówce.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

13

Podążasz krętymi schodami w górę. Za którymś załomem dostrzegasz siedzącego na stopniach osobnika w czarnym płaszczu. Spod głębokiego kaptura wpatrują się w Ciebie jaskrawoczerwone oczy.

Zaatakujesz go. Przejdź do **282**

Spróbujesz go wyminąć. Przejdź do **65**

14

To coś przełamuje Twoją osłonę. Znikają gdzieś myśli i wspomnienia. Przez Twoją głowę przelatuje ciąg niesamowitych odczuć i obrazów, za szybki i zbyt niezwykły, byś zdołał go zapamiętać. Ciemnieje Ci w oczach. Znów walisz się na piasek, nie czując nic.

Tracisz 4 punkty odporności.

Przejdź do **208**

15

Przyciągasz zydel i siadasz, przyglądając się chłopom. Najroślejszy z nich mówi:

– Nudno tu bywa, to i umilamy sobie czas rżnięciem w różne gry. Przyłączta się do nas, wielmożny, a czas szybko zleci.

– A juści – potwierdza drugi chłop.

Masz ochotę w coś zagrać?

Jeśli tak, przejdź do **230**

Jeśli nie, podejdź do oberżysty i zamów coś, czego jeszcze nie zamawiałeś (przejdź do **202**).

16

Oberżysta skrobie się w głowę.

– Och, nic prostszego – powiada. – Udasz się, wielmożny panie, na południe stąd, na krzyżówkę, a tam skręcisz na wschód. Znajdziesz rybacką wioskę, a ktoś stamtąd przewiezie cię łodzią na stały ląd.

Czy byłeś już w tej wiosce?

Tak. Przejdź do **202**
Nie. Przejdź do **66**

17

Podnosisz ociężale powieki, a we łbie Ci huczy. Stroskany oberżysta przypatruje się Tobie zza szynkwasu.

– Dawno nie widziałem, żeby kogoś tak ścięło – powiada. – Krzepkie mam piwo, co?

Powoli dociera do Ciebie różnica między snem a jawą. Sprawdzasz ukradkiem broń i zawartość sakwy. Uff, nic nie zginęło. Coś Ci przychodzi do głowy, do skołatanej głowiny.

– Macie, człowieku, córkę? – pytasz.

– A gdzieżby? Nigdym nie miał – odpowiada oberżysta.

– I wasze szczęście – podsumowujesz tę wymianę zdań.

Dopiero wtedy zauważasz, że izba już opustoszała. Musiałeś przespać ładne kilka godzin. Co gorsza, głowa nadal Cię boli i przez dwie najbliższe walki będziesz zmuszony odejmować sobie jeden punkt Zręczności.

Siedzisz jeszcze ociężale, zastanawiając się z trudem, co dalej robić.

Przejdź do **100**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

18

Odwracasz się, by porwać na ręce starego Nunaka, ale człowiek-pies odskoczył, wskazując ogonem innych Stalowych, pojawiających się już za ogrodzeniem, obok swych wielkich metalowych rumaków.

– Uciekaj! Zbyt wiele od ciebie zależy! – zabrzmiały Ci wewnątrz czaszki słowa Nunaka.

Trzema ogromnymi skokami pokonujesz podwórze.

Stalowi rzucają się w pogoń za Tobą, zagarniając ziemię wielkimi krokami. Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **107**
Jeżeli masz pecha, przejdź do **214**

19

Bezmyślna, a może myśląca w niepojęty dla Ciebie sposób siła drzemiąca w owej górze narasta. Może próbuje Cię zawłaszczyć?

Podmuch ciepłego wiatru przenosi Cię gdzieś dalej. Nie widzisz już góry, nic nie widzisz, toniesz w mroku bez granic, ale jest to mrok przyjazny. W głowie szumią Ci słowa:

– Tam, w dole, pokonałeś Strażnika Snu. Przeszedłeś próg. Pójdziesz dalej, do końca. Czas się kończy, nadciąga Zmierzch. Poszukaj tego, kto powie ci więcej. Zabierz ze sobą to, co pomoże ci w chwili upadku. Pamiętaj jednak, po tamtej stronie działa to inaczej.

Twoja dłoń zaciska się na jakimś twardym przedmiocie. W mroku nie widzisz, co to jest. Niewiele też rozumiesz. Cisną Ci się na usta setki pytań...

Przejdź do **179**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

20

Odwracasz się szybko, nieco zdezorientowany. Z niewidocznej dotąd dziury w stropie izby wyskakuje szpetna starucha, okryta szmatami nieokreślonej barwy. To z jamy, udającej usta, dobywa się ten chrapliwy głos. Szybko się zastanawiasz, jak zareagować. Powiesz:

– Zamknij się, jak do mnie mówisz, babo jedna! Przejdź do **94**

– Dobrze, że jesteś. Potrzebny mi ktoś z głową. Przejdź do **296**

– To tak się zwraca do kogoś, kto wybawił cię od pary monstrów? Przejdź do **137**

– Ratunku! Przejdź do **80**

21

Posuwasz się krętym, niskim tunelem. Droga zmierza w dół. Zza kolejnego załomu dochodzi głuchy, groźny warkot.

Chcesz się udać za ten załom. Przejdź do **103**

Chcesz zawrócić. Przejdź do **60**

22

Wywijając mieczem, szarżujesz na sylwety w czerwonych kapturach. Pierzchają niezgrabnie na wszystkie strony. Czujesz ból w ramieniu. Jedna z tych istot zatopiła w nim kły. Odtrącasz ją z obrzydzeniem. Tracisz 2 punkty Odporności.

Nadal ścigasz czerwone pokraki. Przejdź do **169**

Zwracasz się przeciw żółtemu guślarzowi. Przejdź do **333**

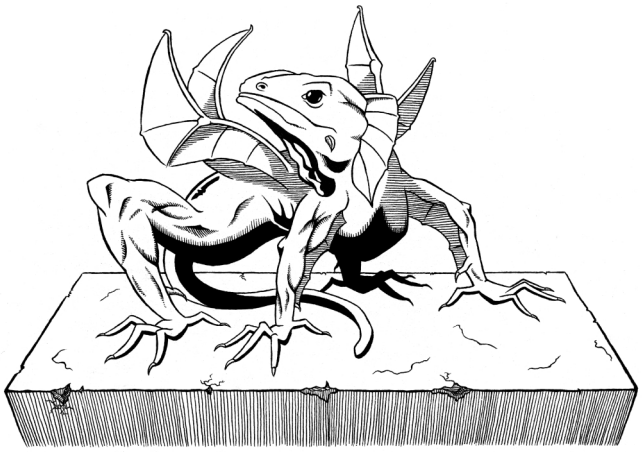
23

Dochodzisz do siebie. Ale czy naprawdę? Poruszasz się jak we śnie, przed oczyma migają Ci nieostre, jaskrawe kształty. Uszy wypełnia przeciągły jazgot. Jedno, czego jesteś rzeczywiście pewien, to wypełniająca Cię bez reszty żądza walki. Mniejsza o cel, liczy się skutek...

Przejdź do **362**

24

Uchylasz drzwi i wślizgujesz się do wnętrza. To wielka sala obrzędowa, oświetlona fosforyzującymi łatami na ścianach. Jest całkiem pusta. Jedynie na środku widzisz ołtarz z błyszczącego kamienia, w kształcie dziwacznej skrzydlatej jaszczurki. Po drugiej stronie sali są wąskie drzwi, a za nimi znów schody.



Podejdziesz do ołtarza. Przejdź do **35**
Wyminiesz ołtarz i udasz się na schody. Przejdź do **139**

25

Narzucasz płaszcz na ramiona i pospiesznie usiłujesz zapiąć klamrę w kształcie skrzydła. Jesteś jednak zbyt zdenerwowany, palce odmawiają Ci posłuszeństwa, poruszają się niezgrabnie. Po kolejnej nieudanej próbie rezygnujesz. Masz za mało czasu.

Pobiegniesz do zagrody. Przejdź do **313**
Pobiegniesz do kępy drzew. Przejdź do **393**

26

Klękasz, by uważniej przyjrzeć się znakom, którymi pokryty jest ten plac. Nigdy w życiu nie widziałeś tak potwornych symboli. Są obce, nieludzkie, nie z tej ziemi. Sama myśl o tym, co mogą oznaczać, przejmuje Cię lękiem. To więcej niż lęk, to fizyczny ból. Tracisz 2 punkty Odporności, ale w zamian zyskujesz 1 punkt Szczęścia. Po raz pierwszy zbliżyłeś się do wymiaru grozy, której będziesz musiał się przeciwstawić.

W głowie rysuje Ci się obraz szczeliny sięgającej nieba, czy też raczej piekła, wypełnionej żywym, nieubłaganym ogniem. Jakże mały się czujesz wobec tej wizji, będącej może Twoim przeznaczeniem. Z tego placu nic więcej nie wyczytasz. I dobrze, mogłoby Cię to zabić.

Przejdź do **83** i wybierz możliwość, po którą jeszcze nie sięgnąłeś.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

27

Chwilowo nic tu po Tobie. Postanawiasz zatem zawrócić na południe, wrócić na skrzyżowanie i wybrać jakąś inną ścieżkę, na której jeszcze nie byłeś.

Przejdź do **155**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

28

Skaczesz na mężczyznę w bieli i powalasz go ciosem w kark. Pada bezwładnie na posadzkę i zastyga w tej samej pozie, w jakiej stał, nie opuszczając nawet uniesionej ręki. To starzec o poczciwej twarzy i szklistym wzroku. Żywy człowiek, zaklęty w posąg. Nagle łopatki przewierca Ci dotkliwy, palący ból. Tracisz 4 punkty Odporności. Jeżeli jeszcze żyjesz, odwracasz się i na miejscu psa widzisz wysokiego, chudego męża w olśniewająco białej szacie, przy której płaszcz powalonego przez Ciebie starca wydaje się szary. Ten mąż ma na szyi malachitową obręcz. Pół twarzy ukrył pod czarnym kapturem. Widzisz jedynie wąskie, pozbawione warg i ledwie poruszające się usta.

– Jesteś śmiałkiem, ale i głupcem. Nie tobie mierzyć się z Arcykapłanem Pustego Miasta, pędraku!

Przynajmniej wiesz, z kim sprawa. Chuda woskowa dłoń sięga do kaptura.

Odwrócisz się. Przejdź do **74**

Uskoczysz w bok. Przejdź do **37**

Rzucisz się na Arcykapłana. Przejdź do **314**

29

Tniesz najbliższą z postaci, rosłego męża, z którego rysów nic nie możesz wyczytać. Człowiek ów łamie się w pół, nawet nie unosząc rąk w geście obrony. Bezgłośnie wali się na ziemię. Pozostałe postacie garną się ku Tobie. Wraz z ich ruchami narasta ten straszliwy szelest. Sieczesz na lewo i prawo, wciąż nie napotykając oporu. Oby tylko wyrwać się z tej upiornej wsi.

Przejdź do **200**

30

Starucha poruszyła się nerwowo i zaczęła snuć opowieść.

– Wyspa Zmierzchu, na której teraz utknąłeś, dziwna wyspa, której nie znajdziesz na żadnej mapie, jest wierzchołkiem góry, przed milionami stuleci będącej szczytem świata. Szczytem i pałacem władcy – w jej wnętrzu bowiem znajduje się brama do Tamtego Świata, świata bez kresu, którym od eonów rządzą najpotężniejsze z wyobrażalnych sił. Niektórzy dają im miano bogów, przypisują ludzkie cechy. Jakże bez sensu. To – w naszym rozumieniu – ślepe, wszechpotężne siły, nastawione jedynie na to, by pożerać wszystko, na co im przyjdzie ochota. W niepamiętnych czasach na Ziemię przybyli ich wysłannicy, czekający teraz na znak Przebudzenia. Przybyli tu i zyskali miano Pradawnych – wielki Cthulhu, Yog-Sothoth, Nyarlathotep Potężny Wysłannik i rzesze innych. Są wszędzie, śpią wszędzie, w wodzie, powietrzu i ziemi, czekając, aż się przebudzi Ten Który Śpi Za Bramą, Największy Herold, Fa Ab Nuggarath, i wezwie ich do przebudzenia, a tamtych z Drugiej Strony z niepojętego Yothu do przekroczenia bramy. Wówczas nastąpi noc. Noc, która się zbliża i której zapowiedzią jest ten zmierzch. Ludzie na wyspie wiedzą o tym mniej lub więcej

i pogodzili się z rządami obcych mocy, popadając w apatię, euforię lub beznadziejną rutynę. Najgorsi ze wszystkich są Kapłani z Pustego Miasta. Ich to sługami są Stalowi, przemierzający wyspę wzdłuż i wszerz w pogoni za Nunakiem, jedynym, który może ci pomóc w ostatecznej chwili. Puste Miasto jest za tym lasem i z pewnością do niego dotrzesz, jeśli zdołasz opuścić bór. W owym mieście właśnie znajduje się droga do bramy. Znajdź bramę i zniszcz. Sam odkryjesz, jak. Nunaka zabrali do Pustego Miasta. Jeżeli się pospieszysz, szukaj go na najwyższej wieży. I nie daj się zwieść pozorom. Rozróżniaj materię i niematerię. I nie patrz w oczy Arcykapłanowi. Chcesz **pamiąteczkę** ode mnie, młokosie? Masz ją. W odpowiednim momencie zajrzyj do swej sakwy. Znajdziesz tam coś, czego nie wkładałeś. Może pojmiesz, kiedy i jaki zrobić z tego użytek. Tyle tutaj dla ciebie, bo w powietrzu gromadzi się zła wola Stalowych. Bywaj!

To ostatnie słowo usłyszałeś, unosząc się w wirach niezwykłego wichru...

Stoisz na środku krzyżówki, która doprowadziła Cię do pagórka staruchy. Czas najwyższy ruszać dalej.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

31

– Nunak? – Na Twojej twarzy pojawia się uśmiech, może pierwszy od pojawienia się na tej wyspie. – Wiedziałeś, że cię odnajdę.

– Powiedzmy, że miałem nadzieję – prostuje starzec. – No, nareszcie niezgorzej się spisałeś. Szkoda, że to była tylko wprawka.

– Wprawka – powtarzasz zdumiony.

– Niestety. Prawdziwe zadanie czeka cię teraz. Owszem, jest pewną pociechą, że człowiek uwalnia się od psiego futra, ale marna to przyjemnostka, gdy się wie, że Noc jest już blisko. Teraz musisz stawić czoła najwyższej grozie. Opuścisz ten świat i przejdziesz na Tamtą Stronę, do Yothu, by zgładzić tego Fa Ab Nuggaratha i wrócić, zatrzaskując za sobą Bramę. Ja tam iść nie mogę, nie jestem wojownikiem. Sam poznasz Fa Ab Nuggaratha i sam

znajdziesz sposób pokonania zmory. Taką przynajmniej mam nadzieję. Przeniosę cię teraz na plac. Skręć w jedną z ulic i idź do końca. Wejdź w ogień.

Czujesz nagły przypływ energii, Twoja nadszarpnięta Odporność wraca do stanu początkowego. Wierzysz w swoje siły.

Przejdź do **290**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU

32

Zręcznie zsunąłeś się na ziemię. Jesteś teraz na tyłach oberży. Słyszysz dochodzący z niej łomot ciężkich kroków. Na lewo widzisz zagrodę z szopą i psią budę, częściowo zasłoniętą przez budynek oberży, na prawo masz drugi kraniec oberży, a nieco za nim kępę drzew. Przed sobą widzisz szeroką polanę, za nią gęstwinę lasu. By tam dotrzeć, musiałbyś długo biec przez odkrytą przestrzeń.

Pobiegniesz do zagrody. Przejdź do **313**
Pobiegniesz do kępy drzew. Przejdź do **393**
Skorzystasz z Latającego Płaszcza, jeśli go posiadasz. Przejdź do **56**
Przyczaisz się tu, gdzie jesteś, czekając na odpowiedni moment. Przejdź do **191**

33

Walisz z impetem w drzwi. Otwierają się na oścież. Nie mogąc zatrzymać się w pół kroku, wpadasz do środka, chwytając lewą ręką framugę, by nie paść jak długi w ramiona ewentualnemu niebezpieczeństwu. Bije od niego gorąca łuna. Przez czerwoną poświatę dostrzegasz – a może Ci się tylko tak wydaje – zwaliste purpurowe monstrum, siedzące na środku posadzki. Nie jesteś w stanie przyglądać się dłużej. Żar otacza Cię ze wszystkich stron. Przypalają Ci się włosy, brwi i rzęsy. Skórzany kaftan zaczyna parzyć. Skóra Cię piecze. Tracisz 6 punktów Odporności.

Jeżeli to przeżyłeś, wyskakujesz czym prędzej na korytarz i zatrzaskujesz za sobą drzwi. Dobrze, że wydostałeś się z komnaty, w której rezyduje Demon Ognia, sycący swą energią płomienną koronę wieży. Masz szczęście, że uszedłeś cało. Zyskujesz zatem 2 punkty Szczęścia.

Wybierz inne drzwi, których jeszcze nie próbowałeś otworzyć.

Czarne. Przejdź do **192**
Szare. Przejdź do **306**

34

Cóż, to rzeczywiście była pewna śmierć. Człowiek uczy się na błędach. A jeśli nie zdąży, to uczą się inni...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

35

Podchodzisz do ołtarza.

Uderzysz go mieczem. Przejdź do **147**
Dotkniesz dłonią. Przejdź do **132**

36

Śpisz.

Ale czy śnisz? Czy to tylko sen, czy nieznaną mocą zostałeś przeniesiony do innego, niepojętego świata?

Idziesz przez bezkresną skalną równinę, pociętą labiryntem krętych szczelin. Wszystko skąpane jest w zielonkawej, fosforyzującej poświacie. Nie wiesz, skąd się ona bierze, ale jest wszędzie. Próbujesz się rozeznać w otoczeniu. Chociaż jak okiem sięgnąć, nie widać żadnych ścian, uświadamiasz sobie, że znalazłeś się w grocie nadnaturalnych rozmiarów. Gdzieś w górze ciąży kamienne sklepienie. Idziesz wśród gigantycznych skalnych bloków, niby domów, ale bez okien i drzwi, w całości pokrytych gąszczem obcych i niezrozumiałych hieroglifów. Wierzchołki bloków giną w mroku. Czujesz się mały, zbyt mały, by istnieć, i to uczucie wywołuje w Tobie bunt. Dostrzegasz przed sobą intensywniejsze źródło zielonkawego światła. Po kilkudziesięciu krokach jesteś w stanie rozpoznać, skąd bierze się ta emanacja. Masz przed sobą dziki, wykrzywiony krąg niekształtnych monolitów. Powietrze tu wibruje. Nie wiatr to, a jakieś pulsowanie, przejmujące do głębi. Nie wiesz, czy to z owego pulsowania, czy skądinąd, ale docierają do Ciebie niezrozumiałe zaśpiewy.

– Da ad aghaigh dunach urt! N'gab ad dunach!

Dość masz tajemnic. Śmiało kierujesz się w stronę monolitów. Zresztą, to chyba sen, więc musisz poddać się jego prawom.

Przejdź do **401**

37

Skulony, rzucasz się w bok, ku ścianie. Arcykapłan odwraca głowę i kieruje ku Tobie strugi ognia ze swoich ślepi.

Sprawdź Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **363**

Jeśli masz pecha, przejdź do **297**

38

Szczęście Ci dopisało, skok się powiódł. Już po chwili pełzniesz niskim, mrocznym tunelem to w górę, to znów w dół. Zatraciłeś poczucie kierunku. W końcu docierasz do rozwidlenia. W tym miejscu tunel rozdziela się na trzy odnogi.

Ruszysz w prawo. Przejdź do **21**
Ruszysz w lewo. Przejdź do **317**
Ruszysz prosto. Przejdź do **72**

39

Grotem Oryszalkowego Dzirytu rozpruwasz czarną błonę. Jakaś energia wsysa Cię do wnętrza jaja.

Przejdź do **349**

40

Starucha poskrobała się w łepetynę spękanymi pazurami.

– Wydostać się z tej wyspy? Nic prostszego. Są dwa sposoby; zależy, na który cię stać. Jeden, to nie robić nic lub postępować głupio. Zły los sam o ciebie zadba. Opuścisz wtedy wyspę prędzej, niż zdołasz to zauważyć, mordeczko. Wątpię tylko, czy spodoba ci się miejsce, w które trafisz. Ale to wszystko jedno, bo i tak już niczego nie zmienisz... Drugi jest znacznie trudniejszy, pewnie za trudny dla ciebie. Będziesz musiał opuścić wyspę i ten świat po to, by do nich wrócić. Poszukaj środka tej okropnej wyspy, tam jest wyjście. Poznasz je, nie wątpię, bo nie sposób go nie poznać, choć w niczym nie przypomina wyjścia. Jeżeli masz choć trochę dobrze w głowie, na pewno ci się nie spodoba.

Zadowolony?

Zawirowało Ci w głowie. Zacisnąłeś powieki. Po otwarciu oczu odkryłeś, że stoisz na środku krzyżówki, która doprowadziła Cię do pagórka staruchy. W głowie masz zamęt.

Wolisz nie myśleć o tym, co Cię czeka. Czy jednak może być coś gorszego od pozostawania w tej upiornej krainie?

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

41

– Nunak? – dziwisz się.

– Stary Nunak, chłopcze. Mogliśmy i powinniśmy byli spotkać się już wcześniej. Oszczędziłoby ci to nieco dumania, no, ale – miejmy nadzieję – nic straconego. Posłuchaj...

Cały zamieniasz się w słuch.

– Mój drogi, jesteśmy na Wyspie Zmierzchu. Wkrótce nadejdzie noc, kres naszego świata. Z tego miasta wiedzie droga na Tamtą Stronę, poza nasz czas i przestrzeń. Za Bramą znajdziesz – gdyż tobie to przyszło uczynić – złowrogą siłę z Yothu, Tamtego Świata, monstrum określane mianem Fa Ab Nuggarath. Potwór teraz śpi, ale jego przebudzenie jest już bliskie. A jest on Największym Heroldem i przebudziwszy się, da znak innym potwornym siłom, tym drzemiącym w naszym świecie i tym czuwającym po Tamtej Stronie. Zbudzone siły spustoszą nasz świat dokładnie i nieodwracalnie. Nic im się nie oprze. Jeżeli jesteś tym, za którego cię uważam, przejdziesz do Yothu i unicestwisz Największego Herolda. Poznasz go na pewno. Odkryjesz też sposób unicestwienia go. A potem wrócisz, zatrzaskując za sobą Bramę. Musisz tego dokonać! Ja nie dam rady, nie jestem wojownikiem. Przeniosę cię teraz na plac. Skręć w jedną z ulic i idź do końca. Wejdź w ogień.

Czujesz nagły przypływ energii. Twoja nadszarpnięta Odporność wraca do stanu początkowego. Wierzysz w swoje siły.

Przejdź do **290**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

42

Nieufnie zbliżasz się do czarnego obelisku. Nigdy chyba nie widziałeś tak idealnej czerni. Ostrożnie dotykasz dłonią kamienia. Nic specjalnego. Odwracasz się i odchodzisz.

Przejdź do **303**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

43

Idziesz szerokim, krętym gościńcem. Czy już tu byłeś?

Tak. Przejdź do **105**
Nie. Przejdź do **403**

44

Powalonego wroga zastępuje nowy, równie straszny, a może nawet straszniejszy, gdyż porusza się pewniej. Poza tym jest dokładną kopią tego, którego właśnie pokonałeś. Ku swemu zdumieniu nie słyszysz dalszych kroków na schodach. Co to może znaczyć?
Stawiasz czoło Stalowemu.

Stalowy
Zręczność: 9
Odporność: 8

Jeżeli przetrwałeś pierwszą rundę walki, możesz rzucić się do ucieczki, skacząc przez okno. Jednak kosztować Cię to będzie 2 punkty Odporności, gdyż Stalowy zdołał Cię zranić, gdy odwracałeś się ku oknu.

Jeżeli zdecydowałeś się na ucieczkę, przejdź do **170**.
Jeżeli pokonałeś Stalowego, przejdź do **399**.

45

Sięgasz po szarą, wodnistą polewkę. Nie kłopoczesz się łyżką, przechylasz miskę, wlewając jej zawartość do gardła. Nie jesteś pewien, czy nie miała ona smaku, czy byłeś tak bardzo głodny, że go nie odczułeś. Robi Ci się słabo. Chwiejnie opierasz się o ścianę. Niepewne palce nie utrzymały miski. Upadła na klepisko, nie rozbijając się. Dłoń Cię zawiodła. Patrzysz na nią z niepokojem. Ten niepokój narasta, kiedy widzisz, że Twoja skóra lekko zszarzała. Docierają do Ciebie słowa starowiny, choć przymglony wzrok podpowiada, że kobieta nie porusza ustami.

– Wybrałeś. Tak jak myśleliśmy, nie ma obrony przed Zmierzchem. Żyj z nami cicho, z rezygnacją czekając na koniec, który będzie Ich początkiem.

– Jakieś brednie! – wołasz wściekły i zebrawszy w sobie dość energii, opuszczasz chatę, przechodząc przez szpaler zdziwionych szarych ludzi.

Zataczając się, idziesz na wschód, byle dalej od tej przeklętej wioski.

Przejdź do **309**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

46

No, w końcu Szczęście Ci dopisało! Skacząc na łeb, na szyję, dopadłeś do stołu przykrytego purpurowym suknem. Uniknąłeś mknącym w Twoją stronę pociskom z licznych kusz z drugiej strony areny. Chcesz zerwać sukno, chwycić tajemniczą Magiczną Broń i za jej pomocą stawić czoła wrogom.

Zanim zdołałeś to uczynić, pada na Ciebie cień.

Przejdź do **212**

47

Kątem oka dojrzałeś półprzejrzystą, niekształtną zjawę, unoszącą się w powietrzu, ale uciec przed nią już nie zdołałeś. Niczym podmuch wiatru, prześliznęła się po Tobie, zdzierając Latający Płaszcz. Skreśl go ze swojego stanu. Zaciskając zęby na myśl o zderzeniu z ziemią, lecisz jak głaz. Niejeden konar złamałeś swym ciężarem – znacznie Cię poharatało. Jedyna pociecha w tym, że jednocześnie wyhamowały Twój upadek, pozwalając Ci ujść z życiem. Obolały, wstajesz. Niemrawo Ci to idzie. Straciłeś 4 punkty Odporności. Jeżeli żyjesz, możesz rozważyć sens czyjeś uwagi: „Im wyższy wzlot, tym boleśniejszy upadek". Ściskasz zęby, zbierasz się jakoś i idziesz przed siebie.

Przejdź do **114**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

48

– Jaa! Ng'haa!

Wielkie i ciemnie, ni to kocie, ni to małpie cielsko rzuca się ku Tobie, wyciągając łuskowate łapy. Zdążyłeś jeszcze dostrzec krwawe, pałające złością ślepia i paszczę najeżoną setkami zębów-igieł. Owionął Cię zapach mokrej gliny, zmieszany z ostrym, nieznanym Ci odorem. Odskakujesz w bok, unosząc miecz. Trafiłeś na straszliwego Strażnika Snu. Walka jest nieunikniona.

Strażnik Snu
Zręczność: 7
Odporność: 9

Jeśli go pokonałeś, przejdź do **340**.

49

Zręcznymi uderzeniami pozbawiasz Arcykapłana jego noży. Teraz obaj walczycie gołymi rękami.

Tę walkę rozegrasz w odmienny sposób, według niżej podanych reguł.

1. Obaj (Ty i Arcykapłan) macie po 5 punktów Sił Witalnych. Całkowita ich utrata u któregoś z was będzie oznaczała jego śmierć.
2. Twoja Runda Ataku: zapisujesz na karcie wybraną przez siebie liczbę od 1 do 6 i rzucasz kostką.
a. Ilość wyrzuconych oczek równa jest tej liczbie – Arcykapłan traci 3 punkty Sił Witalnych.
b. Ilość wyrzuconych oczek różni się od zapisanej liczby o 1 (np. zapisałeś 4, a wyrzuciłeś 3 lub 5) – Arcykapłan traci 1 punkt Sił Witalnych.
c. Ilość wyrzuconych oczek różni się od zapisanej liczby o więcej niż 1 – chybiłeś.
3. Runda Ataku Arcykapłana: powtarzasz procedurę z punktu 2, tyle że teraz celem ataku jesteś Ty.
4. Rundy Ataku rozgrywasz w podanej kolejności, aż któryś z was utraci wszystkie punkty sił Witalnych.

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **320**.

50

W napięciu przyglądasz się złowrogiej ceremonii. Bardziej niż ponure śpiewy, pokraki w czerwonych kapturach czy guślarz w żółtej szacie, bulwersuje Cię niesamowicie kłębiący się popiół. Jego masa unosi się coraz wyżej, sięga już wzrostu dorosłego męża. Płomienie bagienne na głazach jarzą się coraz mocniej. Coś piekącego trafia Cię w plecy.

Przejdź do **224**

51

Czerwona ziemia ustępuje Ci spod stóp. Nie ma tu nic, czego mógłbyś się uchwycić. Spadasz w dół – na szczęście, dość powoli.

Stoisz na dnie rozległej studni o idealnie prostopadłych ścianach. Nad sobą masz żółte niebo i czarne słońce. Wtem spada na Ciebie rój przedziwnych istot o czarnych, szerokich skrzydłach i bulwiastych tułowiach, oplątanych jakąś ruchliwą naroślą. Nie wiesz, zwierzęta to czy rozumne rośliny... w każdym razie napastnicy. Opadają Cię ze wszystkich stron, smagając parzącymi wypustkami, szukając końcówkami narośli Twoich oczu, uszu i ust. Musisz z nimi walczyć. Traktujesz cały rój jak jedną istotę.

Rój

Zręczność: 10

Odporność: 10

Jeżeli zwyciężyłeś, przejdź do **64**.

52

– Nie? Nie chciałeś czy nie umiałeś go znaleźć? Niedobrze, złociutki. Gra idzie tu o pełną stawkę, a ja nawet nie wyczuwam, czy stoisz po dobrej stronie. Ot, kłopocisko. A miałeś chociaż na tej wyspie dziwaczny sen?

Miałeś. Przejdź do **30**

Nie miałeś. Przejdź do **97**

53

Czekasz znieruchomiały za szarym pniem. Przez dłuższy czas nic się nie dzieje. Postanawiasz zmienić swój plan. I wtedy coś pojawia się w szczelinie. Dziwaczny twór na ośmiu nogach, pokryty czarną szczeciną i zbrojny w potężne żuwaczki, rozgląda się wokoło

wielkimi wypukłymi ślepiami o wielu płaszczyznach. Nigdy w życiu nie widziałeś nic takiego, a przynajmniej nie w tej skali. Owady zazwyczaj są maleńkie.

Atakujesz go. Przejdź do **379**
Zawracasz na krzyżówkę i wybierasz inną drogę. Przejdź do **172**

54

Płomienie wsiąkają w ziemię jak woda, nawet nie paląc traw. Ale maska z zielonego metalu toczy się w Twoim kierunku, wyrzucając z wnętrza metaliczny śpiew:

– Azatha latha!

Kopniesz maskę. Przejdź do **329**
Uskoczysz. Przejdź do **250**
Zdzielisz maskę mieczem. Oczywiście, jeżeli masz miecz, wojowniku. Przejdź do **193**

55

Stwór uległ Twej mocy. Kierujesz go ku okrągłemu oknu. Twoje uszy przeszywa nagle przybliżający się, metaliczny zgrzyt. Widzisz, że leci ku Tobie wielki metalowy jastrząb, którego dosiada jeden ze Stalowych.

Tę powietrzną walkę będziesz musiał stoczyć. Krzywy stalowy dziób jest coraz bliżej. Walczysz z dwoma przeciwnikami. Jeśli zabijesz jastrzębia, pociągnie za sobą Stalowego.

Jastrząb
Zręczność: 9
Odporność: 9

Stalowy

Zręczność: 8

Odporność: 8

Jeżeli ich pokonałeś, przejdź do **389**.

56

Narzucasz płaszcz na ramiona i pospiesznie usiłujesz zapiąć klamrę w kształcie skrzydła. Jesteś jednak zdenerwowany, palce odmawiają Ci posłuszeństwa, poruszając się niezgrabnie. Po kolejnej próbie rezygnujesz. Masz mało czasu.

Pobiegniesz do zagrody. Przejdź do **313**

Pobiegniesz do kępy drzew. Przejdź do **393**

Przyczaisz się tu, gdzie jesteś, czekając na odpowiedni moment. Przejdź do **191**

57

Udało się. Używając całego swojego kunsztu, zdołałeś zgładzić jednego z Doeli, nim drugi zdołał Ci zaszkodzić. Teraz walczysz tylko z jednym. Nie zapomnij o Oryszalkowym Dzirycie, jeśli go posiadasz.

Doel

Zręczność: 9

Odporność: 9

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **134**.

58

Już tylko parę kroków dzieli Cię od kolczastej zapory. Podnosisz prawą rękę, by dobyć miecza i wyrąbać sobie przejście. Palce nie dotykają jednak rękojeści. Coś jest w pobliżu. Co?... Nie wiadomo. Wyczuwasz jedynie obecność, siłę potężną i beznamiętną, obezwładniającą i przygnębiającą... pozbawiającą myśli i uczuć. Bezcielesną, a nieledwie dotykającą. Zagarniającą... Pozostało Ci jedynie stawienie jej czoła w walce, w której oręż nic nie będzie znaczył. Zaciskasz zęby. Skupiasz się...
Zsumuj swoją Odporność i Szczęście. Rzuć 6 razy kostką.

Jeżeli suma oczek przekroczy poziom obu wymienionych współczynników, przejdź do **14**.
Jeżeli będzie niższa lub jemu równa, przejdź do **121**.

59

Nieufnie podnosisz do ust kubek z brązowym płynem. Pijesz. Całkiem aromatyczna herbata. Wypiwszy, spoglądasz na staruchę. Ta powiada:

– Kosztuje sześć talarów, moje ty złotko.

Masz tyle i płacisz. Przejdź do **267**.
Nie masz lub nie chcesz zapłacić tak potwornej ceny. Przejdź do **140**.

60

Wycofujesz się do rozwidlenia.

Ruszysz w lewo. Przejdź do **317**.
Ruszysz prosto. Przejdź do **72**.

61

Nachylasz się nad zbroją Syna Nocy. Widzisz na niej czarny pas w gwiazdy. To **Magiczny Pas Wojownika**. Zabierasz go. Przynosi Ci dodatkowy 1 punkt Zręczności. Nie znajdujesz już nic ciekawego. Poprawiasz Latający Płaszcz i zeskakujesz z dachu.

Przejdź do **383**

62

Masz Szczęście. Nóż przemknął tuż koło Twojej skroni i wbił się w ścianę. Podnosisz się, tryumfalnie dźwigając w górę broń. Ścierasz się w walce z Arcykapłanem.

Arcykapłan
Zręczność: 11
Odporność: 14

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **320**

63

Nagle staje Ci przed oczyma twarz staruchy z leśnego pagórka. Słyszysz w głowie jej chrapliwy głos.

– ...Chcesz pamiąteczkę ode mnie?... W odpowiednim momencie zajrzyj do swej sakwy. Znajdziesz tam coś, czego nie wkładałeś...

Jakiż moment mógłby być właściwszy. Sięgasz pospiesznie do sakwy. Wydobywasz z niej świetlną kulę. Oglądasz ją z zachwytem, ale i zastanawiasz się, jaki z niej zrobić użytek. Nagle kula w Twych rękach przeistacza się w zwój świetlistej liny z trójzębnym zaczepem. Promieniejące ostrza bez trudu wpijają się w dach. Opuszczasz się po linie. Sięgnęła podnóża gmachu. Ledwie dotknąłeś stopami płyt placu, lina rozwiała się. Spełniła swoje zadanie.

Skreśl „pamiąteczkę” ze swojego stanu. Przejdź do **83** i wybierz możliwość, po którą jeszcze nie sięgnąłeś.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

64

No, napracowałeś się setnie. Toniesz po pas w czarnych bulwach. I to przywodzi Ci do głowy wyśmienity, a przynajmniej wykonalny tu i teraz pomysł na wydostanie się z tej dziury. Z ciał powalonych stworów usypujesz kopiec przy ścianie studni i próbujesz wspiąć się po nim ku krawędzi otworu. To jednak wymaga zręczności.
Rzuć dwa razy kostką.

Jeżeli suma wyrzuconych oczek będzie niższa niż Twój poziom Zręczności lub jemu równa, przejdź do **292**. Jeżeli będzie wyższa, przejdź do **126**.

65

Śmiało zmierzasz w kierunku czarnego osobnika. Ten wstaje... i bez śladu rozwiewa się w powietrzu. Kolejna złuda. Idziesz dalej schodami.

Przejdź do **203**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

66

Zastanawiasz się nad tym. Możesz opuścić oberżę, by się tam udać (przejdź do **395**) lub zabawić tu jeszcze. Jeżeli zdecydujesz się pozostać, wybierz to, czego jeszcze nie próbowałeś.

Kupujesz kilka placków na zapas. Przejdź do **122**
Zamawiasz wino dla rycerza. Przejdź do **371**
Kupujesz duże piwo. Przejdź do **325**

67

Chwytasz w dłoń **Oryszalkowy Dziryt**. Oryszalk skrzy się dziwnie. Niepokojące jest też drżenie, które przejmuje Twoje ciało. Wiesz, że wszedłeś w kontakt z mocą ponadludzką. To prastary grot ze stolicy Atlantydy, niegdysiejsza własność kapłanów-poskramiaczy demonów. W starciu z istotą cielesną nie przyniesie Ci większej korzyści. Kiedy jednak trafisz na istotę z innego świata i będziesz musiał stawić jej czoło w walce, używając owego dzirytu Atlantów, z każdym celnym ciosem pozbawisz ją 4 punktów odporności.

Wilkogłowcy, milcząc, rozstępują się w trwodze. Bez problemów, szerokim gościńcem, udajesz się na znaną sobie krzyżówkę.

Przejdź do **221**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

68

Jesteś zbyt złakniony, by kierować się jedynie roztropnością!

Zjadasz polewkę. Przejdź do **45**.
Wypijasz zawartość kufla. Przejdź do **245**.

69

Powaliłeś trzech potężnych wrogów. Dochodzisz do wniosku, że Kryształ Bezwładu byłby najodpowiedniejszym trofeum, upamiętniającym ten bój. Niestety, wszystkie kryształy

rozsypują się w świetlisty proch, jak tylko się do nich zbliżasz. Nie masz już nic do roboty w tej pustej komnacie. Wychodzisz na korytarz i wybierasz inne drzwi, za którym jeszcze nie byłeś.

Ciemnozielone. Przejdź do **151**.
Szare. Przejdź do **306**.

70

Masz szczęście! Niemal wyskoczyłeś pod nogi Stalowemu, barczystemu kolosowi o świetnie wymodelowanych, bezwzględnych lecz pięknych rysach i matowej szarej powłoce zamiast skóry, ale ten gigant – o trzy głowy wyższy – nawet nie zwrócił na Ciebie uwagi. Wielkimi dłońmi porwał w powietrze budę Nunaka i cisnął o ziemię tak, że rozpadła się w drzazgi. Następnie złapał swą niebroniącą się nawet ofiarę i uniósł ją tryumfalnie, tak by ujrzeli ją i inni Stalowi, stojący za ogrodzeniem, obok swych wielkich metalowych rumaków. Tę ostatnią scenę widziałeś już za krzaków, pomiędzy które zaniosły Cię trzy potężne skoki, jakimi przemierzyłeś podwórze.

Drużyna Stalowych odjechała z łoskotem, a Ty... Cóż, Tobie pozostało ruszyć dalej i wypełnić zadanie, które powierzył Ci Nunak.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

71

Nadeszła pora, by zrobić właściwy użytek z kamienia otrzymanego we śnie. Tylko on jest w stanie na zawsze zamknąć Bramę do Yothu.

Jak go wykorzystasz?

Ciśniesz w płomienie. Przejdź do **272**

Położysz na ulicy, tuż przed Bramą. Przejdź do **409**

Roztrzaskasz rękojeścią miecza. Przejdź do **243**

72

Tunel, którym pełzniesz, kieruje się nagle w górę. Jest szansa, że zdołasz się wydostać na powierzchnię. Wtem zamierasz w bezruchu. Jedna ze ścian zaczyna dygotać. Pęka. Z nowo powstałej dziury skacze Ci na pierś jakaś poczwara, czarny talerz o szponiastych krawędziach. Musisz zniszczyć tę Podziemną Poczwarę *jednym ciosem*, inaczej przeryje Cię na wylot. To Twoja ostatnia szansa. Jeżeli jej nie wykorzystasz, **zginiesz** niezależnie od poziomu Twojej odporności.

Podziemna Poczwara

Zręczność: 7

Odporność: 2

Jeżeli ją pokonałeś, przejdź do **11**.

73

Ścieżka zakręca za grube pniaki. Ty również skręcasz. Idziesz teraz pośród gęstych czarnych krzaków, po ciemnej trawie. W powietrzu unosi się nieprzyjemny, mdły odór. Wydobywa się z mrocznej szczeliny w pagórku zagradzającym Ci dalszą drogę. Chcesz...

... wejść do szczeliny. Przejdź do **308**

... skryć się za pniem i zaczekać na dalszy rozwój wydarzeń. Przejdź do **53**

... zawrócić na krzyżówkę i wybrać inną drogę. Przejdź do **172**

74

Odwracasz się wzgardliwie, naprężając mięśnie pleców w oczekiwaniu palącego ataku. Nadchodzi, ale jest słaby, a raczej to Ty jesteś silniejszy. Tracisz tylko 2 punkty Odporności. Jeżeli to przeżyłeś, skaczesz nagle na Arcykapłana. Arcykapłana? Na jego miejscu stoi teraz wielka kolczasta małpa. Ścieracie się w walce.

Kolczasta Małpa
Zręczność: 12
Odporność: 14

Jeżeli sprowadziłeś poziom Odporności Kolczastej Małpy do 4 lub mniej, przejdź do **196**.

75

Przyciągnięci zgiełkiem walki, nadbiegają kolejni Stalowi. Z nimi też musisz walczyć. Zabiwszy jednego, możesz uciec. Jeżeli tak zdecydujesz, przejdź do **152**. Walczysz na przemian z całą trójką.

III Stalowy
Zręczność: 7
Odporność: 10

IV Stalowy
Zręczność: 8
Odporność: 8

V Stalowy
Zręczność: 7
Odporność: 9

Jeżeli ich pokonałeś, przejdź do **127**.

76

Kroczysz ubitą drogą ku piętrowemu budynkowi, to ginącemu, to znów pojawiającemu się wśród pagórków. Im bliżej niego jesteś, tym wyraźniej słyszysz gardłowe pienia, dobiegające z jego wnętrza. Jakoś od razu przywodzą Ci na myśl krzepkie, pieniste i zimne piwo. Przyspieszasz kroku, nie mogąc już się doczekać chwili, gdy dowiesz się czegoś więcej o tej dziwacznej wyspie i znajdziesz sposób na jej opuszczenie.

Przejdź do **166**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

77

Rycerz, wciąż milcząc, kładzie dłoń na rękojeści miecza i wpatruje się w Ciebie nienawistnym wzrokiem. Lekkim skinieniem głowy wskazuje Ci drzwi. Idziesz za nim. Czeka na Ciebie przed oberżą, dobywszy ostrza. Musisz z nim walczyć.

Czarny Rycerz
Zręczność: 9
Odporność: 6

Jeżeli go pokonałeś, możesz obszukać (przejdź do **404**) lub od razu wrócić do gospody (przejdź do **183**).
Odtąd ignoruj wszelkie wzmianki o rycerzu.

78

Masz pecha. Rzucasz się na most tuż przed opadającym ostrzem. Skok Ci się udał, ale straciłeś 2 punkty Szczęścia – o mało nie spadłeś z mostu na ostre skały w dole. No, ale już idziesz tym nieco rozkołysanym mostem. Szabla znieruchomiała, mimo to nie zaryzykujesz kuszenia szczęścia po raz wtóry, zwłaszcza że nieco Ci go braknie.

Most jest dłuższy, niż się spodziewałeś. W tym mieście nie można wierzyć oczom.

Przejdź do **312**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

79

Przeszedłeś i te schody. Znalazłeś się na podeście. Przed sobą masz zamknięte drzwi o białym zamku. Jakiś błysk przenika wnętrze wieży. Odwracasz się. Schody zniknęły. Za sobą masz jedynie lity mur. Jedyna droga wiedzie przez drzwi z białym zamkiem. Ale czy masz biały klucz?

Tak. Przejdź do **185**
Nie. Przejdź do **113**

80

Poruszyło staruchę to Twoje wezwanie. Poruszyło, ale nie zdziwiło. Przyjrzała się Tobie bacznie przymrużonymi ślepkami.

– Taki wojenny pan, a u staruchy z głuchego lasu poszukuje pomocy? Jakiej pomocy, tak przy okazji?

Zapytasz, jak się wydostać z lasu. Przejdź do **271**
Zapytasz, jak opuścić wyspę. Przejdź do **40**
Zapytasz, jak się uporać z tajemnicą wyspy. Przejdź do **135**
Poprosisz o coś, co Cię uczyni zręczniejszym. Przejdź do **384**

81

Cicho przechodzisz na środek komnaty. Szare bryły nagle zaczynają się poruszać. Rosną. Nie bryły to, a trzej kapłani Pustego Miasta, trwający dotąd w transie, otuleni szarymi płaszczami. Na głowach mają szare kaptury, zwieńczone lśniącymi klejnotami, które Ciebie przed chwilą skusiły. Teraz zaznasz mocy tych kamieni. To Kryształy Bezwładu, porażające Twoje ciało niemocą. W trakcie walki, która Cię czeka, z każdą przegraną przez Ciebie rundą ataku będziesz odejmował sobie dodatkowo 1 punkt Odporności (w sumie – 3 punkty). Możesz uciec na korytarz, ale uchodząc, otrzymasz cios od każdego z kapłanów – łącznie stracisz więc 6 punktów Odporności. Jeżeli mimo to decydujesz się na ucieczkę, wypadasz na korytarz i wybierasz inne drzwi: szare (przejdź do **306**) lub ciemnozielone (przejdź do **151**). Jeżeli podejmujesz walkę, pokaż, na co Cię stać. Walczysz z trzema na przemian.

I Kapłan
Zręczność: 8
Odporność: 8

II Kapłan
Zręczność: 7
Odporność: 7

III Kapłan
Zręczność: 6
Odporność: 9

Jeżeli ich pokonałeś, przejdź do **69**.

82

Widzisz metaliczne sylwety jeźdźców pędzących w Twoją stronę. Rzucasz się ku zagrodzie.

Wskakujesz do szopy. Przejdź do **227**

Nie zważając na starego psa, chowasz się w budzie. Przejdź do **164**

83

Wychodzisz na kolisty plac z niewysokim czarnym obeliskiem na środku. Kamienne płyty pokryte są gęsto maleńkimi hieroglifami. Plac zewsząd otaczają kolosalne, pozbawione drzwi budynki. Na wysokich piętrach dostrzegasz wąskie okienka, są jednak zbyt wysoko, a nie jesteś pewien, czy w tym obcym mieście powinieneś korzystać z Latającego Płaszcza (jeżeli go posiadasz). Rozglądasz się uważnie. Na lewo, przed sobą, i na prawo widzisz trzy bliźniacze wyloty ulic. Na skraju placu stoi kamienna studnia.

Pójdziesz ulicą po lewej. Przejdź do **339**

Pójdziesz ulicą na wprost. Przejdź do **176**

Pójdziesz ulicą po prawej. Przejdź do **218**

Zbadasz czarny obelisk. Przejdź do **42**

Zbadasz studnię. Przejdź do **110**

Przyjrzysz się hieroglifom. Przejdź do **26**

Wzlecisz ku któremuś z okien (o ile masz Latający Płaszcz). Przejdź do **264**.

Jeżeli pokonałeś już Wodza Stalowych, masz dwie drogi.

W prawo. Przejdź do **218**

W lewo. Przejdź do **339**

84

Jesteś już przy stole. Chcesz zerwać przykrywające go sukno (przejdź do **281**) czy najpierw mu się przyjrzysz (przejdź do **150**)?

85

Twój wzrok niezbyt się jeszcze oswoił z wnętrzem oberży. Wiesz tylko, że masz przed sobą dwa zwaliste chłopiska, uzbrojone w dębowe lagi.

– Z drogi, hołoto! – wołasz i ruszasz do ataku.

Tyle, że jest tutaj tak ciasno, iż nie jesteś w stanie wyciągnąć miecza, a i oczy jeszcze niezbyt Ci służą. Tę walkę musisz stoczyć na odmiennych zasadach.
Rzucasz kostką, najpierw dla siebie, a potem w imieniu pierwszego osiłka. Wyższa liczba wygrywa. Przegrywający otrzymuje punkt ujemny. Powtarzasz tę operację dla drugiego osiłka. I znów od początku. Notuj uważnie punkty ujemne. Osiłek, który otrzymał 2 punkty ujemne zostaje ogłuszony (wyeliminowany z walki). Jeżeli zapisałeś 3 punkty ujemne na swoim koncie, przejdź do **10**. Jeśli zaś ich pokonałeś, przejdź do **301**.

86

Wywijając mieczem, wypadasz na polanę. Skoro masz dość ukrywania się, musisz wywołać jak największe zamieszanie. Pienia milkną. Postać w żółtej szacie odwraca się ku Tobie, kierując w Twoją stronę rękawy. Popiół tworzy teraz pokaźną banię.

Przejdź do 8

87

Nie oglądając się na boki, idziesz prosto na schody. Są szerokie i proste, jakby marmurowe. W górze widzisz kwadratowe, dziwacznie rzeźbione drzwi.

Przejdź do **24**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

88

Tak, jakieś dreszcz budzące pienia zbliżają się tu z głębi lasu. Niewiele myśląc, kryjesz się za jednym z łysych drzew. Czekasz, powstrzymując dech...

Obserwujesz podrygujący dziwacznie pochód powykrzywianych istot, okrytych czerwonymi płaszczami o wielkich kapturach. Na czele sunie, bo tego nie sposób nazwać chodem, pokraczna postać w łopoczącym jaskrawożółtym płaszczu. Zamiast kaptura ma baniastą maskę z jakiegoś zielonego metalu, której kształt jest Ci tak obcy, że z trudem byś go nazwał. Ta istota – wyglądająca raczej na niepokojącą pokrakę niż na człowieka – nieustannie potrząsa nad głową upiornie długimi rękoma w zaszytych na końcach rękawach, nadając rytm śpiewom tej niesamowitej procesji.

– Lah lam! Lah lam! Azatha latha! Lah lam! Lah lam! Azatha latha!

Pochód kieruje się w stronę kamiennego trójkąta. Przywierasz do pnia i Twoje spojrzenie pada na popiół. Czy to złudzenie, podmuch wiatru, czy rzeczywiście zadrgał nerwowo? Chyba złudzenie, teraz jest nieruchomy...

Przejdź do **186**

89

Nie! Czyjeś szpony rozorały Ci ramię. Odwracasz się wzburzony, odtrącając złośliwego napastnika, który zakradł się z głębi zaułka. Szkoda, że zawiodła Cię czujność. Straciłeś 2 punkty Odporności. Co więcej, napastnik wraca. Bezszelestnie skrada się ku Tobie – ni to małpolud, ni niedźwiedź – pokryty długim czarnym włosem. Ślepia, które wydają się być bezdennymi otchłaniami, przyciągają Cię. Tylko jednym sposobem możesz zerwać to zauroczenie. Rzucasz się do walki.

Zmora Zaułków

Zręczność: 7

Odporność: 9

Jeżeli ją pokonałeś, przejdź do **83**.

90

Zaciskając dłoń na mieczu i wymijając jakieś beczki, skradasz się ku owemu kątowi. Dziewczyna idzie tuż za Tobą. Mgła jest tutaj jakby gęstsza. Wydaje Ci się, że dostrzegasz tam jakby na wpół przejrzystą postać w zbroi, owiniętą czarno-czerwonym płaszczem i uśmiechającą się ironicznie. Unosisz miecz i tniesz. O zgrozo! Miecz prysnął w zderzeniu ze ścianą. W kącie znalazłeś jedynie kupkę zeschłych liści.

Z tyłu dolatuje do Ciebie drwiący, demoniczny śmiech dziewczyny. Chcesz się odwrócić, ale sploty jej kruczoczarnych włosów już zaciskają się jak węże na Twojej krtani, dławią myśli i życie...

Przejdź do **17**

91

Człowieku, zapomniałeś, że znajdujesz się wewnątrz wieży? Skąd tutaj tak długie korytarze? To przecież magiczna pułapka!

Idąc czarodziejskim korytarzem, przeniknąłeś przez mur. Korytarz w jakiejś chwili znika, a Ty walisz się w otchłań. Nic Ci już nie pomoże.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

92

Z całej siły ciskasz je daleko w las. Nic się nie dzieje. Kręcisz głową w zadumie i nie wiedząc, czy podjąłeś słuszną decyzję, idziesz dalej.

Przejdź do **188**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

93

Błoniasty stwór wznosi się ku szczytowi wieży. Trzymając się jedną dłonią muru, gotujesz się do walki. Uświadamiasz sobie jednak, że stwór nie zwraca na Ciebie uwagi, unosząc się wolno ku górze. Mógłbyś spróbować na niego wskoczyć i zmusić go, by doniósł Cię do celu.

Wskoczysz na błoniastego stwora. Przejdź do **279**
Będziesz piął się dalej. Przejdź do **217**

94

Wspomagasz swoje słowa groźną miną, jednocześnie dotykając rękojeści miecza. Starucha potulnieje. Dobra nasza, zrobiłeś na niej wrażenie. Na taką sekutnicę wystarczy huknąć. Robi się naprawdę miła.

– Siądź, proszę, nieustraszony rycerzu. Wybacz mą arogancję, ale musiałam sprawdzić, z kim mam do czynienia. Czuję, że szukasz odpowiedzi na znaczące pytanie. Trafiłeś we właściwe miejsce. Zastanów się nad pytaniem.

Starucha stawia na stole trzy kubki z płynami o różnej barwie. Mówi:

– A napij się, czego ci tam potrzeba. Ja słusznym gościom nie skąpię.

Nieufnie przyglądasz się kubkom, dumając, czy nie wpędziłeś się w jakąś kabałę. Ale grać trzeba do końca. Wypijesz płyn...

... żółty. Przejdź do **256**
... niebieski. Przejdź do **350**
... brązowy. Przejdź do **59**

95

Pospiesznie narzucasz płaszcz na ramiona, zatrzaskując zapinkę w kształcie skrzydła... Jakże lekki się czujesz! Niczym we śnie, wznosisz się ponad rozczapierzonymi łapami

i pięściami Stalowych i wylatujesz przez okno. Odkrywasz, jak łatwo jest sterować ciałem aby pomknąć w pożądanym kierunku. Latanie niewiele różni się od pływania. Opadasz na ziemię w gęstych krzakach, tuż za zagrodą. Już zgubiłeś swoich prześladowców, a dłuższe unoszenie się w powietrzu może sprawić tak niewprawnemu ptakowi jak Ty nieprzewidziane trudności. Odpinasz płaszcz, obiecując sobie nie używać go bez potrzeby. No... udało Ci się. Musisz ruszyć dalej, odkrywać sekrety tej dziwnej wyspy.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

96

Przeceniłeś swoje siły. Lewa ręka rozwarła się w tej samej chwili, w której zacisnęła się na desce. W dłoń weszły Ci trzy solidne drzazgi. Tracisz 1 punkt Odporności. Druga ręka prawidłowo spełniła swoje zadanie. Jeżeli przetrwałeś tę przygodę, wisisz dłuższą chwilę nad upiorną otchłanią na jednej ręce, a potem, wytężając wszystkie siły, podciągasz i wydostajesz z pułapki. Wyciągasz z dłoni drzazgi, stajesz na deskach i przemierzasz most, rzucając dumne wyzwanie mocom tego miasta. Znajdujesz się u stóp czarnej wieży.

Przejdź do **213**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

97

– Nie miałeś, hę? Nadal cię nie wyczuwam. Wprawdzie za tępyś na Stalowego i za mało przystojny, ale siła Pradawnych niejedną potrafi stworzyć maszkarę. Zostaje mi jedno. Muszę cię poddać próbie. Zgadzasz się?

Zgadzasz się. Przejdź do **242**
Nie zgadzasz się, wietrząc pułapkę. Przejdź do **366**

98

Walczysz więc z łowcą z Południa.

Południowy Łowca

Zręczność: 7

Odporność: 6

Jeśli zwyciężyłeś, przejdź do **184**.

99

Twoja walka z Wilkogłowcem, naprawdę zaciekłym przeciwnikiem, niestety trwa nadal, a tu już nadbiega reszta pogoni. Staczasz najbardziej heroiczną walkę w swoim życiu. Szkoda tylko, że nie dającą szans na zwycięstwo. Toniesz w nawałnicy Wilkogłowców.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

100

Dochodzisz już do siebie, a tu jakiś koszmarny zgiełk znów wypełnia Ci czaszkę. Podnosisz raptownie głowę.

– Co to?

– Nadciągają Stalowi. Uciekaj, panie, jeśli ci życie miłe – mówi cicho oberżysta. Podnosisz się szybko.

Biegniesz do izby na galerii. Przejdź do **247**

Wybiegasz przed oberżę. Przejdź do **298**

101

Ludzie za drzwiami rozlatują się na boki jak kukły. Nie musisz nawet używać miecza – nie podejmują walki. Biegiem, nie oglądając się za siebie, opuszczasz wioskę. Pędzisz prosto, byle dalej, na wschód.

Przejdź do **43**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

102

Idziesz wąską ścieżynką na wschód. Las nadal jest równomiernie gęsty. Dochodzisz do krzyżówki. Dokąd teraz pójdziesz?

Na wschód. Przejdź do **266**
Na północ. Przejdź do **331**
Na południe. Przejdź do **398**

103

Dobywszy broni, ostrożnie wymijasz załom. Ten tunel jest ślepy. Ale Ty nie jesteś ślepcem i wyraźnie widzisz kotowate monstrum o dziesięciu pazurach na każdej łapie, długich kłach i bezokim łbie. To osławiona Krecia Pantera. Najwspanialszy na świecie słuch tego drapieżnika doskonale zastępuje wzrok, a swą mocą ustępuje tylko jego nienasyceniu. Musisz walczyć.

Ciasno tu, nie masz pełnej zdolności ruchu. Twoja broń może obijać się o ściany. Przed każdą Rundą Ataku rzuć kostką. Jeżeli wyrzucisz 5 lub 6, uderzenie w skałę pozbawi Twój cios siły i w wypadku zranienia potwora odbierzesz mu tylko 1 punkt Odporności, zamiast 2.

Krecia Pantera

Zręczność: 8

Odporność: 8

Jeżeli ją pokonałeś, przejdź do **368**.

104

Gigantyczna, krzywa szabla mknie w Twoją stronę. Rzucasz się na most. Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **376**

Jeżeli masz pecha, przejdź do **78**

105

Tym razem nie musiałeś nawet sprawdzać Szczęścia. Niespodziewanie wpadłeś w pułapkę Wilkogłowców. Nie darowali Ci rozczarowania, jakie im sprawiłeś. Wprawdzie żyjesz, ale tym gorzej dla Ciebie. Nie wyrwiesz się już z ich areny i do ostatka swych sił będziesz staczał boje z coraz to upiorniejszymi przeciwnikami, by zaspokajać nienasyconą żądzę zabawy ludzi-wilków. Żegnaj.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

106

Cóż, może coś przegapiłeś w trakcie swej wędrówki. Teraz już chyba za późno na doszukiwanie się prawdy, choćby najstraszniejszej. Pozostaje Ci tylko polegać na swoim instynkcie wojownika. Oby nie zawiódł.

Przejdź do **144**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

107

Masz Szczęście. A może to strach dodaje Ci skrzydeł? Sam nie wiesz, jakim cudem, dzięki lawirowaniu między krzakami udało Ci się uniknąć stalowej pogoni. Może ścigając Cię i czyniąc tak wielki zgiełk, po prostu Cię nie usłyszeli? Dość, że zrezygnowali z pogoni, a po jakimś czasie, przyczajony w chaszczach, usłyszałeś, że odjeżdżają z łoskotem, zabierając ze sobą Nunaka. Tobie pozostało ruszyć dalej i spełnić zadanie, jakie powierzył Ci ten mędrzec w ciele psa.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

108

Chcesz nim cisnąć w larwę?

Tak. Przejdź do **318**
Nie. Przejdź do **294**

109

Idziesz na południe zarośniętą ścieżynką. Las jest tu chyba nieco mroczniejszy, a może po prostu dzień się kończy. Stajesz na krzyżówce. Dokąd teraz pójdziesz?

Na południe. Przejdź do **146**
Na wschód. Przejdź do **6**
Na zachód. Przejdź do **209**

110

Ostrożnie nachylasz się nad studnią. Głęboka i ciemna, wydaje się nie mieć dna. Zastanawiasz się, czy nie wrzucić do niej czegoś, co pozwoliłoby zbadać głębokość. Z drugiej strony jesteś w niewątpliwie magicznym mieście, gdzie wrzucenie czegokolwiek do studni mogłoby rozjątrzyć drzemiące w niej, niezbadane siły.

Kiedy się nad tym zastanawiasz, strumień nieodpartej energii wsysa Cię do wnętrza studni. Opadając na dół, w pewnej chwili mijasz okrągły, czarny wlot kanału w ścianie. Próbujesz chwycić jego krawędź i w ten sposób przeciwstawić się nieubłaganej energii z głębin. Szkopuł w tym, że aby tego dokonać, w znikomym stopniu będziesz mógł polegać na swojej zręczności. Tu liczy się przede wszystkim szczęście.
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **38**
Jeśli masz pecha, przejdź do **348**

111

Kamienny ołtarz obraca się w pył. Odebrałeś mu całą energię. Podchodzisz do wąskich drzwi i wstępujesz na schody.
Przejdź do **79**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

112

Nie, nie wytrzymasz dłużej za tym pniakiem. Musisz się ruszyć. A drogi są tylko dwie. Gdzie się kierujesz?

W las. Przejdź do **162**
Na polanę. Przejdź do **86**

113

Nie masz nic takiego. Nie masz żadnej szansy wyjścia z tej pułapki. Drzwi są zaklęte i nie wzruszy ich żadna moc. Przegrałeś.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

114

Idziesz dalej leśną ścieżynką. Masz już dość gęstwiny ogarniającej Cię zewsząd. Wolisz nie myśleć, co kryje się pośród tych starych drzew, z dala od ścieżek. Ale co zrobić? Idziesz dalej, słyszysz jedynie stukot butów na kamiennych płytach... Zaraz! Na jakich znowu płytach? Skąd kamienne płyty na leśnej ścieżce? Leśnej? A gdzież ten las? Rozglądasz się wokoło. Nie rozumiesz, jak to się stało, ale po lesie zostało jedynie wspomnienie. Idziesz szeroką kamienną drogą przez opustoszałe miasto. Dziwne miasto! Po obu stronach mijasz gigantyczne budynki z ciemnego kamienia, otoczone filarami i schodami piętrzącymi się donikąd, nierzadko ginącymi w ślepych ścianach. Widzisz też niebosiężne, pokryte odrażającymi, nieludzkimi rytami monolity. Atmosfera tego miasta jest przytłaczająca, obezwładniająca. Czujesz, że jesteś blisko sedna straszliwej tajemnicy, którą nosi w sobie ta wyspa. Słyszałeś już o Pustym Mieście?

Tak. Przejdź do **315**
Nie. Przejdź do **106**

115

Opuszczasz broń i stajesz nieruchomo. Mówisz:

– Poddaję się. Przyjdź po mnie. Przejdź do **219**

– Trudno, wygrałeś. Chcesz, to będę ci służył. Przejdź do **120**

– Poddaję się, ale przy pierwszej sposobności znów poczujesz mnie na swym karku. Przejdź do **330**

– Wygrałeś, durniu. Przejdź do **302**

116

Wznosisz się jeszcze wyżej i ogarniasz spojrzeniem płaski dach budynku. Nie widzisz żadnego zejścia do jego wnętrza. Nagle na dachu pojawia się znikąd wojownik w ciemnym pancerzu. Nie ma twarzy, pod hełmem widzisz jedynie mroczny bezmiar, rozjaśniony miniaturowymi gwiazdami. Wojownik zbrojny jest w topór. Z naramienników jego pancerza wyrastają dwie smocze głowy. Twoją czaszkę wypełnia głos:

– *Walcz ze mną!*

Lądujesz na dachu i stajesz do walki. Przejdź do **125**

Zostawiasz go w spokoju i lądujesz na placu. Przejdź do **383**

117

Starucha uśmiecha się szeroko. Wygląda to z lekka niesamowicie.

– Oj, Nunak, Nunak. Mądrala. A wiesz ty, że to ja przeistoczyłam go w psa? Prosta transformacja materii, a namąciła nieco Stalowym w czerepach. Tak, wiem, że zabrali go do Pustego Miasta. Jeżeli się pospieszysz, nic mu się nie stanie, a ty zyskasz niezłego pomocnika. Szukaj go na najwyższej wieży. I nie daj się zwieść pozorom. Rozróżniaj materię i niematerię. A Arcykapłanowi w oczy nie patrz. Chcesz **pamiąteczkę** ode mnie, młokosie? Masz ją. W odpowiednim momencie zajrzyj do swej sakwy. Znajdziesz tam coś, czego nie

wkładałeś. Może pojmiesz, kiedy i jaki zrobić z niej użytek. Tyle tutaj dla ciebie, bo w powietrzu gromadzi się zła wola Stalowych. Bywaj!

To ostatnie słowo usłyszałeś, unosząc się w wirach niezwykłego wichru...

Stoisz na środku krzyżówki, która doprowadziła Cię do pagórka staruchy. Czas ruszać dalej.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

118

Jaszczurka obraca się w kamienny pył. Podchodzisz do wąskich drzwi i wstępujesz na schody.

Przejdź do **79**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

119

Ni stąd, ni zowąd swojski dach budy zastąpiło szare niebo. Nie zdążyłeś wyskoczyć na czas i spoglądasz w świetnie wymodelowaną, piękną, lecz bezwzględną twarz kolosa o matowej szarej powłoce zamiast skóry. Ten gigant – o trzy głowy wyższy od Ciebie – to właśnie jeden ze Stalowych. Patrzy na Ciebie obojętnie, a mimo to czujesz bijącą od niego wrogość. Pojedynek nie rokuje równych szans, ale nie masz innego wyjścia, jeśli nie chcesz ulec złej sile. Pies skulił się za Twoimi plecami, a olbrzym cisnął w bok budę, roztrzaskując ją w drzazgi. Sięgasz po broń, zadając sobie pytanie, na ile zda Ci się ona w starciu z kimś, kto jest samą zimną materią: pozbawionym ducha wykonawcą zadań.

Stalowy

Zręczność: 10

Odporność: 8

Jeżeli zwyciężyłeś, przejdź do **133**.

120

– Nie chcę. Co mi po tobie?

Słowom Arcykapłana towarzyszą dwie strugi ciekłego ognia, wypuszczone spod półprzymkniętych powiek prosto w Twoją pierś. Co za żar!

A porzekadła mówią o grobowym chłodzie...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

121

Wysiłek nie poszedł na marne. W chwili, gdy resztkami sił broniłeś swej woli, napór obcej siły zelżał, by zaraz zniknąć. Chyba nigdy się nie dowiesz, czy ją pokonałeś, czy po prostu przestałeś budzić jej zainteresowanie. Mniejsza z tym, jesteś znów sobą, silnym i zdecydowanym, by zmierzyć się z wyzwaniem, które czeka na Ciebie za pasem kolczastych krzaków. Rozczapierzone gałęzie łatwo ustępują pod ostrzem miecza, jednak i tak mija dłuższa chwila, nim przebijasz się na drugą stronę zarośniętej wydmy.

Stoisz na skraju gościńca. Ubita droga wiedzie spod Twoich stóp na północ, ku piętrowemu budynkowi, przed którym stoją wóz i kilka koni. Budynek kryje się wśród pagórków. Pagórki ciągną się również na wschód, skąd przychodzi ten gościniec, na którego skraju stanąłeś. Na zachód zaś wiedzie wąska ścieżka, niewyglądająca na uczęszczaną. Ginie ona w starej, podupadającej osadzie, która mogłaby być nieźle prosperującą rybacką wioską,

gdyby brunatne krzaki nie odcięły jej od morza. Stojąc na zakręcie, niewiele zdziałasz. Nic nie wskazuje na to, byś zyskał w ten sposób odpowiedź na pytanie, jak wyrwać się z tego miejsca. Trzeba ruszyć dalej.

Na północ. Przejdź do **76**
Na wschód. Przejdź do **43**
Na zachód. Przejdź do **323**

122

Za talara kupujesz **3 placki**, z których każdy po zjedzeniu przywróci Ci 6 punktów Odporności. Chcesz nabyć ich więcej, ale oberżysta twierdzi, że to były ostatnie, jakie mu tego dnia zostały. Wybierasz potem to, czego jeszcze nie robiłeś.

Kupujesz duże piwo. Przejdź do **325**
Zamawiasz wino dla rycerza. Przejdź do **371**
Zbliżasz się do rycerza. Przejdź do **407**
Przysiadasz się do chłopów. Przejdź do **15**

Pamiętaj – placki mogłeś kupić tylko raz. Odtąd ignoruj tę możliwość.

123

Próbujesz na języku Eliksiru Mocy. A to kanciarze! Wcisnęli Ci wrednie osoloną wodę z żelazistego źródła. Niech ich... Jedyną pociechą jest fakt, że pozostałe Magiczne Przedmioty to autentyki.

Wróć do paragrafu **204**.

124

Przychodzi Ci na myśl, że te zmiany przypominają przegrupowanie. Czyżby Yoth już przygotowywał się do zesłania na Twój świat nocy?

W takim razie ten moment jest bliski. Nie ma czasu do stracenia. Widzisz, jak z któregoś otworu wyłania się gigantyczne jajo, ciasno opięte półprzejrzystą czarną błoną. W jego wnętrzu coś pulsuje nerwowo. Postanawiasz to sprawdzić. Ostrożnie wchodzisz na najbliższą groblę i balansując, by nie runąć ponownie w przepaść, kierujesz się ku czarnemu, pulsującemu ogromowi.

Przejdź do **270**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

125

Lekko opadasz na dach, unosząc broń. Jeżeli jest nią Oryszalkowy Dziryt, tym lepiej. Teraz nie będziesz korzystał z Latającego Płaszcza. Rzucasz się do walki z Synem Nocy.

Syn Nocy
Zręczność: 9
Odporność: 10

Smoki na ramionach Syna Nocy zioną ogniem. Po każdej Rundzie Ataku rzuć 2 razy kostką.
Jeżeli za którymś razem wyrzucisz 6, przejdź do **337**.
Jeżeli pokonałeś Syna Nocy, przejdź do **136**.

126

Niezgrabnie Ci to idzie. Może jesteś za ciężki, a na pewno za mało sprawny. Grzęźniesz po pas w czarnych bulwach, a te, które są wyżej, osypują się, całkiem Cię pogrążając...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

127

Stalowy łoskot osacza Cię ze wszech stron. Chyba wszyscy strażnicy miasta zbiegli się, by Ciebie powalić. Dzielnie dajesz im odpór, staczasz najwspanialszą walkę w swoim życiu. Niestety tylko bogowie mogą podziwiać Twój kunszt. Ci sami bogowie, którzy za chwilę przyjmą Cię do swojego świata. Takiej stalowej nawałnicy nie sprostałby żaden człowiek. Odszedłeś godnie, jak przystało na wielkiego wojownika.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

128

Przytuliłeś się do ściany, sięgając po broń. Twoje plecy przeszywa okropny ból. Tylko szybkość reakcji uchroniła Cię przed pewną zagładą. Czerwoną ścianę przerył długi kolec i to on zranił Cię w łopatkę. Tracisz 4 punkty Odporności. Kolec zamarł w bezruchu, ale z obu krańców korytarza zbliżają się wrogowie. Ciągną za sobą długie odwłoki, kryte gęstym czarnym futrem, rozdziawiając paszcze obrzeżone rogowymi naroślami. Ich jadowicie zielone macki pełzną ku Tobie, łapczywie wyciągając krwistoczerwone, parzące ssawki. To Doele, strażnicy spokoju Yothu.
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **57**
Jeśli masz pecha, przejdź do **332**

129

Nic nie zdążyłeś odczuć. Koniec był szybszy niż uderzenie serca.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

130

Niespodziewanie i znikąd pojawia się w komnacie Stalowy. To sam Wódz Stalowych. Pierwszy Strażnik Wieży. Musisz z nim walczyć, nie ma ucieczki.

Wódz Stalowych

Zręczność: 11

Odporność: 9

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **187**.

131

Cicho wkradasz się w mrok szczeliny, broniąc się przed wszechobecnym odorem. Ledwie Twój wzrok przyzwyczaił się do mroku i ledwie się zorientowałeś, że trafiłeś na korytarz, zza załomu którego bije fosforyzująca poświata, atakuje Cię przyczajony dotąd w jakiejś dziurze, drugi owad. Walczycie.

Owad

Zręczność: 9

Odporność: 4

Jeśli go pokonałeś, przejdź do **149**.

132

Ostrożnie dotykasz dłonią kamiennego ołtarza. Ma zadziwiające działanie. Przepełnia Ciebie energia. Odzyskujesz 6 punktów Odporności. Czy chcesz jeszcze raz dotknąć?

Tak. Przejdź do **226**
Nie. Przejdź do **111**

133

Stalowy zewłok wali się na ziemię. Za ogrodzeniem widzisz innych prześladowców. Trzeba biec, póki są jeszcze daleko. Przecinasz podwórze i nagle słyszysz głos:

– Przekrocz las i udaj się do Pustego Miasta, by zamknąć bramę. Nuże!

Czy oszalałeś, czy to rzeczywiście pies tak zawołał? Jesteś przy zdrowych zmysłach, ale brakuje Ci czasu na roztrząsanie zagadki gadającego psa.

Trzema ogromnymi skokami pokonujesz podwórze. Znikasz w krzakach. Zgubiłeś prześladowców. Dokąd się teraz udać? Nie masz pomysłu i chyba rzeczywiście skorzystasz z dziwnej rady psa.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

134

Czas nagli, a Ty nie wiesz nawet, czy ginące Doele nie zaalarmowały jakoś swoich kompanów. Nie uśmiecha Ci się wielka bitwa z obcymi stworami w podziemiach obcego świata. Wpadasz za najbliższy załom korytarza i nieruchomiejesz, przytłoczony ogromem szkarłatnej groty, która się za nim rozciąga. Na jej środku leży gigantyczna perłowa larwa. Z przerażeniem patrzysz, jak jej powłoka pęka.

To sam Fa Ab Nuggarath budzi się do życia. Dotarłeś tu w ostatniej chwili. Masz Kamień ze Snu?

Tak. Przejdź do **108**
Nie. Przejdź do **294**

135

– Uporać się z tajemnicą wyspy? Za mało masz na głowie, moja kruszynko? Lepiej skonstruuj perpetuum mobile, to będzie łatwiejsze. Oho, nie rozumiesz, o czym mówię, prymitywku? Nieważne. A choć poznałeś Nunaka? Rozmawiałeś z nim?

Rozmawiałeś. Przejdź do **117**
Nie rozmawiałeś. Przejdź do **52**

136

Syn Nocy leży u Twoich stóp. Smocze łby też są bezsilne.

Chcesz przeszukać powalonego Syna Nocy. Przejdź do **61**
Chcesz opaść na plac. Przejdź do **383**

137

– Monstrów? Monstrów! Sameś łyse monstrum, morderco słodkich szczeniaczków! Wynocha stąd. I żebyś nigdy nie wracał!!!

Sam nie wiesz, co Cię tak przeraziło. Na łeb, na szyję, wypadasz z nory i nie oglądając się, pędzisz prosto na krzyżówkę.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

138

Potężne pięści Stalowych przebijają się przez deski podłogi, rozbijając je w drzazgi. Metaliczne palce ściągają w dół resztki belek. W Izbie zaczyna otwierać się przepaść, pełna tych bezwzględnych wielkoludów. Na szczęście, nie odcięły Ci jeszcze dostępu do okna. Dwoma skokami, wymijając złowrogie paluchy, znajdujesz drogę na parapet i zręcznie skaczesz w dół.

Jesteś teraz na tyłach oberży. Tej drogi ucieczki też jeszcze nie odcięto. Na lewo widzisz zagrodę z szopą i psią budą, częściowo zasłoniętą przez budynek oberży, na prawo drugi kraniec oberży, a za nim kępę drzew. Przed sobą masz szeroką łąkę. By tam dobiec, musiałbyś długo gnać przez otwartą przestrzeń.

Pobiegniesz do zagrody. Przejdź do **313**
Pobiegniesz do kępy drzew. Przejdź do **393**
Skorzystasz z Latającego Płaszcza, jeżeli go posiadasz. Przejdź do **56**

139

Kierujesz się ku schodom, wielkim łukiem wymijając dziwny ołtarz. Wtem słyszysz w głowie huczący głos:

– *Podejdź do ołtarza!*

Podejdziesz do ołtarza. Przejdź do **35**
Pójdziesz dalej ku schodom. Przejdź do **163**

140

Starucha cała się jeży.

– Jeszcze chciałbyś mnie oszukać, co? Jedyna herbata na całej wyspie, i za bezcen się nią z tobą dzielę! A fora ze dwora, zmoro!

Sam nie wiesz, czemu Cię tak wystraszył gniew staruchy. Na łeb, na szyję, wypadasz z nory i nie oglądając się, pędzisz prosto na krzyżówkę.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

141

Bezpiecznie docierasz na krawędź kolejnego kwadratu. Masz przed sobą prostą groblę, wiodącą do gigantycznego czarnego jaja.

Przejdź do **198**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

142

Walka zbyt szybko zmierza do finału. Zaczęła nudzić Wilkogłowców. Przerywają ją, zarządzając kolejne losowanie broni.

Wróć do paragrafu **406**, nie respektując zdania o poziomie Odporności nie większym niż 4.

143

Starowina zniknęła we wnętrzu. Odciągasz burą płachtę zakrywającą otwór wejściowy i zatrzymujesz się w progu. W chacie panuje półmrok, nie ma tutaj żadnych sprzętów - ktoś, kto tu mieszka, obywa się bez nich, jak widać, doskonale. Jedynie w kącie leży posłanie z butwiejących sieci. Starowina o szarej, wyschniętej twarzy stoi na środku. W cienkich palcach trzyma kawałek surowej deski, na którym stoi miska z parującą polewką i kufel z jakimś płynem. Najwyraźniej częstuje Ciebie. Nie jesteś w stanie wydobyć z niej

słowa. Za plecami słyszysz wzmożone szelesty, odwracając się, widzisz tłum równie szarych i milczących postaci.

Roztrącasz ten tłum, by czym prędzej uciec z tak niesamowitego miejsca. Przejdź do **101**
Zbliżasz się do starowiny, wyciągając dłoń po strawę. Przejdź do **68**

144

Słyszysz nieobcy Ci łoskot. Przybliża się Stalowi! Zaraz pojawią się na ulicy, którą idziesz.

Skryjesz się w najbliższym zaułku. Przejdź do **392**.
Wyciągniesz miecz i staniesz na środku ulicy, gotując się do walki. Przejdź do **357**.

145

Twoje szczęście, że znieruchomiałeś. Tuż za Tobą powstała druga, jeszcze szersza wyrwa. Stoisz teraz na szczycie czerwonej, piaskowej kolumny. Pozostaje Ci tylko skok.
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **225**
Jeśli masz pecha, przejdź do **286**

146

Przejdź do **341**

147

Uderzasz go mieczem. Odgłos ciosu jest dziwnie głuchy. Ale to nie wszystko. Szeroko otwartymi oczyma obserwujesz zatrważającą przemianę. Posąg Skrzydlatej Jaszczurki ożył. Gad rozpostarł skórzaste skrzydła i wzbił się w powietrze. Atakuje. Musisz z nim walczyć, najlepiej Oryszalkowym Dzirytem. Nie posiadając takich możliwości ruchu jak skrzydlata jaszczurka, jesteś w nieco gorszej sytuacji. W każdej Rundzie Ataku odejmuj sobie od Siły Ataku 1 punkt z uwagi na swoje przypisanie do posadzki.

Skrzydlata Jaszczurka
Zręczność: 8
Odporność: 10

Jeśli ją pokonałeś, przejdź do **118**.

148

Rozpościerasz przed sobą **Latający Płaszcz**, dziwiąc się w pierwszej chwili jego lekkości. Tkanina jest niewiarygodnie cienka, ale i niewiarygodnie wytrzymała. Zapiąwszy go pod szyją zapinką w kształcie skrzydła, będziesz mógł w pewnych sytuacjach zaprzeczyć sile ciążenia i unieść się w powietrze, by umknąć z opresji lub po prostu skrócić sobie drogę.

Wróć do paragrafu **204**.

149

Skradasz się ostrożnie ku źródłu owej poświaty. W głębi ducha dopuszczasz myśl, że zmierzasz w głąb gigantycznego mrowiska. Nie działa to na Ciebie budująco. Z tym większym zdumieniem oglądasz wielką komorę, rozjaśnioną fosforyzującymi hubami. Chyba nie należała do pokonanych owadów, choć na tej wyspie nic nie jest pewne. Widzisz niezgrabny stół, zydel i toporne półki, zastawione słojami, pudłami i retortami. W słojach są

różne nieapetyczne preparaty, w retortach – różnobarwne płyny i syropy. Wolisz się nie zastanawiać, co jest w pudełkach. Zamierzasz się tu dokładniej rozejrzeć, ale unieruchamia Cię chrapliwy głos.

– Cóż to za wścibskun, węszyciel, hultajska niecnota?

Przejdź do **20**

150

Spoglądasz na purpurowe sukno. Oczy przykrywa Ci coś na kształt rozedrganej purpurowej zasłony. To sukno unosi się w powietrze, przybierając antropomorficzne kształty. Wilkogłowce na chwilę zamierają. Przed Tobą materializuje się purpurowa zjawa, której każdy dotyk pali, pozbawiając Cię 3 punktów Odporności. Walczysz z nią, ale weź pod uwagę, że każda utrata 6 punktów Odporności pozbawia Cię 1 punktu Zręczności.

Purpurowa Zjawa
Zręczność: 7
Odporność: 6

Jeżeli zwyciężyłeś, przejdź do **281**

151

Naciskasz rzeźbioną na kształt smoczej głowy klamkę w ciemnozielonych drzwiach. Zamknięte. By wejść do środka, musiałbyś je wyważyć barkiem.

Wyważasz. Przejdź do **261**
Wybierasz drzwi, za którymi jeszcze nie byłeś:
Czarne. Przejdź do **192**
Szare. Przejdź do **306**

152

Biegiem wracasz na plac, z którego przybyłeś.

Przejdź do **83** i wybierz możliwość, z której jeszcze nie korzystałeś.

153

Ponownie pniesz się do dziupli. Aż Cię zaćmiło! Z góry zwalił się uschnięty konar – prosto na Ciebie. Wprawdzie zdołałeś uniknąć pełni jego impetu, ale po tym solidnym ciosie i tak lądujesz pod drzewem. Tracisz dwa punkty Odporności. To drzewo broni się lepiej niż twierdza. Jesteś jednak wojownikiem. Będziesz nadal próbował zbadać dziuplę?

Będziesz. Przejdź do **381**.
Wzruszasz ramionami i idziesz dalej. Przejdź do **408**.

154

Pewnymi dłońmi uchwyciłeś poręcze mostu. Takie pułapki niestraszne są wojownikowi Twojej miary. Stajesz na deskach i zdecydowanym krokiem, bez użycia rąk, przechodzisz przez most, rzucając tym samym dumne wyzwanie złym mocom tego miasta. Stajesz u podnóża czarnej wieży.

Przejdź do **213**

155

Jesteś na skrzyżowaniu. Za plecami masz gościniec wiodący do oberży. Drogi ciągną się na wschód i zachód. Wybierz taką, której nie poznałeś lub z której zawróciłeś, być może przedwcześnie.

Pójdziesz na wschód. Przejdź do **323**
Pójdziesz na zachód. Przejdź do **43**

156

Doskonale panuje nad swoim ciałem – wyskoczył na arenę, nawet nie wzbijając stopami piasku. Nie Wilkogłowiec to, a atletyczny miedzianoskóry dzikus, odziany w skórzaną tunikę, potrząsający gęstą grzywą z powplatanymi różnobarwnymi wstążkami i pewnie dzierżący szkarłatny dziryt o szerokim ostrzu.

Chcesz się z nim zmierzyć. Przejdź do **98**
Wolisz poszukać drogi ucieczki. Przejdź do **5**

157

Schody kończą się żelaznymi drzwiami. Otwierasz je z wysiłkiem i wchodzisz do okrągłej komnaty. Ze ścian bije tu upiorne światło, ale daleko bardziej upiorny jest odór walący z ciemnozielonej kałuży, zagradzającej Ci drogę do dalszej części schodów. Gęsta ciecz bulgocze.

Przeskoczysz ją. Przejdź do **334**
Przejdziesz w bród. Przejdź do **182**

158

Masz pecha! Ni stąd, ni zowąd swojski dach budy zastąpiło szare niebo. Nie zdążyłeś wyskoczyć na czas i spoglądasz w świetnie wymodelowaną, piękną lecz bezwzględną twarz kolosa o matowej szarej powłoce zamiast skóry. Ten gigant – o trzy głowy wyższy od Ciebie – to właśnie jeden ze Stalowych. Patrzy na Ciebie obojętnie, a mimo to czujesz bijącą od

niego wrogość. Pojedynek nie rokuje równych szans, ale nie masz innego wyjścia, jeśli nie chcesz ulec złej sile. Pies skulił się za Twoimi plecami, a olbrzym cisnął w bok budę, roztrzaskując ją w drzazgi. Sięgasz po broń, zadając sobie pytanie, na ile zda Ci się ona w starciu z kimś, kto jest samą zimną materią, pozbawionym ducha wykonawcą zadań.

Stalowy
Zręczność: 10
Odporność: 8

Jeżeli zwyciężyłeś, przejdź do **18**.

159
Przejdź do **91**

160

Przypominasz sobie o tajemniczym białym pudełku, które zabrałeś z oberży. Chwilowo nie grożą Ci prześladowcy. Postanawiasz sprawdzić jego zawartość. Sięgasz do sakwy, by je wyjąć. Znajdujesz je bez trudu, ale ze zdumieniem stwierdzasz, że jest ciepłe! Czym prędzej wyjmujesz pudełko i dziwisz się jeszcze bardziej. Jest niewątpliwie to samo – tyle, że już nie białe. Jest teraz czarnozielone i nieco spękane. Czujesz, że ciepło narasta.

Otworzysz pudełko mimo to, a może dlatego. Przejdź do **319**
Schowasz je z powrotem do sakwy. Przejdź do **367**
Wyrzucisz je czym prędzej, daleko od siebie. Przejdź do **92**

161

Nieufnie zerkając na kolosa, kierujesz się ku jego nogom. Olbrzym to, ledwie sięgasz mu do połowy muskularnej łydki. *Dobrze, że kamienny* – mówisz sobie, jakby miało to jakieś znaczenie w tej krainie duchów. Jesteś dokładnie pod nim, kiedy jego szabla zaczyna opadać.

Przejdź do **104**

162

Cicho odklejasz się od pnia i kilkoma skokami kryjesz się w lesie. Kryjesz się? Chciałbyś, ale las pełen jest fosforyzujących zjaw, wyciągających w Twoją stronę cienkie języki. Nagle wicher miota koronami drzew. Suche konary pękają, waląc się wokół Ciebie. Czujesz, że dalsze zagłębianie się w las to pewna śmierć.

Idziesz jednak w las. Przejdź do **34**
Idziesz na polanę. Przejdź do **86**

163

Nie zważając na dziwne wezwanie, idziesz dalej ku schodom. Drzwi ze schodami znikają nagle, zastąpione przez ślepy mur. Głos w Twojej głowie przybiera na sile.

– *Podejdź do ołtarza!*

Podejdziesz do ołtarza. Przejdź do **35**.
Będziesz dalej szedł w wybranym kierunku. Przejdź do **284**.

164

Czym prędzej wpełzasz do psiej budy. Stare psisko wtuliło się w kąt, wcale na Ciebie nie reaguje. I bardzo dobrze. Słyszysz huk stalowych kroków i gwałtowne trzaśniecie drzwi oberży. Nastaje chwila ciszy. Czy chcesz się nieco przesunąć, żeby się przyjrzeć psu (przejdź do **237**), czy też wolisz pozostać bez ruchu, obawiając się, że szelest zwróci uwagę nowo przybyłych (przejdź do **119**)?

165

No, nareszcie. Teraz możesz się nieco rozejrzeć. Zdumiewające! Unosisz się nad lasem, pod Twoimi stopami rozciąga się bezgraniczny brunatnozielony kobierzec drzew. Jak okiem sięgnąć, tylko drzewa i drzewa. Nie widać krańca tego boru, nie widać żadnego miasta. Nie dostrzegasz też okolic, z których tu przywędrowałeś. Dziwne, bo jeżeli wierzyć rozmiarom tej zielonej przestrzeni, od Twego wejścia w las minęło już wiele dni. Nie rozumiesz tego.

I nie masz czasu się nad tym zastanowić. Kieruje się ku Tobie rój powietrznych zjaw, identycznych jak ta, którą przed chwilą pokonałeś. Tego już nieco za wiele. Nie zostałeś chyba stworzony na drapieżnego ptaka. Szybko lądujesz w miejscu, z którego się wzbiłeś. Zdejmujesz płaszcz i dalej ruszasz pieszo.

Przejdź do **114**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

166

Stoisz przed oberżą. Po lewej masz jakąś zagrodę, a w niej starą szopę i budę z równie starym psiskiem, które nawet nie raczyło podnieść łba na Twój widok. Po prawej widzisz drewniany wóz, wypełniony czymś i przykryty ciasno przysznurowaną płachtą. Zaprzężone są do niego dwa konie pociągowe, które w tej chwili łby mają zanurzone w workach z owsem. Trzeci koń, wyśmienity rumak, przykryty czarno-czerwonym kropierzem, stoi spokojnie

nieco dalej, uwiązany na złotym, wyglądającym na mocny łańcuszku do poręczy przy prawym krańcu oberży. Przed sobą masz lekko uchylone drzwi, prowadzące do jej wnętrza. Dobrze się przyjrzałeś rumakowi, ale co dalej?

Zbadasz zawartość wozu. Przejdź do **396**
Pójdziesz zajrzeć do szopy. Przejdź do **345**
Wejdziesz do oberży. Przejdź do **402**

167

Szuranie dosięga drzwi. Do chaty wchodzi starowina w zgrzebnej szarej sukni. Na kawałku surowej deski niesie miskę z parującą polewką i kufel z jakimś płynem.

– Ktoś ty i co to za miejsce? – pytasz z naciskiem.

Starowina bez słowa, jakby nie rozumiała, co mówisz, stawia przed Tobą posiłek. Jesteś zbyt złakniony, żeby kierować się jedynie roztropnością. Postanawiasz się czymś pokrzepić.

Zjadasz polewkę. Przejdź do **45**
Wypijasz zawartość kufla. Przejdź do **245**

168

Masz pecha. Arcykapłan i jego nóż był szybszy i celniejszy od Ciebie. Nawet nie zdążyłeś poczuć bólu...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

169

Ruszasz w pogoń za grupką czerwonych, którzy kryją się po drugiej stronie kamiennego trójkąta. Cała polana usiana jest już czerwonymi płaszczami. Wtem ogarnia Cię żywy ogień, przed którym nie ma ucieczki. Nie ściga się wasali, zaniedbując ich wodza. To ostatnia nauka, jaką sobie przyswajasz.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

170

Czując piekący ból w ramieniu dotkniętym ciosem Stalowego, jak pocisk mkniesz przez okno, rozbijasz okiennice i spadasz na tyły oberży. Nie bez szwanku – łupnąłeś o ziemię, aż zadudniło. Niezbyt Ci wyszedł ten skok – tracisz 2 punkty Odporności, poobijany biedaku. Jeżeli jeszcze żyjesz, rozglądasz się z pewną ulgą. Zaskoczyłeś Stalowych. Nie odcięli Ci tej drogi ucieczki. Jesteś teraz na tyłach oberży. Tej drogi ucieczki też jeszcze nie odcięto. Na lewo widzisz zagrodę z szopą i psią budą, częściowo zasłoniętą przez budynek oberży, na prawo drugi kraniec oberży, a za nim kępę drzew. Przed sobą masz szeroką łąkę. By tam dobiec, musiałbyś długo gnać przez otwartą przestrzeń.

Pobiegniesz do zagrody. Przejdź do **313**
Pobiegniesz do kępy drzew. Przejdź do **393**
Skorzystasz z Latającego Płaszcza, jeżeli go posiadasz. Przejdź do **25**

171

Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **311**
Jeśli masz pecha, przejdź do **289**

172

Idziesz krętą ścieżynką na północ. Drzewostan jest tu gęstszy. Dochodzisz do krzyżówki. Dokąd teraz pójdziesz?

Na północ. Przejdź do **249**
Na wschód. Przejdź do **73**
Na zachód. Przejdź do **223**

173

Zgrabnie lądujesz u podnóża schodów. Odwracasz się i ze zdumieniem konstatujesz, że cuchnące bajoro znikło bez śladu. Wchodzisz na schody.

Przejdź do **13**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

174

Masz pecha. Twój upadek nie należał do zachwycających. Tracisz 1 punkt Odporności. Ze złością patrzysz na nietoperze, niknące między pniami. A może, skoro dziupla jest już pusta, zbadać ją?

Chcesz to zrobić. Przejdź do **153**
Wzruszasz ramionami i idziesz dalej. Przejdź do **408**

175

– Oj, frajerzyno. Za dużo w tobie zachłanności! Co komu po wróblu, który nie może polecieć wedle swojej woli? A rób, co chcesz, ino bez mojej pomocy! Może pożyjesz tyle, coby zmądrzeć!

Huk.

Stoisz na środku krzyżówki, która doprowadziła Cię do pagórka staruchy.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta. PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

176

Idziesz ulicą, mijając co raz to nowe kolosalne gmachy i złomki kolumn. Niepojęte, ale stukot Twoich butów nie wywołuje tu echa. Olbrzymie ściany wydają się pochłaniać wszelkie odgłosy. Jedyne żywe istoty, jakie spotykasz, to tłuste szczury oraz wielkie i błyszczące czarne karaluchy. Szczury patrzą się na Ciebie obojętnie, jak na intruza, którym nie warto zaprzątać sobie uwagi, a karaluchy... Któż wie, co myślą karaluchy? Swobodnie drepcą po ulicy i ścianach, jak panowie tej krainy. Są tu zadomowione, czego nie można powiedzieć o Tobie, człowieku.

Któraś ulica doprowadza Cię na dziwny plac. Pierwsze co widzisz, to ogromny posąg półnagiego mężczyzny bez twarzy, wznoszącego oburącz krzywą szablę. Posąg jest ciemny i ogromny, sięga niemal dachów. Pomiędzy szeroko rozstawionymi nogami kolosa widzisz wejście na wiszący most. Wiedzie on nad urwistą przepaścią, ku skale, na której wznosi się niebotyczna czarna wieża. Sam widok tej wieży przyprawia Cię o dreszcz. Budowlę wieńczy płonąca korona o zębach przypominających rogi jakiegoś demona. Nie masz wielkiego wyboru. Możesz...

... ruszyć na most. Przejdź do **161**

... zawrócić na plac, z którego przyszedłeś. Przejdź do **83**

177

Przejdź do **77**

178

Znajdujesz się sam na polanie z kamiennym trójkątem, strachy odeszły.

Przejdź do **291** i poszukaj drogi wyjścia. Odtąd, ilekroć zawrócisz na tę polanę, będziesz ignorował możliwość pozostania na niej.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

179

Zdumiony, otwierasz szeroko oczy. Ta sama chata, to samo posłanie ze zbutwiałych sieci. Naprzeciw siedzi wpatrzona w Ciebie starowina. Milcząc, podaje Ci zawiniątko.

– *Dziękujemy za to, że zasiałeś w nas wątpliwość* – szemrze Ci w głowie jej głos. – *Wierzymy, że spełnisz przeznaczenie. Udaj się teraz do oberży, gdzie znajdziesz tego, kto ci wskaże dalszą drogę. Jeżeli uznasz, że trzeba ci magicznej broni, idź teraz stąd przed siebie, aż trafisz na arenę Wilkogłowców. Tyle, że nie będzie to łatwa próba. Nie raz dobędziesz miecza. My możemy dać ci jedynie placki na drogę i garść talarów. Powodzenia.*

Nie wiesz, czy starowina odeszła, czy zniknęła. Rozwijasz zawiniątko. Wewnątrz znajdujesz **3 suche placki**, z których każdy po zjedzeniu przywróci Ci 6 punktów Odporności. Obok leży **mieszek z 8 talarami**. Sięgając po niego, trafiasz dłonią na jakiś kamyk. Kamyk? **Kamień ze Snu**... Powracasz myślą do snu. „Zabierz ze sobą to, co pomoże ci w chwili upadku...”. Twardy przedmiot ze snu, a może z innego świata. Bierzesz go do ręki. To okruch zielonego głazu, pokryty zagadkowymi hieroglifami, podobnymi do oglądanych w grocie, o której śniłeś. Dziwne to, ale nie dziwniejsze od wszystkiego, co się tutaj dzieje... Twoją prawą dłoń przenika przyjemne ciepło, emanujące z tego kamienia. Czujesz się nadzwyczaj rześko. Jeżeli podczas utarczki we śnie straciłeś jakieś punkty Odporności, odzyskujesz je. Kamień i zawiniątko chowasz do sakwy i opuszczasz wioskę, nie napotykając nikogo.

Dochodzisz do rozstajów. Pójdziesz dalej na wschód (przejdź do **43**) czy na północ (przejdź do **76**)?

180

Ostatni cios zakończył sprawę. Złowroga Hybryda runęła ciężko. Na Twoich oczach obróciła się w popiół. Potrząsając bronią, odwracasz się ku uczestnikom ponurego obrządku. Kogo zaatakujesz?

Guślarza w żółci. Przejdź do **333**
Czerwone pokraki. Przejdź do **22**

181

Wszelkimi możliwymi sprzętami zawalasz drzwi izby i ustawiasz się bokiem pomiędzy nimi a oknem, mając na oku oba prawdopodobne kierunki ataku. Miecz, gotów do walki, drga lekko w Twojej dłoni. Ze schodów dochodzi łomot kroków.

Przejdź do **199**

182

Wstrzymując dech z wrażenia, wchodzisz w bajoro. Jakie bajoro? Posadzka pod Twoimi nogami jest czysta. Nie uległeś ułudzie. Dziarsko przemierzasz komnatę i wchodzisz na schody.

Przejdź do **13**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

183

Jesteś z powrotem w oberży. Wszyscy przypatrują Ci się w milczeniu. Po chwili powracają do przerwanych zajęć. Wybierz to, czego jeszcze nie próbowałeś.

Kupujesz duże piwo. Przejdź do **325**
Przysiadasz się do chłopów. Przejdź do **15**

184

Mimo całej swojej zwinności nie podołał Ci. Dwaj Wilkogłowcy wyciągają jego ciało z areny. I już pojawia się następny przeciwnik.

Jest niewysoki, ma całkiem żółtą skórę. Wąskie szparki oczu bacznie Ciebie śledzą. Już wiesz, o co chodzi. W czasie swoich wędrówek zetknąłeś się z opowieściami o Kapłanach Walki Skrzydlatego Żądła. Masz przed sobą jednego z akolitów tej sztuki. Ci kapłani wyśmienicie opanowali kunszt trafiania palcami w obezwładniające punkty na ciele przeciwników. Ty też otarłeś się o tę wiedzę, ale nie jesteś nawet akolitą, poza tym straciłeś miecz. A walczyć trzeba...

Akolita Skrzydlatego Żądła
Zręczność: 7
Odporność: 9

Problemy są dwa. Po pierwsze, nie masz miecza – odejmujesz od swojej Zręczności 1 punkt (tylko na tę walkę). Po drugie, Akolita wciąż celuje w Twoje czułe punkty. Chociaż nie ma zdolności kapłanów, to wystarcza, by po każdym celnym ciosie wykonać dodatkowy rzut kostką. 5 lub 6 oczek oznaczać będzie dla Ciebie utratę dodatkowego punktu Odporności. Ty również starasz się wykorzystać swoją wiedzę o tej sztuce walki. Wyrzucenie 6 po Twoim celnym ciosie pozwoli Ci na pozbawienie przeciwnika 1 dodatkowego punktu Odporności.

Jeżeli zwyciężyłeś, przejdź do **406**.

185

Wkładasz klucz do zamka i przekręcasz go ostrożnie. Drzwi otwierają się cicho. Klucz znika. Nie będzie Ci już potrzebny. Wchodzisz do nowego pomieszczenia.

Przejdź do **321**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

186

Sylwetki w czerwonych płaszczach otaczają kamienny trójkąt. Ruchy rąk ich prowodyra stają się coraz bardziej zamaszyste. Śpiew nabiera tempa i siły.

– Lah lam! Lah lam! Azatha latha!

Na szczytach głazów płoną bagienne ognie.

– Lah lam!!! Lah lam!!! Azatha latha!!!

Teraz już musisz uwierzyć swoim oczom. Popiół faluje jak wezbrane morze. Śpiew urywa się nagle. Z baniastej zielonej maski dobywa się nienaturalny monotonny głos.

– I obiecali nam to. Powiedzieli, popiół jest snem. Zasypiając, obracasz się w popiół. Z popiołu się budzisz. Z popiołu w popiół. Z życia, przez popiół, do życia. A jeśli zmieszać wiele różnych żywotów, obudzi się nowy brat, będący nimi wszystkimi. Azatha latha.

Popiół szaleje jak wody podczas sztormu. Nie rozwiewa się jednak na boki, a piętrzy w jakąś niezwykłą bryłę. Będziesz czekał do zakończenia rytuału?

Tak. Przejdź do **50**
Nie. Przejdź do **112**

187

W które drzwi wejdziesz? Wybierz te, za którymi jeszcze nie byłeś.

Czarne. Przejdź do **192**
Szare. Przejdź do **306**
Ciemnozielone. Przejdź do **151**

188

Zagłębiasz się coraz bardziej w las. Twój wzrok przyciąga nagle dziupla w pniu jednego z drzew, znacznie powyżej Twojej wysokości. Właściwie nie wiesz, czym Cię zaintrygowała. Chcesz do niej zajrzeć?

Tak. Przejdź do **388**
Nie. Przejdź do **408**

189

Bezpiecznie docierasz na środek boku kolejnego kwadratu.

Pójdziesz w lewo. Przejdź do **263**
Pójdziesz w prawo. Przejdź do **328**

190

Gonisz zająca. Ale czy go złapiesz?

Rzuć dwa razy kostką. Zsumuj ilość oczek i porównaj z poziomem swojej Zręczności. Jeżeli wynik będzie jej równy lub niższy, przejdź do **262**. Jeśli wyższy, przejdź do **12**.

191

Potężny trzask podrywa Cię do działania. Z niepokojem oglądasz się w prawo. Z wywalonej mocarnym ciosem dziury w ścianie oberży wyłania się tors kolosa o matowoszarej powłoce zamiast skóry i świetnie wymodelowanej, pięknej, lecz bezwzględnej twarzy. Ten gigant – o trzy głowy wyższy od Ciebie – to właśnie jeden ze Stalowych. Unosisz miecz i rzucasz się na niego, nim zdołał przedrzeć się przez ścianę.

Stalowy

Zręczność: 9

Odporność: 8

Jeżeli zwyciężyłeś, możesz skorzystać z tego, że stalowy zewłok tarasuje otwór i ukryć się w zagrodzie (przejdź do **313**) lub – skoro zyskałeś nieco czasu – pognać na przełaj do lasu (przejdź do **205**).

192

Cicho otwierasz czarne drzwi i wchodzisz do komnaty tonącej w półmroku. Widzisz jedynie trzy niewielkie szare bryły. Na szczycie każdej z nich spoczywa lśniący klejnot.

Chcesz przyjrzeć się bliżej i ewentualnie zdobyć któryś z klejnotów, być może magicznych. Przejdź do **81**

Chcesz zawrócić i wybrać inne drzwi, za którymi jeszcze nie byłeś:

Szare. Przejdź do **306**

Ciemnozielone. Przejdź do **151**

193

Zdzieliłeś. Żadnego efektu. Toczy się nadal.

Uskoczysz. Przejdź do **250**
Kopniesz maskę. Przejdź do **329**

194

Nawet nie zauważyłeś, kiedy wytrącił Ci broń! Musisz zatem walczyć gołymi rękoma, wykorzystując wiedzę o walce wręcz, którą nabyłeś podczas swej niegdysiejszej gościny w Złotych Ziemiach.

Wyskoczysz w powietrze i odtrącając jedną nogą jego ostrza w bok, drugą spróbujesz kopnąć go w twarz. Przejdź do **255**.
Saltem w tył rzucisz się po wytrąconą broń. Przejdź do **215**.
Kuląc się przy posadzce, spróbujesz pchnąć go obiema dłońmi poniżej złowrogich noży. Przejdź do **257**.

195

Owoce niemal rozpływają się w ustach. Są niezwykle sycące i do tego przepełniają Cię nadzwyczajnym wigorem. Jeżeli Ci tego trzeba, odzyskujesz 5 punktów Odporności.

Przejdź do **291**.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

196

Własnym oczom nie wierzysz. Na miejscu Kolczastej Małpy znów stoi Arcykapłan. Jest wyraźnie osłabiony – nie wiesz, czy przez zaciekłość Twoich ataków, czy przez wyczerpujące metamorfozy. Grunt, że jest słabszy. Nacierasz.

Arcykapłan
Zręczność: 9
Odporność: 8

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **320**.

197

Masz Szczęście. Nie zawiódł Cię refleks. Dojrzałeś półprzejrzystą, niekształtną zjawę, unoszącą się w powietrzu i lecącą ku Tobie. Coś w rodzaju meduzy. Nie masz powodu przypuszczać, że ta zjawa będzie przyjazna. To oznacza, że czeka Cię bój powietrzny. Nie nawykłeś do takiej walki. W jej trakcie odejmuj więc od każdego swojego rzutu kostką 1. Pewną pociechą byłoby natomiast użycie Oryszalkowego Dzirytu, o ile go posiadasz.

Powietrzna Zjawa
Zręczność: 8
Odporność: 10

Jeżeli ją pokonałeś, przejdź do **165**.

198

Stoisz na wąskim pasie czerwonego piasku, przy ścianie czarnego gigantycznego jaja. Jest większe od największego zamczyska, jakie zdarzyło Ci się widzieć. I całe wibruje. Przez

czarną błonę dostrzegasz poruszające się wewnątrz niewyraźne kształty. Od tych wibracji drży grobla, na której stoisz. Czujesz, że niedługo się na niej utrzymasz. Jedyną szansą jest przebicie powłoki jaja. Czy masz Oryszalkowy Dziryt?

Tak. Przejdź do **39**
Nie. Przejdź do **338**

199

Drzwi, pchnięte potężną dłonią, otwierają się na oścież, burząc całą zaporę. Framugi niemal w całości wypełnia kolos o trzy głowy wyższy od Ciebie o matowoszarej powłoce zamiast skóry i świetnie wymodelowanej, pięknej, lecz bezwzględnej twarzy. To właśnie jeden ze Stalowych. Czujesz bijące od niego zło. Rusza do ataku. Szczęściem – dość niezgrabnie, potykając się o szczątki Twojej barykady. Pozwala Ci to na zadanie szybkiego ciosu, którego efekt przyjmujesz z ulgą – te giganty nie są odporne na atak. Stalowy odzyskuje jednak równowagę i naciera, nieco mniej jednak energicznie, niż przedtem.

Stalowy
Zręczność: 8
Odporność: 8

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **44**.

200

Jesteś już na skraju wioski, poznaczyłeś swoją drogę szlakiem szarych zwłok. Dopiero teraz przyszło Ci na myśl, że nigdzie nie widziałeś krwi, a Twoje ofiary skórę miały niczym...

Tej zagadki jednak nie zdążysz już rozwiązać. Na drodze przed Tobą otwiera się nagle otchłań. Nie mogąc powstrzymać pędu, wpadasz w nią, na łeb, na szyję! To Tsathoggua, amorficzne, żabopodobne półbóstwo z ciemnego świata N'kai, zwabione zgiełkiem i agresją, przybyło po należną mu ofiarę.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

201

Nowy Miecz dobrze leży Ci w dłoni. Odruchowo wywijasz nim młyńca. Możesz porzucić swoje stare ostrze. Walcząc tym, będziesz mógł dodawać sobie jeden punkt Zręczności (tylko w walce). Przebijasz się przez ogłupiałych Wilkogłowców, prąc na gościniec, który Cię tu przywiódł.

Przejdź do **171**

202

Tak to bywa. Czasem lepiej powstrzymać się od słuchania, czasem od grania. Wybierz więc jakąś inną możliwość, której jeszcze nie próbowałeś.

Kupujesz kilka placków na zapas. Przejdź do **122**
Zamawiasz wino dla rycerza. Przejdź do **371**
Kupujesz duże piwo. Przejdź do **325**

203

Schody wreszcie się kończą. Stajesz na kwadratowym podeście. Przed sobą masz kolejny ciąg stopni, a w lewo i prawo ciągną się długie korytarze.

Wejdziesz na schody. Przejdź do **87**
Pójdziesz w lewo. Przejdź do **365**
Pójdziesz w prawo. Przejdź do **159**

204

Wygrałeś:

Latający Płaszcz. Przejdź do **148**
Eliksir Mocy. Przejdź do **123**
Naszyjnik ze Smoczych Pereł. Przejdź do **342**

205

Uff! Znacznie się już oddaliłeś od oberży, a pościg jeszcze nie wyruszył. Mimo to rezygnujesz z biegu do lasu. Jest zbyt daleko - widać, źle oceniłeś odległość. Na lewo, znacznie bliżej, widzisz gęste krzaki. Zataczasz łuk, biegnąc w ich kierunku, a potem kryjesz się w zbawczym gąszczu. Po jakimś czasie słyszysz oddalający się, metaliczny tętent. Pogoń opuściła oberżę.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

206

Zniszczyłeś wielkiego Fa Ab Nuggaratha. Nie masz jednak czasu cieszyć się tym tryumfem. Zagarnia Cię potężny ognisty huragan, wyzwolony z jego cielska.

Tracisz przytomność.

Przejdź do **307**

207

Zaciskając zęby, chwytasz rozżarzone pręty. Najszybciej, jak możesz, odchylasz kratę w bok. Zrobiłeś to błyskawicznie. Zarówno dzięki temu, jak i wspaniałej koncentracji energii wewnętrznej, utraciłeś tylko 1 punkt Odporności.

Pełzniesz dalej w górę. Kolejna przeszkoda - kamienna płyta - jest już dla Ciebie zabawką. Wypychasz ją do góry. Jesteś w jakimś owalnym pomieszczeniu, widzisz wejście o dziwacznych, nieregularnych kształtach, a za nim wąskie schody wiodące w górę. Po krótkim namyśle wstępujesz na nie, w każdej chwili gotów do odparcia ataku.

Przejdź do **157**

208

Ponownie otwierasz oczy. Nie ma już nad Tobą ołowianego nieba, pod palcami nie czujesz szarego piasku. Ledwie to do Ciebie dotarło, podrywasz się, natychmiast sięgając po miecz. Jest, nikt Ci go nie odebrał. Nie masz do czynienia z wrogami? A może to jednak pułapka? Leżysz na posłaniu z butwiejących sieci, okryty jakimiś płachtami o nieokreślonej barwie, we wnętrzu starej chaty. Nie ma tu żadnych sprzętów - ktoś, kto tu mieszka, wydaje się obywać bez nich doskonale. Słyszysz szuranie stóp, zbliżające się do drzwi przesłoniętych burą szmatą.

Siądziesz na posłaniu i zaczekasz na nadchodzącą osobę. Przejdź do **167**
Zaatakujesz nadchodzącą osobę. Przejdź do **391**

209

Idziesz leśną ścieżką zasłaną kawałkami kory. Twój wzrok kieruje się w górę. Pośród koron drzew widzisz wyraźny otwór, a nad nim szare niebo.

Masz Latający Płaszcz i chcesz z niego skorzystać. Przejdź do **232**
Nie masz lub nie chcesz z niego skorzystać. Przejdź do **114**

210

Rycerz wyszedł. Odtąd będziesz ignorował wszelkie związane z nim odniesienia. Wybierz to, czego jeszcze nie próbowałeś.

Kupujesz kilka placków na zapas. Przejdź do **122**
Kupujesz duże piwo. Przejdź do **325**
Przysiadasz się do chłopów. Przejdź do **15**

211

Cielsko Demona obraca się w odrażający żółty dym, który bije Ci w twarz. Cofasz się z odrazą, która jakoś gasi Twój triumf. Ledwie poczułeś, że na karku zacisnęły Ci się kły innego demona, którego znałeś pod postacią zastraszonego oberżysty.

Przejdź do **17**

212

Nie zauważyłeś, że zbliżył się do Ciebie ów Wilkogłowiec, odziany w czerń i złoto. To jego szata rzuciła na Ciebie cień. W upierścienionych dłoniach, którymi osłania stół, trzyma krzywą szablę. Warczy:

– Nie waż się tu zbliżyć, oberwańcze! Nikt nie ma prawa występować przeciwko Braciom w Euforii. Tym, Którzy Bawią się do Kresu. To twój koniec, bluźnierco!

Piana cieknie mu z pyska, a oczy ciskają złe iskry. Uświadamiasz sobie, że Twoja pozycja niezbyt sprzyja atakowi.

Zaatakujesz, mimo to. Przejdź do **300**
Wykonasz jakiś manewr i spróbujesz uzyskać przewagę. Przejdź do **370**

213

Wieża nie jest gładka, lecz poszczerbiona i upstrzona niezliczonymi porami. Wydaje się, że nie jest dziełem niczyich dłoni i wyrosła w sposób naturalny, jak drzewa i góry. Niedaleko jej szczytu, nieco poniżej płonącej korony, dostrzegasz okrągłe okno. Przed sobą masz pozbawione odrzwi wejście o dziwacznych, nieregularnych kształtach. Wewnątrz panuje mrok.

Wejdziesz do wieży. Przejdź do **236**
Spróbujesz wspiąć się po murze, do okrągłego okna. Przejdź do **268**

214

Masz pecha. Ale i pech można niekiedy odwrócić. Czy masz Latający Płaszcz?

Tak. Przejdź do **335**
Nie. Przejdź do **364**

215

Mkniesz przez powietrze ku swojej broni. Tuż za Tobą leci jeden z noży Arcykapłana. Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **62**
Jeżeli masz pech, przejdź do **168**

216

Zawracasz.

Przejdź do **83** i wybierz możliwość, po którą jeszcze nie sięgnąłeś.

217

Wspinasz się dalej. Jesteś już na wysokości dwóch trzecich wieży. Nagle stopy i dłonie grzęzną Ci w pyle. Wieża całkiem się sypie. Nie jesteś w stanie chwycić się niczego trwałego. Nieodwołalnie walisz się w dół w tumanie czarnego pyłu.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

218

Idziesz szybko opustoszałą ulicą, czując swoją znikomość pośród ogromnych, ślepych gmachów. Otaczają Cię zewsząd. W końcu wychodzisz na niewielki placyk, wybrukowany smoliście czarnymi płytami. Ponownie słyszysz metaliczny łoskot. Tym razem nie zdążysz ujść. Na placu pojawiają się dwaj Stalowi. W milczeniu kierują się ku Tobie. Musisz walczyć z nimi oboma. Pokonawszy jednego, możesz uciec. Jeżeli tak zdecydujesz, przejdź do **152**.

I Stalowy

Zręczność: 9

Odporność: 8

II Stalowy

Zręczność: 8

Odporność: 9

Jeżeli ich pokonałeś, przejdź do **75**.

219

– Ja mam przyjść? Sam złożysz broń i pokłon u mych stóp – drwi Arcykapłan.

Co za idiota! – myślisz, ale nie panujesz już nad swoim ciałem. Mechanicznym krokiem podchodzisz do Arcykapłana, kładziesz przed nim broń i sakwę, po czym klękasz, dotykając czołem jego ciżem. *Co za bęcwał, zaraz go urządzę* – myślisz, ale nic z tego. Już nie należysz do siebie.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

220

Rzuć dwa razy kostką i zsumuj ilość oczek.

Jeżeli wynik jest równy Twojemu poziomowi Zręczności lub od niego niższy, przejdź do **32**.
Jeżeli jest wyższy, przejdź do **269**.

221

Ponownie znajdujesz się na rozstajach.

Udasz się na północ. Przejdź do **76**
Udasz się na zachód. Przejdź do **323**

Wybierz kierunek, którego jeszcze nie zbadałeś.

222

Szybko, ale i dokładnie, starając się nie zważać na potworny zaduch, przeszukujesz jaskinię Kreciej Pantery. Jedyne cenne znalezisko to **3 wyschnięte kawałki mięsa**. Każdy z nich, po spożyciu, przywróci Ci 6 punktów Odporności. Nie masz tu już nic do roboty. Zawracasz.

Przejdź do **60**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

223
Przejdź do **341**

224

Odwracasz się gwałtownie. Widzisz fosforyzującą zjawę, która właśnie smagnęła Cię długim językiem. Spłoszony i zirytowany sięgasz po miecz, ale drugie, jeszcze bardziej palące smagnięcie odrywa Cię od pnia i ciska na polanę. Kiedy usiłujesz wstać, czerwone kaptury zwracają się ku Tobie. W Twoją stronę kieruje się też zielona bania. Żółte rękawy wskazują kamienny trójkąt. I znów rozlega się ten nieludzki, monotonny głos.

– Nasz brat przygarnie ciebie – jak setki przed tobą – i zaraz zaśniesz w popiele, by się zbudzić jako cząstka nowego ciała. Lah lam!

Czerwone postacie rozstępują się, otwierając Ci drogę do trójkąta... albo czemuś z trójkąta drogę do Ciebie.

Nigdy jeszcze nie wiedziałeś czegoś takiego. Z popiołu wykluło się brunatnozielone monstrum, pulsująca góra wszelakich kończyn i macek. Jeżeli nie chcesz mu ulec, pozostaje Ci walka. Oryszalkowy Dziryt będzie tu niesłychanie pomocny, o ile go masz.

Hybryda
Zręczność: 10
Odporność: 10

Jeżeli ją pokonałeś, przejdź do **180**.

225

Skoczyłeś celnie. Twoje nogi pewnie dotknęły piaszczystej grobli, ciało zakołysało się, łapiąc równowagę. Bezpiecznie docierasz na środek boku kolejnego kwadratu.

Pójdziesz w lewo. Przejdź do **189**
Pójdziesz w prawo. Przejdź do **265**

226

Ponownie dotykasz dłonią kamiennego ołtarza. Nic, żadnego dopływu energii. Tracisz 2 punkty Szczęścia – fortuna sprzyja ryzykantom, nie zapobiegliwcom. Kamienny ołtarz obraca się w pył. Podchodzisz do wąskich drzwi. Wstępujesz na schody.

Przejdź do **79**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

227

Jak burza wpadasz do szopy, zamykasz wrota i blokujesz je wszelkimi drągami, jakie wpadają Ci w ręce. Metaliczny zgiełk jest coraz bliższy. Zaciskasz dłoń na mieczu i zastanawiasz się, co uczynisz, jeżeli wpadną na Twój trop. Po chwili słyszysz ciężkie kroki zbliżające się do zagrody. Napięcie rośnie. Kroki... oddalają się. Coraz odleglejszy od oberży metaliczny tętent świadczy, że odjechali. Dla pewności czekasz jeszcze trochę, po czym ostrożnie uchylasz drzwi. Pusto. Widzisz jedynie niesamowicie rozryte podwórze i doszczętnie rozbitą budę. Po psie ani śladu. Drzwi do oberży są zamknięte na głucho. Słyszysz, że oberżysta jest w środku, ale skoro boi się otworzyć, zostawiasz go w spokoju. Ty musisz ruszyć dalej, by odkrywać sekrety tej dziwnej wyspy.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

228

Powiadasz:

– Hola, mój panie! Człowiek do ciebie mówi!

Rycerz nadal Cię lekceważy. Kąciki jego ust wykrzywiają się wzgardliwie.

Uderzeniem ręki strącasz ze stołu jego hełm. Przejdź do **77**
Mówisz „Nie ma co się boczyć, nie, to nie.” i odchodzisz, by kupić duże piwo. Przejdź do **325**
Przysiadasz się do chłopów. Przejdź do **15**

229

Wilkogłowiec ciężko pada na gościniec, żegnany skowytem swoich kompanów. Dziwne – to wycie radości, a nawet euforii. Nie ma w nim nic z żalu spowodowanego śmiercią druha. Czegoś tu nie rozumiesz. Czekasz na kolejny atak. Nadchodzi, ale inny, niż się spodziewałeś. Wilkogłowcy, tłumnie odrzucając kaptury i ujawniając rozradowane pyski,

zasypują Cię gradem maczug. Niejedną odbiłeś swoim ostrzem, ale masz tylko jeden miecz i jedną parę rąk. Nawet nie zauważyłeś pocisku, który przejechał Ci po czaszce. Padasz nieprzytomny.

Przejdź do **23**

230

W co chcesz zagrać?

W Trafionego. Przejdź do **372**
W Zręcznościówkę. Przejdź do **382**
W Fikimiki. Przejdź do **355**

231

Idziesz wąską piaszczystą groblą, po obu stronach mając czerwone czeluście. Bezpiecznie docierasz na środek boku kolejnego kwadratu.

Pójdziesz w lewo. Przejdź do **189**
Pójdziesz w prawo. Przejdź do **265**

232

Zatrzaskujesz pod szyją klamrę w kształcie skrzydła, wzbijasz się w powietrze i już po chwili znajdujesz się ponad koronami drzew. Chcesz się rozejrzeć.
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **197**
Jeżeli masz pecha, przejdź do **47**

233

Niczym pocisk, wpadasz pod nogi Arcykapłana, który traci równowagę. Błyskawicznie podnosisz się i nacierasz. W dłoniach Arcykapłana natychmiast pojawiają się noże, włada nimi z łatwością.
Rzuć dwa razy kostką.

Jeżeli suma oczek będzie niższa od Twojego poziomu Zręczności, przejdź do **326**.
Jeżeli będzie jemu równa lub od niego wyższa, przejdź do **194**.

234

Nieustraszenie zagłębiasz się w ścianie ognia. Czy masz malachitową obręcz?

Tak. Przejdź do **356**
Nie. Przejdź do **129**

235

Jednym skokiem spadasz na psa, sięgając do jego obroży. Mężczyzna w bieli nawet nie zdążył zareagować. Słyszysz tylko głos i nie wiesz, czy przychodzi on z zewnątrz, czy też z głębi Twojej głowy.

– Dobrze wybrałeś, przyjacielu.

Rozglądasz się, żeby określić źródło tego głosu, jednak coś innego natychmiast przyciąga Twoją uwagę. Nie psa czujesz pod palcami, a człowieka. Otrzymujesz potężny cios i lecisz na środek sali. Pies przeistoczył się w wysokiego i chudego męża w olśniewająco

białej szacie, przy której płaszcz nieruchomego starca wydaje się szary. Ów mąż ma na szyi malachitową obręcz. Pół twarzy skrył pod czarnym kapturem. Widzisz jedynie wąskie, pozbawione warg, ledwie się poruszające usta.

– Nie tobie się mierzyć z Arcykapłanem Pustego Miasta, pędraku!

Przynajmniej wiesz, z kim sprawa. Chuda woskowa dłoń sięga do kaptura.

Odwrócisz się. Przejdź do **74**
Uskoczysz w bok. Przejdź do **37**
Rzucisz się na Arcykapłana. Przejdź do **314**

236

Ostrożnie przekraczasz wejście, zanurzając się w mroku. Wytężywszy wzrok, widzisz wąskie schody, wiodące w górę. Wchodzisz na nie, w każdej chwili gotów na odparcie ataku.

Przejdź do **157**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

237

Przypatrujesz się dziwnemu kompanowi, z którym los Cię złączył w tej pełnej napięcia chwili. Wychudzony pies o kłapciastych uszach i długim ogonie wygląda tak, jakby dawno temu przeżył swe najlepsze lata, jeżeli w ogóle takie miał w tej dziwnej krainie. Trochę Ci go żal.

– Dość już się napatrzyłeś? – pyta szorstko pies.

O mało nie walnąłeś potylicą w strop budy. Jakiś demon?

Chcesz wyskoczyć z budy, nie bacząc na zagrożenie ze strony Stalowych. Przejdź do **327**
Wolisz wdać się w rozmowę z psem. Przejdź do **343**

238

Masz Szczęście. Bez szwanku zeskoczyłeś na ziemię. Ze złością patrzysz na niknące między pniami nietoperze. A może teraz, kiedy dziupla jest już wolna, zbadać ją?

Chcesz to zrobić. Przejdź do **153**
Wzruszasz ramionami i idziesz dalej. Przejdź do **408**

239

Czerpiąc moc z Oryszalkowego Dzirytu z Atlantydy, wymijasz jakieś beczki i zakradasz się w ów kąt. Dziewczyna idzie tuż za Tobą. W kącie mgła jest jakby gęstsza. Wydaje Ci się, że dostrzegasz tam półprzejrzystą postać w zbroi, otuloną czarno-czerwonym płaszczem i uśmiechającą się drwiąco, jakoś tak nieludzko. Z krótkim okrzykiem unosisz Dziryt i dźgasz w ten kąt. O zgrozo! Oryszalkowy Dziryt wbił się w ścianę i prysnął, a w Twej dłoni, zamiast drzewca, kłębi się gęsty dym. W kącie widzisz tylko kupkę zeschłych liści. Za to z tyłu dociera do Ciebie dziki, demoniczny śmiech dziewczyny. Chcesz się odwrócić, ale sploty jej kruczoczarnych włosów już zaciskają się na Twojej krtani, dławiąc myśli i życie...

Przejdź do **17**

240

Pech Cię nie opuścił. Wątpliwą pociechą może być tu fakt, że miałeś pecha po raz ostatni w życiu. Dziesiątki kusz wyrzucają bełty, mknące ku Twoim plecom. Wiele dokonałeś, wojowniku, ale nie dokonasz już niczego więcej.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

241

Wstępujesz na schody i dochodzisz do ich szczytu.

Przejdź do **275**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

242

– No to odpowiedz mi na jedno pytaneczko, spryciulo. Lepszy wróbel w garści czy skowronek na dachu? Noo?

Wróbel. Przejdź do **175**
Skowronek. Przejdź do **377**

243

Rozgniatasz Kamień ze Snu jednym ciosem rękojeści miecza. Płomienie huczą drwiąco. Bo któż mądry niszczy jedyny klucz? Lepiej nie myśl o przyszłości. Niczego już nie zmienisz.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

244

Śmiało idziesz w kierunku bramy. Nagle zatrzymujesz się w pół kroku. O mały włos nie pogrążyłeś się w czeluści. Bramę otoczyła fosa, niezgłębiona otchłań. Głęboko w dole kłębią się płomienie. Jedyny sposób, aby ją pokonać, to skok.

Przeskoczysz fosę. Przejdź do **273**

Zawrócisz. Przejdź do **216**

245

Przechylasz kufel jednym haustem. Smak jest nieokreślony, ale Twoje samopoczucie poprawia się natychmiast. Nabierasz energii. Jeżeli straciłeś coś ze swojej odporności, odzyskujesz ją całkowicie. Wpatrujesz się w starowinę, chcąc jej podziękować. W jej martwych oczach przez ułamek sekundy migoce iskierka życia. Mimo, iż kobieta nie porusza ustami, dociera do Ciebie jej głos lub myśl.

– Nie wszystko jednak stracone. Czyżbyśmy się mylili, rezygnując?

Chcesz zapytać, o co jej chodzi, ale czujesz senność jak po sutym posiłku. Nieodpartą senność. Ociężale zbliżasz się do posłania ze zbutwiałych sieci i opadasz na nie. Nie czujesz się zagrożony.

Przejdź do **36**

246

Cóż, rodzi się wątpliwość, czy połowiczny sukces jest sukcesem? Wprawdzie wspaniale poradziłeś sobie po Tamtej Stronie, ale nie jesteś w stanie zatrzasnąć Bramy. Monstrualne siły Yothu kiedyś zawładną naszym światem i nikt nie zdoła temu zapobiec. Masz czym się gryźć przez resztę życia.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

247

Kilkoma susami pokonujesz schody, nie zważając na oberżystę, który wpatruje się w Ciebie z rosnącym przerażeniem. Zatrzaskujesz się w izbie, słysząc metaliczny tętent, zatrzymujący się przed oberżą. Dopadasz do okna. Widzisz w oddali las. Uchylasz okiennicę i stwierdzasz, że przy odrobinie zręczności zdołałbyś zejść cicho w dół i spróbować ucieczki. Jednak może lepiej pozostać w izbie, niczym w twierdzy? I korzystając z dogodnego położenia, gdyż jesteś wyżej niż przeciwnicy, spróbować odeprzeć atak i wyrwać się w chwili spowodowanego tym impasu?

Chcesz wyjść przez okno. Przejdź do **220**
Chcesz się zabarykadować i czekać. Przejdź do **181**

248

Zsuwasz się po ścianie do wnętrza leja. Ogarnia Cię zaduch. Znajdujesz się w czerwonej jaskini. Jeszcze żyjesz. Jeszcze wszystko przed Tobą. Nagle do Twoich uszu dociera narastający szelest. To wróg – w tym świecie nie masz przyjaciół.

Przyczaisz się. Przejdź do **128**
Rzucisz się do ataku. Przejdź do **304**

249

Przejdź do **341**

250

Uskoczyłeś zręcznie. Tylko skąd wziął się za Tobą ten pokurcz w czerwonym kapturze? Usłyszałeś zgrzyt metalu. Odwracasz się szybko, ale nie dość szybko. Skierowany

w Twoje plecy sztylet przejechał Ci po boku. Tracisz 3 punkty Odporności. Wściekły, jednym ciosem powalasz skrytobójcę. Ale zielona maska skręciła i nadal się toczy w Twoją stronę. Tego problemu jeszcze nie rozwiązałeś.

Kopniesz maskę. Przejdź do **329**
Zdzielisz ją mieczem. Oczywiście jeśli masz miecz, wojowniku. Przejdź do **193**

251

Wielkimi susami pokonujesz szeroki gościniec. Podskórnie czujesz, że dla tajemnicy tej wyspy czas nie jest obojętny. Mimo szybkiego tempa marszu nie rezygnujesz z czujności. Uważnie przypatrujesz się gęstwie po obu stronach gościńca. Przed Twoim bacznym okiem nikt się tam nie skryje. Nagle, uczyniwszy kolejny krok, zapadasz się. Spadasz w głąb jamy, którą otworzyłeś ciężarem swojego ciała. Szarpnięcie pozbawia Cię tchu. Wisisz w sieci oplatającej Twoje członki. Zbyt mocnej, by ją zerwać lub rozciąć. Spoglądasz w górę. Nad krawędziami jamy-pułapki pojawiają się dzikie wilcze łby. Coś trafia Cię w głowę. Tracisz przytomność.

Przejdź do **23**

252

Robisz to, czego jeszcze nie próbowałeś zrobić. Możesz kupić coś u oberżysty.

Podchodzisz do oberżysty. Przejdź do **202**
Przysiadasz się do chłopów. Przejdź do **15**

253

Przeliczyłeś się, licząc na swoja sprawność. Źle oszacowałeś odległość. Walisz głową w mur obok schodów. Tracisz 3 punkty Odporności. Uderzenie naprawdę było potężne. Jeżeli je przeżyłeś, wchodzisz na schody.

Przejdź do **13**

254

Zaintrygowany, a jednocześnie odpychany przez niewytłumaczalną odrazę, zbliżasz się powoli do niepokojącego trójkąta głazów. Dostrzegasz, że kamienie poznaczono rdzawymi obrzydliwymi symbolami. Coś słyszysz.

Przejdź do 88

255

Udało się, Twoja stopa zniknęła pod czarnym kapturem wroga. Przeszywa Cię potworny ból. Czyżbyś wsadził ją w żywy ogień? Odpadasz w tył. Obolała noga ogranicza swobodę ruchu. Na tę walkę tracisz 1 punkt Zręczności.

Przejdź do **277**

256

Podnosisz do ust kubek z żółtym płynem, pachnącym miętą. Pijesz. Oczy Ci się kleją. Widzisz naprzeciw siebie drwiące ślepia staruchy.

– Ty wiedźmo! – chcesz zawołać, ale słowa przechodzą w potężne ziewnięcie...

Budzisz się zwinięty w kłębek na środku krzyżówki. Rozeźlony nieco, a przede wszystkim rozespany, podnosisz się i jak zawsze po przebudzeniu sprawdzasz swój dobytek. Wredna złodziejka! Bezwstydnie Cię okradła!

Skreśl ze swojej listy 1 dowolnie wybrany przedmiot, pomijając miecz, Oryszalkowy Dziryt, sakwę, talary, placki, Eliksir Siły. Przedmiot przepadł bezpowrotnie. Jeżeli nie miałeś żadnego, Twoje szczęście.

Czas ruszać dalej.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta. PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

257

Równoczesne pchnięcie nasadami obu dłoni w brzuch Arcykapłana poskutkowało. Władca Pustego Miasta wali się na ścianę.

Skoczysz do niego. Przejdź do **49**
Rzucisz się po wytrąconą broń. Przejdź do **215**

258

Daleko w tyle został pokonany wąż. Brniesz coraz to węższymi ścieżkami w samo jądro boru, nie widząc jeszcze kresu swojej wędrówki. Tyle dobrego, że pomimo ponurej atmosfery nie napotykasz tu zła, któremu byś nie sprostał. Omiatasz spojrzeniem krzew o niebieskich owocach, nieco przypominających jagody, lecz dużo od nich większych. Czy chcesz skosztować tych owoców?

Tak. Przejdź do **195**
Nie. Przejdź do **291**

259

Masz niewątpliwie pecha. Twoje stopy nie natrafiły na zbawczy piach. Spadasz bezwładnie w otchłań i nawet nie chcesz myśleć, czym się to skończy.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

260

Rycerz bez słowa wyciąga sztylet. Podniesiesz się, dobywając miecza (przejdź do **77**), czy będziesz czekał, co się dalej wydarzy (przejdź do **280**)?

261

Uderzasz w drzwi barkiem. Zadrżały, ale nie ustąpiły. Żeby dostać się do wnętrza, będziesz musiał ponowić próbę.

Wyważasz drzwi. Przejdź do **33**
Wybierasz inne drzwi, za którymi jeszcze nie byłeś:
Czarne. Przejdź do **192**
Szare. Przejdź do **306**

262

Rzucasz się do przodu, wyciągając ręce. Czujesz w dłoniach miękki, pokryty ciepłą sierścią kształt. Sprostałeś próbie. Poziom Twojej Zręczności wzrasta o 1 punkt. Wypuszczasz zbędnego już szaraka i zdyszany rozglądasz się wokoło. Znalazłeś się znowu na krzyżówce.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta. PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

263

Grobla, którą idziesz nagle zaczyna się osypywać. Tuż przed Tobą powstaje kilkumetrowa wyrwa.

Cofniesz się. Przejdź do **145**
Zostaniesz na miejscu. Przejdź do **387**

264

Zatrzaskujesz zapinkę Latającego Płaszcza i wzbijasz się w powietrze. Jesteś już przy jednym z okien gigantycznego budynku. Okienko rzeczywiście jest wąskie, za wąskie, żebyś zdołał się przez nie przecisnąć. Poza tym jest całkowicie ciemne i bije z niego straszliwy fetor. To samo dotyczy innych okien tego gmachu. Czy chcesz wylądować z powrotem na placu (przejdź do **383**), czy polecieć na dach owego budynku (przejdź do **116**)?

265

Bezpiecznie docierasz na środek boku kolejnego kwadratu.

Pójdziesz w lewo. Przejdź do **263**
Pójdziesz w prawo. Przejdź do **328**

266

Przejdź do **341**

267

Wykładasz pieniądze na stół, mówiąc:

– Nawet żeglując po wschodnich oceanach, nie natrafiłem na tak wyborną herbatę. Na całym świecie nie ma lepszej niż twoja, dobra kobieto.

Starucha aż promienieje, co sprawia dość niesamowite wrażenie.

– Smakowało ci? Smakowało? Nieczęsto zdarza mi się taki znawca. Prawdę mówiąc, na tyle rzadko, że aż żal ciebie wypuścić.

Z niepokojem odkrywasz w głosie staruchy jakąś złowróżbną nutę. Chcesz wstać, ale siły odmawiają ci posłuszeństwa. Słuchasz dalej staruchy.

– Źle ci u mnie nie będzie, herbaty mam w bród...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

268

Dotykasz dłońmi zimnego muru. Rozpoczynasz wspinaczkę. Nie jest specjalnie trudna. Gdyby nie to upiorne miasto, otaczające Ciebie zewsząd, byłaby nieledwie dziecinną igraszką.

Jesteś już w połowie wysokości wieży, kiedy odkrywasz niepokojącą prawdę. Im bardziej posuwasz się w górę, tym bardziej skruszały jest mur. Osypuje Ci się spod nóg i dłoni. Może jednak zdołasz dotrzeć bez szwanku do okienka...

Spoglądasz w dół i widzisz, że nadlatuje jakiś ciemny błoniasty stwór – wielki ptak lub nietoperz. Nie jesteś w najkorzystniejszej pozycji do walki.

Przejdź do **93**

269

Przeceniłeś swoje siły. W dłoń wbiła Ci się jakaś drzazga. Odruchowo rozprostowałeś palce i z hukiem runąłeś na ziemię, aż wszystko się w Tobie zatrzęsło. Tracisz 2 punkty Odporności, poobijany biedaku. Na szczęście, spowodowany Twoim upadkiem huk utonął w łoskocie kroków dochodzących z oberży. Nikt nie zwrócił na Ciebie uwagi.

Jesteś teraz na tyłach oberży. Na lewo widzisz zagrodę z szopą i psią budą, częściowo zasłoniętą przez budynek oberży, na prawo drugi kraniec budynku, a nieco za nim kępę drzew. By tam dotrzeć, musiałbyś biec długo przez otwartą przestrzeń.

Pobiegniesz do zagrody. Przejdź do **313**
Pobiegniesz do kępy drzew. Przejdź do **393**
Skorzystasz z Latającego Płaszcza, jeżeli go posiadasz. Przejdź do **56**
Przyczaisz się tu, gdzie jesteś, czekając na odpowiedni moment. Przejdź do **191**

270

Dochodzisz do boku kolejnej kwadratowej studni, którą będziesz musiał obejść. Grobla, którą szedłeś, doprowadziła Cię akurat na sam środek owego boku.

Pójdziesz w lewo. Przejdź do **299**
Pójdziesz w prawo. Przejdź do **231**

271

– No co? Nie podoba ci się Las Niezliczonych Ścieżek? To jedyne miejsce na tej wyspie, gdzie można mieć trochę spokoju i nikt nie pcha się do owsianki. Poza wścibskimi wojownikami, oczywiście, ale tych nie ma tu zbyt wielu. Chociaż prawda, że i jeden taki jak ty wystarczy aż nadto. Chcesz więc wyjść z lasu, hę? I słusznie, głupców nam tu nie potrzeba. Po prostu, w odpowiednim momencie skręć na zachód, nieboraczku śliczny.

– Czyli kiedy?

Ale starucha już znikła. Został po niej jedynie niemiły zapaszek. Trudno. Wzruszasz ramionami i opuszczasz pagórek. Wracasz na krzyżówkę.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta. PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

272

Rzucasz Kamieniem ze Snu w ognistą ścianę. Nic się nie dzieje, jedynie gigantycznie płomienie trzaskają drwiąco. Wyrzuciłeś Klucz od Bramy tam, gdzie nikt go nie odnajdzie. Przejście na Tamtą Stronę pozostanie otwarte, aż monstrualne mocy Yothu przybędą tu i zawładną naszym światem. Nikt już nie zdoła temu zapobiec.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

273

Skoczyłeś. Bez trudu przemknąłeś nad przepaścią, nad zdradliwymi płomieniami. Śmiało przekroczyłeś czarną bramę, pewnie dzierżąc w dłoni miecz. Pozostawiłeś za sobą lęk przed potworami.

Szkoda tylko, że nie zdołasz już zrobić użytku ze swojego bojowego ducha. Obraz, który widziałeś przez bramę, okazał się ułudą. A teraz nie ma już nic – nic nie widzisz, nie słyszysz. Znalazłeś się poza czasem i przestrzenią, poza jakimkolwiek ze światów. Wpadłeś w prostacką pułapkę władców miasta i pozostaniesz tu już na zawsze, zawieszony w nieistnieniu.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

274

Bezpiecznie unosisz się w tunelu wypełnionym ogniem. Mimo, iż nie ma tu nic oprócz płomieni, czujesz jedynie rześkie powiewy. Jakiś dobry wiatr unosi Cię w nieznane głębie. Nie wiesz, czy to magia malachitowej obręczy, czy też czary Nunaka, ale uwolniłeś się od lęku. Przynajmniej chwilowo. Chwilowo? A cóż to jest chwila? Nie potrafisz nawet określić, jak długo trwa Twój lot przez ogień.

Przejdź do **316**

275

Stoisz w komnacie z okrągłym oknem. Przed sobą masz troje drzwi: czarne, szare i ciemnozielone. Czy walczyłeś już z Wodzem Stalowych?

Tak. Przejdź do **187**
Nie. Przejdź do **130**

276

Skoczyłeś celnie. Nogi Twe pewnie dotknęły piaszczystej grobli, ciało zakołysało się, łapiąc równowagę. Bezpiecznie docierasz na krawędź kolejnego kwadratu. Masz przed sobą prostą groblę, wiodącą do gigantycznego czarnego jaja.

Przejdź do **198**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

277

Kuśtykasz po wytrąconą broń. Arcykapłan nie przeszkadza Ci, ma świadomość swojej przewagi. Podnosisz broń i narzucając twarzy wyraz tryumfu, nacierasz na Arcykapłana.

Arcykapłan
Zręczność: 11
Odporność: 14

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **320**.

278

Ze zdumieniem otwierasz oczy. Stoisz na ulicy pustego miasta, przed ścianą ognia. Czarne jajo z Yothu było jedynie bramą, przez którą demony mają wkroczyć do Twojego świata. Z rozpaczą w sercu ponownie skaczesz w płomienie. Odpychają Cię. Nie ma już drogi na Tamtą Stronę. Nie sprostałeś swojemu zadaniu. Nie pokonałeś Fa Ab Nuggaratha i nie zatrzasnąłeś Bramy. Nadejdzie Noc.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

279

Odbijasz się od ściany i zakreśliwszy ciałem pokaźny łuk, spadasz na błoniasty grzbiet. Palcami wpijasz się w krawędzie skrzydeł. Stwór odczuł obcy ciężar. Zakolebał się. Musisz go ujarzmić, inaczej Cię strąci.
Rzuć raz kostką.

1-4 – ujarzmiłeś go i skierowałeś ku oknu. Przejdź do **55**.
5-6 – Twoje palce ześlizgują się z błoniastych skrzydeł i spadasz w przepaść. Giniesz.

280

– Oto jedyna pomoc, jaką mógłbym ci ofiarować na tej przeklętej wyspie – szepce rycerz wbijając sztylet w deskę stołu. – Żebyś się już dłużej nie męczył. Tu wszystko jest przesycone rozkładem. Rozkładem i bezwładem. Mechanicznym wykonywaniem wciąż tych samych czynności. Ja się wciąż błąkam, co jakiś czas uwalniając tę samą księżniczkę ze szponów tego samego potwora, zupełnie bez sensu. Igraszka Złego, niezasłużona pokuta. I nie stać mnie nawet na łaskę samobójstwa. Ten świat umiera, ale agonia trwa zbyt długo. Wątpię, byś zdołał to zmienić. Ja od lat szukam w tej gospodzie jedynego, który zna obraz prawdy, starego Nunaka. On tu gdzieś jest, ale nie wiem gdzie i pod jaką postacią. A z tych tutaj nikt tego nie zdradzi.

Twarz rycerza poszarzała nagle. Przebiegł przez nią skurcz niewyobrażalnego bólu.

– Muszę jechać. Znów ją porwał. Do zobaczenia, pewnie spotkamy się przy tym samym stole. – Zaśmiał się gorzko i dodał szeptem: – Strzeż się Stalowych.

Sekunda, i już go nie ma, tylko gdzieś za drzwiami oddala się tętent rumaka.

Stary Nunak? Kręcisz głową zdumiony. Wciąż więcej pytań niż odpowiedzi. Co dalej? Odtąd będziesz ignorował wszelkie odniesienia do rycerza. Zrób to, czego jeszcze nie robiłeś.

Podejdziesz do oberżysty, by kupić placki na zapas. Przejdź do **122**
Podejdziesz do oberżysty, by kupić duże piwo. Przejdź do **325**
Przysiądziesz się do chłopów. Przejdź do **15**

281

Spoglądasz na stół, oczekując, że ujrzysz na nim magiczną broń. Efekt przerósł Twoje oczekiwania i tym samym być może nieco Cię zawiódł, bo zmusza do niełatwego wyboru. Masz przed sobą: miecz ze srebrną rękojeścią i szerokim ostrzem, wysadzaną rubinami, krótką pałkę i dziryt o grocie z oryszalku.

Wybierasz miecz. Przejdź do **201**

Wybierasz pałkę. Przejdź do **4**

Wybierasz dziryt. Przejdź do **67**

Poszukasz drogi ucieczki, nie zabierając żadnej z tych broni. Przejdź do **352**

282

Tniesz zamaszyście mieczem. Czarna postać znika nagle i dotkliwie ranisz się w lewy bok. Tracisz 3 punkty Odporności. Jeżeli to przeżyłeś, idziesz dalej schodami.

Przejdź do **203**

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

283

Odwracasz się i biegiem opuszczasz wąwóz oraz ulicę.

Przejdź do **83** i wybierz inną możliwość.

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

284

Jesteś już przy ścianie. Pojawiają się drzwi ze schodami. Wchodzisz w nie, opuszczając salę obrzędów.

Przejdź do **79**

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

285

– No, na razie ucichło – stwierdził Nunak. – I nie szczyć się tym, że się do ciebie zwracam. Wyglądasz po prostu dość sensownie, a ja nie mam wielkiego wyboru pośród tych zrezygnowanych pajaców. Poza tym dotarłeś aż tutaj, nie popełniając po drodze większych głupstw, i to się liczy, a może nawet okazać się znaczące w obecnej sytuacji.

– Tu w budzie? – chcesz wiedzieć.

– Nie, prostaczku. Tu na Wyspie Zmierzchu. W ostatnich chwilach przed Przebudzeniem.

– Przebudzeniem? – powtarzasz zdumiony.

– Nie zadawaj tyle pytań, nie ma na to czasu. Słuchaj. Wyspa Zmierzchu, dziwna wyspa, której nie znajdziesz na żadnej mapie, jest wierzchołkiem góry, przed milionami stuleci będącej szczytem świata. Szczytem i pałacem władcy – w jej wnętrzu bowiem znajduje się brama do Tamtego Świata, świata bez kresu, którym rządzą najpotężniejsze z wyobrażalnych sił. Niektórzy dają im miano bogów, przypisują ludzkie cechy. Jakże bez sensu. To – w naszym rozumieniu – ślepe, wszechpotężne siły, nastawione jedynie na to, by pożerać wszystko, na co im przyjdzie ochota. W niepamiętnych czasach przyszli na Ziemię ich wysłannicy, czekający teraz na znak Przebudzenia. Przybyli tu i zyskali miano Pradawnych – wielki Cthulhu, Yog Sothoth, Nyarlathotep Potężny Wysłannik i rzesze innych. Są wszędzie, śpią wszędzie, w wodzie, powietrzu i ziemi, czekając, aż się przebudzi Ten Który Śpi Za Bramą, Największy Herold, Fa Ab Nuggarath, i wezwie ich do przebudzenia, a tamtych z Drugiej Strony z niepojętego Yothu do przekroczenia bramy. Wówczas nastąpi noc. Noc, która się zbliża i której zapowiedzią jest ten zmierzch. Ludzie na wyspie wiedzą o tym mniej lub więcej i pogodzili się z rządami obcych mocy, popadając w apatię, euforię lub beznadziejną rutynę. Najgorsi ze wszystkich są Kapłani z Pustego Miasta. Ich to sługami są Stalowi, przemierzający wyspę wzdłuż i wszerz w pogoni za mną. Uwierz, to zadanie na twoje siły, inaczej by cię tu nie było. A jeśli zdarzy się tak, że znajdą mnie Stalowi, to szukaj mnie w Pustym Mieście – w niewoli u Arcykapłana. A teraz zamknij usta i śpiesz się. Uciekaj stąd!

Sprawdź swoje Szczęście.

Jeśli je masz, przejdź do **70**

Jeśli masz pecha, przejdź do **158**

286

Zdecydowanie masz pecha. Twoje stopy nie natrafiły na zbawczy piach. Spadasz bezwładnie w przepaść i nawet nie chce Ci się myśleć, czym się to skończy.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

287

Masz już dość walki. Ale dobrze Ci leży w rękach wybrana broń.

Chcesz uciec. Przejdź do **394**
Chcesz walczyć dalej. Przejdź do **347**

288

Zdumiony, otwierasz szeroko oczy. Ta sama szara chata, to samo posłanie ze zbutwiałych sieci. Naprzeciw siedzi wpatrzona w Ciebie starowina. Milcząc, podaje Ci zawiniątko. Znów w głowie szemrze Ci jej głos.

– *Dziękuję ci za to, że zasiałeś w nas wątpliwość. Wierzymy, że spełnisz przeznaczenie. Udaj się teraz do oberży, gdzie znajdziesz tego, kto ci wskaże dalszą drogę. Jeżeli uznasz, że trzeba ci magicznej broni, idź teraz stąd przed siebie, aż trafisz na arenę Wilkogłowców. Tyle że nie będzie to łatwa próba. Nie raz dobędziesz miecza. My możemy dać ci jedynie placki na drogę i garść talarów. Powodzenia.*

Nie wiesz, czy starowina odeszła, czy zniknęła. Rozwijasz zawiniątko. Wewnątrz znajdujesz **3 suche placki**, z których każdy po zjedzeniu przywróci Ci 6 punktów Odporności. Obok leży **mieszek z 8 talarami**. Wstajesz, wciąż pełen pytań bez odpowiedzi. Cóż, czegoś więcej o swoim przeznaczeniu chyba się jeszcze dowiesz...

Opuszczasz wioskę, nie napotykając nikogo. Dochodzisz do rozstajów. Pójdziesz dalej na wschód (przejdź do **43**) czy na północ (przejdź do **76**)?

289

Masz pecha. Wilkogłowców wściekłość nieledwie uskrzydla. Nie zdołasz im ujść... możesz jednak zastawić pułapkę na prowodyra i w ten sposób nieco opóźnić pościg. Kryjesz się w krzakach, unosząc miecz. Słyszysz tupot i wyskakujesz wprost na Wilkogłowca zawzięcie wywijającego berdyszem. Musisz go szybko powalić.

Wilkogłowiec
Zręczność: 6
Odporność: 4

Jeżeli go nie pokonałeś podczas 3 Rund Ataku, przejdź do **99**. Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **336**.

290

– Przenieś mnie tam jak najprędzej! – wołasz.

– Jeszcze chwila. Jak zamierzasz przeniknąć przez ogień? – zaciekawia się Nunak.

– Ehm... Mmm – odpowiadasz sprytnie.

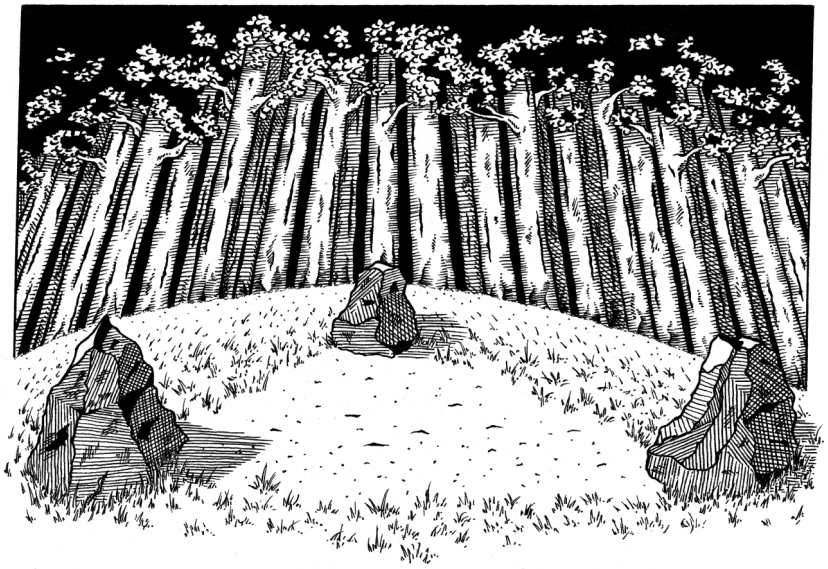
– Osobiście uważam, że lepszy byłby klucz do ognistego przejścia. Zabrałeś Arcykapłanowi malachitową obręcz. To właśnie ten klucz. Miej go wciąż przy sobie, a nie pozwoli płomieniom cię pochłonąć i przeprowadzi przez ognisty labirynt do Yothu. To tyle. Będę czekał u wyjścia. Na twój powrót lub na mój kres.

Palce Nunaka wykonują kilka magicznych gestów. Otacza Cię krąg mgły.

Przejdź do **369**

291

Ścieżka doprowadziła Cię na polanę okoloną starymi łysymi drzewami. Na środku widzisz trójkąt utworzony z nieforemnych głazów. Wewnątrz trójkąta... Brr, to wcale Ci się nie podoba. Wewnątrz trójkąta widzisz mnóstwo popiołu. Pozostałość po uderzeniu gromu, a może skutek działania jakichś ludzi? Jeżeli tak, to jakich? Nie jesteś pewien, czy chcesz się dowiedzieć. Od polany, na cztery strony świata, rozchodzą się ścieżki. Ty przyszedłeś z zachodu.



Pójdziesz na wschód. Przejdź do **102**

Pójdziesz na północ. Przejdź do **172**

Pójdziesz na południe. Przejdź do **109**

Zostaniesz tu i zbadasz, co z tego wyniknie. Przejdź do **254**

292

Zręcznie i lekko wspiąłeś się po czarnych bulwach. Wczołgujesz się na krawędź studni i przecierasz oczy ze zdumienia. Czy na tym świecie zmiany zachodzą tak prędko, czy tak wiele czasu spędziłeś na dnie otworu, walcząc z zaciekłym rojem? Nie poznajesz krajobrazu. Stał się jeszcze bardziej obcy. Nie ma śladu czarnego miasta, zniknęły rzeki. Tylko piramidy jeszcze stoją, ale porastające ich tarasy grzyby przemieszczają się masowo i gwałtownie. Cała czerwona równina pocięta jest głębokimi kwadratami, rozdzielonymi jedynie przez wąskie groble czerwonego piasku.

Przejdź do **124**

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

293

Nim się zorientowali, dopadłeś już do stołu przykrytego purpurowym suknem. Chcesz je zerwać, chwycić tajemniczą Magiczną Broń i z jej pomocą stawić czoło wrogom, dobywającym właśnie oręża. Zanim Ci się to udało, pada na Ciebie cień.

Przejdź do **212**

294

Powłoka larwy złuszcza się coraz bardziej. Prześwituje przez nią potworne, brunatne cielsko. Nie chcesz oglądać Fa Ab Nuggaratha w całej jego odrażającej okazałości. Obawiasz się, że ten widok przyprawiłby Cię o obłęd. Nacierasz z bojowym okrzykiem. Ten, Który Śpi za Bramą jeszcze się w pełni nie obudził. I tylko dzięki temu, że jest przez to osłabiony, być może zdołasz go pokonać. Jeżeli masz Oryszalkowy Dziryt, będzie to jeszcze prostsze. Ale nawet niemrawe ciosy jego odrostów mają szybkość i impet wichru.

Fa Ab Nuggarath
Zręczność: 10
Odporność: 20

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **206**.

295

Lustrujesz wzrokiem oberżę i chłoniesz jej atmosferę. Dwa zwaliste osiłki, strzegące tu porządku, usłużnie cofają się pod ścianę. Widzisz też ladę, a za nią pękatego oberżystę. W tylnej ścianie jest okno, przesłonięte cienkim lnem. Na prawo od oberżysty, tam, gdzie lada skręca ku tylnej ścianie, widzisz drzwi, wiodące chyba do piwnicy. W oberży jest kilka stołów, ale tylko dwa z nich są zajęte. Przy jednym siedzi ponury mąż w pełnej zbroi przykrytej czarno-czerwonym płaszczem. Na blacie położył hełm z czarnym pióropuszem.

Sączy wino ze srebrnego kubka. Przy drugim pięciu chłopów dziarsko sobie podśpiewuje, zerkając na Ciebie z zaciekawieniem i jakby zachętą. Rozglądasz się i odkrywasz schody wiodące na galeryjkę, z której jedyne drzwi prowadzą gdzieś na piętro.

Podchodzisz do lady. Przejdź do **324**
Zbliżasz się do rycerza. Przejdź do **407**
Przysiadasz się do chłopów. Przejdź do **15**

296

– Z głową na karku, hę? – Starucha się uśmiecha. – A co na to powiesz?

Okrągłymi ze zdumienia oczami obserwujesz, jak głowa staruchy znika z jej karku. Rozmawiasz z gestykulującym kadłubem, który postępuje o krok w Twoją stronę. Cofasz się w popłochu i nagle słyszysz za sobą chrapliwy głos:

– Jak ja nie znoszę pochlebców! Jejku, jak nie znoszę!

Odwracasz się jeszcze szybciej niż poprzednio i drętwiejesz. Głowa staruchy pojawia się na zydlu, gapi się na Ciebie przekrwionymi białkami i krzyczy:

– Wszyscy jednako się zachowujecie, po jedno przychodzicie i diabelnie zadzieracie nosa! Zabieraj te ziółka i zmykaj! Żebym cię tu już nie oglądała!

Na stole leży **węzełek z ziołami**, którego – dałbyś głowę – jeszcze przed chwilą tu nie było. Ogłupiały, bierzesz go w garść. Nawet nie przychodzi Ci na myśl zapytać, co to za zioła. Wybiegasz z niesamowitego pagórka, pędząc przed siebie na łeb, na szyję. Żegna Cię krzyk staruchy:

– Żywo, zbytniku, to nogi pogubisz!!!

Wracasz na krzyżówkę.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

297

Wprawdzie nie dosięgnął Cię piekielny żar, ale łuna zaćmiła oczy. Oszołomiony, wypuszczasz broń. W dłoniach Arcykapłana natomiast pojawiają się krzywe noże, którymi włada z łatwością. Musisz walczyć gołymi rękoma, wykorzystując wiedzę o walce wręcz, jaką nabyłeś podczas niegdysiejszej gościny w Złotych Ziemiach.

Wyskoczysz w powietrze i odbijając jedną nogą jego ostrza, drugą spróbujesz kopnąć go w twarz. Przejdź do **255**
Saltem w tył rzucisz się po wytrąconą broń. Przejdź do **215**
Kuląc się przy posadzce, spróbujesz wyprowadzić obiema dłońmi pchnięcie poniżej złowrogich noży. Przejdź do **257**

298

Czy masz kluczyk od kłódki łańcucha wiążącego rumaka z poręczą?

Tak. Przejdź do **405**
Nie. Przejdź do **82**

299

Grobla, którą idziesz, nagle zaczyna się osypywać. Tuż przed Tobą powstaje kilkumetrowa wyrwa.

Cofniesz się. Przejdź do **385**
Nie ruszysz się z miejsca. Przejdź do **145**

300

Natarłeś dziko, nieco wytrącając Nadwilkogłowca z równowagi. Rezonu jednak nie stracił i też poderwał się do walki.

Nadwilkogłowiec
Zręczność: 8
Odporność: 9

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **84**.

301

Trochę Cię wymęczyła ta knajpiana batalia. No, ale postawiłeś na swoim. I doczekałeś się niespodziewanej nagrody. Coś z brzękiem ląduje na podłodze, u Twoich stóp.

– Napij się, siłaczu. Tęgo się musiałeś zgrzać.

Nie wiesz, kto to rzucił, ale w sakiewce, którą podniosłeś, znajdujesz **4 talary**. Z nieco lżejszym sercem rozglądasz się po izbie.

Przejdź do **295**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

302

– Kogo zwiesz durniem, łazęgo? – obrusza się Arcykapłan.

– Tchórza – odpowiadasz zwięźle.

To był bardzo celny cios, prosto w próżność Arcykapłana. Ten, rozsierdzony, wznosi swoje noże.

– I ty unieś broń, łachmyto. Choć i tak nie sprostasz mi w równej walce.

Masz wątpliwości, czy rzeczywiście będzie równa, ale nie bawisz się w spory. Walczycie.

Arcykapłan
Zręczność: 11
Odporność: 14

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **320**.

303

Jakiś zgrzyt każe Ci się odwrócić. Oczom własnym nie wierzysz, choć wiele już widziałeś na tej wyspie. Obelisku już nie ma. Na środku placu wznosi się potężna czarna brama, rzeźbiona w smoki i hipogryfy. A za bramą nie widzisz dalszego ciągu placu, nie dostrzegasz tytanicznych gmachów i zagadkowych ulic. Tam rozciąga się skalista, żółta równina, skąpana w świetle czerwonego nieba. Inny świat... Brama do innego świata.

Chcesz tam wejść. Przejdź do **244**
Wzruszasz ramionami i odchodzisz. Przejdź do **216**

304

Pędzisz ku jednemu z krańców czerwonego korytarza. Z tyłu dobiega do Ciebie szelest. Przeciwników jest dwóch. Ciągną za sobą długie, gęsto kryte czarnym futrem odwłoki i rozdziawiają paszcze obrzeżone rogowymi naroślami. Ich jadowicie zielone macki pełzną ku Tobie, łapczywie wyciągając parzące krwistoczerwone przyssawki. To Doele, strażnicy spokoju Yothu. Pamiętaj o Oryszalkowym Dzirycie i sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **57**
Jeśli nasz pecha, przejdź do **332**

305

Potężne pięści stalowych gigantów przebijają się przez deski podłogi, zamieniając je w drzazgi. Metaliczne palce ściągają w dół resztki belek. Pod Twoimi stopami zieje przepaść pełna tych bezwzględnych wielkoludów. Już odcięły Ci dostęp do okna, już się do Ciebie zbliżają... Masz Latający Płaszcz?

Tak. Przejdź do **95**
Nie. Przejdź do **375**

306

Uchylasz lekko drzwi. W niewielkiej jasnej sali bez okien widzisz okryte białym płaszczem plecy człowieka, który nachyla się nad jakimś zwierzęciem – prawdopodobnie psem – unosząc dłoń do uderzenia.

Wejdziesz cicho do tej sali. Przejdź do **360**
Wycofasz się i wybierzesz inne drzwi, za którymi jeszcze nie byłeś:
Czarne. Przejdź do **192**
Ciemnozielone. Przejdź do **151**

307

Otwierasz szeroko oczy. Stoisz na ulicy Pustego Miasta, przed ścianą ognia. Odwiedziłeś Yoth, zgładziłeś Fa Ab Nuggartha i wróciłeś, ale zadanie jeszcze niezakończone. Musisz zniszczyć Bramę. Masz Kamień ze Snu?

Tak. Przejdź do **71**
Nie. Przejdź do **246**

308

Cicho wkradasz się w mrok szczeliny, broniąc się przed wszechobecnym mdłym odorem. Ledwie Twój wzrok przyzwyczaił się do ciemności i ledwie się zorientowałeś, że idziesz korytarzem, zza załomu którego bije jakaś fosforyzującą poświata, zaatakowały Cię dwa dziwaczne stworzenia, ośmionogie twory, pokryte czarną szczeciną i zbrojne w potężne żuwaczki. Nigdy w życiu takich nie widziałeś – przynajmniej nie w tej skali. Owady zazwyczaj są maleńkie. Walczycie.

Owady atakują Cię na zmianę. Jeżeli podczas walki zdecydujesz się na ucieczkę, możesz – kosztem utraty 2 punktów Odporności – wycofać się na krzyżówkę (przejdź do **172**) i wybrać inną drogę. Ta (wschodnia) będzie już dla Ciebie zamknięta. Udasz się na północ lub zachód.

I Owad

Zręczność: 7

Odporność: 9

II Owad

Zręczność: 9

Odporność: 4

Jeżeli je pokonałeś, przejdź do **149**.

309

Jesteś zatruty niemożnością. Mogło być gorzej. Uchronił Cię Twój duch wojownika. Tracisz 1 punkt Zręczności – nie jesteś pewien swoich sił. Na miękkich nogach podążasz na wschód.

Przejdź do **43**

310

Przejdź do **210**

311

Udało Ci się zgubić pogoń, szczęściarzu. Bez przeszkód docierasz na rozstaje.

Przejdź do **221**

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

312

Idziesz przez rozkołysany most. Dość łatwo utrzymujesz równowagę, ale i tak niepokoi Cię kilka rzeczy. Most rzeczywiście jest długi. Oglądając się za siebie, widzisz, że kolos z mieczem jest na tyle odległy, że wydaje się rozmiarów człowieka. Czarna wieża jest równie daleko. Znajdujesz się na środku mostu. Głęboko w dole widzisz ostre skały i potrzaskane zbroje. Wtem jedna z desek pęka Ci pod stopą. Spadasz w dół. Rzuć dwa razy kostką i porównaj sumę wyrzuconych oczek z poziomem swojej Zręczności.

Jeżeli wynik rzutu jest niższy lub jemu równy, przejdź do **154**.

Jeżeli jest wyższy, przejdź do **96**.

313

Rzucasz się do zagrody.

Wskakujesz do szopy. Przejdź do **227**
Nie zważając na starego psa, chowasz się w budzie. Przejdź do **164**

314

Wielkim susem rzucasz się na Arcykapłana z bronią gotową do ciosu. Czarny kaptur odchyla się w tył. Widzisz jedynie palące czerwone źrenice. Ból ciska Cię na ścianę. Straciłeś 4 punkty Odporności. Jeżeli jeszcze żyjesz, możesz...

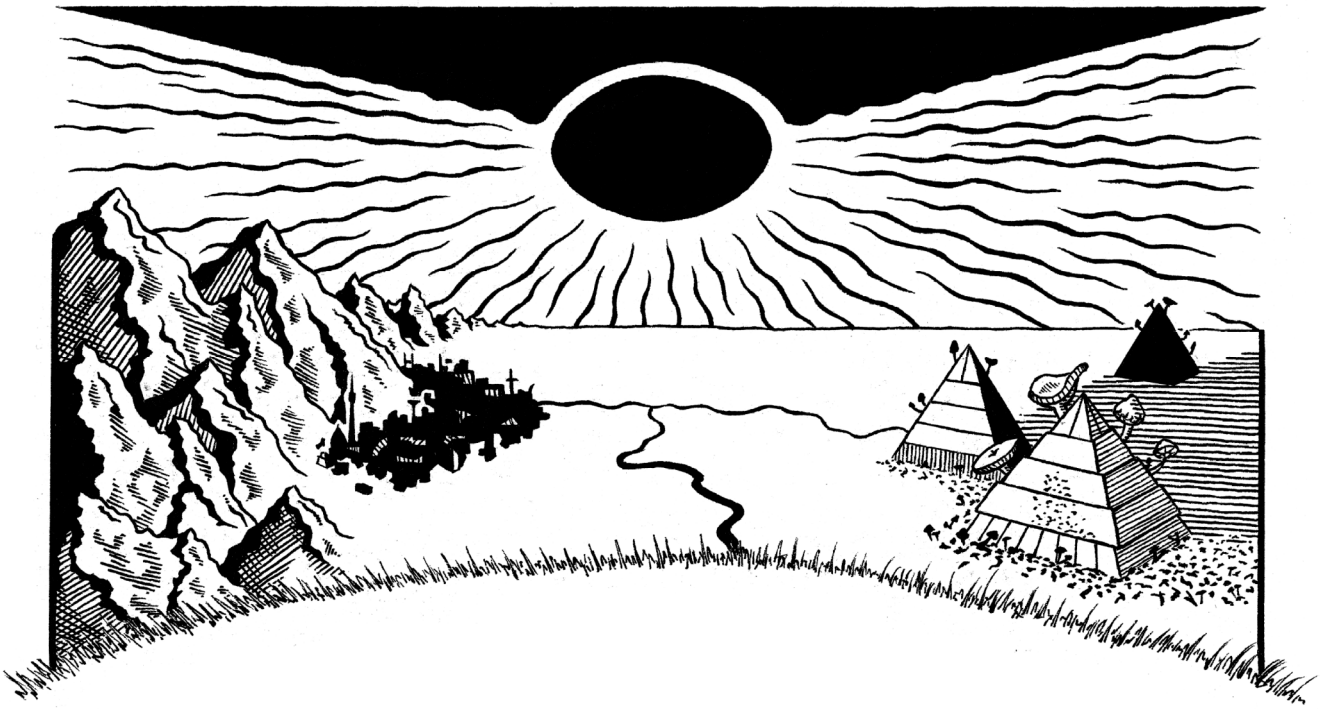
... osłaniając ramieniem twarz, potoczyć się po posadzce do nowego ataku. Przejdź do **233**
... udać, że się poddajesz, tym samym zyskując na czasie. Przejdź do **115**

315

A zatem wiesz, gdzie jesteś i co Cię tutaj czeka. W niewielkim stopniu możesz też wyobrazić sobie, co Ci tutaj grozi. A skoro tak, masz przed sobą wielkie zadanie i bardzo mało czasu. Pospiesz się.

Przejdź do **144**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

316



Stoisz na płaskim, czerwonym wzgórzu o łagodnych zboczach. Pod jaskrawożółtym niebem z elipsoidalnym czarnym słońcem, wyglądającym jak dziura w tej koszmarnej płachcie nieboskłonu, rozciąga się niesamowity krajobraz. W oddali widzisz rozległe, ciemnoniebieskie miasto, przypominające miejsce, które niedawno opuściłeś. Tyle, że przy tym kolosie Puste Miasto zdaje się być jedynie niewielką osadą. Dostrzegasz kręte, czarne rzeki, przecinające nagie czerwone równiny. Nieopodal, jeśli wierzyć Twojej ocenie odległości, wznoszą się trzy gigantyczne piramidy o niezliczonych tarasach, porośniętych olbrzymimi grzybami. Te grzyby... ruszają się. Budzą w Tobie odrazę. Cały ten świat, Yoth, budzi odrazę, jest ohydnym bluźnierstwem przeciw porządkowi rzeczy. Straszne to, że musiałeś trafić w takie miejsce. I jak znaleźć to Fa Ab Nuggaratha? Nie wiesz, ale nie możesz tak stać na wzgórzu. Jeszcze chwila, i ten koszmarny pejzaż Cię obezwładni.

Przejdź do **51**

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

317

Pełzniesz dalej, jeszcze węższym tunelem. Ten wyraźnie zmierza w górę. Nagle odkrywasz, że dalszą drogę zagradza Ci rozżarzona do czerwoności krata.

Chcesz ją unieść i uchylić. Przejdź do **207**
Chcesz zawrócić. Przejdź do **358**

318

Rzucasz w gigantyczną larwę Kamieniem ze Snu. Nic się nie dzieje. Szybko podnosisz **Kamień ze Snu**, szkoda byłoby go stracić!

Przejdź do **294**

319

Podważasz mieczem wieczko pudełka. Odchylasz głowę, kiedy z wnętrza ulatnia się ciepły obłoczek zielonkawej mgiełki. Pudełko natychmiast stygnie i znów jest białe, choć nieco spękane. W jego wnętrzu leży **biały klucz**. Ostrożnie go dotykasz. Nic się nie dzieje. Na wszelki wypadek chowasz klucz do kieszeni kaftana, wyrzucasz niepotrzebne już pudełko i idziesz dalej.

Przejdź do **188**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

320

Powalony Arcykapłan Pustego Miasta spoczywa u Twoich stóp. Ciężki bój masz za sobą, wojowniku. Ze zdumieniem przypatrujesz się kolejnej przemianie tego, z którym

walczyłeś – tym razem ostatniej. Arcykapłan-mag począł się obracać w biały głaz, powoli, stopniowo, począwszy od głowy i upiornego kaptura. Zza Twoich pleców dobiega rozkaz:

– Nuże! Zabierz mu obręcz!

Odruch wyprzedza myśli. Pospiesznie zdejmujesz z szyi Arcykapłana **malachitową obręcz** i zabierasz ją. W ostatniej chwili! Teraz szyja i tors przeistaczają się w biały kamień. Odwracasz się ku temu, kto wydał Ci ów rozkaz. To ten starzec w białym płaszczu, stopniowo, w miarę jak Arcykapłan stygnie, powracający do życia.

– Ktoś ty, człowieku? – pytasz zaintrygowany.

Odpowiedź brzmi:

– Nunak.

Rozmawiałeś już kiedyś z Nunakiem. Przejdź do **31**
Nie spotkałeś dotąd Nunaka. Przejdź do **41**

321

U podnóża kolejnych schodów stoi Stalowy. Największy z tych, których dotąd spotkałeś. To sam Wódz Stalowych, Pierwszy Strażnik Wieży. Musisz z nim walczyć.

Wódz Stalowych.
Zręczność: 11
Odporność: 9

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **241**.

322

Przejdź do **210**

323

Zbliżasz się do szarych, podupadających chałup. Nad kolczastymi krzakami sterczą maszty łodzi, wyschnięte na wiór. Chyba od wieków nie zaznały żeglowania. Omiatasz spojrzeniem chałupy. Strach patrzeć, to już nie domy, a cienie domów, wyschnięte mumie. Czyżbyś trafił na wioskę duchów? Nigdzie śladu życia, do Twoich uszu dociera jedynie szelest przywodzący na myśl suchy papirus. Godząc się w duchu ze wszystkim, co może Ciebie spotkać, przyspieszasz kroku. Chcesz jak najprędzej zmierzyć się z tym, co Cię czeka.

Wychodzisz na główny plac wioski. Pusto. Zadrgała tylko bura płachta w otworze wejściowym jednej z widmowych chat. Twoja dłoń kieruje się ku rękojeści miecza. Dostrzegasz pierwszą istotę tutaj. Czy żywą? To pytanie bez odpowiedzi. Starowina w zgrzebnej, szarej sukni kiwa dłonią, zapraszając Cię do chałupy. Jednocześnie czujesz, że otacza Cię bezbarwny, obojętny tłum. Nie umiesz wyczuć, o co tu chodzi.

Udasz się za starowiną do chaty. Przejdź do **143**
Dobędziesz miecza i spróbujesz się przerąbać przez tłum. Przejdź do **29**

324

Oberżysta patrzy na Ciebie wyczekująco. Przez ułamek sekundy wydaje Ci się, że w jego oczach widzisz iskierkę lęku. To wrażenie szybko mija. Oberżysta uśmiecha się szeroko i mówi:

– Witam, wielmożny panie. Czym chata bogata, to daje. Mamy przednie placki, dobre wino i tanie mocne piwo. Co podać?

Wybierasz coś, czego jeszcze nie próbowałeś.

Kupujesz kilka placków na zapas. Przejdź do **122**
Zamawiasz wino dla rycerza. Przejdź do **371**
Kupujesz duże piwo. Przejdź do **325**
Mówisz: „Przede wszystkim odpowiedź na pytanie, jak opuścić tę wyspę?”. Przejdź do **16**

325

Zamawiasz duże piwo. Kosztuje wprawdzie talara, ale oberżysta, zachwycony Twoim świetnym wyborem, oświadcza, że zaszczytem dla niego będzie uraczyć Ciebie na koszt oberży. Jest rzeczywiście krzepkie... A może to Ty jesteś tak wygłodniały i wyczerpany? Mąci Ci się w głowie. Izba zaczyna wirować.

Przejdź do **351**

326

Błyskawicznie przemieszczające się w powietrzu noże wydają się czymś w rodzaju migotliwej nawałnicy. Jesteś jednak zbyt szybki. Rozeźlony Arcykapłan odrzuca w tył kaptur. Widzisz rozpalone źrenice. W miarę możności się na to przygotowałeś. Nie ucierpiała Twoja odporność. Obezwładniony ich hipnotycznym wpływem tracisz jednak na tę walkę 1 punkt Zręczności. Arcykapłan naciera.

Arcykapłan
Zręczność: 11
Odporność: 14

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **320**.

327

Wyrwałeś się z budy. Stoisz jeszcze na czworakach i ze zdumieniem wpatrujesz się w otaczające Cię metaliczne słupy. Słupy? Nie, nogi stalowych olbrzymów. Stalowi są wszędzie. Nawet nie zdążyłeś się podnieść. Cóż za ironia, zginąć na czworakach przed psią budą...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

328

Ostrożnie posuwasz się wzdłuż grobli. Nagle Twoją uwagę zwraca lejkowaty otwór w dnie mijanej właśnie kwadratowej przepaści. Z jakiejś przyczyny otwór ten Cię intryguje.

Chcesz się zsunąć po ścianie do lejkowatego otworu. Przejdź do **248**
Idziesz dalej, w kierunku jaja. Przejdź do **141**

329

Tak należało uczynić! Noga Cię zabolała, ale zielona bania, szybując wielkim łukiem, spadła na sam środek kamiennego trójkąta. Na efekt nie trzeba było długo czekać. Pogasły bagienne ognie. Czerwone postacie rozproszyły się w panicznej ucieczce. I najważniejsze – roztrącony upadkiem maski popiół rozwiał się na wszystkie strony. Coś, co się tam wykluwało, zostało unicestwione na zawsze. Jesteś sam na pustej polanie. Czy straciłeś miecz?

Tak. Przejdź do **386**
Nie. Przejdź do **178**

330

– Optymista – śmieje się sucho Arcykapłan.

Jakieś niewidzialne ręce chwytają Cię i z niepojętą siłą wywlekają z sali. Niewdzięczny czeka Cię los. Nawet nie sposób opisać, przez co przechodzą niewolnicy Pustego Miasta.

Przy życiu trzyma Ciebie jedynie obietnica dana Arcykapłanowi. Może kiedyś uda Ci się ją spełnić. O ile Noc nie nastanie wcześniej...

TO JUŻ KONIEC DROGI.

331

Przejdź do **341**

332

Niestety nie udało Ci się pokonać pierwszego Doela, zanim dopełzł drugi. Walczysz z oboma naraz.

I Doel

Zręczność: 8

Odporność:10

II Doel

Zręczność: 9

Odporność: 9

Jeżeli je pokonałeś, przejdź do **134**.

333

Nacierasz na żółtą postać. Jej szata pęka – buchają płomienie. Stoisz naprzeciw kogoś, kto jest ogniem wcielonym. Na snopie płomieni wciąż unosi się zielona bania. Słyszysz głos:

– Azatha latha!

Walka nie będzie łatwa... Przy każdej Rudzie Ataku rzuć kostką. Jeżeli wyrzucisz 6, płomienie pochłoną Twój miecz. Stracisz 2 punkty Zręczności. Jeżeli walczysz Oryszalkowym Dzirytem, nie stracisz go.

Żółty Kapłan

Zręczność: 8

Odporność: 14

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **54**.

334

Rzuć trzy razy kostką i porównaj wynik ze swoim poziomem Zręczności.

Jeżeli będzie niższy niż Twój poziom Zręczności lub jemu równy, przejdź do **173**.
Jeżeli będzie wyższy, przejdź do **253**.

335

Pospiesznie narzucasz płaszcz na ramiona, w biegu zatrzaskując zapinkę w kształcie skrzydła... Jakże lekki się czujesz! Niczym we śnie wymijasz rozczapierzone łapy Stalowego i wzbijasz się wysoko ponad jego głowę. Widzisz, że malejący w szybkim tempie prześladowcy spostrzegli, iż im umknąłeś i odjeżdżają, unosząc ze sobą biednego Nunaka.

Odkrywasz, jak łatwo kierować się w pożądanym kierunku. Latanie niewiele się różni od pływania. Lecisz w stronę gęstego boru, porastającego dalszą część wyspy, ale po namyśle zawracasz w stronę oberży. Prześladowcy już odjechali, a zbyt długie przebywanie w powietrzu może przysporzyć nieprzewidzianych trudności tak niewprawnemu ptakowi jak Ty. Opadasz na ziemię, w krzakach za zagrodą. Rozpinasz płaszcz, obiecując sobie nie używać go bez potrzeby. Cóż, pozostało ruszyć dalej i wykonać zadanie, jakie powierzył Ci mędrzec w ciele psa.

Przejdź do **354**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

336

Odbiegasz wielkimi skokami od miejsca, na którym pozostał powalony wróg. Słyszysz za sobą wściekły, ale coraz odleglejszy jazgot. Uszedłeś prześladowcom. Bez problemów docierasz na upragnioną krzyżówkę.

Przejdź do **221**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

337

Strumień ognia ze smoczej paszczy obraca Twój Latający Płaszcz w popiół. Syn Nocy znika. Pułapka się zatrzasnęła. Stoisz samotnie na dachu gigantycznego, obcego gmachu w gigantycznym obcym mieście i tęsknie wpatrujesz się w maleńki kolisty plac daleko w dole. Ale... może jest jeszcze szansa. Czy dostałeś od kogoś „pamiąteczkę”?

Tak. Przejdź do **63**
Nie. Przejdź do **359**

338

Niedobrze. Zaciekle atakujesz mieczem czarną błonę. Bez rezultatu. Ostrze odskakuje raz za razem, nie czyniąc żadnej szkody. Wibracje narastają. Piasek ustępuje Ci spod stóp... Już po Tobie.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

339

Idziesz krętą ulicą, która przechodzi nagle w wąwóz o wysokich ścianach, pokrytych hieroglifami. Za którymś załomem tego wąwozu poraża Cię żar. Stajesz jak wryty. Masz przed sobą niebotyczną ścianę ognia.

Chcesz w nią wejść. Przejdź do **234**
Chcesz zawrócić. Przejdź do **283**

340

Zewłok powalonego Strażnika Snu obrócił się w fosforyzujący pył, nim zdążyłeś mu się dobrze przyjrzeć. Tuman tego pyłu, zagarniając coraz większą przestrzeń, sunie w Twoją stronę. Ten obraz jednak znika, nim zdoła do Ciebie dotrzeć. Na ułamek sekundy ciemnieje Ci w oczach...

Unosisz się w bezgranicznej przestrzeni, wysoko nad szczytem niebotycznej góry. Góry tak ogromnej, że trudno to pojąć, i z dwóch powodów dziwnej. Wydaje Ci się, że pulsuje ona w sposób podobny do tego, którego doznałeś w tajemniczej grocie, tylko o wiele mocniej. A jej wierzchołek coś Ci przypomina. Tylko co? Jesteś bezradny wobec tych zagadek i niepokoju emanującego z wnętrza góry. Czy chcesz się obudzić?

Tak. Przejdź do **288**
Nie. Przejdź do **19**

341

Ścieżka doprowadza Cię na polanę... Zaraz, już tu byłeś! Widzisz wypełniony popiołem kamienny trójkąt i łyse stare drzewa. Zabłądziłeś, czy dopomogła tu jakaś magia? Robi się coraz później, ale można jeszcze spróbować innych dróg.

Pójdziesz na wschód. Przejdź do **102**

Pójdziesz na północ. Przejdź do **172**

Pójdziesz na południe. Przejdź do **109**

Zostaniesz tu i zbadasz, co z tego wyniknie. Przejdź do **254**

342

Bierzesz w dłonie **Naszyjnik ze Smoczych Pereł**. Z najdziwniejszych pereł na świece, które znaleźć można tylko w głębinach przy Archipelagu Wysp Smoczych. Niebezpieczne to miejsce, ale nierzadko wyruszają tam śmiałkowie żądni wdarcia się w domeny Morskich Smoków. Perły te, przesycone siłą witalną pradawnych i przemądrych gadów, mają moc podtrzymywania życia. Naszyjnik będzie w stanie dwukrotnie uchronić Cię przed oczywistą śmiercią w walce. Jeżeli postanowisz użyć go, gdy stan Twej Odporności równy będzie zeru, zyskasz natychmiast 8 punktów Odporności.

Wróć do paragrafu **204**.

343

– To na tej wyspie psy gadają? – pytasz cicho.

– Wiele jest ponurych dziwów na Wyspie Zmierzchu – odpowiada zgryźliwie pies.

– To... Wyspa Zmierzchu? – pytasz. – Dziwna nazwa. Myślałby kto, że powinien tu panować wieczny zmierzch.

– I panuje. Prawdziwy zmierzch. Zmierzch Świata.

– Co mówisz, psie?

– Daj spokój z tym psem. Mam na imię Nunak i jestem takim samym człowiekiem jak ty. Choć nie... Nie takim. Mądrzejszym. I właśnie moja mądrość pozwoliła mi się skryć w psiej skórze przed sługami pradawnych. Ale teraz cicho!

Sprzed oberży znów dobiegł jakiś szczęk. Ucichł.

Przejdź do **285**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

344

Cofnąłeś się, byle dalej od tej niepokojącej wyrwy. Nagle grobla pod Twoimi stopami zapada się. Lecisz w dół. Toniesz w powodzi czerwonego piachu.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

345

Ostrożnie przesadzasz ogrodzenie, pies jednak nie zwraca na Ciebie uwagi. Zaglądasz do szopy. Jakaś graciarnia, nic tam ciekawego. Wracasz.

Zbadasz zawartość wozu. Przejdź do **396**
Wejdziesz do oberży. Przejdź do **402**

346

Zdumiony, otwierasz szeroko oczy. Ta sama chata, to samo posłanie z butwiejących sieci. Jesteś sam w chacie. Silny ból pleców uniemożliwia Ci skupienie myśli. Nie wyszedłeś z tego snu bez szwanku. Tracisz 2 punkty Odporności. Przy posłaniu widzisz zawiniątko. Dar dla Ciebie? Znajdujesz w nim **3 suche placki**, z których każdy po zjedzeniu przywróci Ci 6 punktów Odporności. Obok leży **mieszek z 8 talarami**. Wstajesz i zabierasz te dary, nie widząc nikogo, komu mógłbyś podziękować. Opuszczasz dziwną wioskę, nie napotykając żadnego z jej mieszkańców. Dochodzisz do rozstajów.

Udasz się na wschód. Przejdź do **43**
Udasz się na północ. Przejdź do **76**

347

Czekasz na kolejnego rywala, zastanawiając się, ile jeszcze rund do końca tego turnieju i czy starczy Ci sił. Rzut oka na trybuny pozwala stwierdzić, że Wilkogłowcy bawią się doskonale. Szkoda tylko, że Twoim kosztem. Nie możesz dłużej roztrząsać tej sytuacji, bo na arenę wkracza kolejny antagonista. Oczom własnym nie wierzysz...

Wielka głowa, osadzona na tytanicznym torsie, o przeraźliwie rozdziawionych ustach, zdolnych chyba połknąć Cię w całości, cztery długie ręce wywijające mieczami – a wszystko to zakończone sześcionogim łuskowatym i grzebieniastym korpusem. Potężny kolczasty ogon tłucze o piach areny. To ci przeciwnik!

Człekogad
Zręczność: 8
Odporność: 9

W walce korzystasz z wylosowanej ostatnio broni. **Uwaga!** Na Człekogada nie działa rozbrojenie łańcuchem.
Jeżeli pokonałeś przeciwnika, wracasz do swojego dobrego miecza. Przejdź do **156**.

348

Palce o ułamek cala minęły krawędź tunelu. Tak przepadła ostatnia szansa. Nie wiesz już, jak długo lecisz w głąb tej studni, łączącej upiorne miasto z najgłębszą czeluścią Ziemi, siedliskiem złej energii, tym miejscem, które jedni nazywają piekłem, a inni chaosem. I nie sam upadek Ciebie trwoży, a to, co będzie potem.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

349

Zewsząd ogarniają Cię płomienie.

Przejdź do 278

350

Pijesz chłodny niebieski płyn. Nie czujesz jego smaku...

Nie masz pojęcia, w jaki sposób znalazłeś się znowu na krzyżówce.

Przejdź do 172 i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta. PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

351

Chłodny, lecz miły dotyk przywraca Ci przytomność. Niepewnym wzrokiem ogarniasz otoczenie. Znajdujesz się w przytulnej izbie, leżysz na szerokim łożu, a nad Tobą nachyla się kruczowłosa dziewczyna o ustach czerwonych niczym maliny i cerze jak mleko.

– Już wam lepiej, panie? – pyta.

– Przy kimś takim – niebiańsko – mamroczesz.

– Jasny pan dworuje sobie z córki oberżysty – słyszysz w odpowiedzi. – Tata tu pana przytaszczył, kiedy ścięło pana z nóg. Nienawykły pan do naszego piwa.

Chcesz coś jeszcze rzec, ale znów tracisz przytomność.

Przejdź do 2

352

Nie ufasz żadnemu z tych okazów broni. Masz zresztą dosyć tej areny, a na karku czujesz gorące oddechy Wilkogłowców. Odwracasz się z dzikim wrzaskiem i wyrąbując sobie mieczem drogę, przedostajesz się na gościniec, który Cię tu przywiódł. Słyszysz za sobą wycie pogoni.

Przejdź do **171**

353

Ale tej zagadki nie rozwiążesz już nigdy. Tuż za progiem otwiera się otchłań. Nie mogąc powstrzymać pędu, spadasz w nią. Tsathoggua, amorficzne, żabopodobne półbóstwo z ciemnego świata N'kai, zwabione Twoją agresywnością, przybyło po należną mu ofiarę. Przegrałeś.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

354

Wchodzisz do lasu, który zaskakuje Cię ciszą. Nie jest to cisza kompletna, przenikają ją nerwowe poszumy wietrzyków, spłoszone szelesty listowia i jakieś skrzypnięcia. Nie słyszysz jednak ani jednego ptaka. Otaczają Cię potężne pnie drzew, pokryte szarą korą. Unosisz głowę. Przez rozłożyste korony drzew prześwituje bezbarwne niebo. Przenika Cię mimowolny dreszcz i nie wiesz, czy to pozostałość po niedawnych przygodach, czy tak na Ciebie działa las – a raczej bór. Znikasz między drzewami, idąc czymś, co od biedy można uznać za ścieżkę. Dziwne – czujesz, że las się za Tobą zatrzasnął. Już nie masz drogi odwrotu.

Przejdź do **9**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

355

Fikimiki, choć nazwa na to nie wskazuje, to gra o najwyższym stopniu ryzyka. W całym cywilizowanym świecie uznawana za nielegalną i niemal całkowicie wytępiona. Pewnie dlatego nigdy o niej nie słyszałeś. No, ale wygrana też jest niezwykła. W posiadaniu chłopów znajdują się trzy Magiczne Przedmioty: Latający Płaszcz, Eliksir Mocy i Naszyjnik ze Smoczych Pereł. Każda Twoja wygrana to zdobycie jednego z tych przedmiotów. Sam stawiasz tylko talara za trzy rundy. Widać, że chłopom braknie emocji. Lekko niepokoi Cię podszept oberżysty, że jeden z tych przedmiotów to podróbka. Oberżysta, zgromiony spojrzeniami, niestety nie zdążył szepnąć Ci, o który chodzi, ale takiej grze to tylko dodaje pikanterii. Jesteś przecież prawdziwym wojownikiem. Nie ulękniesz się byle czego.

Jeden z chłopów stawia na stole trzy tykwy. W każdej z nich siedzi mały żmijec pospolity, gad, na tyle tylko jadowity, że dopiero trzy jego ukąszenia są śmiertelne, a mniejsza porcja jadu z jakichś przyczyn na organizm ukąszonego nie działa. Ty musisz włożyć rękę do każdej z tykw, po kolei. Jeżeli przeżyjesz tę akcję – czyli zrobisz to dostatecznie szybko – wygrywasz wybrany magiczny przedmiot.

Rzucasz 3 razy kostką – jeżeli wypadną 3 liczby jednego rodzaju, same parzyste lub same nieparzyste, jad Ciebie zmógł. Żegnaj, wojowniku.

Jeżeli w tym sekwensie wyjdą i parzyste i nieparzyste, przedmiot należy do Ciebie.

Zagrać możesz nawet trzykrotnie, bo tyle jest przedmiotów. Przynajmniej jedną rundę rozegrać musisz, a potem możesz...

... grać w Trafionego. Przejdź do **372**
... grać w Zręcznościówkę. Przejdź do **382**
... zrezygnować z gry i pójść do oberżysty, by kupić coś, czego jeszcze nie kupowałeś. Przejdź do **202**

Jeżeli wygrałeś Magiczny Przedmiot, przejdź do **204**, zapisując sobie numer paragrafu, w którym znajdujesz się obecnie (*355*), by po zbadaniu przedmiotu móc do niego wrócić.

356

Stoisz pewnie – płomienie nie są w stanie Ciebie dotknąć. Bez lęku i skazy przechodzisz na Drugą Stronę.

Przejdź do **274**

357

Czekasz na przeciwnika. Łoskot jednak już się nie przybliża, a nawet zaczyna się oddalać. Stalowi skręcili w inną ulicę. Możesz iść dalej. Miej się jednak na baczności.

Przejdź do **83**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

358

Wycofujesz się do rozwidlenia.

Ruszysz prosto. Przejdź do **72**
Ruszysz w prawo. Przejdź do **21**

359

Cóż, w tej sytuacji naprawdę nie ma dla Ciebie szansy. To, czy do końca swoich dni pozostaniesz na tym płaskim dachu, czy rzucisz się bezwładnie na płyty placu, właściwie nie ma już żadnego znaczenia.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

360

Zakradasz się cicho za plecy mężczyzny w bieli. Ten jeszcze się nie poruszył. Najprawdopodobniej usiłuje poskromić to zwierzę wzrokiem. Już widzisz wyraźnie jego ofiarę. To stary, potulny pies, skądinąd chyba Tobie znajomy. Ma malachitową obrożę.

Zaatakujesz człowieka w bieli. Przejdź do **28**
Rzucisz się na psa. Przejdź do **235**

361

– Ojciec pojechał z towarem na zamek – ciągnie dziewczyna. – Tylko pod jego nieobecność możemy zejść do piwnicy. On by nas nie wpuścił.

– Chodźmy – powiadasz. – Zrobię, co się da. A co to właściwie znaczy: część Złego?

– Bo Złe jest tu wszystkim. Tą wyspą, znaczy. Zresztą, potem to będzie łatwiej wyjaśnić.

Schodzicie do piwnicy. Dziewczyna przekręca ze zgrzytem klucz w zamku. Drzwiczki otwierają się, skrzypiąc. Dziwne, nawet nie trzeba krzesać ognia. Niewielki loszek, po części zastawiony beczkami i jakimiś tobołami, rozjaśniają kłęby szarej mgły.

– To w tamtym kącie. – Dziewczyna pokazuje coś, czego jeszcze nie widzisz.

Masz Oryszalkowy Dziryt?

Tak. Przejdź do **239**
Nie. Przejdź do **90**

362

Chyba wiesz już wszystko. Stoisz na arenie wysypanej białym piaskiem. Wokół siebie masz dziesiątki ujadających Wilkogłowców, ciasno obsiadających trybuny. Za nimi jaskrawe namioty, zdobione frędzlami i proporcami. Zgiełk milknie. Podnosi się Wilkogłowiec z siwą sierścią na pysku, odziany w czerń i złoto. Palce jego rękawic gęsto pokryte są pierścieniami.

Unosi ręce w górę.

– Bracia w Ostatniej Euforii! Mamy oto przed sobą nieustraszonego wojownika z daleka. Teraz dostarczy nam rozrywki, biorąc udział w Turnieju Magicznej Broni. Niechaj się zacznie zabawa!

Upierścienione palce wskazują stół, przykryty purpurowym suknem. Pod tą zasłoną znajduje się nagroda. Nie masz jednak czasu na dalsze zgłębianie tej sytuacji, gdyż na arenie pojawia się Twój przeciwnik.

Przejdź do **156**

363

Piekielny żar nie sprostał Twojej zwinności. Odbijasz się od ściany i niczym burza spadasz na Arcykapłana. Arcykapłana? Na jego miejscu stoi teraz wielka kolczasta małpa. Ścieracie się w walce.

Kolczasta Małpa
Zręczność: 12
Odporność: 14

Jeżeli sprowadziłeś poziom Odporności Kolczastej Małpy do 4 lub mniej, przejdź do **196**.

364

Cóż, nie można igrać z losem zbyt długo... Dobywasz miecza i trzymając go mocno w dłoni, stajesz w lekkim rozkroku, by stawić czoła nacierającej z łoskotem nawałnicy Stalowych w ostatniej, nierównej walce. Oto koniec godny wojownika wolnego od bezwładu wywołanego przez Zmierzch. Chociaż tyle osiągnąłeś... A jednak szkoda, że tak mało...

Stalowi są tuż tuż.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

365

Przejdź do **91**

366

– A rób, co chcesz, ino bez mojej pomocy, nieufniku! Może pożyjesz tyle, żeby zmądrzeć! – zgrzytnęła pieńkami żółtych zębów starucha.

Huk.

Stoisz na środku krzyżówki, która doprowadziła Cię do pagórka staruchy.

Przejdź do **172** i udaj się na północ lub zachód. Droga wschodnia jest dla Ciebie zamknięta. PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

367

Wrzucasz je z powrotem do sakwy, licząc na to, że dziwny stan pudełka związany był z Twoim dotykiem. Może teraz reakcja się cofnie...

Przykra sprawa. Rozgrzane pudełko wypala dziurę w sakwie i wypada przez nią, na ziemi obracając się w dymiącą kałużę smolistej cieczy, zmieszanej z czymś w rodzaju żółci. Jeżeli miałeś w sakwie jakieś placki, jeden z nich wypada przez dziurę i ląduje w kałuży. Przepadł. Odskakujesz z obrzydzeniem, zatykając dłonią dziurę w sakwie, by nie utracić reszty dobytku. W kałuży leży podejrzanie wyglądający **biały klucz**. Możesz go wziąć, jeśli masz ochotę. Załatawszy dziurę, idziesz dalej.

Przejdź do **188**

PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

368

Powalony drapieżca leży nieruchomo.

Chcesz przeszukać jego jamę. Przejdź do **222**

Chcesz zawrócić. Przejdź do **60**

369

Stoisz na pokrytym hieroglifami placu z czarnym obeliskiem i studnią. Czujesz ogarniające Cię zewsząd napięcie. Którą ulicę wybierzesz?

Na prawo. Przejdź do **218**

Na lewo. Przejdź do **339**

370

Cofnąłeś się i to był Twój błąd. Czasem należy uderzać nawet z niewygodnych pozycji. Dzikie oczy Nadwilkogłowca rozjarzyły się, wwiercają Ci się w czaszkę. Potrząsasz głową, próbując przezwyciężyć ich wpływ. Nieskutecznie. Na tę walkę tracisz 1 punkt Zręczności.

Nadwilkogłowiec

Zręczność: 8

Odporność: 9

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **84**.

371

Za dwa talary kupujesz kubek wina, który oberżysta ostrożnie zanosi na stół rycerza. Rycerz bez słowa przewraca Twoje wino na stół, wstaje i wychodzi.

Przypatrujesz się temu, myśląc: „Co za gbur...". Przejdź do **210**
Wołasz: „Hola, mój panie! A cóż to za maniery!". Przejdź do **77**

372

Trafiony to bardzo prosta gra o znikomym stopniu ryzyka. Grasz przeciwko jednemu z chłopów. Obaj wrzucacie do puli co najmniej po talarze. Potem wybierasz liczbę od 1 do 6 i rzucasz raz kostką. Jeżeli ilość wyrzuconych oczek jest równa tej liczbie, zgarniasz całą pulę. Jeżeli jest większa lub mniejsza o 1, otrzymujesz zwrot swojego wkładu. W innym przypadku pulę przechwytuje chłop.

Gra może toczyć się dopóty, dopóki będziesz chciał (lub miał za co) grać. Jeżeli się na nią zdecydowałeś, musisz zagrać przynajmniej raz, a potem możesz...

... grać w Zręcznościówkę. Przejdź do **382**
... grać w Fikimiki. Przejdź do **355**
... zrezygnować z gry i pójść do oberżysty, by kupić coś, czego jeszcze nie kupowałeś. Przejdź do **202**

373

Masz pecha. Trzech Wilkogłowców nie udało się zaskoczyć. Błyskając kłami, podnoszą się, gotowi do walki. Walczysz z wszystkimi (na zmianę).

I Wilkogłowiec
Zręczność: 5
Odporność: 7

II Wilkogłowiec

Zręczność: 6

Odporność: 6

III Wilkogłowiec

Zręczność: 7

Odporność: 5

Jeżeli się z nimi uporałeś, kątem oka dostrzegasz jakiś zorganizowany ruch po drugiej stronie areny. Nadal trzeba Ci Szczęścia. Sprawdź, czy je masz.

Jeżeli masz Szczęście, przejdź do **46**

Jeżeli masz pecha, przejdź do **240**

374

Sam nie wiesz, co kazało Ci się odwrócić i spojrzeć w głąb zaułka. Ale wyszło Ci to na dobre. Oto bezszelestnie skrada się ku Tobie jakiś złowrogi stwór – ni to małpolud, ni to niedźwiedź – pokryty długim czarnym włosem. Ślepia, zdające się być bezdennymi otchłaniami, przyciągają Cię. Tylko w jeden sposób możesz zerwać tę więź. Rzucasz się do walki.

Zmora Zaułków

Zręczność: 7

Odporność: 9

Jeżeli ją pokonałeś, przejdź do **83**.

375

Podłoga ustępuje Ci spod stóp. Walisz się bezwładnie w stalowe ręce. Pokpiłeś sprawę. Gdzie tkwił błąd?

TO JUŻ KONIEC DROGI.

376

Masz Szczęście. Przeraźliwe ostrze świsnęło obok Ciebie. Jego impet owionął Cię niczym zimny wiatr. Szabla znieruchomiała. Nie zaryzykujesz kuszenia szczęścia po raz wtóry. Wbiegasz na wiszący most. Jest dłuższy, niż się spodziewałeś. W tym mieście nie można wierzyć własnym oczom.

Przejdź do **312**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

377

– Pewnie, że skowronek, mój królewiczu! Jest wolny, może lecieć, gdzie mu spieszno. Niezgorszy masz rozumek, jak na takie bary. Może rzeczywiście jesteś tym, którego trzeba tej wyspie i temu światu. Przyszło mi teraz coś ci opowiedzieć. Posłuchaj.

Przejdź do **30**

378

Pędzisz po jakichś bezdrożach i ten pościg pochłania Cię całkowicie. Powoli jednak obojętniejesz i na tę gonitwę, i na Twoje poszukiwania, i na siebie samego. Nawet nie zauważyłeś, kiedy Twoje ramiona okrył czarno-czerwony płaszcz, a na głowie spoczął hełm z czarnym pióropuszem.

Twoje ciało przeszywa straszliwy ból. Już wiesz, o co chodzi. Potwór porwał księżniczkę. Koń sam kieruje się w tamtą stronę. Nie masz już sił na opór. Przez resztę życia będziesz się błąkał po bezdrożach jako żałosna karykatura błędnego rycerza w miejsce tego, którego zabiłeś... Nie może być pustych miejsc, każde wymaga wypełnienia, biedaku. Dopóki ktoś nie zniszczy tego ponurego świata. Tym kimś nie będziesz już jednak Ty. Tobie pozostaje jedynie się łudzić, że ktoś taki się znajdzie.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

379

Dobywasz miecza i wyskakujesz zza pnia, rzucając się na owada. Ten gniewnie potrząsa żuwaczkami. Walczycie.

Owad

Zręczność: 7

Odporność: 9

Jeżeli go pokonałeś, możesz...

... wejść do szczeliny. Przejdź do **131**

... zawrócić na krzyżówkę i wybrać inną drogę. Przejdź do **172**

380

Idziesz szerokim gościńcem, uważnie się przypatrując pagórkom po obu stronach tej krętej drogi. Nikt się tam nie skryje przed Twoim bacznym okiem. Uszu też nastawiasz. Nagle dociera do Ciebie skowyt dobywający się z licznych gardzieli. Wilki? Na wszelki wypadek sięgasz po miecz. Wycie jednak cichnie, a na gościńcu pojawia się, wypadając zza zakrętu, czereda niewysokich zbrojnych w jaskrawych opończach, o twarzach zakrytych kapturami. Nie okazują wrogości, wychodzisz więc im na spotkanie, nie zapominając jednak o mieczu. Stajecie naprzeciw siebie, jakby zdziwieni tym niespodziewanym zetknięciem. Wtem jeden z nich, krępy osiłek w jasnozielonej szacie, przybranej nadmiernym stosem klejnotów, wznosi topór i z dzikim wyciem, podobnym do tego, jakie dopiero co słyszałeś, gna w Twoją stronę. Czeka Cię walka, ale nie to jest najbardziej zatrważające. Wróg odrzuca w tył kaptur. Na Bogów Czeluści! Na zwalistym cielsku wojownika osadzony jest wilczy łeb o wściekłych, wąskich ślepiach. Mimo trwogi, jaką budzi w Tobie ten stwór, musisz z nim walczyć.

Wilkogłowiec
Zręczność: 6
Odporność: 6

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **229**.

381

Tym razem bez przeszkód docierasz do dziupli. Nie ma w niej nic ciekawego. Nie warto było się tu pchać. Schodzisz z drzewa i idziesz dalej.

Przejdź do **408**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

382

Zręcznościówka to gra, jak już nazwa wskazuje, wymagająca zręczności. Bierze w niej udział sześciu graczy. Każdy wkłada talara do puli. Potem jeden podrzuca nóż. Wszyscy wyrzucają w górę ręce, by go złapać. Ty – zręczny wojownik – masz dwukrotnie większe szanse od każdego z nich, by to uczynić. Rzuć kostką.

Jeżeli wyrzuciłeś 5 lub 6, złapałeś. Zgarniasz całą pulę i otrzymujesz dodatkowo 1 punkt Zręczności. Jeżeli nie złapiesz, pulę zabiera któryś chłop. Każda nieudana próba pozbawia Cię 1 punktu Zręczności.

Gra może toczyć się tak długo, jak długo będziesz chciał (lub mógł) grać. Skoro się na nią zdecydowałeś, musisz rozegrać przynajmniej dwie rundy, a potem możesz...

... grać w Trafionego. Przejdź do **372**
... grać w Fikimiki. Przejdź do **355**
... zrezygnować z grania i podejść do oberżysty, by kupić coś, czego jeszcze nie kupowałeś. Przejdź do **202**

383

Opadasz na pokryte hieroglifami płyty placu i zdejmujesz płaszcz.

Przejdź do **83** i wybierz możliwość, po którą jeszcze nie sięgnąłeś.
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

384

Starucha uśmiecha się szeroko.

– Dla mnie nic łatwiejszego, mój ty kochasiu, ale dla ciebie może to być sprawka nie lada. Łap!

Spod stołu wypada zając. Rusza w stronę wyjścia.

– Jak go złapiesz, z pewnością zręczności nabierzesz. No, łap, niezguło!

Rzucasz się w pogoń za szarakiem. Wypadasz przed pagórek i na ścieżkę.

Przejdź do **190**

385

Cofnąłeś się, byle dalej od tej niepokojącej wyrwy. Nagle grobla zapada Ci się pod stopami. Lecisz w dół. Toniesz w powodzi czerwonego piachu.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

386

Coś błysnęło w trawie. To Twój **miecz**. Mile zaskoczony, podnosisz broń. Nawet nie jest ciepła! Zabierasz go i ruszasz dalej. Odzyskujesz 2 punkty Zręczności.

Przejdź do **178**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

387

Twoje szczęście, że znieruchomiałeś. Tuż za Tobą powstała druga, jeszcze szersza, wyrwa. Stoisz teraz na szczycie czerwonej piaskowej kolumny. Pozostaje tylko skok.
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **276**
Jeżeli masz pecha, przejdź do **259**

388

Pniesz się po szarej korze ku czarnemu otworowi. Ostrożnie wpychasz weń ostrze miecza. Coś się wewnątrz zakłębiło, zakotłowało, i nagle prosto w twarz wyleciała Ci rodzina spłoszonych, obudzonych nietoperzy. Tracisz równowagę.
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **238**
Jeżeli masz pecha, przejdź do **174**

389

Jesteś na wysokości okrągłego okna. Odrywasz się od błoniastego grzbietu i przelatujesz przez nie jednym skokiem. Znajdujesz się we wnętrzu.

Przejdź do **275**

390

– Czemu to Złe dręczy twojego ojca, a ciebie pozostawia w spokoju? – zadajesz zasadnicze pytanie.

Odpowiedzią jest wściekły syk. Wydaje Ci się, że cała izba rozbłysła w świetle lodowato-białej błyskawicy. Chwila kompletnego mroku i oto stoisz we wnętrzu piwnicy wypełnionej szarą mgłą, naprzeciw monstrum, które znałeś jako córkę oberżysty; naprzeciw bezkształtnego Demona Stu Macek i Stu Paszczy, nienasyconej zjawy z Tamtej Strony. Musisz z nim walczyć.

Demon

Zręczność: 6

Odporność: 8

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **211**.

391

Szuranie dosięga drzwi. Tniesz wchodzącą postać w kark. Ta bezgłośnie pada na klepisko. Rozbryzguje się polewka z rozłupanej misy, pęka kufel z szarym wywarem. Zabiłeś starowinę, która niosła Ci pożywienie. Lepiej stąd uchodź. Dopiero gdy wypadasz z drzwi, przychodzi Ci na myśl, że nie widziałeś krwi, a Twoja ofiara skórę miała niczym szary papirus.

Przejdź do **353**

392

Jednym skokiem wpadasz w mroczny zaułek. Klękasz tuż przy ścianie, nie zdejmując ręki z broni. Sprawdź swoje szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **374**

Jeśli masz pecha, przejdź do **89**

393

Nie ma czasu! Najszybciej, jak to możliwe, pędzisz ku zbawczej kępie drzew. Mijasz narożnik oberży... I uszy wypełnia Ci łoskot. Wbiegłeś pod kopyta ogromnych metalowych rumaków, na których siedzą bezwzględni stalowi olbrzymi. Wydało Ci się, że unoszą ze sobą

starego psa oberżysty... Zdumiewające, ale za późno już, by to sprawdzić, bo wali się na Ciebie lawina metalowych kopyt.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

394

Wielkim susem rzucasz się w bok, z impetem obalając trybunę pełną Wilkogłowców. Kierujesz się ku stołowi przykrytemu purpurowym suknem. Zanadto jesteś jednak zmęczony zmaganiami, nazbyt powolny. Dziesiątki kusz wyrzuciły bełty, mknące teraz ku Twoim plecom. Wiele dokonałeś, wojowniku, ale nie dokonasz już nic więcej.

TO JUŻ KONIEC DROGI.

395

Opuszczasz oberżę i idziesz prosto na południe, według wskazówek oberżysty, a potem skręcasz na wschód.

Przejdź do **323**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

396

Podchodzisz do wozu i próbujesz unieść skraj płótna. Któryś z koni podnosi łeb i zanosi się niespokojnym rżeniem. Drzwi oberży uchylają się.

Przejdź do **3**

397

Przejdź do **210**

398

Przejdź do **341**

399

Kolejny przeciwnik powalony. Nastaje chwila ciszy, nikt nowy nie staje w drzwiach izby. Możliwe, że są na korytarzu lub na schodach, wolisz jednak tam nie wyglądać. Pośpiesznie rozglądasz się po izbie, szukając czegoś, co mogłoby poprawić Twój niewyraźny nastrój. Twoje spojrzenie pada na małe pudełko z białego drewna, które najwyraźniej wyleciało z szafki, blokującej do niedawna drzwi. Sam nie wiedząc czemu, może jako amulet lub na pamiątkę tej niesamowitej przygody, zabierasz **białe pudełko**. Nie masz czasu na zbadanie jego zawartości i wrzucasz je do sakwy, bo coś się zaczyna dziać. Podłoga drży...
Sprawdź swoje Szczęście.

Jeżeli je masz, przejdź do **138**
Jeżeli masz pecha, przejdź do **305**

400

Niezrażony niczym odsuwasz zydel i siadasz przy stole rycerza. Mimo, iż to jak rozmowa ze ścianą, odzywasz się. Mówisz:

– Posłuchaj, panie. Potrzebuję twojej pomocy. Nie wiem, co tu się dzieje. Przejdź do **260**

– Mruk z ciebie, mój panie, ale to nic. Ja lubię milczków. Przejdź do **310**

– Na jakim dworze służysz, mój panie? Rzeknij, bo chyba się tam wybieram. Przejdź do **322**

– Dosyć tego dobrego, stary. Masz odpowiadać, jak strzępię język! Przejdź do **177**

– Co powiesz na kielicha? Przejdź do **397**

401

Pośród tajemniczych monolitów materializuje się wolno jakiś kształt. Zaśpiewy narastają i nabierają tempa. Rychło przechodzą w urywane okrzyki.

– Dunach urt! Ad dunach!

Dobywasz miecza. Wiesz już, że będziesz się musiał zmierzyć z czekającym na Ciebie monstrum (przejdź do **48**) lub uciec (przejdź do **7**).

402

Otwierasz drzwi i wchodzisz do środka. Jeszcze nie zdążyłeś wniknąć w potworny zaduch i oswoić się z półmrokiem, a już dwa potężne, nad wyraz szerokie połcie przepoconego mięsa zastępują Ci drogę. Słyszysz zasadnicze pytanie:

– Masz talary?

Masz talary. Przejdź do **295**

Nie masz, ale jesteś zdecydowany wejść przebojem. Przejdź do **85**

Nie masz i uważasz, że lepiej nie zaczynać tu od zwady, kiedy można się rozejrzeć za pieniędzmi. Przejdź do **27**

403

Poruszasz się szybko (przejdź do **251**) czy powoli (przejdź do **380**)?

404

Nie chcesz się obarczać ani jego zbroją, ani bronią. Zabierasz tylko mały złoty **kluczyk od kłódki** zamykającej łańcuch przytrzymujący rumaka. Wracasz do oberży.

Przejdź do **183**
PAMIĘTAJ O SZCZĘŚCIU.

405

Pospiesznie otwierasz kłódkę, ściągasz łańcuch i skaczesz na grzbiet rumaka. Widzisz pędzące w Twoją stronę, metaliczne sylwety jeźdźców. Ponaglasz wierzchowca.

Przejdź do **378**

406

Kolejny przeciwnik to dziwostwór z tamtej strony bytu, Człowiek-Zwierciadło. Wydaje Ci się, że stanąłeś przed zmatowiałym lustrem. Rywal stworzony jest na Twoje podobieństwo. No, może niedokładnie. Jego Zręczność i Odporność są o 1 punkt mniejsze od Twoich (aktualnych). Aby nieco zmienić układ sił, Wilkogłowcy rozkładają przed wami prawdziwe arsenały wpływające na poziom zręczności. Rzutem kostką wylosuj broń dla siebie, a potem dla swojego przeciwnika.

Ilość oczek

1 – Miecz (Zręczność + 1)

2 – Włócznia (Zręczność + 2)

3 – Topór (Zręczność + 3)

4 – Miecz i sztylet (Zręczność + 1 z tym, że po każdym celnym ciosie rzucasz kostką; parzysta liczba oczek oznaczać będzie pozbawienie ranionego dodatkowego punktu Odporności)

5 – Kastet promienisty (Zręczność + 2 ulubiona broń Kapłanów Skrzydlatego Żądła; po celnym ciosie rzuć kostką; 5 lub 6 oczek oznacza pozbawienie ranionego dodatkowego punktu Odporności)

6 – Łańcuch (Zręczność + 2 po każdym trafieniu rzuć kostką; 5 lub 6 oznacza, że zaatakowanemu wytrącono broń; musi ją ponownie wylosować. *Uwaga:* wytrącona broń też bierze udział w losowaniu)

Jeżeli któryś z was osiągnie poziom odporności nie większy od 4 (bądź już teraz spełnia ten warunek), przejdź do **142**.

Jeśli pokonasz Człowieka-Zwierciadło przejdź do paragrafu **287**.

407

Zbliżasz się do rycerza. Skłaniasz lekko głowę i pytasz:

– Czy pozwolisz, mój panie, że dotrzymam ci towarzystwa przy tym stole? Sądzę, że mógłbyś mi odpowiedzieć na niejedno pytanie.

Rycerz w żaden sposób nie okazuje, że jest świadomy Twojej obecności.

Zamawiasz dla niego wino. Przejdź do **371**

Urażony, zwracasz mu uwagę. Przejdź do **228**

Przysiadasz się, tak czy inaczej. Przejdź do **400**

Jeżeli jeszcze nie rozmawiałeś z oberżystą lub chłopami, wzruszasz ramionami i szukasz ciekawszej kompanii. Przejdź do **252**

408

Głośny szelest sprawił, że zamarłeś. Odruchowo sięgasz po miecz. Był to odruch najzupełniej prawidłowy i potrzebny, bo oto stoisz oko w oko z mieszkańcem tego pozornie opustoszałego boru. Na ścieżkę wypełzł ogromny wąż, nieledwie grubości Twojego torsu. Pokryty brunatną łuską kadłub pręży się złowrogo, rozdziawiona paszcza prezentuje niezliczone zęby ociekające żółtym jadem. Zielone ślepia wpatrują się w Ciebie z oczywistą satysfakcją zwycięzcy. Walka jest nieunikniona.

Wąż

Zręczność: 7

Odporność: 6

Z uwagi na jad potwora, przy każdej otrzymanej ranie odejmij sobie dodatkowo 1 punkt Odporności.

Jeżeli go pokonałeś, przejdź do **258**.

409

Ostrożnie kładziesz Kamień ze Snu tuż przed ognistą Bramą. Zdziwiony widzisz, że ten mały okruch rozrasta się w kamienną płytę, szczelnie zakrywającą źródło płomieni. Powietrze jest spokojne, czyste. Podnosisz wzrok. Przed Tobą, na kamiennej płycie, stoi Nunak. Radośnie patrzy Ci w twarz i mówi:

– Dokonałeś największego dzieła, wojowniku. Uratowałeś świat. Nie ma tu miejsca na wielkie słowa, bo i tak będą zbyt małe. Pozwól jednak, że wyświadczę ci drobną przysługę. W mgnieniu oka przeniosę cię w miejsce, które wybierzesz. A Wyspa Zmierzchu odtąd istnieć będzie jedynie w legendach.

GRATULUJĘ. ZWYCIĘŻYŁEŚ.