Hé-mu
ʒ-zu
Beniamin
Muszyński

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2022.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2023.

Autor: Beniamin Muszyński
Tytuł: Ḫé-mu-ù-zu
Grafiki: Justyna Bzdoń (okładka)
Korekta: Magdalena Górecka, Michał Służyński
Testy: Andrzej Betkiewicz, Michał Służyński, Filip Wójcik

UWAGA!
Niniejsza publikacja nie może być adoptowana, modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie i dystrybucja bezpłatna na licencji freeware (w tym druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy).

Wydawca:

Masz Wybór

www.masz–wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com
Redaktor naczelny: Beniamin Muszyński
Aktualny skład Redakcji: www.masz–wybor.com.pl/redakcja/

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa niekomercyjna)
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

PATRONITE

www.patronite.pl/MaszWybór

ISBN 978-83-959921-5-5
Kraków

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje
(stan na Grudzień 2023)**:**

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.
34. **Czarny Legion**, Rafał Nowocień. Science fiction.
35. **Lot Żółtej Orchide**i, Igor Małyszczak. Science fiction.
36. **Pewnej wilczej nocy**, Jurij Charłamow. Fantastyka.
37. **Cybercop: Cena nieśmiertelności**, Filip Wójcik. Cyberpunk.
38. **Sąsiedzi Lonesbury**, Jarosław Klofta. Horror.
39. **Utopia**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
40. **Wagabunda**, Krzysztof Firkowski. Fantastyka
41. **Resymulacja**, Maciej Rogoziński. Science fiction.
42. **Ḫé-mu-ù-zu**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.

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).

Specjalne podziękowania za wsparcie:

- Wojciech Kęsy

LEKTURA ZAWIERA TREŚCI NIEODPOWIEDNIE DLA CZYTELNIKÓW PONIŻEJ 16 ROKU ŻYCIA I OSÓB WRAŻLIWYCH NA TREŚCI ZWIĄZANE Z PRZEMOCĄ (OPISY, CZĘSTO BRUTALNE, SKŁADANIA OFIAR Z LUDZI I ZWIERZĄT).

Beniamin Muszyński

Ḫé-mu-ù-zu

NAD NOWĄ ANGLIĘ NADCIĄGA HURAGAN!

JAKO STATECZNY BIBLIOTEKARZ UNIWERSYTETU MISKATONIC I ZARAZEM STRAŻNIK TAJEMNIC SEKRETNEGO KSIĘGOZBIORU, W SKŁAD KTÓREGO WCHODZI SAM BLUŹNIERCZY *NECRONOMICON*, BĘDZIESZ MUSIAŁ STAWIĆ CZOŁA EZOTERYCZNEMU ZAKONOWI DAGONA, KTÓREGO MACKI OPLATAJĄ CAŁE STANY ZJEDNOCZONE!

STANIESZ DO WALKI Z CIEMNOŚCIĄ?
A MOŻE OCHOCZO JĄ WESPRZESZ? MASZ WYBÓR!

PONAD 1000 PARAGRAFÓW
PONAD 100 RÓŻNYCH ZAKOŃCZEŃ
JEDNA Z NAJWIĘKSZYCH GIER PARAGRAFOWYCH NA ŚWIECIE!

WRZESIEŃ 2021

BLACKMONK.PL/WIDMONADARKHAM

Annie,

Siostrze w Korbie Królewskiej.

I Diable.

On dobry,

Ona dobra!

Spis treści

Wprowadzenie 10

Prolog 12

Wprowadzenie

Oto oddaję w Twoje ręce książkę, w której to Ty jesteś bohaterem. Jest to *gamebook*, czyli gra książkowa (zwana także grą paragrafową). Co to oznacza? Otóż przyjdzie Ci odgrywać na czas lektury podwójną rolę: bohatera i czytelnika zarazem. Historię, którą dla Ciebie przygotowałem, opowiesz sobie na różne sposoby, w zależności od podjętych w jej trakcie decyzji. Abyś w pełni zrozumiał, jak grać – czytając, zapoznaj się z poniższymi wytycznymi. Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci żadnego problemu.

Na początku uzbrój się w coś do notowania, to jedyne „wymagania sprzętowe" (prócz chwili wolnego czasu, rzecz jasna). Całość tekstu podzielona jest na numerowane paragrafy, czyli mini rozdziały. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru. Przyjdzie Ci więc „skakać" pomiędzy kolejnymi paragrafami, lecz nie będą to zazwyczaj „skoki" nazbyt duże, bez obaw.

Podczas lektury niejednokrotnie spotkasz się też z następującymi zapisami:

- **(U#X)**, gdzie „**X**" zastępować będą różne liczby lub litery. Skrót ten oznacza, że w danym paragrafie właśnie **Uzyskałeś Informację** oznaczoną stosownym numerem **(#)**. Może się zdarzyć, że oznaczenie to pojawi się przy jednej z możliwych dróg decyzyjnych, co znaczy, że jej wybór oznacza uzyskanie danej informacji.
- **NumerParagrafu**, **#X** – *musisz wybrać tę ścieżkę*, oznacza to, iż jeśli posiadasz Informację „**X**" **musisz** udać się do wskazanego numeru paragrafu.
- **#X** – *ścieżka niedostępna*, oznacza to, iż jeśli posiadasz Informację „**X**" **nie możesz** wybrać wskazanego numeru paragrafu.
- **#X** – *uzyskanie* **#Y** *niemożliwe*, oznacza to, iż jeśli posiadasz Informację „**X**" **nie możesz** uzyskać Informacji „**Y**".

Koniecznie zapisuj zdobyte Informacje, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od posiadanych Informacji. Jeśli zdarzy się, że w różnych paragrafach trafisz na polecenie zapisania tej samej Informacji – nie musisz tego robić.

Na koniec jeszcze słówko o przygotowanej dla Ciebie historii. Wykreowałem świat oparty na zamierzchłej przeszłości, lecz stanowiący jedynie fantazję na jej temat, nie zaś źródło

rzetelnej wiedzy historycznej. Tytuł niniejszego dzieła to sumeryjski zwrot „Ḫé-mu-ù-zu”, który można przetłumaczyć (za – przyznaję – Wikipedią) jako „Obyś tego doświadczył”. Miejscem akcji nie jest jednak Sumer, chociaż możesz przyjąć, że wydarzenia, w których będziesz uczestniczył rozgrywają się w czasach schyłku owej cudownej cywilizacji. Geograficznie przeniesiemy się nad brzegi Bajkału, aczkolwiek raz jeszcze zaznaczę, iż tekst ów to dzieło mej fantazji. Nie przywiązuj się zatem nazbyt do naszej rzeczywistości, a przekazane Ci właśnie informacje potraktuj bardziej jako wskazówki pomocne przy stworzeniu obrazu świata przedstawionego. Nie działałem jednak w zupełnej próżni zmyślenia, bezcenną inspiracją okazały się lektury fascynujących książek: „Kowale i alchemicy” (Mircea Eliade), „Etnologia religii” (Andrzej Szyjewski), „Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy” (Mircea Eliade), a także serii gier książkowych „Tajemne Oblicze Świata” pióra mego przyjaciela Mikołaja Kołyszko. Gorąco polecam! Tymczasem znikam już za kotarą narracji, oddając Tobie miejsce na scenie wydarzeń, których tok zależeć będzie od podejmowanych przez Ciebie decyzji. Zapraszam do **Prologu**.

Prolog

Przeszłość rozwiała się w ludzkiej niepamięci niczym mgła. To, co poprzednie przeminęło. Nie zostało po prostu zapomniane, lecz wyrwane z pamięci niczym chwast. Chwast... To też jedno z nowych słów! Jeszcze ojcowie naszych ojców i matki naszych matek mogli słuchać opowieści o Dawnym. Ojcowie ich ojców i matki ich matek mieli okazję otrzeć się życie, które dziś jest celowo zapomniane. Odwieczny łańcuch pokoleń zespolonych wspólną wieczną wędrówką został zerwany. Dawne ustąpiło pola Nowemu. Polowanie i zbieractwo – droga przodków. Uprawa pól i hodowla zwierząt – szlak nowych ludzi, którzy wybrali pogrzebanie w mroku niepamięci łowieckich zwyczajów, świętych prawd swoich protoplastów. Umarli, a wraz z nimi ich prawdy. Niech umarli grzebią umarłych, niech żywi ryją po kres sił w ziemi! Świętej i płodnej. Oto prawda.

Pochód, w którym biorą udział wszyscy mieszkańcy wioski, z wolna posuwa się naprzód. Dwóch ludzi, kapłan i kowal, niosą wspólnie duży pleciony kosz. Co pewien czas zatrzymują się, aby wydobyć z niego kolejny fragment, pozostałość tego, co niegdyś żyło, myślało i czuło.

Na wzgórzu grzebią w ziemi, świętej, płodnej ziemi, oczy i uszy ofiarowanej kobiety. Będą strzec mieszkańców przed niespodziewanym nadejściem tego, co wrogie.

Na szlaku prowadzącym do innych osad grzebią w ziemi, świętej, płodnej ziemi, stopy i łydki. Będą dodawać sił w wędrówce.

Na placu pracy rzemieślniczej grzebią w ziemi, świętej, płodnej ziemi, dłonie. Będą dodawać zręczności kobietom wyplatający tutaj piękne i pożyteczne rzeczy, kosze, torby, odzienie.

Na brzegu pobliskiego, wielkiego jeziora, do którego wpada setki rzek a wypływa tylko jedna grzebią w ziemi, świętej, płodnej ziemi, ramiona. Będą wspierać pływaków i napędzać ryb do sieci.

W domu porodów grzebią w ziemi, świętej, płodnej ziemi, uda i łono. Będą sprawować pieczę nad porodami ludzi i zwierząt.

Wyłuskane z ciała, pokruszone kości grzebią w ziemi, świętej, płodnej ziemi pól. Będą dawać wzrost życiodajnemu zbożu. Pola... Błogosławieństwo i przekleństwo! Im więcej pól, tym więcej ludzi, którzy mogą się z nich wyżywić. Im więcej ludzi, tym więcej pól potrzeba, aby nie nastał głód. Praca, która prowadzi do coraz cięższej pracy. Cykl, raz zaczęty, nie ma końca.

Będzie trwać, taka jest jego natura. A wraz z nim, zaklęci w wiecznym kole życia i śmierci, zaplątali się ludzie, którzy porzucili szlak i las dla bezkresnych połaci kuszącego złotem zboża pól.

Mięso rzucają dla świń. Będą stale obrastać w tłuszcz, karmić sobą w strasznych miesiącach srogich zim.

Skóra, sprawnie zdarta przed rozczłonkowaniem, zostaje wypchana słomą na podobieństwo oblicza poświęconej kobiety. Kukła trafia na żywiczny stos, do którego każdy mieszkaniec musi dorzucić szczapkę. Nawet nieświadome niczego dzieci, wiedzione dotykiem rodziców, ciskają rączkami smolne patyczki. Ogień zaczyna pochłaniać ofiarę, dym wznosi się ku władcy wszystkiego, co żywe, Nieśmiertelnemu Słońcu. Kapłan nuci w sekretnym języku Wielką Pieśń, kowal milczy.

To jego partnerka została ofiarowana. Powiła mu dwójkę dzieci w tym samym czasie. Dwoje dzieci z jednego łona, dziewczynka i chłopiec. Bliźnięta. Od kiedy sięga ludzka pamięć, coś takiego zwiastowało wielkie zmiany. Tak bardzo i tak nieodwracalnie wpływające na oblicze świata, że zaczęto bać się „podwojonych dzieci". Kiedy ostatnim razem zdecydowano się nie zabijać takiego rodzeństwa, doprowadziło to do porzucenia drogi przodków, osiedlenia się w tej okolicy, rozproszenia na liczne wioski, osady i sioła, które szybko utraciły ze sobą kontakt. Wielka, wędrowna rodzina rozpadła się. Jednak tym razem dzieci przeżyją. Dlaczego?

Z woli ich matki. Prawem każdej kobiety jest bowiem decydować o życiu i śmierci tego, co nosi w swym łonie. Niemniej świat utrzymuje się w kruchej równowadze pomiędzy dniem a nocą, nic nie może jej zakłócić. Dla zachowania porządku, należało złożyć ludzką ofiarę ochronną wedle starych zwyczajów. Dlatego właśnie kowal musiał zadusić we śnie kobietę, którą kochał, matkę swoich dzieci, a następnie wraz z kapłanem, nieubłaganym inicjatorem tej ofiary, oprawić jej zwłoki. Kapłanem Nieśmiertelnego Słońca, opiekunem społeczności i przepełnionym żalem mężczyzną odrzuconym niegdyś przez kobietę, która wybrała nie jego, lecz kowala.

Ogień chciwie pochłania żywiczny stos, jego żar zmusza ludzi do wycofania się o kilka kroków. Tylko kowal stoi w miejscu, a po chwili zbliża się do żywiołu i wsuwa w jego paszczę dłonie z okrzykiem:

– Od tej pory nie jestem już Simug! Zwijcie mnie Uruk! Uruk! Uruuuk!

Jego nowe imię przechodzi we wrzask, a on wyrywa okaleczone członki z płomieni i mdleje z bólu. Te myśli, ciało i czyny zależą odtąd od Ciebie. Tyś jest Uruk!

Przejdź do paragrafu **1**.

1

Zręczne palce lepią z wilgotnej, zmieszanej z krwią gliny podobne ludziom figurki. Figurki natychmiast ożywają, zaczynają krzątać się wokół własnych spraw, zatroskane o los własny i swoich bliskich. Ich trud jest zabawą dla niewidzialnego Garncarza. Nieświadome tego, czym są w istocie, gliniane ludzki intrygują, kochają się, toczą okrutne wojny, gromadzą błotne skarby, aż wreszcie pękają z nieprzyjemnym chlupotem pod naporem jednego z Palców. Zabawki okrutnika. Iluzja wolnego wyboru. Czy my wszyscy to...

Budzisz się o świcie zlany potem, natychmiast zapominając straszny sen, który nawiedza Cię cyklicznie od kilku miesięcy. W ustach czujesz gorzki posmak błota, spluwasz ze wstrętem. W rogu izby przebudza się jedno z Twoich dzieci, drugie niemal natychmiast również otrząsa się z sennych majaków. Zaczynają kwilić, co przywołuje do nich kobietę, którą uważają za swoją matkę. Po ofiarowaniu Twojej ukochanej Ashnan jej siostra – Lahar – zajęła miejsce zmarłej. Zmarłej? Zabitej! Cała wspólnota pragnie, aby wszystko trwało tak, jak dotąd. Nalegają, abyś mówił do tej kobiety imieniem ukochanej, przyjął ją jako zastępstwo za... zmarłą.

– Uruk – zwraca się do Ciebie łagodnie kobieta. – Świta, zajmę się dziećmi, ty przygotuj posiłek.

– Dobrze – odpierasz. Dobrze...

–... Ashnan – dodajesz. **(17)**

–... Lahar – dodajesz. **(12)**

2

Limer jest wyraźnie rozzłoszczony Twoją odpowiedzią, lecz bardzo szybko kamufluje swoje uczucia. Jest w tym mistrzem, zupełnie tak, jakby nakładał na twarz jedną ze swoich rytualnych masek.

– Tak, masz rację – odpiera chłodno. – Właściwie cieszę się, że nie ja musiałem podnieść rękę na Ashnan.

– Nie, nie musiałeś. Wystarczyły ci słowa.

– To była jedyna droga. Ashnan sama ją wybrała.

– Nie można wybrać drogi, jeśli jest tylko jedna.

– Źle użyłem słów, wybacz.

– Limer... Niech dzień minie ci dobrze.

– Uruk... Tobie również.

Cisnąwszy sobie w twarz pozdrowienia, rozchodzicie się. **(8)**

3

Wiele matek nie ryzykuje własnego życia dla dzieci, które zawsze może zastąpić innymi. Inne rzucają się choćby w ogień, ratując potomstwo kosztem samych siebie. Ocalone dzieci rosną potem bez ich miłości. Niemniej te, które dają życie, władne są decydować o losie tego, co wykarmiły sobą w łonach. Ashnan podjęła decyzję, a Tobie pozostało żyć z jej konsekwencjami. I ukochanymi dziećmi. **(25)**

4

– Śmierć Ashnan... – zaczynasz nagle, co natychmiast osadza w miejscu kapłana.

Stojąc naprzeciw siebie, mierząc się wzrokiem, obaj milkniecie. Limer zamarłszy w oczekiwaniu, Ty ubierając w słowa rozbiegane, bolesne myśli.

– Jej śmierć – kontynuujesz – to sprawa...

–... moja i mojej rodziny. **(2)**

–... większa niż ja i ty. To coś, co ma korzenie w czymś... tajemnym. **(15)**

–... tego, co minęło. Nie wracajmy, proszę, do przeszłości. **(7)**

5

Ashnan... Wiesz, że kobieta, z którą dzielisz życie tylko nosi jej imię, jednak zdecydowałeś się na ten układ i trwasz w nim. Z czasem będzie łatwiej, a przynajmniej wszystko na to wskazuje. Musisz jednak rozważyć, czy naprawdę chcesz, aby ta fikcja kiedyś stała się rzeczywistością **(22)**, czy też zawsze już będziesz, w ten czy inny sposób, dawać do zrozumienia, iż „nowa Ashnan" to tylko wymuszone zastępstwo **(23)**.

6

(U#4)

Od tego dnia niechęć między wami przeradza się we wrogość. Staracie się nie okazywać jej sobie na oczach innych ludzi, lecz bardzo szybko każdy wystarczająco uważny człowiek dostrzega, co siedzi na dnie waszych serc. Niektórzy, bardzo ostrożnie, zaczynają okazywać większą sympatię Tobie lub kapłanowi, co stanowi zasiew pierwszych chwastów podziału wśród ludzi, którzy powinni wspierać się, a nie spierać. Niemniej, dostosowują się do okoliczności, za powstanie których odpowiadają dwaj mężczyźni pogrążeni w rozpaczy po utracie ukochanej i odbyciu milczącego, acz nader wymownego, spaceru pod las. **(8)**

7

Limer kiwa ze zrozumieniem głową. Kapłan i kowal to prawdziwe filary społeczności, bez nich wszystko może się zawalić. Nie powinni się spierać. Ashnan wybierając pomiędzy życiem swoim a dzieci, nie zastanawiała się czy taki wybór w ogóle ma rację bytu. Tego wymagała tradycja, uświęcona rytuałem i przestrogami przodków. Czasem najlepiej – i najbezpieczniej – jest po prostu milczeć, pogodzić się z tym, co nieuniknione. Przejść do porządku dziennego nad krwawą przeszłością i deptać ziemię skrywającą trupy bliskich. **(8)**

8

Dzień upływa Ci na wielu prostych, acz wymagających sporej tężyzny pracach. Wędrując po domostwach sąsiadów, z którymi umówiłeś się na dziś, marzysz o powrocie do kuźni. Może już wkrótce będziesz mógł wrócić do obcowania z metalem. To niezwykłe doświadczenie, kontakt z rudą, która od zarania świata, skryta przed ludzkim okiem, dojrzewała spokojnie. Do czasu, aż wyrwana z ziemnego łona, trafia do innego, ognistego, aby przeobrazić się w metal. Ów święty i sekretny proces Twój lud poznał podczas niezliczonych wędrówek przez świat. Świat, który z czasem stał się coraz mniejszy, coraz bardziej zaludniony przez zazdrośnie strzegących swoich granic mieszkańców. Od ciepłych moczarów i mórz południa, poprzez pustynie i stepy, aż tutaj, na odległą północ, gdzie nikt nie każe wam iść precz. Zebrawszy od poznanych ludów wiedzę na wiele tematów, od świętości słońca po stolarkę i budownictwo domostw trwalszych niż namioty – tutaj, nad jeziorem wielkim niczym morze, znaleźliście swoją ziemię.

Słońce chyli się ku zachodowi, czas wracać na wieczorny posiłek, chociaż nie czujesz głodu. Każdy czymś Cię ugościł, choćby dla uszanowania tradycji gościnności! Niemniej cieszysz się na myśl o czasie, który spędzisz z rodziną. Witacie się na progu.

#1 – (5)

Brak #1 – (14)

9

Z trudem szykujesz posiłek. Rany na dłoniach dobrze się goją, lecz nowa skóra wciąż jest delikatna. Kły płomieni zostawiły na Tobie swój ślad, który nigdy nie przeminie. Blizny będą przypominać Ci o dniu, w którym utraciłeś ukochaną na rzecz równie drogich Ci dzieci. Córka Maruta i syn Tuge, niezwykła dwójka mogąca, być może, odmienić oblicze świata. Dla Ciebie nie są jednak ziarnami burzy, lecz dwiema delikatnymi istotami, które od niedawna możesz nareszcie tulić. Wcześniej oparzone dłonie były zbyt słabe, aby pewnie utrzymać drobne ciałka. Patrzysz z czułością na potomstwo, zastanawiając się mimowolnie, dlaczego ich matka wybrała własną śmierć dla ich życia? Widziała w nich przyszłość **(11)**, uległa podszeptowi jakiejś Siły **(26)**, a może zadziałał instynkt macierzyński **(3)**?

10

(U#9)

Sekrety są jak toczące drewno robactwo. Dzieło zniszczenia dokonuje się w ukryciu bardzo długo. Pożerana ława, czy niekiedy całe domostwo, aż do końca sprawia wrażenie solidnego. Tymczasem pewnego dnia wystarczy zasiąść ciężko albo oprzeć się gwałtownie o ścianę i... Nie! Śmierć Ashnan to żaden wstydliwy sekret, dlaczego więc dzieci nie miałyby dowiedzieć się o poświęceniu matki? I ona, i one zasługują na prawdę. I prawdę, gdy nabiorą na tyle rozumu, aby ją pojąć, otrzymują. **(27)**

11

Przyszłość... Ashnan znała przecież, jak wszyscy, opowieści o podwójnych dzieciach. To, jak mogą kształtować rzeczywistość. Czy to właśnie przeważyło, wiara w potencjał drzemiący w dwóch mięsnych skorupach, ziarnach mogących zasiać burzę, po przejściu której nic już nie będzie takie samo? Być może. Nigdy o tym nie rozmawialiście. Nie było czasu. To była jej decyzja, jej wola. Tobie pozostaje jedynie żyć z jej konsekwencjami. Z krwią ukochanej na rękach. **(25)**

12

Sprzeciwiasz się woli ludzi, masz bowiem własną. Traktujesz siostrę swojej ukochanej z wielkim szacunkiem, doceniasz jej poświęcenie, widzisz jak dba o dzieci i Ciebie. Jednak nie możesz zgodzić się na pełną jej przemianę w Ashnan. Ashnan, którą kochałeś, Ashnan, którą zadusiłeś. Lahar będzie towarzyszyć Ci w życiu, może z czasem nawet ją pokochasz, lecz zawsze będzie w Twoich oczach siostrą tej, która odeszła. Nigdy nią samą. Nigdy. **(9)**

13

Wartki nurt czasu porywa ze sobą ludzi i ich sprawy. Pory roku ustępują przed sobą, niosące śmierć zimy przegrywają z życiodajnymi wiosnami, a wraz z każdym pierwszym zakwitnięciem nowych kwiatów Twoje dzieci stają się coraz bardziej rozumne. I zadają pytania. Coraz więcej pytań. Społeczność uszanuje Twoją decyzję, a dotyczyć ona będzie prawdy. Twoją wolą jest, aby dzieci w przyszłości poznały – i dobrze zrozumiały – los, jaki spotkał

ich prawdziwą matkę **(10)**? Może wolisz zamiast tego zachować wszystko w sekrecie **(19)** bądź też uraczyć ich niebolesną półprawdą? **(21**[#8 – *ścieżka niedostępna*]**)**? Wybór, wraz z konsekwencjami, które niesie – należy do Ciebie.

14

Lahar, chociaż bardzo się stara, nie może zastąpić Ashnan. Przynajmniej dla Ciebie, dzieci traktują ją jak matkę. Fakt ów każe Ci zastanowić się, czy nadal pragniesz wyraźnie dać odczuć kobiecie, że jest tylko zastępstwem **(16)**, czy też – nawet wbrew sobie – spróbować zbudować z nią jakieś głębsze relacje **(23)**.

15

(U#5)

Zaczynasz rozmawiać z kapłanem nie jak z człowiekiem, którego też dotknęła śmierć bliskiej osoby, lecz właśnie – opiekunem duchowym. Tym, który pojmuje znacznie więcej, niż inni, potrafi dostrzec to, co pozornie niewidzialne. Skąd biorą się podwójne dzieci, jeśli nie z samego jądra tajemnic? Ty sam ocierasz się o podobne sekrety, jesteś kowalem, w sztucznym łonie pieca transformujesz młodą rudę w dojrzały metal. Ashnan własnym życiem kupiła życie niezwykłych dzieci, które po części tylko są „Twoje", zaś poza tym stanowią... Okruch, odprysk czegoś niepojętego, co zmaterializowało się na tym świecie w jakimś celu. Jakim? Tylko czas odkryje tę tajemnicę. W to wierzysz, w tym przekonaniu umacnia Cię Limer. To musi być, to JEST, prawda! I, przede wszystkim, pociecha. **(8)**

16

(U#8)

Możecie żyć ze sobą w zgodzie, szanując się, przyjaźniąc i... Nic ponadto. Przynajmniej nie z Twojej strony. Czujesz, że niezależnie od upływu czasu nie zdołasz wykrzesać z siebie tej czułości i żaru, które żywiłeś wobec Ashnan. Te uczucia umarły wraz z nią. Wyraźnie dajesz do zrozumienia kobiecie, z którą mieszkasz, że będziecie żyć obok, a nie ze sobą. Czy ranisz ją w ten sposób? Cóż... zapewne. **(13)**

17

(U#1)

Nie sprzeciwiasz się woli ludzi, traktujesz siostrę swojej ukochanej jako zastępstwo zmarłej. To wielka ofiara z jej strony, odrzucić własne imię, ubrać cudze życie jak własne. Robi to z woli wspólnoty, lecz i dla siebie samej. Wiesz, że zawsze żyła w cieniu siostry. Przeczuwasz nawet, iż od dawna Cię kochała. Teraz może mieć wszystko to, o czym marzyła. Tak oto Lahar umarła, aby żyć w Ashnan. Godzisz się na to. **(9)**

18

Nie masz najmniejszego zamiaru pierwszy otwierać ust, skoro kapłan sam przyszedł na Twój próg. Najwyraźniej on również, bowiem zacięcie milczy. Spacerujecie zatem w ciszy tak długo, aż docieracie do granicy lasu. Limer rzuca Ci przeciągłe spojrzenie, na co odpowiadasz tym samym. Kapłan wykrzywia usta w pogardliwym uśmiechu i kłania Ci się na pożegnanie. Odwzajemniasz mu się i ruszasz w drogę powrotną do domu.

No to sobie porozmawialiście... **(6)**

19

(U#11)

Poświęcenie Ashnan to sprawa niełatwa do pojęcia nawet dla Ciebie. Jak dojrzałe powinny być dzieci, aby udźwignąć brzemię straszliwej prawdy? Ich matka musiała umrzeć, aby one mogły żyć. Kto ją zgładził? Skoro cała prawda, to nic nie może się skryć w cieniu! Oto wasz ojciec, oto morderca! Fałsz bywa czasem litościwym panem, nie chcesz, aby Twoje dzieci cierpiały, nie chcesz co wiosnę zastanawiać się, czy to już czas na szczerość. Twoją wolą jest zakryć prawdę tak, jak ziemia przykryła członki Ashnan rozwleczone po całej okolicy. **(27)**

20

Szczęśliwa jest społeczność, nad którą czuwa kapłan. Weselą się ludzie, wśród których żyje kowal. Jeśli zaś obaj przebywają w jednym miejscu, to zaiste, niedola nie zawita pod dachy. Jesteście świadomi swoich ról we wspólnocie oraz tego, jak ważne jest, abyście zachowywali, chociaż na pokaz, przyjazne stosunki. A przynajmniej nie skakali sobie do gardeł. Dlatego też w wielu uprzejmych, acz pustych słowach rozprawiacie o tym i owym, wspominacie drogą Ashnan, dumacie nad losem, jaki czeka jej niezwykłe dzieci.

Pod granicą lasu ruszacie każdy w swoją stronę, nie otworzywszy serc jeden przed drugim. Wiesz, że nie prędko, jeśli w ogóle, Limer ponownie stanie na Twoim progu. **(8)**

21

Nie chcesz obarczać swoich dzieci okrutnym jarzmem prawdy! Jednak Twoją wolą nie jest także skrywać je w mroku kłamstw. W przyszłości dowiedzą się, że ich matka wydała je na świat, co było dziełem tak wielkim i pięknym, iż zabrakło jej sił, aby dalej żyć. Jej ciało poświęcono dla dobra wspólnoty, aby strzegło dobrobytu i bezpieczeństwa ludzi, wychowaniem dzieci zajęła się zaś siostra zmarłej. Ponieważ były jednej krwi, tak oto siostra stała się matką. Oto prawda dla Twoich dzieci. Twoja prawda. **(27)**

22

(U#7)

Ashnan nie żyje. Tymczasem „nowa Ashnan" – kobieta o twarzy zmęczonej, acz pogodnej – stoi naprzeciw Ciebie. To z nią będziesz dzielił życie, to ona z poświęceniem wychowuje dzieci siostry jak własne. Witasz się ze swoją rodziną i zasiadasz do posiłku, dopiero po chwili pojmując, że nieświadomie sam zacząłeś się uśmiechać tuż po wkroczeniu do izby. **(13)**

23

Sytuacja, w której się znalazłeś nie jest łatwa ani dla Ciebie, ani dla Twojej partnerki. Niemniej postanawiasz dać z siebie tak wiele, jak będziesz mógł, aby dobrze wam się ze sobą żyło. Owo „dobrze" będzie – przynajmniej dla Ciebie – zupełnie wystarczające. **(13)**

24

Wasza trójka, Ty, Ashnan i Limer, od szczenięcych lat trzymaliście się razem. Zawsze mogliście na sobie polegać, a wielu śmiało się, że jesteście istnym „rodzeństwem z różnych matek". Ashnan, mała siostrzyczka. Ashnan – kobieta. Wraz z przyszłym kapłanem, po przejściu rytuałów inicjacyjnych, zaczęliście poszukiwać dla siebie stałych partnerek, lecz szybko pojęliście, że we wszystkich próbujecie jedynie dostrzec odbicie Ashnan. Zaczęliście o nią starania, składając coraz bogatsze dary jej matce, aż ta uznała, iż wypada podjąć decyzję. Po naradzie ze swoją matką, a także samą Ashnan, kobieta oddała pierwszeństwo Tobie.

Limer wspomina to wszystko, przypominając, że zwyciężyłeś dzięki „kwiatom z metalu", dziełom swoich rąk, podczas gdy on ofiarował rzeczy skromniejsze. Często mówił z Ashnan całym sercem. Wygrał jednak metal. Zimny, martwy metal. Jego ciepłe, żywe serce byłoby lepsze! Spieracie się, lecz nie gniewnie, a raczej pełni żalu. Powoli, krok za krokiem, słowo za słowem, zaczynacie jednak dostrzegać, jak wiele jest tego, co was łączy, a jak niewiele dzieli.

#3 – (15)
Brak #3 – (4)

25

Zaczyna się kolejny dzień, podczas którego będziesz pomagać, na miarę możliwości, swoim sąsiadom w podzięce za opiekę, którą otoczona jest Twoja rodzina. Nie brak wam pożywienia, ani dobrych słów, chociaż Ty długo jeszcze nie będziesz mógł chwycić za kowalski młot. A Twoja partnerka... Wszyscy traktują ją ze czcią, nieomal bojaźnią, jakby sam fakt wychowywania pary niezwykłych dzieci wystarczał, aby każdy gotów był pełnić jej usługi. Jednak tego poranka, po sutym śniadaniu, na progu zastajesz czekającego na Ciebie kapłana. Limer to człowiek znany ze swego spokoju, lecz także cichej, srogiej zawziętości. Wiesz, że między wami jest wiele złej krwi, przemilczeń tego, o czym powinno się rozmawiać.

Zaprasza Cię na przechadzkę do granicy lasu, na co przystajesz. Stawiacie niewielkie kroki, wymownie milcząc **(18)**. Wiesz, że Limer bardzo rzadko pierwszy zaczyna poważne rozmowy, chociaż często okazuje ku nim chęć zjawiając się na progu czyjegoś domu. Od Ciebie zależy, czy zachęcisz go do podjęcia niełatwego tematu ofiarowania kobiety, którą obaj kochaliście **(24)**, czy też wykpisz się gadaniną o błahostkach **(20)**. O ile w ogóle masz ochotę na jakąkolwiek rozmowę.

26

(U#3)

Kapłan, tak jak jego poprzednicy, nieraz udowadniał na wiele sposobów, że wszystko to, co żyje, zawdzięcza swoje istnienie Nieśmiertelnemu Słońcu. Jednak czyż poza dniem nie ma i nocy, księżyca, gwiazd? Jak wielka jest moc tych bytów, skoro mogą zmusić Słońce do skrycia oblicza na wiele godzin? Nie można też zapomnieć, że podczas zimy noc panuje nawet dłużej niż dzień. Czasem zastanawiasz się, na ile to, co człowiek myśli, czuje i czyni zależy od niego, a na ile jest to ledwie wybór jednej z kilku z dawna ustalonych ścieżek. Wybór? Kto go dokonuje, kto wytycza te ścieżki? Dosyć! Porzucasz te straszliwe myśli! **(25)**

27

Z wolna, acz w pełni odzyskujesz władzę nad swymi dłońmi. Ponownie możesz chwycić za młot, rozżarzyć ogień, przygotować łono pieca na rudę, której pomożesz dojrzeć w płomieniach. Czas przyśpiesza, zanurzasz się aż po szyję w jego strumieniu, mknąc wraz z nim ku przyszłości.

Zdecydowałeś, w jaki sposób będziesz żył ze swoją partnerką. Wybrałeś prawdę, którą o losie matki poznają jej dzieci. Twoje dzieci, ukochane drobiny, którym pomagasz wzrastać i nabierać mocy tak, jak wspierasz rudę, aby przeistoczyła się w metal. Świętą miedź, która połączona w miłosnym uścisku ze swym rodzeństwem, może zrodzić zaiste najświętszy: brąz.

Jednak nim Twoja córka stanie się kobietą, a syn mężczyzną raz jeszcze los rzuca przed Tobą, i nie tylko, wyzwanie. Oto pewnej późnej wiosny w oddali, na drugim brzegu jeziora, gdzie żyje pokrewny wam ród, chociaż rybaczy, gardzący płodami ziemi, ku niebu wzbijają się słupy dymu. Gęste, czarne i złowrogie. Tak nie płoną ognie ku zabawie czy posiłkowi! To czarne węże rozboju! Łupieżcy dotarli nawet tu, chciwi bogactw ziemi, ludzi i trzody.

Zbiera się grono najbardziej poważanych ludzi, aby radzić nad tym, co należy, a czego nie należy czynić. Wśród nich – także Ty. Wielu usłucha tego, co powiesz, więc zważ słowa niczym cenny kruszec. Zasiadacie w okręgu, aby powiedzieć to, co każdy skrywa w sercu. Rozglądasz się po zatroskanych twarzach, pozdrawiasz spojrzeniem każdego. Lugalbanda, Dumuzi, Etana – wielcy spośród pasterzy! Bazi, mistrzowski wytwórca skór. Dumuzi, zręczny rybak i Mamagal, który również lubi przemierzać wody, lecz nie dla połowu, a przyjemności. Susuda, pieśniarz o gromkim głosie i, bo jakże mogłoby go tutaj zabraknąć, Limer, kapłan. Wśród mężczyzn nie może braknąć kobiet, rzecz prosta. Jest Lamasztu, która odbiera porody tak niezręcznie, że większość dziatek ginie, za to te, które przeżyją, cieszą się życiem długim i pełnym zbytków. I siostra jej, Nintu, zdolna przywołać każde dziecię na świat bez szwanku dla niego i matki. Na koniec, dwie jakże ukochane, warzące piwo Ku-Baba i Ninkasi.

Wraz z nimi radzisz, co czynić należy. Zwlekać, dzień, może dwa, zebrać, przeliczyć swe siły **(35)**? Ruszyć co tchu już teraz, chmarą zbrojną, każdy chwytając, co ma pod ręką? **(50)**? Bo tam przecież mordują sąsiadów! Czy też zamarudzić trochę z pomocą, uradzić wpierw jakiś plan **(39)**? Nie ma dobrej drogi, wszystkie w jednym lepsze, w innym gorsze od siebie. Niemniej – czas na decyzję! Jaka jest Twoja?

28

(U#16)

Porzucasz pole walki, nawołując wszystkich, aby poszli w Twoje ślady. Tak też się dzieje, lecz ze skutkiem zupełnie innym, od spodziewanego. Zamiast ku łodziom, większość rusza w stronę linii drzew, aby szukać schronienia w lesie.

– Do łodzi! Do łodzi! – wołasz za nimi.

Pojmując swój błąd, zawracają, aby wpaść prosto na szyki nieprzyjaciół. Podczas gdy Ty z ledwie garstką towarzyszy spuszczacie na wodę pierwszą z łodzi, reszta z was krwawo wyrąbuje sobie drogę do brzegu. Bardzo niewielu się to udaje. Chociaż zdołaliście powalić najmniej połowę nieprzyjaciół, to finalnie ponieśliście zdecydowanie większe straty. Z rybaków, w imię ocalenia których tutaj przybyliście, nie przetrwał nikt. I wszystko to, aby na koniec zbiec z pola bitwy jako zwyciężeni. Niemniej, uniosłeś głowę cało. **(38)**

29

Ustalacie, że teraz odejdziecie, zabierając też swoich rannych. Po zabitych wrócicie nazajutrz, wraz z sutymi zapasami jedzenia, które mają wystarczyć łupieżcom na wiele tygodni marszu. Inaczej zostaną w okolicy i nadal będą grabić. Przystajecie na to, lecz z waszej strony nie padają żadne zwyczajowe słowa przysięgi, a jedynie obietnica dotrzymania umowy. Po powrocie niemal natychmiast zaczynają się narady nad tym, jak zgładzić nieprzyjaciół. Skoro nikt z was nie użył świętych kajdan słów, a przysięgi obcych nie mają żadnej mocy na tej ziemi, to właściwie nic nie stoi na przeszkodzie, aby „złamać jak trzcinę słowo dane pod grozą rozlewu krwi". Szczególnie, że w czasie waszej nieobecności, ktoś sprowadził do wioski grupę zręcznych myśliwych. Pochodzący z wielu małych, rozrzuconych w lasach osad łowcy co pewien czas wyruszają na wspólne, wielkie polowanie, które szczęśliwie tym razem przywiodło ich w waszą okolicę. Jeśli tylko szybko wykujesz dla nich trochę dobrych, metalowych grotów, to przed świtem zaatakują i zapewne wytrzebią nieprzyjaciół. Masz na tyle surowca, aby zadośćuczynić

(32) tej prośbie, o ile taka jest Twoja wola. Równie dobrze możesz odmówić **(45)**, czy wręcz spróbować odwieść ich od tego pomysłu **(44)**. Władasz sekretem metalurgii, wielkim i świętym, nikt nie może zmusić Cię do podjęcia pracy. Decyduj!

30

Przybyliście tu, aby walczyć! Wznosząc wysoko nad głowę zbrojne w młot ramię, wydajesz z siebie potężny okrzyk bojowy. Nic więcej nie potrzeba mówić. Ruszacie hurmem na wrogów, ci zaś natychmiast formują dwa zwarte szeregi. Stojący z przodu włócznicy celnymi pchnięciami powalają wielu z was, nim odległość czyni ich broń bezużyteczną. Drugi szereg natychmiast reaguje i wysuwa się naprzód, gromiąc was bez litości. Jedynym atutem, jakim dysponujecie to kilku wprawnych myśliwych, którzy grają na cięciwach swoich łuków mściwą pieśń śmierci. Początkowa rzeź, jaką urządzili wam łupieżcy, szybko przemienia się w ich odwrót. Wprawdzie karny, bez cienia strachu, lecz okupiony licznymi stratami. Pancerze najeźdźców są w większości lekkie, wojownikom prawie zupełnie brak też tarcz. Przybyli tu na rozbój, nie bitwę. Myśliwi zaś zabrali ze sobą swoje najlepsze strzały, te z grotami wykutymi przez Ciebie.

Nieprzyjaciele położyli trupem przeszło połowę z was, sami tracąc przy tym większość swych sił. Niemniej, chociaż są w odwrocie, mogą jeszcze wygrać to starcie, wykrwawić was do cna. Wtem jedna ze strzał przeszywa ramię nieprzyjacielskiego wodza, który wypuszcza dzierżony dotąd krótki miecz o szerokim ostrzu. Możesz doskoczyć do niego i spróbować zaatakować **(37)**, do obrony pozostała mu tylko niewielka, owalna tarcza obleczona skórą z rombem brązowej płyty pośrodku. Niestety, jego towarzysze już spieszą mu z pomocą, może powinieneś zaczekać na rozwój wypadków **(48)**? Albo wykorzystać sposobny moment na ucieczkę **(28)**? Naprawdę ponieśliście ciężkie straty, a zwycięstwo wymagać będzie jeszcze krwawszego trudu. Czas do namysłu dobiegł końca, trzeba działać!

31

(U#18)

Wojownik uśmiecha się nieprzyjemnie.

– Czy oddam ci mój pancerz? To, co noszę, należy do przyszłości. Zaskoczy cię ten metal, kowalu! Mocny, a jednak starzeje się jak żaden inny, pokrywa krwawym, piaskowym nalotem... Czy oddam ci mój pancerz? – zerka ku swoim ludziom, zdziesiątkowanym, zbroczonych juchą własną i waszą, lecz wciąż gotowych do walki. – Oddam. Nie najem się metalem, nie ogrzeje mnie w grobie!

Tak oto, przysięgając na Nieśmiertelne Słońce, zawieracie pakt z nieprzyjaciółmi. Zdziesiątkowani, ruszacie w drogę powrotną unosząc ze sobą rannych i dogorywających, a pozostawiając stos trupów. W kilka dni później łupieżcy są już tylko ponurym wspomnieniem. Zaopatrzeni w żywność, opuszczają okolicę, co potwierdzają wysłani za nimi zwiadowcy. Czy wrogowie mogą kiedyś powrócić? Czas pokaże! **(38)**

32

(U#15)

Nie trwoniąc ani chwili, zabierasz się do pracy. Zastaje Cię przy niej zmrok, lecz w krwawej poświacie ognia widzisz wystarczająco wiele, aby nie przerywać. Śmiercionośne, kute groty myśliwi otrzymują od Ciebie kiedy księżyc jest jeszcze wysoko na niebie. Zręcznie osadzają je w promieniach strzał, zastępując krzemienne, gotowi, aby w każdej chwili wyruszyć na łowy. Odprowadzeni pieśnią dziękczynną kapłana, obdarzeni przez Ciebie żądłami zdolnymi przekłuć nawet grube, skórzane pancerze wrogów, ruszają bezszelestnie w ciemność.

Wracają późno, niemal o zmierzchu następnego dnia, do tego nie wszyscy. Zwięźle opisują poranny atak, podczas którego bez trudu uśmiercili odzianych w zbroje wartowników wrogiego obozu, aby następnie rozpocząć pogrom wśród śpiących. Tylko wódz zdołał umknąć, chociaż dosięgło go kilka strzał. Jednak śpiąc przezornie w swoim pancerzu z niezwykłego

metalu, nie zginął od nich. Przynajmniej, nie od razu. Osłabiony upływem krwi, długo uciekał przed pogonią, zdołał nawet zaczaić się i zabić jednego z myśliwych, aby z pomocą jego łuku zgładzić jeszcze trójkę kolejnych, nim nareszcie padł ugodzony włócznią. Tak oto wszyscy łupieżcy ponieśli śmierć, a chociaż nie spotkała ich ona z Twej ręki, to w oczach większości to Ty jesteś ich pogromcą, zaś myśliwi – co sami przyznają – tylko prowadzili wykute przez Ciebie żądła śmierci. **(38)**

33

(U#14)

Przybyliście tu na ratunek, a stłoczona na brzegu grupa rybaków to najwyraźniej jedyni ludzie, którzy ocaleli najazd. Być może wasza liczebność przeważyłaby nad uzbrojeniem i wyszkoleniem najeźdźców, lecz jakim kosztem?

– Wracajmy! – krzyczysz ile sił w płucach. – Do łodzi! – zachęcasz rybaków. – Wszyscy ocaleni do łodzi!

Zamęt wkrada się w wasze szeregi. Jedni chcą walczyć, drudzy uciekać, a wszystko to dzieje się na oczach znieruchomiałych w dwóch szeregach łupieżców. Wrogowie, widząc waszą przewagę liczebną, nie kwapią się do ataku, chociaż zaczynają nieznacznie zbliżać się do brzegu, krok za krokiem bez przerywania szyku. To przeważa szalę. Duch walki opuszcza was zupełnie, szybko zabieracie niedobitki rybaków i odpływacie, odprowadzeni nieprzyjacielskimi okrzykami pełnymi triumfu i wzgardy. Złapałeś też pożądliwe spojrzenie ich wodza, które spoczęło na Twoim młocie z brązu. Czy w jego umyśle zrodziła się myśl, że warto by odszukać lud mający u siebie pokłady cennego metalu? Cóż... Zapewne! **(38)**

34

Wódz rzuca Ci nieprzyjazne spojrzenie, lecz decyduje się rozmawiać.

– Macie prawo bronić tego, co wasze – zaczyna – tak jak my posiadamy prawo silniejszego, aby wydzierać słabszym ich dobra. Zapłaciliśmy już zbyt wiele krwi za jakże marne zdobycze. Nawet jeśli pokonacie nas w walce, to pomyślcie, jakim kosztem? Patrzcie! Ile już waszych trupów krwawi w ziemię! Pozwólcie nam odejść z łupami, a także obedrzeć poległych z tego, co mają. Wyprawicie też nas na dalszą podróż.

– Nie mogę mówić w imieniu wszystkich – odpierasz, lecz niemal natychmiast słyszysz za plecami entuzjastyczne okrzyki.

Nie przywykliście do wojennego rzemiosła. Skoro pojawiła się szansa na zaprzestanie walk, ludzie chcą z niej skorzystać. Możesz jedynie przekazać wolę większości swoimi ustami, chociaż kusi Cię, aby dorzucić coś od siebie.

– Zgoda, zawrzyjmy przymierze – oznajmiasz. **(29)**

– Zgoda, ale... – dodajesz po chwili namysłu – oddasz swój pancerz. Chcę poznać metal, z którego go wykuto. **(31)**

35

(U#12)

Kuźnia uczy pokory i cierpliwości, a Ty jesteś pojętnym uczniem. Wobec nieznanego zagrożenia nie wolno działać pochopnie, a już na pewno śmiertelnym błędem byłoby zostawić wioskę bez ochrony. Bo co jeśli w okolicy krąży więcej napastników? Być może jedna, duża grupa łupieżców dotarłszy do waszego wielkiego jeziora odkryła, że wokół obsiadły go rozliczne, małe i duże, osady. Łupieżcy mogli podzielić się na watahy gotowe spustoszyć wpierw malutkie

osady, takie jak niszczone właśnie siedlisko rybaków, a dopiero potem pomyśleć o większym łupie. Wasza społeczność powinna być niczym pięść, zjednoczona i gotowa do uderzenia. Lepiej nie rozprostowywać jej palców, przez co rozumiesz opuszczenie dobrze znanego, łatwego do obrony terenu głównej osady. Takie jest Twoje zdanie!

I takie jest zdanie większości. Odczekujecie kilka dni, podczas których wspólnymi siłami przygotowujecie się do obrony. Opasujecie wioskę pierścieniem wbitych w ziemię zaostrzonych pali, splątanych ciernistymi gałęziami wszędobylskiego rokitnika i wystawiacie warty. Kiedy w końcu pewien odważny młodzik rusza na zwiad, odkrywa stygnące zgliszcza rybackiej osady, ograbionej ze wszystkiego, co miało jakąkolwiek wartość. Ciała pomordowanych spalono na wielkim stosie, któż wie z jakiego powodu? Ślady wskazują, że łupieżcy podążali stale w jednym kierunku i trafiwszy na rybaków, skorzystali z okazji do rabunku, po czym ruszyli dalej w swoją stronę. Kimkolwiek byli, odeszli. Czy jeszcze tu wrócą? Tego nie sposób przewidzieć! Chociaż... Czy drapieżnik złowiwszy ofiarę ze stada, które rozprasza się zamiast wzajemnie chronić, nie zechce raz jeszcze zakosztować łatwej zdobyczy? **(38)**

36

(U#13)

Zgodnie z przewidywaniami, na miejsce docieracie tuż przed świtem, powitani martwą ciszą zniszczonej osady. Zgliszcza domów, brunatna od krwi ziemia i ciała pomordowanych ściągnięte w jedno miejsce, do niewielkiego parowu. Napastnicy zrabowali dosłownie wszystko, co mogli unieść, resztę zniszczywszy. Nie możecie już nikogo uratować, a jedynie pochować. Zasypujecie zatem zwłoki ziemią zbierając się do powrotu, gdy niedobitki rybaków wyłaniają się z lasów. Ich pełne wyrzutu spojrzenia kwitują słowa jednego z ocalałych:

– Jesteście. W końcu...

Nikt nie odpowiada na ten utajony zarzut. Łupieżcy zniknęli, nie wiadomo czy odeszli sami z siebie, czy też spłoszył ich nadciągający zbrojny tłum. Czy wrócą? Czas pokaże. **(38)**

37

(U#15)

Nacierasz bez chwili wahania, potężnym zamachem druzgocząc tarczę. Bezwładne ramię zwiesza się wzdłuż tułowia, lecz nie udaje Ci się powalić nieprzyjaciela. Niemniej, jest teraz bezbronny, a Ty bierzesz już kolejny zamach. Próbuje wprawdzie niezdarnie zasłonić się drugą ręką, lecz tkwiąca w niej strzała spowalnia reakcję na tyle, abyś mógł doprowadzić cios do końca. Obuch młota spada wprost na jego szczękę, gruchocząc kość. Tym razem pada na ziemię, gdzie dokańczasz dzieła, spuszczając młot na jego czaszkę. Okrzyk zgrozy wybucha ze strony szeregów nieprzyjaciół, gdy podrywasz w triumfalnym geście swój oręż pokryty resztkami skóry, drobin kości i mózgu. Odwaga opuszcza wrogów, natychmiast gnieżdżąc się w sercach Twoich towarzyszy. Gromicie wrogów, a gdy rzucają się do ucieczki, w ślad za nimi ruszają wasi nieustępliwi myśliwi, gotowi wytropić i zgładzić ludzką zwierzynę. Zwycięstwo jest wasze! **(38)**

38

Tak oto, w dotąd spokojnej okolicy pojawili się agresorzy. Świat ludzkich spraw, który wasi przodkowie porzucili na rzecz odległej, bezludnej północy upomniał się o te tereny. Co przyniesie przyszłość? Jej ziarna zostały już zasiane Twoją ręką za sprawą powziętych decyzji!

#12 – (51)

#13 – (65)

#14 – (74)

#15 – (52)

#16 – (63)

#17 – (76)

#18 – (66)

#19 – (70)

#20 – (77)

#21 – (73)

39

(U#14)

Zachowując równowagę pomiędzy pośpiechem a rozwagą, w ciągu paru godzin ustalacie, co należy uczynić. Formują się dwie grupy zbrojne. Jedna tłumna, wyruszy pod wieczór, zebrawszy prowiant i broń, jaką kto sobie znajdzie. Druga to właściwie ledwie zwiad – kilku bystrookich ludzi, którzy wsiadają właśnie do łodzi, aby zbliżyć się do przeciwległego brzegu. I Ty wyruszasz z nimi, a chociaż nie planujecie schodzić na ląd, zabierasz ze sobą swój wierny, kowalski młot. Ściągacie łódź na wodę, wiosła zanurzają się z głośnym pluskiem. W drogę!

Żwawo mkniecie przed siebie, wkrótce docierając do punktu, z którego można dojrzeć trwający pogrom. Stłoczeni w ciasne półkole rybacy mają za plecami wodę, a przed sobą zbrojną, liczącą co najmniej trzy tuziny, grupę napastników. Wyglądają na zbieraninę awanturników, różnią się od siebie uzbrojeniem, pancerzami i, przede wszystkim, wyglądem. W większości dzierżą proste włócznie, toporki, pałki i krótkie, zakrzywione noże. Wasze pojawienie się wprawia ich w zdumienie, wyraźnie zaczynają wypatrywać innych łodzi, co natychmiast wykorzystują rybacy. Wszyscy rzucają się ku wodzie i już po chwili zaczynają

płynąć ku wam. Agresorzy nie reagują, wstrzymani gestem rosłego wojownika, odznaczającego się na tle reszty lepszym uzbrojeniem – niewątpliwie przywódcy. Rybacy dopływają po jakimś czasie do was, chociaż nie wszyscy są w stanie wejść do łodzi, jest ich zbyt wielu. Ruszacie w drogę powrotną, podczas której co pewien czas kolejni ludzie wyskakują do wody, aby zrobić miejsce dla zmęczonych pływaków. Szczęśliwie wszystkim udaje się przetrwać, chociaż – wiesz to – prawdziwe problemy dopiero się zaczną. Łupieżcy wiedzą o waszym istnieniu, bardzo możliwe, że wkrótce ruszą wzdłuż linii brzegu, aby was odszukać. **(38)**

40

Gniewny okrzyk Twoich towarzyszy potwierdza te słowa. Wyrok został wydany! Tylko... nikt nie kwapi się do jego wykonania. Spojrzenia wszystkich ślizgają się po Tobie, nikt jednak nie patrzy Ci w oczy. Nagle robi się też przeraźliwie cicho, nawet ranny wróg nie skomli już o łaskę, pogodzony z losem, spuszcza głowę i wzdycha ciężko. Nie chcesz przedłużać jego cierpień niepewności, potężnym zamachem młota roztrzaskujesz mu czaszkę. Tak oto ostatecznie zwyciężyliście łupieżców, których ciała chowacie w masowym grobie. Przed powrotem długo, bardzo długo opłukujesz swój młot z krwi. **(38)**

41

Wysuwasz się przed swoich towarzyszy, wołając gromko ku łupieżcom:

– Rozmawiajmy!

Odpowiada Ci bełkotliwy okrzyk. Ponawiasz propozycję, tym razem uzyskując w zamian kilka niezrozumiałych, acz wyraźnie pytających zwrotów. Przed szereg wojowników wysuwa się

ich przywódca, z krótkim mieczem o szerokim ostrzu w dłoni i odrzucaną właśnie, niewielką tarczą. Obok niego staje inny wojownik, pytający w waszej mowie:

– Mój pan pyta kim jesteś?

– Jestem Uruk, kowal.

Nieprzyjaciel, ustami tłumacza, odpiera:

– Chcesz się ze mną zmierzyć?

– Nie, chcę porozmawiać.

– Rozmawiajmy! Chodź ze mną tam, na tamten pagórek, a nasi ludzie zostaną tutaj.

– Dobrze! **(42)**

– Nie odejdę od swoich. **(34)**

42

Ruszasz razem z nieprzyjacielskim wodzem, naturalnie w towarzystwie tłumacza, we wskazane miejsce. Tam, wciąż pozostając na widoku, a jednocześnie będąc poza zasięgiem słyszalności, pytasz:

– Dlaczego nie chciałeś rozmawiać przy swoich?

– Wiesz dlaczego tutaj jesteśmy? – odpowiada pytaniem wojownik. – Ja też – stwierdza, widząc jak zaprzeczasz. – Kiedyś było nas wielu, bardzo wielu. W służbie królów, książąt, wielkich tego świata... E, co ty tam wiesz o świecie! Krótko powiem, tylu nas poginęło, że mam już dosyć takiego życia. Skarby, które zdobyliśmy naszą krwią, jakoś się rozeszły. Pomyślałem, że tutaj, na dalekiej północy, z dala od królów i ich wojen, będzie dla nas jakieś miejsce. Poprowadziłem ludzi, z których większość pomarła w drodze, obiecując dostatnie życie, a tutaj? Nędza! Jeszcze trochę i nie zobaczę kolejnego wschodu słońca, zabiją mnie we śnie, wiem o tym. Dlatego... Zawrzyjmy układ. Zaprzestańmy walk, będę waszym zakładnikiem, gwarantem rozejmu, a wy nakarmcie moich ludzi. Zatrujcie ich, wybijcie jak świnie!

– A ty?

– A ja zostanę. Jako jeden z was. Jako... twój domownik, którego przysięgniesz chronić przed ludzkim gniewem i zemstą za przelaną dotąd krew.

Niezwykła propozycja! Wiesz, że nie masz prawa podejmować takiej decyzji samodzielnie, lecz okoliczności nie pozostawiają Ci wyboru. Wódz wyciąga ramię na znak przypieczętowania przymierza, Ty zaś odpierasz:

– Zgoda, czas zakończyć przelew krwi. **(49)**

– Nie mogę mówić w imieniu wszystkich. **(47)**

43

Najsilniejsi, w tym Ty, oraz najzręczniejsi strzelcy – oto ochotnicy gotowi już teraz ruszyć z odsieczą. Szybko dzielicie się na drużyny tak, aby w każdej łodzi znalazło się mniej więcej tyle samo ludzi. Za broń służą wam głównie narzędzia codziennej pracy, toporki, noże, pałki... Wszystkie z kamiennymi trzonami, głównie krzemiennymi, chociaż zdarzają się również obsydianowe – pamiątki z podróży waszych przodków po półpustynnym, acz nader żyznym w okolicach wielkich rzek, południu. Ty dzierżysz prawdziwy skarb, przekazywany z pokolenia na pokolenie młot kowalski z brązu, największy z kilku, które posiadasz. Poza tym paru myśliwych ma ze sobą włócznie i łuki. Broni z prawdziwego zdarzenia jest ledwie parę sztuk – to jednak musi wystarczyć. Ściągacie łodzie na wodę, wiosła z głośnym pluskiem zaczynają pracować. Ruszacie!

Dosyć szybko docieracie na tyle blisko przeciwległego brzegu, aby zorientować się w sytuacji. Większość budynków stoi w płomieniach, wszędzie trwają też walki, a raczej nieudolne próby odpierania napastników. Trup ściele się gęsto, a rybacy – widząc nadciągającą pomoc – tłoczą się na brzegu, oczekując na wasze przybycie. Łupieżcy również reagują, zaprzestają rabunku i formują zwarty szyk, wysuwając na przód kilku włóczników. Łuczników

nie dostrzegasz. Ogółem agresorów jest nie więcej niż trzy tuziny, macie przewagę liczebną, lecz dysponujecie zdecydowanie gorszym uzbrojeniem, nie wspominając o pancerzach. W ich rękach dostrzegasz toporki, długie zakrzywione noże, a także maczugi i pałki. Broń wykonano w większości z brązu, cóż za bogactwo na usługach rozlewu krwi! Dostrzegasz też rosłego wojownika, być może ich wodza, w pancerzu z połyskliwego, nieznanego Ci szarego metalu. Na dalsze obserwacje nie ma jednak czasu, dobijacie do brzegu i stajecie ramię w ramię z rybakami. Musicie natychmiast zdecydować, czy pragniecie konfrontacji z napastnikami **(30)**, czy też raczej zabierzecie ocalałych rybaków i uciekniecie **(33)**? A może jest jeszcze jakaś szansa na rozmowy **(41)**? Chociaż przelano już tak wiele krwi... Cenne sekundy umykają na bezczynności. Wiele oczu spogląda na Ciebie z wyczekiwaniem, zaciskasz palce na trzonku młota i podejmujesz decyzję.

44

(U#19)

Tym, którzy żywi wrócili z niedawnej walki przypominasz o zabitych towarzyszach. Wasi wrogowi to doświadczeni wojownicy, którzy pomimo znacznej dysproporcji sił na swoją niekorzyść odnieśli zwycięstwo. Bo jak inaczej można nazwać ten rozejm? Dlaczego macie zaopatrzyć ich w żywność, dlaczego pozwalacie ograbiać zabitych? Przegraliście, ledwie unosząc głowy na karkach! Myśliwych natomiast zapytujesz:

– Jeśli zranicie zwierzę, które w odwecie poszarpie was tak, że musicie uciekać w strachu o własne życie, to kiedy ponownie ruszycie na polowanie? Od razu, czy po zagojeniu swoich ran?

Odpowiada Ci pełna zrozumienia cisza.

– Nasze rany wciąż krwawią! – wołasz z mocą.

Wielu Twoje słowa dają do myślenia, działają niczym kubeł zimnej wody przezornie wylany na awanturnika. Nie brak wprawdzie takich, którzy mimo wszystko pragną walki, lecz jest ich zbyt niewielu, aby poczuli się dość mocni na atak. Nazajutrz wypływacie z darami dla

wrogów, a także by zabrać ze sobą obdarte nawet z ubrań ciała waszych poległych, jak również pomordowanych wcześniej rybaków. Łupieżcy odchodzą w swoją stronę, obładowani lichą zdobyczą, która wkrótce zniknie w ich trzewiach, przetrzebieni. Walka wykrwawiła obie strony, kreśląc pomiędzy zwycięzcami a zwyciężonymi bardzo cienką linię. **(38)**

45

(U#20)

Kategorycznie odmawiasz i ucinasz wszystkie możliwe pretensje stwierdzeniem:

– Ruda nie może się przemienić bez przygotowań, ogień to nie wszystko.

Wszyscy wiedzą, że przed przystąpieniem do pracy nie raz czyniłeś przygotowania trwające po kilka dni. Czasem było to unikanie spożycia pewnych pokarmów, czasem bardzo długie kąpiele połączone ze ścinaniem zarostu i zgalaniem włosów. Dla ludzi to, czym się zajmujesz jest tożsame z rodzajem magii. Wkładasz w ogień „kamienie", aby w jakiś sposób przekształcić je potem w miękkie tworzywo, które z kolei możesz formować podług własnej woli. I utwardzać w zwykłej wodzie, nadając wytrzymałość większą niż jakikolwiek kamień. Myśliwi ruszają zatem uzbrojeni w krzemienne groty, butnie zapewniając, że to w zupełności wystarczy.

Nie wystarczyło. Bardzo niewielu łowców wraca, aby opowiedzieć wam, co zaszło. Poranny atak kończy się, w ostatecznym rozrachunku, ledwie połowicznym sukcesem. Pierwsze, celne strzały powaliły wszystkich wartowników, dzięki czemu myśliwi mogli zakraść się do śpiących, aby dokończyć krwawego dzieła. Niestety, wódź łupieżców miał czujny sen, co pozwoliło mu w porę wszcząć alarm. Śpiąc w swoim skórzanym pancerzu wzmocnionym metalowymi płytami zdołał przetrwać ugodzenie aż trzema strzałami w pierś, gdy zerwał się nawołując do podjęcia obrony. Po krótkiej, chaotycznej bitwie w zwarciu większość myśliwych zginęła, a niedobitki zbiegły do lasu. Stamtąd też obserwowali jak zdziesiątkowani łupieżcy zabierają co tylko mogą i uciekają, byle dalej od jeziora, ku południu. Przetrwało ich ledwie

paru, w dodatku uciekli w popłochu, obawiając się nadejścia znaczniejszych sił, jednak kto wie czy kiedyś nie wrócą, aby wywrzeć na wszystkich pomstę? **(38)**

46

(U#22)

Zabieracie ze sobą jeńca, opatrując też naprędce jego ranę. Jest poważna, a pobladły z upływu krwi nieszczęśnik wygląda, jakby już nie długo miał cieszyć się darowanym mu życiem. Zostaje powierzony pod Twoją opiekę, której zaznaje przez kilka dni, nim umiera cicho we śnie. W tym czasie zdążył jednak wiele Ci opowiedzieć o świecie tam, hen daleko, na gorącym, południu. Od zawsze fascynowały go półlegendarne opowieści o tamtych stronach. Dlatego też jako młodziutki chłopak wyruszył na południe, chociaż pochodzi ze sporej wioski położonej stosunkowo blisko waszej. Trafiwszy dosyć szybko na bandę, która was napadła, służył im wpierw jako niewolnik, potem jako towarzysz, na końcu jako przewodnik i tłumacz. Sprowadził śmierć do rodzinnych stron, nie sprawiał jednak wrażenia skruszonego tym czynem. Do ostatniej chwili gardził prymitywnym, zwierzęcym życiem, które podobno tutaj wiedziecie. Dużo nasłuchałeś się o wielkich warownych miastach ze świątyniami „wielkimi jak góry", na szczyt których droga wiodła zawsze przez nieskończone stopnie schodów i rozległe tarasy. O ścianach z kamieni barwy nieba nazywanych „cegłami", o słowach zaklinanych w wypalanych, glinianych tabliczkach. Słowach możliwych do powtórzenia nawet setki lat po śmierci ich twórcy! Czary i dziwy południa, do którego droga wiedzie przez liczne, charakterystyczne punkty, jakie malowniczo opisał Ci konający. Skały w kształcie ludzkiego oblicza, samotne góry, rzeki, jeziora, cała mapa namalowana słowami! Słowami, których żaden cudotwórca nie potrafi zachować w glinie, przetrwają tylko w Twojej pamięci. **(38)**

47

(U#15)

– Związmy się słowem, będą musieli się z tym pogodzić. Jesteś kowalem, jak ziemia długa i szeroka wszędzie ludzie was cenią. Nie uwierzę, że tutaj jest inaczej!

– Tak właśnie jest – potwierdzasz. – I dlatego nie mogę lekkomyślnie rozdawać mojego słowa, do tego w imieniu innych.

– A zatem...

– A zatem... Nie.

– Krew na twoje ręce!

To ostatnie, co ma Ci do powiedzenia wojownik. Ruszacie do swoich, aby wznowić walkę. Ta zaś istotnie wybucha, lecz wśród waszych wrogów! Poprzedziły ją gniewne wrzaski tłumacza i równie agresywne odpowiedzi przywódcy łupieżców. I bez znajomości ich języka nie trudno się domyślić, o co poszło. Zajęci bratobójczą walką wrogowie, jedni – nieliczni – ginąc w obronie swojego wodza, inni pragnąc jego śmierci, wkrótce stają się ofiarami waszego natarcia. Giną niemal wszyscy, tylko tłumaczowi udaje się ujść z życiem, chociaż jest zbyt ranny, aby móc marzyć o ucieczce. Wydany na waszą łaskę, oczekuje na wyrok. To wprawdzie jeden z morderczych łupieżców, ale też jemu zawdzięczacie ich klęskę. Czujesz, że odpowiedzialność decyzji ponownie spoczywa na Twoich barkach.

– Łaski! – błaga pokonany.

– Przelałeś zbyt wiele naszej krwi – odpierasz niezruszony. **(40)**

– Nie zasługujesz na nią! Jednak... nie jesteśmy tacy jak wy. Będziesz żył. **(46)**

48

(U#17)

W mgnieniu oka wojownicy dopadają do swego wodza i pomagają mu wydostać się z ognia bezpośrednich walk. Na próżno! Strzała przeszywa mu kark, gdy oparty o jednego z towarzyszy okrzykiem wydaje jakiś, przerwany w połowie, rozkaz. To ostatecznie łamie ducha nieprzyjaciół, którzy rzucają się do ucieczki, zostawiając za sobą liczne trupy – własne i całe mnóstwo waszych. Odnieśliście nader bolesny triumf.

Przez wiele dni trwają jeszcze krwawe łowy na ludzką zwierzynę, jakie urządzają myśliwi wasi i wezwani z innych wiosek. Nieprzyjaciele, rozproszeni po nieznanym sobie terenie, bez zapasów i przywódcy padają łupem sprawnych łowców, którzy złupiwszy niegdysiejszych łupieżców, porzucają ich nagie ciała na żer zwierząt. **(38)**

49

(U#21)

Obie strony z ulgą przyjmują wiadomość o zaprzestaniu walk, chociaż to Twoi pobratymcy wydają się bardziej uszczęśliwieni. Szybko przystępujecie do realizacji – jawnej – części zawartego porozumienia. Zabieracie ze sobą niedobitki rybaków i wrogiego wodza, którego ludzie mają cierpliwie oczekiwać na wasz poranny powrót z zapasami żywności. Podczas drogi powrotnej, na środku jeziora, przychodzi Ci na myśl, że to wszystko mogło być fortelem obliczonym na uzyskanie wiadomości o dokładnym położeniu waszej wioski. Odrzucasz ją jednak. Czy słusznie?

Natychmiast po dotarciu na brzeg, informujesz wszystkich o prawdziwym układzie zawartym z nieprzyjacielem, co oczywiście wzbudza wiele pytań i wątpliwości. Sam zainteresowany niestety nie może ich rozwiać, nikt nie pomyślał o tym, aby zabrać też tłumacza! Niemniej, po uwięzieniu nieprzyjaciela w jednej z chat, natychmiast czynicie przygotowania do podstępu. Nieopodal wioski rośnie spora kolonia szkodliwych grzybów, które potrafią uśmiercić

człowieka w kilka godzin po spożyciu, dosłownie odbierając mu oddech. Solidnie doprawiacie nimi naprędce przygotowane zapasy żywności, aby o świcie wypłynąć z nimi do nieprzyjaciół. Wrogi wódz płynie z wami, otrzymawszy osobisty przydział żywności, której kosztujecie na jego oczach.

Plan przebiega bez zakłóceń, podczas gdy wygłodniali wojownicy pałaszują swoją zgubę, Ty rozmawiasz z ich wodzem na uboczu. Udajecie, że zawieracie trwały pakt, którego wiele szczegółów wymaga dokładnego omówienia i absolutnie nie można wam przeszkadzać do wieczora. Tłumacz, który siłą rzeczy uczestniczy w tych rozmowach, chce ostrzec towarzyszy, lecz wojownik zadusza go na Twoich oczach. Pod wieczór jest już po wszystkim, nieprzyjaciele koło południa zaczęli cierpieć na silne duszności, które szybko pozbawiły ich życia. Dziś słońce po raz ostatni pada na ich wodza, który wraz z zapadnięciem nocy na zawsze stanie się Twoim domownikiem. Jak ułoży się życie z obcym człowiekiem, którego języka nie potrafisz pojąć, a z jakim połączyły Cię nierozerwalne więzy przysięgi? Czas pokaże! **(38)**

50

Chociaż wasz lud przybywszy nad wielkie jezioro podzielił się na liczne wioski, osady i sioła, to czyż nie mówicie jednym językiem, czy wasi przodkowie nie wędrowali razem od zarania ludzkiej pamięci? Łączy was przeszłość i krew! Zresztą, zawsze na wiosnę, gdy dzień zaczyna być dłuższy od nocy, wybrani spośród każdej wspólnoty spotykają się, aby wspólnie ucztować. Wielu mężczyzn bierze wtedy dla siebie kobiety, wiele kobiet wybiera swoich mężczyzn, zależy jak nakazuje to zwyczaj. Krew miesza się, uszlachetnia jak ruda w miłosnym uścisku ognia. Wśród was żyje wiele dzieci zrodzonych z nasienia rybaków, oni także wychowują potomstwo pochodzące z waszych lędźwi. Wahać się, czy pomóc? Nigdy! Zbierają się mężczyźni gotowi przelewać krew, gotują się dzielne kobiety. Nim zapadnie zmierzch, ruszycie tłumnie wzdłuż brzegu **(36)**! Nim zapadnie zmierzch... A droga długa. Czy nazajutrz będzie jeszcze kogo ratować? Macie przecież kilka łodzi, którymi można szybko dotrzeć na drugi brzeg

(43), chociaż zabierze się w nich ledwie garstka z ochoczego tłumu. Cóż począć? Ponownie oczy wielu wpatrują się w Twoje oblicze, czas, abyś zdradził swoje myśli.

51

(U#23)

Chociaż nieprzyjacielski najazd nie dosięgnął waszej społeczności bezpośrednio, to mimo wszystko wywarł piętno na życiu każdego. Rybacy, tak jak wy, żyli pochłonięci swoimi sprawami, nie wadząc nikomu, a często wręcz pomagając w potrzebie. Tymczasem w ciągu jednego dnia wszyscy ci ludzie zginęli, po ich domach zostały tylko zgliszcza, a wszystko to, co wiedzieli przepadło bezpowrotnie. Nikt w okolicy nie robił równie dobrych łodzi, nikt tak dobrze nie znał łowisk jeziora. Najstraszniejsze, że nic nie zapowiadało tragicznego kresu ich istnienia. Zniknęli tak... po prostu. Kim byli najeźdźcy? Zabłąkanymi łupieżcami, czy zwiadowcami, zapowiedzią krwawych i nieodwracalnych zmian? Nikt tego nie wie! Niewiedza toczy ducha wspólnoty jak chciwy padliny czerw. Nawet jeśli ktoś zapragnie wyrzucić z głowy ponure myśli i odwrócić wzrok od pierścienia umocnień wokół wioski, to gdzie pójdzie? W głąb lasu, gdzie z każdym krokiem poczucie zagrożenia tylko wzrośnie? A może nad wodę, gdzie wystarczy jeden rzut oka na odległy, przeciwległy brzeg, aby przypomnieć sobie, czego już tam nie ma. Życie wprawdzie toczy się dalej, czas łagodzi grozę, lecz gdzieś pod skórą już zawsze czaić się będzie strach. **(69)**

52

(U#26)(#U28)

Chociaż zwycięstwo nad łupieżcami jest zasługą wielu, a nie jednego człowieka, to właśnie w Tobie większość ludzi widzi wybawcę. Chwała oplata Cię niczym zdobna szata. Gdziekolwiek się pojawisz, wszędzie słyszysz podziękowania, a wkrótce w ślad za nimi podążają dary. Kapłan Limer przygląda się temu z dużą dozą pobłażliwości, chociaż czasem dostrzegasz w jego spojrzeniu jakiś nieprzyjemny błysk. I to nawet, gdy wraz z upływem czasu ludzka cześć dla Ciebie wyraźnie słabnie, krzepnie w skorupę szacunku, która to skorupa rzuca jasne refleksy na Twoje dzieci. Jaki wpływ wywrze to wszystko na ich przyszły los? I czy rzeczywiście będzie miało jakiekolwiek znaczenie? **(69)**

53

Nazajutrz rozpętuje się burza tak straszna, jakiej nie pamiętają nawet najstarsi mieszkańcy. Przez dwa dni szał natury powstrzymuje od opuszczenia domostw nawet najodważniejszych, a skala zniszczeń po jej przejściu jest wprost porażająca. Niemniej, nikt z was nie zginął, żaden dom się nie zawalił, a pioruny godziły z dala od wioski. Zniszczeniu uległo za to warowne ogrodzenie, co zresztą szybko skutkuje wizytą najeźdźców. Jest to właśnie wizyta, nie atak, bowiem dwóch wynędzniałych przedstawicieli nieprzyjaciół, z których jeden, młodszy, jest tłumaczem, składa wam propozycję. Gniew natury poważnie przetrzebił szeregi wrogów, wciąż jednak są gotowi do walki, a chociaż być może zdołalibyście odeprzeć ich napad, to odbyłoby się to kosztem przelanej obficie krwi. Dlatego najlepiej byłoby dla obu stron rozstać się w pokoju. Nieprzyjaciele proszą jedynie o zapasy żywności na daleką drogę, na co – po długich debatach – wolą większości przystajecie **(54)**. Kapłan Limer proponuje jednak, aby wydać nieprzyjaciołom zatrute jedzenie **(80)**. Co o tym myślisz?

54

(U#24)(U#25)

Nie sądzisz, aby rozsądnym było otrzymawszy od losu szansę na bezkrwawe rozwiązanie konfliktu ryzykować zaognieniem sytuacji. Po prostu wyekwipujcie nieprzyjaciół tak, aby mogli ruszyć w swoją stronę. Przybyli tutaj w nadziei na łupy, ale cóż mogli zyskać łupiąc ubogich rybaków, czy nawet was? Najcenniejsze, co znajduje się w wiosce, to chyba tylko wytworzone przez Ciebie narzędzia z metalu, a ich nie ma przecież zbyt wiele. Twoja zdanie podziela większość mieszkańców, którzy chcą jak najszybciej pozbyć się intruzów, nie ryzykując przy tym zbyt wiele. Tak więc prędko przygotowujecie prowiant dla wrogów, którzy odbierają go posyłając do wioski kolejnych przedstawicieli, aż uzyskawszy to, czego chcieli – odchodzą. Nikt na razie nie kłopocze się pytaniami, czy kiedykolwiek wrócą, nie nadchodzi też radość z ocalenia życia. Burza przegnała wrogów, lecz wyrządziła polom i zwierzętom nie mniej szkody, niż uczyniliby to oni. **(61)**

55

(U#32)

Jakże mógłbyś stanąć w obronie kogoś obcego, skoro kobieta, którą kochałeś, została ofiarowana? Chcesz, aby Twoje dzieci dorosły, tego pragnęła też Twoja Ashnan, w imię tego zgodziła się poświęcić własne życie. Popierasz kapłana, który niezwłocznie czyni przygotowania do ponurego rytuału. Upośledzony młodzik szybko zostaje schwytany, związany i zaszyty w skórzanym worze, który zostaje zakopany pośrodku wioski w taki sposób, aby każdy z uczestników miał okazję zarówno wziąć udział w wykopywaniu dołu ofiarnego, jak i jego zasypaniu. Wasz wybraniec ma za zadanie wyzbyć się ciała i ruszyć ze skargą w głąb ziemi, aż do drzemiących tam sił. Ponieważ będąc w worku nie widział, kto go pochował za życia, pomsta spadnie na najbardziej oczywistych, potencjalnych sprawców – obcych, łupieżców. Tej logiki nikt nie próbuje ani podważyć, ani nawet w jakikolwiek sposób skomentować. Wszyscy akceptują

fakt konieczności złożenia ludzkiej ofiary, a dla rodziny zabitego spływają obfite dary. Teraz pozostaje tylko czekać na to, jak rozwiązany zostanie problem najeźdźców. **(53)**

56

Ludzka ofiara... Czyż oczy i uszy Twojej Ashnan nie zgniły zakopane w ziemi jako ochrona wioski przed wrogim najazdem? Na cóż się zdało to wstawiennictwo?! Pogodny lekkoduch, chociaż niezbyt lotny na umyśle, nigdy nikogo nie skrzywdził. Urodzony z widocznym defektem, od małego traktowany był jako z góry skazany na los głupca. Może właśnie dlatego, z braku należytej troski ze strony rodziny i innych mieszkańców, wyrósł na kogoś, kto wywołuje jedynie uśmiech politowania? Tego nie wiesz, wiesz za to, iż podłością było by, po latach wyśmiewania nieszczęśnika, zgotować mu krwawy kres żywota. Czyż nie urodził się jako jeden z was, czyż nie należały mu się takie same prawa jak innym? Twój sprzeciw przeważa sprawę, do ludzkiej ofiary nie dojdzie. Jeśli jakaś siła ma pokonać najeźdźców, to niech będzie to siła waszych własnych ramion! **(53)**

57

W głowie lęgnie Ci się kilka pomysłów na sposoby obrony wioski, które można w stosunkowo krótkim czasie wcielić w życie. Niestety, nie jesteś w stanie zainteresować nimi praktycznie nikogo! Wyolbrzymione wieści o tym, że to Ty jesteś „odpowiedzialny" za klęskę roznoszą się szybciej niż prawda o tragicznym przebiegu starcia. Bardzo szybko ludzie, głównie ci których nie było na miejscu, dochodzą do wniosku, że zwycięstwo było w zasięgu ręki i tylko Twoje tchórzliwe nawoływania do powrotu zaprzepaściły tę szansę. Podczas pośpiesznie

zwołanego, chaotycznego zgromadzenia wolą większości postanawia się, aby tej nocy każdy uzbroił się i zachował czujność we własnym domu **(62)**. Natomiast od świtu wszyscy zaczną pracować nad otoczeniem wioski ogrodzeniem z ciernistych gałęzi wszędobylskiego rokitnika. Niektórzy decydują się jednak już teraz uciec do lasu **(72)**, obawiając się rychłego nadejścia wrogów. Jedna i druga strona ma swoje racje. W domach łatwiej się bronić, poza tym wątpliwe, aby nieprzyjaciel nadciągnął tak szybko. Poza tym ucieczka w las jednych, osłabia drugich, którzy zostaną gotowi bronić domów swoich i sąsiadów. Jednak brak zorganizowanej obrony i czekanie w domach na atak, to – zdaniem niektórych – prosty przepis na klęskę. Wspólna obrona wioski tej nocy praktycznie nie będzie istnieć, dlatego lepiej szukać szans w mroku wśród drzew niż w pułapce domów. A Ty, wraz z rodziną, którą z dróg obierzesz?

58

To, na co masz bezpośredni wpływ, to wykorzystanie dziwnego metalu, który przeszedł z rąk łupieżców w Twoje. Jest Ci zupełnie nieznany, a jego właściwości zaskakują. Lżejszy i wytrzymalszy od brązu, wymaga jednak wyższych temperatur, aby należycie go obrobić. Do tego nie nadaje się nazbyt do odlewów, można za to wykuć z niego świetne ostrze. Wytrzymałe, jak nic innego, odporne na wykruszenie, a wyszczerbione łatwo daje się ponownie obrobić w ogniu. Tymczasem wystarczy potrzymać je dłużej pod gołym niebem, aby zaczęło się „starzeć" – jego powierzchnię pokrywa wówczas krwawy, sypki nalot. Ten metal wydaje się być stworzony do przelewania krwi, nie pracy czy tworzenia pięknych przedmiotów! I dlatego właśnie nie możesz pozwolić, aby ten nikczemny materiał jej zakosztował. Postanawiasz użyć go, aby wykonać niewielkie kowadełko **(75)**, bądź kilka przydatnych narzędzi **(59)**.

59

Wykuwasz komplet noży, który wypożyczasz tym, którzy zajmują się oprawianiem zwierząt. Od teraz nie musisz martwić się o porządne buty z dobrze wyprawionej skóry dla siebie i rodziny. Nie braknie Ci również najlepszego mięsa! Do tej pory garbarze posługiwali się krzemiennymi ostrzami, woląc je głównie dlatego, że nie musieli Ci płacić za użytkowanie narzędzi z metalu. Jednak od kiedy jeden z nich pokusił się o nóż z brązu od Ciebie, reszta zazdrośnie łypała okiem na to, jak łatwiej i szybciej mu się pracowało. Teraz, zdobywszy ostrza z nowego metalu, to na nich zazdrośnie zerka towarzyszysz. A Ty opływasz w dostatki. **(61)**

60

(U#30)

Postanawiasz stworzyć żelazne toporki, ale Rimusz przekonuje Cię, abyś nie robił czegoś, co może być wykorzystane jako zwykłe narzędzie. Niech to będzie broń, ostre, złowieszcze groty włóczni! Po kilku próbach udaje Ci się uzyskać zadowalający efekt, który powielasz w postaci kilku zgrabnych grotów o smukłym kształcie, o których Rimusz gorąco zapewnia, że sprawdzą się równie dobrze w walce bezpośredniej, jak i do miotania. Puszczasz jego słowa mimo uszu, uznając, iż będą po prostu pożyteczne dla myśliwych. Przecież nie planujecie żadnych walk! To zapewnienie z kolei Rimusz zbywa uśmiechem, nadal zachwalając bojowe zastosowanie włóczni o żelaznych grotach. Niemniej, po wystaraniu się o najlepsze drzewce i osadzeniu nań ostrzy, nie wypożyczasz włóczni myśliwym, lecz trzymasz je w domu, gdzie wiszą złowieszczo na jednej ze ścian. Wiesz, że marnują się tutaj bezczynne, lecz raz zdobywszy wyborną broń, jakoś nie chcesz się z nią rozstawać... **(61)**

61

Nurt czasu nie zwalnia, a wręcz przeciwnie, wraz z każdą wiosną zdaje się stale przyśpieszać. Sam nie wiesz, kiedy Twoje dzieci z maluchów przeistaczają się w podrostki, których nie sposób już dłużej traktować, jakby ich wola i zrozumienie świata dopiero pączkowały. Narodzone do czynów niewątpliwie wielkich, zatrważająco podobne do siebie pomimo różnych płci, każdego dnia przypominają Ci coraz bardziej o ciążącej na Tobie odpowiedzialności. Musisz nadać kierunek rozwoju dla bliźniaczego żywiołu, póki jeszcze nie wymknął Ci się z dłoni. Tak też czynisz. W jakich okolicznościach i z jakim skutkiem? Odpowiedzi na te ważkie pytania korzeniami sięgają wprost w przeszłość, do powziętych przez Ciebie decyzji!

#24 – (81)

#29 – (107)

Brak wymaganych # – (97)

62

(U#2)

Łupieżcy przypuszczają atak o brzasku. Udaje im się zakraść niepostrzeżenie do wioski i w wielu miejscach wzniecić pożary, które wypędzają ludzi z zabudowań, wprost na złaknione krwi ostrza napastników. Cała akcja jest bardzo dobrze zorganizowana, widać że wrogowie mają duże doświadczenie w tego typu pogromach. Nim z chaosu paniki rodzi się jakakolwiek próba zorganizowanej obrony, trup gęsto zaściela dobrze Ci znane ścieżki. Ogień rozprzestrzenia się, podsycany dodatkowo podmuchami złośliwego wiatru, zupełnie jakby również natura sprzysięgła się przeciwko wam. Krwawe zmagania trwają bardzo długo, a wasz opór wyraźnie zaskakuje nieprzyjaciół, są jednak na tyle zdesperowani, aby doprowadzić rzecz do końca. I koniec w istocie nastaje, dla wszystkich.

Do południa wszyscy łupieżcy są martwi, podobnie jak zdecydowana większość mieszkańców, w tym cała Twoja rodzina. Dom wraz z kuźnią również spłonęły. Wioska stała się jednym wielkim cmentarzem i tym też zostaje, bowiem nieliczni ocalali grzebią swoich zmarłych i rozpierzchają się po okolicznych osadach. Ty jednak nie jesteś wstanie pozostać w ziemi, która skrywa w sobie truchła Twoich bliskich. Ukochana Ashnan. I po cóż było to matczyne poświęcenie dla dobra bliźniąt? Gdzie ich niezwykła przyszłość, gdzie wielkie czyny?! Trupy, trupy, trupy! Na zawsze porzucasz krainę wielkiego jeziora, ruszając przed siebie, tam, gdzie oczy poniosą. Byle dalej od miejsca, które tak długo nazywałeś domem. **(200)**

63

(U#27)

Oto wracacie pobici, przerażeni, nie zyskawszy nic, za to straciwszy wielu dobrych ludzi. Po wylądowaniu na rodzimym brzegu, natychmiast wzięci w ogień pytań, szybko streszczacie fatalny przebieg niedawnych wypadków. Niestety, kończąc opowieść nie możecie z ulgą zapewnić, że koszmar z którego się wyrwaliście dobiegł końca. Wróg wie o waszym istnieniu, dlatego zapewne wyruszy, aby zgładzić was w imię zysków i zapewnienia sobie bezpieczeństwa. Czasu macie niewiele, zbyt mało nawet na żal po zabitych. Trzeba działać, gotować się do obrony, ale waszą wioskę spotka ten sam los, co zgliszcza po drugiej stronie jeziora. **(67)**

64

Wielu pyta Cię o radę, tak wielu, że postanawiasz co prędzej zwołać powszechne zgromadzenie mieszkańców i przedstawić swoje pomysły, a raczej jeden z nich. Po głowie chodzą Ci trzy sposoby na rozprawienie się z zagrożeniem. Pierwszy to urządzenie zasadzki, stworzenie pozorów, że opuściliście wioskę **(71)**. Zresztą, spora część mieszkańców rzeczywiście powinna szukać schronienia w lesie, podczas gdy reszta zaczai się oczekując na przybycie wroga i spadnie na niego znienacka niczym drapieżne ptaki. Drugi to wykorzystanie ocalałych z pogromu myśliwych. Chociaż żyli na uboczu rybackiej społeczności, wybierając łowy wśród leśnej gęstwin, a nie przejrzystej toni jeziora, to wszakże stracili wszystko co mieli i wszystkich, których kochali. Mógłbyś wykuć dla nich solidne groty, aby wraz z kilkoma waszymi łowcami ruszyli o zmroku zapolować na waszych wrogów **(68)**. Trzecim, ostatnim pomysłem jest rozpoczęcie budowy solidnego ogrodzenia wokół wioski, w międzyczasie trzymając stale gotowe do walki warty **(78)**. To czasochłonne rozwiązanie, ale za to zapewniające najmniejsze ryzyko utraty ludzi. Nie mając zbyt wiele czasu do namysłu, z werwą przekonujesz słuchających Cię ludzi do jednej z tych dróg.

65

(U#24)

Niedobitki rybackiej społeczności zamieszkują z wami, nie chcąc żyć na spalonej ziemi pełnej trupów pomordowanych bliskich. W większości to ludzie lasu, już wcześniej luźno związani ze swoją wioską, gdzie spędzali czas pomiędzy jednym a drugim polowaniem. Niemniej, straciwszy wszystko i wszystkich, również nie pragną żyć na cmentarzu. Przyjmujecie ich z otwartymi ramiona, lecz ich obecność szybko zaczyna prowokować konflikty. Wielu z nich nie kryje się z oskarżeniami dotyczącymi waszego późnego przybycia z pomocą, kiedy nie było już ani komu jej udzielić, ani tym bardziej z kim walczyć. Szczęśliwie, nie dochodzi jednak do poważnych utarczek, ludzie rozumieją, że rany po utracie bliskich wciąż są świeże, a złość szuka

dla siebie ujścia. Cała społeczność będzie wspólnymi siłami dążyć do jedności, nie opuszcza Cię jednak myśl, że mimo wszystko obecne wydarzenia będą miały swoje poważne konsekwencje w przyszłości. Złe czy dobre – czas pokaże. **(69)**

66

(U#28)

Łupieżcy odeszli, zostawiwszy po sobie trupy i niepokój. Oczywiście wszystkich cieszy to, iż udało się zawrzeć układ, dzięki któremu dalszy rozlew krwi został powstrzymany. Niemniej, ziarno obawy dotyczącej powrotu nieprzyjaciół padłszy na podatny grunt, cicho wzrasta w sercach mieszkańców wioski. Wiesz, że nic już nie będzie odtąd takie samo, a wychowując swoje dzieci będziesz musiał pamiętać o przypominaniu im, że poza waszym małym światem istnieje też o wiele większy i groźniejszy. A jego odpryski mogą trafić nawet tutaj, nad olbrzymie, zagubione na północy jezioro, znad brzegu którego znikła bezpowrotnie jedna ze społeczności. Pewną pociechę może dla Ciebie stanowić niezwykły metal, w którego posiadanie wszedłeś. Tymczasem, mimo wszystko, wielu wciąż raczy się obficie piwem, świętując zwycięstwo i przegnanie zbójów. Co ciekawe – żaden z tych ludzi nie był w ogniu walki. **(69)**

67

W sytuacjach krytycznych, wielu zwraca się do Ciebie o radę. Szczególnie teraz, wszakże to Ty poparłeś pomysł wyruszenia z odsieczą rybackiej społeczności. Obecnie fakt ów wielu prowokuje do niezbyt przyjaznych uwag, niemal zarzutów. Czy Twoje zdanie wciąż ma siłę sprawczą, czy na Twoje barki raz jeszcze włożone zostanie jarzmo podjęcia ważkiej decyzji?

#27 – (57)

Brak #27 – (64)

68

Twój pomysł wzbudza tyle entuzjazmu, szczególnie wśród najmniej doświadczonych łowców, że wpierw trzeba wybrać niewielką grupę najlepszych wśród wszystkich chętnych. Do boju ruszą wszyscy ocaleni z rybackiej społeczności oraz ledwie trójka waszych myśliwych. To niewielka grupa, lecz lepiej zaufać doświadczeniu niż zapałowi. Gra toczy się o zbyt wysoką stawkę, aby pozwolić aby czyjś entuzjazm albo nieporadność pozbawił was efektu zaskoczenia. Kiedy wszystko jest ustalone, szybko zabierasz się do pracy, wykuwając z cennych rezerw brązu solidne groty do strzał. Pracujesz w pocie czoła, uważając jednak, aby mordercze tempo nie odbiło się nazbyt na jakości. Mimo wszystko kończysz dopiero po zmroku, a osadzenie grotów pochłania dalsze cenne godziny. Dopiero o północy myśliwi są gotowi do łowów, jakich jeszcze na tej ziemi nie było.

Myśliwi nie wracają przez trzy dni. Dopiero o czwartym świcie zjawia się jeden z nich, pochodzący z waszej wioski. Jak się okazuje, tylko on przeżył, chociaż cała wyprawa nie zakończyła się klęską. Po udanej zasadzce, w której udało się zgładzić sporą część wrogów, doszło do odwrócenia ról i to myśliwi musieli salwować się ucieczką. Dotarłszy nad brzeg leśnego jaru, stoczyli krwawą walkę, w której poległa reszta nieprzyjaciół za wyjątkiem ich wodza. Jego tropem ruszyło dwóch ocalałych myśliwych, aby po całodziennym pościgu i podchodach nareszcie dopaść nieprzyjaciela, którego truchło wrzucili do skalnej rozpadliny odmawiając godnego pochówku. Z żalem myślisz o utraconym na zawsze niezwykłym metalu, z którego wykonano jego pancerz. Drugi z łowców zmarł w drodze powrotnej na skutek wcześniejszej rany, którą zignorował w ogniu pościgu. Oto finał walki z łupieżcami.

Ściągacie z lasu trupy swoich i wrogów, chowając wszystkich godnie. Tobie przypadają w udziale nieliczne bronie z brązu, należące do najeźdźców. Po ich przetopieniu zyskujesz

nieporównywalnie więcej surowca, niż zużyłeś na wykucie grotów. Te zresztą również wracają do Ciebie. Jesteś kowalem, panem metali, nikt nie może ich posiadać na własność, możesz je jedynie wypożyczać albo darować na czas życia obdarowanej osoby. **(61)**

69

Czas nie stoi w miejscu, nawet jeśli wydarzy się coś, co pozornie mogłoby wyrwać go z utartych ścieżek. Przeszłość jest ważna, należy troskliwie pielęgnować ją niczym glebę pod zasiew tego, co nadejdzie. Jednak to przyszłość – plon – jest tym, co wykarmi człowieka. Dlatego Ty również, chociaż masz w pamięci znamienne wydarzenia ostatnich czasów, skupiasz uwagę na tym, co może nastąpić. Jako kowal, stale występujesz wbrew naturze, w łonie swojego pieca dokonując przemiany rudy w metal w ciągu ledwie „chwili", a także tworząc stopy, które samoistnie nigdy by nie powstały. Nawykłeś do aktywności, działania i zmiany zastanej rzeczywistości. Dlatego też nie myślisz zbyt wiele nad tym, jak bardzo zmienił się otaczający Cię świat na skutek niedawnych wydarzeń. Zamiast tego zastanawiasz się nad tym, jak TY możesz na niego wpłynąć.

#28 – (58)
Brak #28 – (61)

70

(U#24)

Chociaż łupieżcy odeszli, nikt nie śmie świętować „zwycięstwa”. Dla wszystkich jasny jest fakt, iż po prostu wykupiliście swoje życia. Wasza determinacja i cały przelew krwi, do jakiego doszło pozwolił właśnie na to – dostaliście szansę, aby wycofać się, zanim większość z was, jeśli nie wszyscy, zginęliby w obronie... czego? Po rybackiej wiosce zostały zgliszcza i niedobitki mieszkańców, którzy osiedlą się u was. W większości nie są to nawet rybacy, a mieszkający u nich myśliwi, którzy nadbiegli z polowań, widząc, że ktoś zaatakował ich domy. Niemniej – wrogowie odeszli, a to, jeśli nie zwycięstwo, to na pewno sukces. Świat nie jest miejscem sprawiedliwym, a śmierć czai się niczym wąż, gotowa pokąsać nawet najbardziej spokojnych, szanujących życie własne i cudze ludzi. Ty przeżyłeś, będziesz miał szansę wychować swoje dzieci. A ci, którzy zginęli – nie. To wszystko. To życie. **(69)**

71

(U#24)(U#28)

W opuszczonej wiosce została jedynie spora grupa gotowych do walki, dzielnych kobiet i mężczyzn, wśród których i Ty się znajdujesz. Pozostali mieszkańcy, pod przewodnictwem kapłana Limera, wyruszyli do serca lasu, aby spędzić tam kilka najbliższych dni chroniąc się w sieci jaskiń służącej niegdyś za cmentarz. Tymczasem wy, skryci nieopodal granicy wioski, oczekujecie na przybycie nieprzyjaciół, sypiając na zmianę.

Wrogowie istotnie nadciągają jeszcze tej nocy, a właściwie niemal o świcie. Wyczerpani forsownym marszem, wydają radosne okrzyki, wskazując na zabudowania, których najwyraźniej od dawna poszukiwali. Ich przywódca szybko ucina te nieroztropne hałasy, ale widząc brak jakiejkolwiek reakcji, również wydaje gromki, radosny okrzyk. Łupieżcy kręcą się przez jakiś czas wokół domostw, a w końcu zaczynają plądrować, w czym nie przeszkadzacie, czekając na dalszy rozwój wypadków. Te zresztą toczą się nader pomyślnie, tuż po wschodzie słońca cała

grupa wraz z zrabowanymi naprędce dobrami, głównie żywnością, udają się do największego domostwa, jakie znajdują. Wystawiwszy przed drzwiami jednego wartownika, szykują się do snu. Zaczynacie się ostrożnie podkradać. Celna strzała powala nieszczęśnika, gdy ten oddaliwszy się na chwilę za potrzebą, traci czujność. Dotarłszy bez przeszkód do drzwi, nasłuchujecie, aby upewnić się, że nieprzyjaciele istotnie posnęli. Wówczas wchodzicie do środka, aby zacząć rzeź. Prawie wszyscy wrogowie zostają zabici nim na dobre rozumieją, co miało miejsce. Jedynie ich wódz zdołał w porę odzyskać przytomność i zabija piątkę z was, nim wyczerpany od ran, pada pod ciosem Twojego młota. Klepisko chciwie spija krew poległych, a wy uśmiechacie się triumfalnie, nie mogąc jednak wydobyć z gardeł okrzyków radości w obecności świeżych trupów poległych towarzyszy. **(61)**

72

Być może byłbyś gotów zaryzykować życie w walce ze straszliwym wrogiem, jednak nie tylko własny los postawiłbyś na szali. Na Twoich barkach spoczywa – mimo wszystko słodki – obowiązek troski o rodzinę, a czujesz, że nie zdołasz zapewnić jej ochrony, pozostając w wiosce. Dlatego, ignorując szyderstwa sąsiadów, wraz z bliskimi przyłączasz się do niewielkiej grupki, która postanowiła jeszcze przed świtem uciec. Bierzecie tylko najpotrzebniejsze rzeczy i zapasy na najbliższe dni, z zamiarem forsownej wędrówki w głąb lasu, a następnie ostrożnego powrotu. Zamiar ten spełniacie. A po powrocie...

Jak coś, co istniało tak długo, może tak nagle zniknąć z tego świata? Domostwa, w większości wybudowane jeszcze przez przodków, teraz dogasają smętnie na waszych oczach. Wyłoniwszy się ze ściany lasu, docieracie do wioski-pogorzeliska, wśród którego krzątają się wasi sąsiedzi. Zdziesiątkowani, lecz nie na tyle, aby można było pomyśleć o totalnym pogromie. Kapłan Limer wita Cię głośnym i oskarżycielskim okrzykiem:

– Witaj Uruk! NARESZCIE wróciłeś ty i... reszta. Wszyscy wrogowie zabici, podobnie jak wielu z nas. Masz szczęście, twój dom i kuźnia stoją całe! Nie to, co domy obrońców.

Mijasz go bez słowa i wraz z rodziną ruszasz w stronę, istotnie nienaruszonego, domostwa. Inni uciekinierzy również wracają do siebie, aby ujrzeć zgorzałe zgliszcza bądź całe chaty. Tak oto ocalałeś Ty, Twoi bliscy i całe wasze mienie. Nie musieliście przelewać za nie krwi, inni zrobili to za was. Kto na koniec dnia okazał się zwycięzcą? **(61)**

73

(U#28)

Pierwszą nicią porozumienia, jaką nawiązujesz z obcym człowiekiem, który zaczyna życie pod Twoim dachem jest poznanie jego imienia.

– Uruk – mówisz wyraźnie, wskazując na siebie.

– Uruk – powtarza mężczyzna, wykonując gest w Twoją stronę, a następnie kładąc dłoń na piersi oznajmia: – Rimusz.

Rimusz. Imię, coś, co przynależy do każdego człowieka niczym twarz, staje się pierwszym pęknięciem na powierzchni muru nieufności, który was dzieli. Zaczyna się długi, acz nader ciekawy proces przełamywania bariery językowej, a także znajdowania miejsca dla nowego członka społeczności, który jeszcze do niedawna był jej śmiertelnym wrogiem. Szybko okazuje się, że mężczyzna ma jakieś pojęcie na temat pracy w kuźni, dzięki czemu może pomagać Ci w prostszych zajęciach. Nie szczędzi też sił w pracy dla innych, rozumiejąc, iż tylko udowadniając swoją użyteczność, zdoła zapuścić tutaj korzenie. Co dziwne, nie wydaje się specjalnie przejęty utratą władzy. Sprawia wręcz wrażenie szczęśliwego, mogąc nareszcie nie myśleć za wszystkich i po prostu robić, co mu każą. Z drugiej strony, mogą to być tylko pozory. Ciężko przeniknąć Ci do serca tego dziwnego człowieka i to pomimo szybkich postępów w nauce języka. Najwyraźniej to nie brak słów, lecz brak chęci sprawia, że wciąż pozostaje on dla wszystkich zagadką. **(79)**

74

Wraz z ocalałymi z pogromu, do waszej wioski zakrada się cień strachu, który wkrótce pada nawet na najdzielniejsze serca. Roznoszą go w szczególności niedobitki z rybackiej wioski, którzy zresztą okazują się żyjącymi wśród rybaków myśliwymi. Związani z mieszkańcami nie zajęciem, a więzami krwi, przybyli z lasu widząc słupy dymu, wieńczące dzieło zagłady żyjącej z połowów społeczności. Nie jest to po prostu lęk przed nieznanym, lecz obawa przed jak najbardziej realnym przeciwnikiem. Czasu na przygotowania nie ma zbyt wiele, zaś to, że ten nastąpi, dla wszystkich jest jasne. Co gorsza, przeszłość milczy. Nigdy wcześniej nie musieliście się mierzyć z grozą zbójeckiego napadu! Wprawdzie w pamięci najstarszych – skarbnicy wiedzy tego, co było, kołaczą się mgliste wspomnienia dosyć podobnych zdarzeń, lecz dotyczą one czasów jeszcze sprzed osadnictwa nad jeziorem. Wtedy wystarczyło po prostu ruszyć w dalszą drogę, uciec od zagrożenia. Teraz jest inaczej. Jesteście na własnej ziemi, a fakt jej posiadania zobowiązuje do podjęcia krwawej walki o to, co swoje. **(67)**

75

Tworzysz niewielką bryłę, która zastępuje Ci podobnej wielkości kowadło z brązu. Uwolnionego w ten sposób metalu będziesz mógł użyć do stworzenia czegoś pięknego bądź praktycznego. Zresztą, te dwie cechy mogą łączyć się w jednym przedmiocie. Masz ku temu potrzebne umiejętności, a szlachetny brąz zawsze chętnie z Tobą współpracuje! Jak cudowne musiało być życie Twoich przodków, którzy ponoć wprost opływali zarówno w rudy, jak i gotowe do przetopu sztaby różnych metali. Dziś pozostały Ci tylko skromne zapasy. Większość w postaci rozlicznych narzędzi użyczanych ludziom w zamian za część tego, co za ich pomocą wyhodują lub wytworzą. Nie masz jednak prawa narzekać, Tobie i Twojej rodzinie wiedzie się dobrze. Kowal nigdy nie będzie głodował! **(61)**

76

(U#28)

Triumf nad najeźdźcami, chociaż nie przyszedł łatwo, napełnia serca wszystkich dumą. Przynosi też materialne korzyści w postaci sporej ilości brązu z broni pokonanych, który zostaje Ci w całości przekazany. Wchodzisz też w posiadanie tajemniczego jasnego metalu, z jakiego wykonano elementy pancerza wrogiego wodza. Oczywiście przedmioty, nawet najcenniejsze, nie mogą wrócić życia zabitym, lecz przynajmniej możliwe jest pokiwanie głowami z uspokajającymi słowami „Ich poświęcenie nie poszło na marne". Dla wielu ludzi to naprawdę wiele znaczy! **(69)**

77

(U#25)

Rozgromienie wrogów cieszy i dzieli wszystkich. Fakt, iż kilku nieprzyjaciół zdołało umknąć, skłania wielu do rzucania oskarżeń pod adresem myśliwych, którzy – zdaniem oskarżycieli – w ogóle nie powinni przypuszczać ataku „łamiącego przysięgi". Myśliwi reagują buńczucznym zapewnieniem, iż „uratowali wszystkich" i „jako jedyni mieli odwagę zrobić to, co należy". Część z nich przypomina też o Twoim udziale, a raczej jego braku wprost stwierdzając, że gdybyś wykuł dla nich groty, to zabiliby wszystkich wrogów. Klin podziału, raz wbity w waszą społeczność, oczekiwać będzie na dalsze uderzenia, które w efekcie mogą raz na zawsze rozłupać jedność wioski. Oby nigdy do tego nie doszło! **(69)**

78

Pierwszą, krytyczną noc większość mieszkańców spędza albo pod bronią, albo czuwając. Wróg nie nadciąga, lecz ten fakt jedynie mobilizuje do dalszych wysiłków. Przez cały dzień opasujecie wioskę pierścieniem wbitych w ziemię palików splątanych ciernistymi gałęziami wszędobylskiego rokitnika. Wielu pracuje też nad stworzeniem włóczni o krzemiennych grotach, lub chociaż zaostrzonych i opalonych końcach. Daleki zwiad został rozpostarty we wszystkich kierunkach. Praca przeciąga się o kolejne dwa dni, podczas których szczęśliwie nadal nie pojawia się nieprzyjaciel. W końcu jednak zostaje dostrzeżony, kiedy to posuwając się powoli wzdłuż linii brzegowej, niechybnie zmierza ku wiosce. Wypoczęci, hałaśliwi łupieżcy zdają za nic sobie brać nadciągające starcie. Zwiadowcy donoszą wam o zagrożeniu koło południa, najpóźniej w godzinę przed zmierzchem zbójcy staną u waszych bram. Oczywiście jeśli takowe byście mieli, wioska jest zupełnie odcięta, gotowa stawiać odpór do końca albo przepaść. Kapłan Limer wszem i wobec oznajmia, że aby ocalić społeczność, konieczny jest najwyższy akt poświęcenia – ludzka ofiara. Mężczyzna szuka Twojego poparcia, jednocześnie zapewniając poufale, że nie będzie to nikt Ci bliski, a „słaby na głowie niedojda z zajęczą wargą". Znasz tego lekkoducha. Nigdy nikomu niczym nie zawinił, ale też nie przydał się na nic, nawet podczas ostatnich prac obronnych tylko zawadzał. Wiesz, że jego los zależy od Ciebie. Jeśli poprzesz kapłana, nieszczęśnik zostanie ofiarowany **(55)**. Dla dobra wszystkich! Jeśli nie przyłożysz do tego ręki – przetrwa **(56)**. Czy tak samo przetrwa wioska pozbawiona mocy ofiarnej krwi?

79

(U#29)

Cierpliwie czekasz, aż Rimusz nauczy się pojmować waszą mowę na tyle, żeby móc z nim porozmawiać o tajemniczym metalu. Na szczęście nie chce robić z tego tajemnicy, a nawet oświadcza:

– Dni wojny dla mnie są skończone. Ten pancerz jest twój, możesz zabrać żelazo.

– Żelazo? Żelazo – smakujesz obce słowo na języku, niczym nieznany, acz apetyczny owoc. – Opowiedz mi o nim!

– Może znajdę słowa... Żelazo to brąz.

Unosisz pytająco brwi, a Rimusz po chwili namysłu wyjaśnia.

– Złe słowo. Brąz to metal. Metal! Żelazo to metal, to dobre słowo. Wiem, że brąz to połączenie, ale żelazo jest samo z siebie. Łatwo je wykopać, nie siedzi głęboko pod ziemią, nie trzeba tuneli. Jeszcze mało kto na świecie wie, że istnieje. Ja dostałem je od kowala żyjącego jak ty, z ludźmi mieszkającymi nigdzie. Jak tutaj, żadnych miast, żadnych szlaków, tylko dzikość. Rozumiesz?

Kiwasz dłonią, zachęcając do dalszej opowieści. Ta jednak nie następuje, Rimusz od słów woli czyny. Wraz z Tobą przetapia płytki pancerza w podłużną sztabę, przy tej okazji dorzucając jednak co nieco o właściwościach żelaza. To metal stworzony dla wojny, wytrzymały, niezbyt nadaje się do odlewów, za to łatwo go przekuć i ostrzyć. Przez wilgoć obłazi go krwawy, sypki nalot, trzeba go więc regularnie czyścić. Metal, który chce być stale w użyciu, najlepiej, aby uderzać w inne metalu lub ludzkie ciało, a nie wilgotną ziemię. Chciwy krwi, odpłaca się niezawodnością i pospolitością. Wiele miast sprowadza zza horyzontu bezcenną miedź i cynę, tymczasem bezmyślnie kopiąc stopami porowate „kamienie", będącymi w istocie rudą żelaza. Żelazo fascynuje wojownika, wręcz uważa je za „metal przyszłości, który opanuje cały świat". A Ty? Jaki użytek chcesz z niego zrobić? Może niewielkie kowadło **(75)**, lub trochę przydatnych narzędzi **(59)**? A może ulegniesz namowom Rimusza, aby wykuć prawdziwą broń **(60)**, jakiej jeszcze w wiosce nie było?

80

(U#24)(U#28)

Pokusa, aby po prostu odprawić nieprzyjaciół, poświęcając na to kilka worków jedzenia i ani kropli krwi, jest nader wielka. Niemniej, co później? Dlaczego wrogowie nie mieliby wrócić po więcej, po bogate łupy, po zemstę? Skoro los wtyka wam w ręce szansę na łatwe zwycięstwo, głupotą byłoby zadowolić się remisem! Szybko przygotowujecie zapasy jedzenia, dodając do nich bukłaki nie tylko z wodą, ale również bardzo słodkim piwem doprawionym specjalną mieszanką z grzybów, których spory zapas posiada Limer. Wszyscy dobrze znają ten napój, podawany w małych ilościach tylko podczas największych świąt. Otwiera wewnętrzne oczy, pozwalając widzieć to, co niewidoczne. Pamiątka po czasach, kiedy wśród waszych przodków mieszkali władcy ognia, szamani zdolni do powietrznych podróży. Śmiało wspinający się na słupy podtrzymujące namioty, aby wstępować do niebios albo schodzący po nich do podziemnych piekieł. Ostatni z tych cudotwórców zmarł nie znajdując następcy, kiedy osiedliliście się nad jeziorem, porzuciwszy wędrowny tryb życia. Zastąpili ich kapłani Nieśmiertelnego Słońca, którzy zachowali jedynie przepis na niezwykły napar, uprzednio odkrywszy w okolicy odpowiedni gatunek grzybów. Wasi nieprzyjaciele otrzymali wywar tak silny, że poza barwnymi wizjami sprowadzi na nich rychłą śmierć.

Tak też się dzieje. Zgodnie z waszymi przypuszczeniami, wrogowie oddaliwszy się od wioski, ucztują wieczorem racząc się bez opamiętania słodkim, cudownym napitkiem. Wysłani w ślad za najeźdźcami zwiadowcy donoszą, że żaden z nich nie dożył świtu. Grzebiecie truchła w lesie, zyskując przy tym wiele cennych przedmiotów, w tym broń z brązu, a także pancerz przywódcy, wykuty z nieznanego Ci metalu. Jako kowal, masz prawo do wszelkiego kruszcu, jaki znajduje się w okolicy. Możesz nim dysponować według swej woli, w tym wypożyczać za opłatą innym, nigdy nie tracąc do niego uświęconego prawa własności. Tak oto nieprzyjaciele gniją w płytkich grobach, a wioska świętuje. Przechytrzywszy pokonanych przez szał natury ludzi proszących o jadło, daliście im pokarm i śmierć. **(61)**

81

Kiedy przed laty przyjęliście do społeczności niedobitki z rybackiej osady każdy miał nadzieję, że ludzie ci szybko odnajdą się w jej strukturze. Tymczasem owi przywykli do swobody myśliwi zaczęli żyć tak, jak wcześniej, a zatem pomieszkując jedynie, nie zaś mieszkając na terenie wioski. Założyli rodziny, spłodzili dzieci, o które dbają z należytą troską, lecz żaden z nich nie porzucił łowiectwa na rzecz hodowli bądź uprawy roli, chociaż obie te drogi oferują obfitość pokarmu daleko większą i pewniejszą niż polowanie. Dorastająca młodzież, w tym Twoje dzieci, podziwia swobodę tych ludzi, tak kusząco odmienną od doli swoich rodziców, którzy pracując w pocie czoła, przyuczają potomstwo do objęcia swoich obowiązków. Polowanie to nie tylko sposób zdobycia pożywienia, lecz także kuszący dreszcz emocji, a także... niebezpieczeństwo. Czy, idąc za przykładem wielu innych, kategorycznie zakazujesz swoim dzieciom udziału w łowach **(87)**, czy też – nakazując należytą ostrożność – zezwalasz na spędzanie wolnych chwil na tym zajęciu **(106)**?

82

Cokolwiek go pożarło, musiało być zarówno wielkie, jak i wygłodniałe. Resztek jest naprawdę mało, a chociaż znalezione ślady nie są jednoznaczne, to tropiciele są pewni, że atak to sprawka jednego zwierzęcia, a nie grupy. Okazuje się, że lekkomyślna wyprawa młodych na zakazane polowanie zakończyła się paniczną ucieczką po usłyszeniu „skowytu strasznego jak nic, co znane". W rozgardiaszu, wszyscy zapomnieli o kłopotliwym malcu, który uporem i litością wybłagał udział w wyprawie. Nie czas jednak na potępianie młodzieży, myśliwi zaczynają przeszukiwać las w poszukiwaniu śladów nieznanej bestii. **(96)**

83

Nim nadchodzi czas wieczornego posiłku Twoje dzieci wracają pod rodzinny dach. Dziwnie wylęknione i blade. Nim zapada zmierzch, całą wioskę obiega już wieść, że grupa młodych wybrała się na polowanie, z którego nie wrócił jeden z młodych chłopców, towarzyszący starszej siostrze podczas tej „zabawy". Noc uniemożliwia skuteczne poszukiwania, chociaż część osób i tak wyrusza z pochodniami w gęstniejący pomiędzy pniami mrok. Niemniej, dopiero koło południa udaje się odnaleźć resztki truchła małego nieszczęśnika.

#36 – (104)
Brak #36 – (82)

84

Wola wioski jest jasna – czas zakończyć myśliwskie szaleństwo! Młodzi i tak prawie zawsze wracają bez łupu bądź ze zdobyczą tak lichą, że czas poświęcony na jej pochwycenie nijak ma się do efektu. Wola wioski. Wioski? To znaczy kogo? Wzburzona grupa dorosłych kobiet i mężczyzn, zadecydowawszy w imieniu swojego potomstwa o ich losie, chce spać spokojnie, pewna posłuszeństwa. Czy aby na pewno? Wielu młodych, w tym Twoje własne dzieci, znika na cały dzień w akcie bezsilnego protestu. Czy poszli polować? Nie sposób dociec.

#34 – (101)
Brak #34 – (83)

85

Odmawiasz swoim dzieciom, przy okazji tłumacząc powody swojej decyzji. Jako kowal, Twoim obowiązkiem jest służyć umiejętnościami wszystkim tym, którzy ich potrzebują. Czasem odwiedzają was delegacje z odległych wiosek, które nie posiadają błogosławieństwa własnego kowala. Na takie wypadki zawsze trzymasz nienaruszalne rezerwy cennego kruszcu. Poza tym stale potrzebujesz doskonalić własne, a także swych dzieci, umiejętności. Możecie wykonać coś, choćby grot, dla wprawy, lecz nie będzie można zostawić go do stałego użytku. Metal to dar ziemi dla ludzi, a kowalstwo to święty sekret jego wykorzystania. Dla dobra wszystkich, a nie własnej uciechy. Cóż, nie zawsze ściśle trzymałeś się tej zasady, niemniej nie wtajemniczasz dzieci w meandry odstępstw od reguły. Przyjmują Twoje wyjaśnienia, kiwają ze zrozumieniem głowami, zarazem jednak patrząc młodzieńczo spode łba z niezadowoleniem. **(108)**

86

Ranny, olbrzymi, wściekły wilk nie zachowujący się jak żadne znane wam zwierzę, lecz z bezmyślną furią i okrucieństwem, niczym człowiek – wciąż krąży po okolicy. Nocami słychać jego wycie tuż na granicy blasku bijącego z rozpalanych co noc na terenie całej wioski ognisk. Myśliwi zapewniają, że w tym stanie bestia stanie się wkrótce ich łupem. Żaden z nich nie wyruszy na polowanie nim nie wykujesz dla nich specjalnego grotu sygnowanego znakiem wilczego tropu i w kształcie wilczego kła. Za nic mają niską użyteczność takiego kształtu ostrza, które praktycznie przekształci oszczep łowiecki w broń kłutą, a nie miotaną. Niemniej, są przekonani że tylko taki oręż może wykończyć zwierzę na dobre. Czas nie działa ani na Twoją, ani nikogo z mieszkańców, korzyść. Rana zwierzęcia nie okazała się śmiertelna, a obserwacja śladów nasuwa tropicielom podejrzenie, iż wilk z wolna zaczyna dochodzić do siebie. Trzeba działać! To wielkie, przede wszystkim ze względów rytualnych, dzieło. Dlatego tak istotne jest pytanie, czy pragniesz wykuć grot samodzielnie **(102)** czy z pomocą dzieci **(114)**?

87

(U#33)

Nie możesz zapomnieć, iż Twoje dzieci żyją dzięki poświęceniu matki. Ich życia są, w Twoich oczach, cenniejsze niż po prostu życia „zwykłych" dzieci, które wszak zawsze można zastąpić spłodzeniem nowych. Dlatego nie pozwalasz, aby lekkomyślnie ryzykowały dla celu tak błahego, jak dreszcz emocji. Oczywiście ta decyzja wywołuje ich gniew, lecz pojmując ogrom rodzicielskiej władzy, muszą jej ulec. Czy na pewno? Możesz zaufać, że będą respektować Twoje słowa **(111)** bądź kontrolować je na tyle ściśle, że posłuszeństwo będzie pewne **(97)**. Co zatem postanowisz?

88

Wioska pustoszeje. Nieliczni pozostali zbierają się razem w kilku większych domach, aby czuwać nad swoim bezpieczeństwem. Ty również przyjmujesz pod swój dach grupkę sąsiadów. Nagonka trwa od świtu, jej odgłosy to zbliżają się, to oddalają od zamarłej w oczekiwaniu wioski. Tuż przed zmierzchem wraca jedna z grup naganiaczy, z żalem donosząc, że najgorsze przypuszczenia myśliwych okazały się prawdą. Olbrzymi wilk zareagował na hałasy agresją, nie strachem. Zaatakował i zdołał zabić dwóch naganiaczy, co ciekawe pożywiając się nań skąpo, jakby od niechcenia. Zwierzę, które nie zabija tylko i wyłącznie dla pokarmu, lecz poniekąd dla samej radości łowów? To nader ludzkie zachowanie! Wkrótce wracają pozostali uczestnicy nagonki. Donoszą o śmierci jednego z nich, który zdołał jeszcze poważnie ranić drapieżnika w bok, co dodatkowo go rozjuszyło. Sytuacja zaczyna przybierać wielce nieciekawy obrót!

#32 – (90)

Brak #32 – (86)

89

Polowanie to dla młodych przede wszystkich rozrywka. Lecz przy tym ciężko nazwać ją – według Ciebie – próżniaczą. Ostatecznie udaje im się co nieco złowić, a zdobywanie pożywienia to umiejętność potrzebna dla każdego. Kto wie, czy zły los nie zawiedzie kiedyś jednego z tych młodych ludzi głęboko w leśne odstępy, gdzie zgubiwszy drogę, będzie musiał przez jakiś czas polegać wyłącznie na sobie, aby przetrwać? Argumentacja o pożyteczności nabywanych podczas polowań umiejętności trafia do przekonania większości zgromadzonych ludzi. Swoją drogą, sam dobrze pamiętasz częstsze swary ze swoimi rodzicami, którym nie raz zdarzało się narzekać na zepsucie „młodego pokolenia". A teraz oto owe „młode pokolenie", dorosłe już, czyni wyrzuty swoim własnym dzieciom. Zabawne! I smutne zarazem.

#35 – (93)

Brak #35 – (95)

90

Nazajutrz na walnym zgromadzeniu wszystkich mieszkańców wioski kapłan Limer przypomina, że przed laty wiosce również groziła zagłada.

– Kiedy śmierć zaczaiła się na progach naszych domów – peroruje z pasją – pod postacią bezwzględnych łupieżców, wiedzieliśmy, co należy zrobić. I zrobiliśmy to!

Wszyscy kiwają głowami w milczeniu. Wiele młodych nie pamiętających tamtych wydarzeń próbuje dowiedzieć się czegoś od rodziców. Ci jednak ignorują ich natarczywe zapytania.

– I znów musimy dokonać... ofiary – ostatnie słowo Limer wypowiada szeptem. Bierze jednak głębszy oddech i powtarza je krzykiem: – Ofiary!

– Niech to nie będzie żadne dziecko! – wykrzykuje ktoś.

– Ani kobieta! – dodaje przezornie piwowarka Ku-Baba. – Polujemy przecież na wilka! – wyjaśnia mgliście, co wywołuje pewną konsternację, lecz nie protesty.

– Zgoda, zgoda, żadnych dzieci i kobiet – oznajmia Limer.

Wzdrygasz się. Ludzka ofiara. Po raz kolejny! Planowana tak po prostu, kogo by tym razem...

– Maruta i Tuge – imiona, które padają z ust kapłana, natychmiast przykuwają Twoją uwagę. – Maruta i Tuge, wystąpcie! – powtarza gromko Limer.

Rodzeństwo posłusznie występuje z tłumu, aby tuż potem przyjąć głęboki pokłon od kapłana, proszącego ich tonem pełnym nakazu:

– Jesteście na tyle dojrzali, aby móc podejmować rozumne decyzje! Na wasze barki składam brzemię tej świętej sprawy! Do wieczora zdecydujecie, który z mężczyzn musi zostać poświęcony. Wybraniec spożyje odpowiednie mieszanki ziół i grzybów, które wprawią go w doskonały nastrój, potem ruszy w las. Będzie niósł w sobie tak wielką dawkę, że bestia pożarłszy go, sama stanie się na tyle otępiała, aby paść naszym łupem.

Twoje dzieci rozglądają się bezradnie na boki, a ludzie, idąc za przykładem kapłana, oddają im pokłon. Wśród ludzkiej tłuszczy na własnych nogach stoją jedynie one i Ty. Spoglądasz w ich oczy, nie odnajdując cienia wahania. Spełnią swoją powinność, rozumieją ją. I akceptują, przyjmując hołd od całej wioski. Ludzie rozchodzą się do domów, a Twoje dzieci długo naradzają się z Limerem. Nie uczestniczysz w tej rozmowie.

#9 – (92)

Brak #9 – (91)

91

Wybór pada na waszego sąsiada, nieokrzesanego dziwaka, który nie raz uprzykrzał innym życie bolesnymi, acz trafnymi docinkami. Często on jeden wypowiadał na głos to, co inni tylko myśleli. Nigdy nie bał się krytykować tego, co uznawał za szkodliwe bądź głupie. Nigdy też nie krył się z opinią, że specjalnie traktowanie narodzin bliźniąt to „nadawanie świętości temu, co po prostu rzadko się zdarza". Maruta i Tuge tłumaczą swój wybór tym, że mężczyzna bardzo przypomina wyglądem wilka, zdarzało się też, że wył do księżyca. To przekonuje wszystkich. Szczególnie, że rodzina „wybrańca" zmarła jakiś czas temu na dziwną gorączkę, która nawiedziła śmiercią tylko jego dom. Znaki są wyraźne, kapłan potwierdza mądrość i „magiczny wzrok" Twoich dzieci, które tak trafnie potrafią dostrzec rytualne znaczenie codziennych spraw. Sam zainteresowany nie protestuje, co zresztą byłoby bezcelowe i jedynie przysporzyłoby mu cierpień. Dziękuje tylko za wybór i zrzuciwszy z siebie ubrania, podchodzi pod wasz dom, który okrąża na czworaka i zatrzymawszy się pod jedną ze ścian, zadziera nogę, oddając mocz i wykrzykując triumfalnie:

– Hau! Hau! AuuUUU!

Wstaje i otrzepawszy się z kurzu, rzuca wszystkim pełne nienawiści spojrzenie. Jest gotów przyjąć swój los. Twoje dzieci prowadzą ofiarę do Limera. Zastanawiasz się, czy masz ochotę towarzyszyć im **(110)**, czy też nie chcesz mieć nic wspólnego z tą sprawą **(105)**?

92

(U#6)

Przygotowania do wzniesienia pierwszej w waszej wiosce pełnoprawnej świątyni, czyli budynku przeznaczonego tylko do celów rytualnych, rączo posuwają się naprzód. Wilcza skóra zostaje wyprawiona, a czaszka bestii zatwierdzona na wysokim palu wykopanym przed placem, na którym powstaje stożkowaty, pozbawiony okien budynek z ciosanego drewna. Prace zajmują wiele czasu, sił i środków, nikt jednak nie śmie protestować. Szczególnie, że Limer co pewien

czas wspomina, że być może potrzebna będzie „ofiara zakładzinowa". Kapłan spędza mnóstwo czasu z Twoimi dziećmi, które wyraźnie pozostają pod wrażeniem jego wymowy i „rytualnego spojrzenia na życie". Nie możesz ich potępiać, przynajmniej nie otwarcie, za ciekawość świata duchów. Niemniej wyraźnie widzisz, jak oddalacie się od siebie, a czułość zastępują wybuchy gniewu, niekiedy wręcz wrogości.

Pewnej nocy, późną jesienią, gdy świątynia jest już niemal gotowa, Twoje ukochane dzieci atakują Cię we śnie. Zostajesz głęboko raniony, ale udaje Ci się obronić i obezwładnić rozjuszone rodzeństwo. Krępujesz je, wysłuchując przy tym całej litanii obelg i gróźb. Okazuje się, że – z inspiracji Limera – zapragnęły, abyś to Ty stał się ofiarą zakładzinową, a Twoje ciało spoczęło zaszyte w wilczą skórę pod kamiennym ołtarzem.

– To samo zrobiłeś matce! Zabiłeś ją na ofiarę! – słyszysz w odpowiedzi na swoje pełne żalu pytanie „Dlaczego?".

To prawda. Sam przecież odkryłeś krwawą przeszłość przed ich oczyma. Opatrzywszy się, zabierasz kilka potrzebnych rzeczy i bez słowa opuszczasz swój dom, kuźnię i dawne życie. Nic Cię już tutaj nie trzyma, nie po tej nocy. **(200)**

93

Twoim dzieciom nie jest dane nazbyt długo cieszyć się łowieckim oszczepem. Cóż się stało? Otóż – niedługo po naradzie w sprawie manii polowań wśród młodych pewna grupa natrafia na „dziwną bestię", a raczej ogromne zwierzę skryte w gęstych zaroślach. Jej warczenie było tak przerażające, że jeden z młodzików cisnął w gęstwinę jedyną solidną broń, jaką miał pod ręką, czyli oszczep o grocie wykutym przez Twoje dzieci. Jak się bowiem okazało, użyczały go każdemu chętnemu w zamian za odrobinę z upolowanej za jego pomocą zwierzyny. Twoja szkoła! Niemniej, cenna broń przepadła, a przerażeni uczestnicy zdarzenia rozpierzchli się, zanim ktokolwiek zdołał ustalić, z czym mieli do czynienia. Prawdziwi łowcy postanawiają sprawdzić, co też naprawdę miało miejsce. **(96)**

94

Pracujesz wytrwale cały dzień i udaje Ci się skończyć niedługo po zmroku, nie masz jednak sił, a przede wszystkim ochoty, przekazać grotu myśliwym. W tym celu wysyłasz swoje dzieci, samemu udając się na zasłużony spoczynek. Wstajesz koło południa, obudzony przez głośne wiwaty. Oto do wioski wkracza uroczysta procesja myśliwych niosących zabitą bestię, a także poległych w czasie polowania nieszczęśników. Okazało się, że osaczony, ranny wilk okazał się bardziej niebezpieczny niż podejrzewano. Życiem przypłaciło to trzech ludzi, w tym... jedno z Twoich dzieci! Kiedy wczorajszego wieczora rodzeństwo przyniosło wykuty przez Ciebie grot, ubłagało myśliwych o pozwolenie na udział w porannym polowaniu. Twoje dziatki zarzekały się, że są „jednej krwi z wykonawcą broni", a ich obecność „wzmocni siłę kła z brązu". Twoja tragedia została oczywiście dostrzeżona, lecz cała wioska w pierwszej reakcji na zabicie bestii przede wszystkim świętuje. Ty nie potrafisz. **(99)**

95

Chociaż młodzi zyskali oficjalne przyzwolenie, aby spędzać wolny czas na polowaniach, to sami szybko rezygnują z tego przywileju. Opowiadają o tajemniczej bestii, której „skowyt niesie się po całym lesie". Doświadczeni myśliwi nie potwierdzają tych opowieści, lecz gdy jeden z nich nazbyt długo nie wraca z polowania, postanawiają przyjrzeć się bliżej opowieściom młodzików. Szczególnie, gdy w końcu wraca ich zaginiony towarzysz. Na wpół żywy ze strachu i potwierdza, że „coś strasznego zalęgło się w kniei"! **(96)**

96

Stosunkowo niedaleko od granic wioski myśliwi trafiają na bardzo wyraźne tropy, które napełniają ich w równej mierze ekscytacją, co przerażeniem. W okolicy niedawno pojawił się wilk tak wielki, że wydaje się pochodzić wprost z opowieści przodków, a nie być istotą z krwi i kości. Bestia. Samotnik, co już w samo sobie jest nienaturalne, w dodatku niegardzący mięsem własnych pobratymców. Zmasakrowane, na wpół dojedzone szczątki okolicznej watahy zostają znalezione dwa dni po dostrzeżeniu pierwszych tropów. Nie ma też wątpliwości, że zwierzę krąży coraz bliżej wioski. Zapada decyzja o urządzeniu obławy, w której udział mogą wziąć jedynie dorośli sprawni na tyle, aby w razie konieczności móc się obronić. Jako naganiacze, będą mieli za zadanie zapędzić wilczą bestię wprost na myśliwych, chociaż w wypadku tajemniczego zwierzęcia nie można być pewnym, czy hałas przestraszy je, czy sprowokuje do ataku. Z tego powodu pewni mieszkańcy, w tym Ty, nie muszą brać udziału w nagonce. Ukryte za zasłoną wielu słów przesłanie jest jasne – nosiciele pewnych umiejętności ważnych dla całej społeczności są nazbyt cenni, aby narażać ich życia, skoro może zrobić to ktoś inny. Inny? Gorszy? Nie Tobie o tym sądzić. Postawiono Cię jednak przed wyborem iść z większością **(113)** czy pozostać z nielicznymi **(**88[**#37** – *ścieżka niedostępna*]**)**? Być może tym słabszym, w tym Twojej rodzinie, potrzebna będzie opieka, a być może po prostu chcesz skorzystać z przysługującego Ci przywileju. Niezależnie od motywacji – decyzja należy do Ciebie!

97

Maruta i Tuge, córka i syn, dzieci podobne do siebie niczym odbicie w wodnej tafli, Twoja krew, krew Twojej nieodżałowanej Ashnan, glina w Twych rękach. Glina? Nie! Nie jesteś garncarzem, lecz kowalem! Przyszłość swoich dzieci wykuwasz w kuźni, dosłownie! Teraz, kiedy są już na tyle dojrzałe, aby móc Ci pomagać, po latach opowieści o świętej pracy z rudą, czas, aby same jej posmakowały. Pewnego dnia, o brzasku, zabierasz je z dala od wioski. Prowadzicie ze sobą młode koźle, które uwiązujesz do starego dębu, a następnie prosisz, aby syn i córka

uklękli po obu stronach zwierzęcia. Muszą wyszeptać do jego uszu wszystkie złe i niegodne czyny, których się dopuścili do tej pory, aby oczyścić swoje serca w ogniu prawdy. Gdy kończą, zabieracie zwierzę z powrotem do wioski, gdzie w kuźni podrzynasz mu gardło, wykrwawiasz i ćwiartujesz, wrzucając mięso w płomienie, które rozpala Tuge, a które podsyca żywicznym drewnem Maruta. Pytasz syna:

– Skąd bierze się ruda?

– Ruda rodzi się w łonie ziemi, jak kamienie, ojcze.

– Dobrze synu. Córko! Czy ruda dojrzewa?

– Tak, ojcze. Dojrzewa jak dziecko w brzuchu kobiety, z mniej szlachetnej przeradza się w coraz doskonalszą. Tak długo osiąga doskonałość, aż staje się złotem.

– Dobrze, moje dzieci! Czy my, kowale, działamy w zgodzie z naturą?

Widząc zakłopotanie na twarzach pociech, sam odpowiadasz:

– Działamy przeciw naturze. Piec to sztuczne łono, w nim przyśpieszamy to, co trwałoby przez nieskończenie wiele pór. Dlatego nasza praca jest tak niebezpieczna, dlatego wymaga zachowania tak wielu rytuałów, o których nie raz wam opowiadałem. A teraz – zacznijmy waszą pierwszą lekcję! Wybór drewna to rzecz bardzo ważna...

W ślad za słowami wkrótce idą czyny. W ciągu najbliższych dni najmniejszy z młotów, dzierżony przez jakże niewprawne jeszcze ręce, uderza w rozgrzaną sztabkę surowicy. Droga Twoich dzieci jako kowali właśnie się zaczęła.

#28 – (160)

Brak #28 – (174)

98

Szybko kończysz pracę, nie pozwalając przy tym, aby tempo wpłynęło ujemnie na wygląd oręża – w końcu to broń rytualna. Podejrzewasz, że posłuży on jedynie do zadania ostatecznego ciosu osłabionemu zwierzęciu, chociaż użycie oszczepu w walce oczywiście też będzie możliwe. Myśliwi sprawie osadzają ostrze na drzewcu i... ofiarują go Tobie. Uważają, że ponieważ przelałeś cząstkę siebie w metal, musisz być obecny na polowaniu. Nie masz wyboru, oczekiwania całej społeczności są jasne, a umiejętnie podsycane przez kapłana, wybuchają do rozmiarów nieomal histerii. Najwyraźniej przerażeni ludzie nie dopuszczają możliwości, że po wykuciu oszczepu zdolnego do zabicia bestii, nie wyruszysz z nim na łowy. Chcąc nie chcąc, o świcie ruszasz z myśliwymi na, jak się okazuje, całodzienną wyprawę. Zagłębiacie się tak bardzo w leśną gęstwinę, wciąż podążając za podejrzanie zagmatwanymi śladami zwierzęcia, że noc musicie spędzić w lesie. Do wioski wracacie o świcie, tam bowiem prowadzą was znalezione o brzasku tropy. Okazuje się, że tej nocy los wilka został przesądzony.

I nie tylko jego.

#7 – (103)
Brak #7 – (117)

99

Brutalne przerwanie niewidzialnej nici, od zawsze ściśle łączącej ze sobą bliźnięta, powoduje katastrofalne zmiany w umyśle ocalałego dziecka. Ty widzisz to wyraźnie. Na pozór jednak wydaje się obojętne, nazajutrz po pochowaniu swojej „połówki" wraca do nauki w kuźni, spędzając przy ogniu całe dnie. W wolnym czasie nie spotyka innych ludzi, lecz wędruje sobie tylko znanymi ścieżkami, zawzięcie czegoś szukając. Wkrótce owe tajemnicze poszukiwania przynoszą pierwsze, zgoła nieoczekiwane efekty. Nakłaniając jakimś sposobem grupkę młodzieży do pomocy, w wolnym czasie organizuje niewielką kopalnię odkrywkową. Dosyć szybko udaje

się znaleźć rudę miedzi, dosyć zanieczyszczoną, lecz i tak to nader cenne znalezisko! Do pracy przyłącza się grupa dorosłych – z Twojego polecenia – dzięki czemu wkrótce możesz zacząć regularnie pozyskiwać metal. Jest go tak wiele, że wprost onieśmiela Cię to bogactwo! Szczególnie, że dosłownie nic nie wskazywało na to, aby w tym miejscu ziemia skrywała takie skarby! Na tą zagadkę Twoje dziecko ma bardzo prostą odpowiedź – to zmarłe bliźnię wskazało we śnie ten obszar.

Wioska zyskuje mnóstwo narzędzi, a z czasem również przedmiotów zbytku. Z całej okolicy ściągają też wasi sąsiedzi, którzy korzystają z okazji do zdobycia bezcennych przedmiotów. Praktycznie nie opuszczasz kuźni, ucząc ocalałe bliźnie wszystkiego co potrafisz, sam nie zauważając kiedy dojrzewa, przechodzi rytuał inicjacji, a nawet zakłada rodzinę. Oboje dzień po dniu wykonujecie ciężką pracę, dzięki której nikomu nie brak miedzianych narzędzi, a praca staje się łatwiejsza. Na roli, w łowach, wśród rzemieślników, w całym codziennym życiu! Obfitość miedzi pozwala też na pewne... eksperymenty. Twoje dziecko jest już dorosłe, ma nawet własną kuźnię, gdzie poświęca uwagę przede wszystkim przedmiotom zbytku. Dla własnej przyjemności tworzy jednak coś na kształt człowieka, a raczej swojej podobizny w metalu, dziwacznej lalki naturalnej wielkości o ruchomych kończynach oddających możliwości poruszania się człowieka. Oczywiście samoistne poruszanie nie jest możliwe. Niepokojąca kukła pozostaje martwa jak metal, z którego jest wykonana. Tym, co szczególnie Cię niepokoi, w tym tworze jest twarz. To odbicie rysów zmarłego bliźnięcia, oddane z taką wiernością, że wprost nie możesz uwierzyć, iż komukolwiek udało się tak bardzo nagiąć metal do swojej woli. Ty nigdy nie osiągnąłbyś takiego rezultatu, a przecież posiadasz wieloletnie doświadczenie!

Po ukończeniu wszystkich elementów, ów człowiek z metalu zostaje wystawiony na widok publiczny, wywołując podziw i grozę wśród osłupiałych ludzi. Szczególnie, iż żyjące bliźnię rozmawia z metalowym wizerunkiem zmarłego tak, jakby miało do czynienia z człowiekiem z krwi i kości. Przedkłada mu prośby i troski mieszkańców, prosząc o „rady spoza zasłony śmierci". Te zaś okazują się tak trafne, że w niedługim czasie wzniesiona zostaje świątynia-kuźnia, gdzie powstają małe posążki, za pośrednictwem których każdy może wznosić modły w zaciszu własnego domostwa. Z biegiem lat widzisz, jak kult Martwego Miedzianego Bliźnięcia rozpościera się po całym regionie, a wszyscy ci, którzy nie są nim zainteresowani, zmagać się muszą z coraz większą wrogością sąsiadów. Jesteś już stary, doczekałeś się też

wnucząt, z których jedno przyuczane jest już do rozmowy z metalowym idolem-krewniakiem. Twoja rodzina zyskała niewyobrażalne wpływy i bogactwo, a Ty... Ty wciąż, niemal noc w noc, śnisz o twarzy z miedzi, której cichy, niezrozumiały szept zaczyna nawiedzać Cię również na jawie. Na łożu śmierci pojmujesz w końcu, jak brzmi słowo wciąż i wciąż powtarzane przez widziadło: „Krwi! Krwi! Krwi!". Jeszcze za Twojego życia na ołtarzu zabity zostaje pierwszy człowiek, który otwarcie urągał metalowej figurze. Będą następni, całe rzesze następnych niewiernych. Ofiar. Krwi! Krwi! Krwi!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Dusza z metalu**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

100

Twoje napomnienia odnoszą zamierzony skutek. Maruta i Tuge spędzają zdecydowanie mniej czasu na polowaniach, za to traktując je bardziej poważnie. Dla wielu młodych te wyprawy to po prostu pretekst do beztroskich wędrówek wśród kniei.

Jednak Twoje dzieci naprawdę pragną nauczyć się sekretów łowiectwa! Obecnie większość czasu wygospodarowanego na polowania spędzają w towarzystwie myśliwych, którzy aktualnie odpoczywają we wiosce słuchając ich opowieści i porad. Proszą Cię też o wykucie

solidnego grotu do oszczepu, którego świetnie wyważony trzon wykonał dla nich zaprzyjaźniony myśliwy. Ulegasz ich namowom **(118)**, czy uznajesz, że metal jest zbyt cenny na tego rodzaju, młodzieńcze zachcianki **(85)**?

101

(U#36)

Wieczorem rodzeństwo wraca skruszone, a Ty... postępujesz tak, jak uznajesz za stosowne. Sprawa polowań szybko ulega zapomnieniu, a przynajmniej nie poruszasz jej w rozmowach z dziećmi. Czas znów płynie swoim utartym rytmem. Tymczasem z trudu dnia codziennego wyrywa Cię na jakiś czas podstępny atak choroby, która rozpala Twoje ciało gorączką. Sam będąc w ogniu, dbasz o to, aby nie zagasł żar w kowalskim piecu. Pozwalasz pracować swoim dzieciom samodzielnie do czasu, aż wrócisz w pełni do zdrowia. Oczywiście zlecasz im tylko proste zadania, o postępach których informują Cię na bieżąco. Spisują się wręcz wzorowo, dlatego pewnego ranka, będąc już nieomal zdrowym, oznajmiasz im, że ten dzień należy do nich, dziś nie czekają nań żadne obowiązki. Uradowani, szybko ulatniają się gdzieś w nieznane. Tymczasem czujesz się na siłach zajrzeć do kuźni, gdzie odkrywasz dwa przykre fakty. Po pierwsze, zniknęło nieco zapasów brązu, co Twoje wprawne, kowalskie oko natychmiast wychwytuje. Po drugie, ktoś starał się zamaskować ten fakt, układając nieco inaczej niż zazwyczaj sztabki surowca. Cokolwiek wykuły dla siebie Twoje dzieci – zniknęło, podobnie jak one. Coś podpowiada Ci, że rozwiązaniem obu tych tajemnic jest jedno słowo – polowanie! **(83)**

102

Twoje dzieci to... jeszcze dzieci. Owszem, ledwie o krok od dojrzałości, lecz nadal przed rytuałami inicjacyjnymi, po których dopiero mogłyby w pełni, nawet pomimo młodego wieku, uczestniczyć w życiu wioski. Uciszasz ich pretensje kategoryczną odmową i nie zważając już na nic i nikogo, zabierasz się do pracy w samotności. Im szybciej skończysz, tym szybciej ten koszmar dobiegnie końca, a bestia zostanie zabita. Dziwna bestia... Cóż za straszne czasy, wilk krwiożerczy niczym człowiek!

#37 – (94)
Brak #37 – (98)

103

Udręczony, olbrzymi wilk z pianą u pyska, targany spazmatycznymi skurczami, do samego kresu swego istnienia przejawiał wyjątkową agresję. Wpadłszy do wioski, próbował dostać się do kolejnych domostw, aż poszczęściło mu się w jednym. Twoim. Na progu spotkał się jednak z furią, która przyćmiła jego własną. Ashnan stanęła w obronie swoich dzieci, dosłownie rzucając się na bestię. Nie zważając na ugryzienia, w nadludzkim wysiłku zdołała utrzymać ją w uścisku wystarczająco długo, aby rodzeństwo zdołało pochwycić coś do obrony i zgładzić bestię. Ostatnimi słowami gasnącej kobiety było „Jestem... Lahar". Po raz drugi tracisz ukochaną, która przez wszystkie te lata zdołała – teraz wiesz to z całą pewnością – zupełnie zastąpić w Twym sercu swoją siostrę, której imię i życia przybrała. Nigdy nie doczekaliście się własnego potomstwa. Wychowując nieswoje dzieci, kochała je jak biologiczna matka, aż do heroicznego kresu. Tymczasem wioska świętuje, na opłakiwanie zmarłych przyjdzie czas potem. Twoje dzieci zewsząd doznają oznak szacunku, w końcu zgładziły bestię! Poświęcenie ich matki jakoś umyka większości gratulujących, którzy ograniczają się do boleśnie niesprawiedliwego; „Szkoda, że zdążył ją zagryźć". Przeklęci głupcy!

Atak wilka o iście ludzkiej żądzy krwi był ostatnim tragicznym wydarzeniem poprzedzającym nieprzerwane pasmo szczęśliwego wzrostu wioski. Zwierzęta chowają się doskonale, niedręczone przez choroby i drapieżniki, pola obradzają nader obficie, a zimy jakby łagodnieją. Twoje dzieci dorastają, niepostrzeżenie stając na czele całej społeczności, która upatruje powszechnego dobrobytu w ich przywództwie. Bliźnięta „opieczętowane krwią ofiarną z dwóch matek" przyciągają zainteresowanie mieszkańców wielu wsi i osad z całej okolicy, w wyniku czego spora część ludzi migruje ze swoich domów, aby zamieszkać w Ashnan, taką bowiem nazwę Maruta i Tuge nadają wiosce, która staje się już czymś więcej. Otoczona kamiennym murek, z setkami mieszkańców, z roku na rok rozrasta się coraz bardziej, pola uprawne wdzierają się na tereny pierwotnie zajmowane przez lasy, wody jeziora roją się od rybaków, a rzemieślnicy wytwarzają coraz doskonalsze wyroby, a Ty... starzejesz się. Osłabły przez upływ lat, przekazawszy dzieciom wszystko, co umiesz, możesz jedynie oglądać przemiany znanego Ci świata, który należeć będzie do młodych. Świata, gdzie domostwa stają się nie tylko miejscem nocnego wypoczynku, lecz dowodem statusu, dumą i świadectwem posiadania więcej od innych. Bardzo niewiele zostało już osad, nie tak dawno jeszcze rozsianych równomiernie wokół wielkiego jeziora. Ludzie gromadzą się w jednym miejscu, uważając Ashnan za najlepsze miejsce do życia. Zaczynają gardzić „żyjącymi w dziczy", ludźmi „nieznającymi murów". Doczekawszy się wnuków, pojmujesz, że dzieci te w przyszłości również będą władać tym miejscem. Nie na mocy zdolności, lecz urodzenia. Oto przyszłość! Przyszłość zbudowana na fundamentach z krwi dwóch kochanych przez Ciebie kobiet. O tym jednak nikt, poza Tobą, nie chce pamiętać.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Dynastia**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

104

(U#37)

Grupa myśliwych przez resztę dnia uważnie bada tropy w okolicy, przy okazji szybko znajdując resztki zniszczonego oszczepu o metalowym grocie ze śladami krwi. Grot, nieudolnie, wykuły Twoje dzieci, korzystając z podarowanej im swobody. Miały zamiar wykorzystać go tylko raz, lecz ostatecznie cenna „zabawka" przechodziła z rąk do rąk uczestników wyprawy. W końcu została porzucona w popłochu przez jednego z młodych nieszczęśników. Cisnął ją w kierunku „wielkiego cienia zalegającego wśród krzewów", gdy dobiegło go z tamtej strony donośne warczenie. Wszyscy rozpierzchli się podczas panicznej ucieczki, a malec, pozostawiony własnemu losowi... skończył marnie. Brak Ci słów, aby opisać, jak bardzo Twoje dzieci zawiodły pokładane weń zaufanie. Ich czyn zraża do Ciebie, przynajmniej na jakiś czas, ludzi. Uważają, że zbyt lekkomyślnie udzieliłeś im dostępu do cennego kruszcu. Kto wie, czy do całej wyprawy w ogóle by doszło, gdyby młodzi nie mieli do wypróbowania „prawdziwej broni"! Tymczasem sprawa ataku tajemniczego zwierzęcia nie dobiega końca, a wprost przeciwnie! **(96)**

105

Nie chcesz być świadkiem tego, jak Twoje dzieci będą brały udział w przygotowaniach do wyprawienia ich własnego sąsiada na śmierć. Szczególnie, że same wskazały go na ofiarę. Człowieka, owszem, kłopotliwego, ale znanego im przez całe życie! Czy Ty... próbujesz je osądzać? TY? Wiesz, że nie masz do tego prawa.

– Och, Ashnan – szepczesz bezwiednie.

Czekasz cierpliwie na powrót dzieci, lecz zapada już zmierzch, a Maruta i Tuge wciąż są nieobecne. Pełen jak najgorszych przeczuć, odnajdujesz Limera, którego wyjaśnienia jedynie zwiększają Twoje obawy. Otóż, ofiarnik, po spożyciu przygotowanego przez kapłana wywaru, był w stanie skrajnej euforii. Jego ciało zostało też w wielu miejscach ponacinane, aby krew zwabiła doń bestię. Ledwie utrzymując względną przytomność i stojąc o własnych siłach, nie był

w stanie samodzielnie dotrzeć do granicy lasu i zagłębić się w gąszcz. Twoje dzieci miały go zatem doprowadzić wystarczająco daleko od wioski, a następnie nakazać po prostu iść przed siebie. Wyruszyły dawno i powinny już wrócić. Limer uznał, że prosto z lasu skierowały się do domu. Jednak jak widać nie uznał za stosowne poświęcić choćby chwili na sprawdzenie tego. Możesz zarzucić mu złą wolę, ale brak Ci dowodów, byłoby to więc jedynie oszczerstwo. Wracasz do domu, po drodze zastanawiając się, czy udałoby Ci się zorganizować poszukiwania. Pochodnie dają niewiele światła, ciężko wyłuskać kogoś z tonącego w gęstym mroku lesie. Poza tym, czy znalazłoby się na tyle chętnych, aby wkroczyć na teren wciąż nawiedzany przez krwiożerczą bestię? Szczęśliwie, nie musisz tego sprawdzać. Zbliżając się do domu słyszysz głos jednego z rodzeństwa. Dzieci wróciły całe i zdrowe!

Wróciło. Jedno. Z chaotycznej opowieści wyławiasz okrutne fakty. Olbrzymi wilk zaatakował przygotowaną dla siebie ofiarę wkrótce po tym, jak rodzeństwo ruszyło w drogę powrotną, zostawiwszy skołowanego mężczyznę pośrodku niewielkiej polany. Maszerując, dobrze słyszały krzyki ofiarnika. Przyśpieszyły kroku, ale nim udało im się opuścić las, zwierzę było już na ich tropie. Otępiałe, lecz wciąż krwiożercze, zabiło jedno z Twych dzieci, a tuż po tym zupełnie opadło z sił, wydając się na żer furii ocalałego. Tak zakończył żywot straszliwy, olbrzymi wilk, który wbrew swej wilczej naturze był równie krwiożerczy co człowiek. **(99)**

106

Młodość ma swoje prawa! Nie chcesz, aby Twoje dzieci były niczym ruda, wykute w ogniu Twej woli, ukształtowane pod wpływem uderzeń. Udzielając im wielu stosownych ostrzeżeń, przede wszystkim prosząc, aby jedno pilnowało drugiego, pozwalasz na uczestnictwo w polowaniach. Ich entuzjazm ku łowom jest wprost przytłaczający, a przynajmniej o wiele bardziej widoczny, niż w stosunku do pracy w kuźni. Właściwie w dosyć krótkim czasie polowania stają się treścią ich życia, a cała reszta jedynie dodatkiem, stanem „pomiędzy".

Zmusza Cię to do ponownego przemyślenia udzielonej zgody. Musisz zastanowić się, czy mimo wszystko kategorycznie zakazać dzieciom udziału w polowaniach **(87)**, lub też czasowo cofnąć zgodę **(115)**. Równie dobrze możesz poprzestać jedynie na surowym upomnieniu **(100)**.

107

Nauczywszy się biegle władać waszą mową, Rimusz niepostrzeżenie staje się jednym z was. Zakłada też rodzinę i chociaż przestaje być Twoim domownikiem, to wciąż często przychodzi, aby pomagać w kuźni. Nie brak mu wszakże pracy; jako jedyny mężczyzna zamieszkał w ubogim domostwie wraz z trzema pokoleniami kobiet, gdzie prawem jest wola sędziwej babki. Twoje dzieci nie zainteresowały się nazbyt osobą Rimusza, wręcz unikały zwalistego, dziwnie mówiącego mężczyzny, lecz od pewnego czasu zauważasz fascynację, jaką go darzą. Lubią słuchać o wojowniczym życiu, jakie niegdyś prowadził i odbytych podróżach, co Tobie wydaje się... Co myślisz o tych opowieściach? Nie widzisz w nich nic w złego **(133)**? A może uważasz je za nazbyt szkodliwe dla swoich dorastających pociech i zakazujesz ich pod swoim dachem **(120)**?

108

Pasja łowiecka szerzy się wśród młodych niczym zaraza. I ostatecznie przynosi podobne doń skutki. Odrywa ręce od pracy, a ręce to młode i silne! W końcu przynosi też pierwszą śmierć. Pewien nieroztropny chłopak zraniwszy odyńca, spróbował „dobić" zwierzę zamiast

uciekać od draśniętej ledwie, wściekłej bestii. Cała wioska radzi więc nad tym, aby kwestię uczestnictwa młodych w polowaniach nie rozstrzygały ich rodziny, lecz rada myśliwych, która nie miałaby prawa zabierać na łowy nikogo, kto nie szkoli się w tym kierunku. Koniec z beztroskimi wyprawami młodych uzbrojonych w byle co i własną odwagę, niebezpiecznie często podszytą głupotą! Głos całej społeczności zawsze ma druzgoczącą moc, młodzież będzie musiała jej ulec. Pytanie tylko, czy warto nakładać siłą jarzmo posłuszeństwa? Jak to często bywa w takich sprawach, Twój głos znaczy bardzo wiele. Co uważasz za słuszną drogę? Poprzeć definitywne zakończenie łowieckiej manii wśród młodych **(**84[**#35** – *ścieżka niedostępna*]**)**? Zaproponować drogę ugody, a zatem polowania dla wszystkich chętnych, aczkolwiek rzadsze i jedynie pod nadzorem doświadczonych myśliwych **(109)**? A może nie widzisz powodu, aby krępować wolę młodych **(**89[**#33** – *ścieżka niedostępna*]**)**?

109

Kompromis często jest postrzegany jako częściowa porażka obu stron. Niemniej, dwie strony zwyciężone wywołują mniej napięcia niż jedna triumfująca. Młodzi akceptują rozwiązanie, które pozwala im nadal polować, nawet w ograniczonym zakresie. Zresztą, bardzo szybko okazuje się, że większość znajduje dla siebie inne rozrywki, a ci, którzy nadal interesują się łowiectwem czynią to z prawdziwej pasji. Tak oto grupki zapalczywych młodych, ujętych w karby woli i doświadczenia prawdziwych myśliwych, zapuszczają się coraz dalej i dalej w las. Co czeka na nich w odmętach kniei, w które nigdy nie zapuściliby się wcześniej samotnie? **(96)**

110

Maruta i Tuge to Twoje dzieci! Nie chcesz, aby Limer był jedyną osobą, która będzie towarzyszyć im podczas rytuału, który być może odciśnie na nich piętno na resztę życia. Oto wybrały człowieka, który ma umrzeć dla dobra wspólnoty. Tak po prostu. Zadecydowały o czyimś losie w wieku, w którym same nie mają jeszcze pełnej władzy nad własnym! Tymczasem wszyscy wydają się być zadowoleni z tej sytuacji. Zresztą nic dziwnego! Tym razem nie na nich spadła odpowiedzialność wyboru ofiary, nie muszą brać udział w zbiorowym mordzie. Wystarczy, że cierpliwie poczekają, aż sprawa „sama" się załatwi.

Tymczasem Limer poi wybrańca specjalnym wywarem, a także robi liczne nacięcia na jego skórze, aby krew zwabiła bestię. Na koniec prosi Twoje dzieci, aby wprowadziły otumanionego mężczyznę głęboko w las.

– Nie – protestujesz. – Ty to zrobisz, kapłanie. TY, nie moje dzieci, wejdziesz w gąszcz z krwawiącym, na wpół śpiącym mężczyzną, na którego w każdej chwili może napaść bestia.

Coś w tonie Twojego głosu sprawia, że Limer – otworzywszy już usta – zamyka je i pokornie kiwa głową. Bierze pod rękę roześmianą ofiarę i delikatnie prowadzi nieszczęśnika ze sobą.

Kapłan wraca grubo po zmierzchu, sam, solidnie wystraszony. Nazajutrz jeden z myśliwych istotnie napotyka lekko otępiałego, olbrzymiego wilka. Udaje mu się zranić bestię, nim sam ginie rozszarpany we wściekłym kontrataku rozjuszonego zwierzęcia, o czym donosi jego cudem ocalały towarzysz.

– Teraz wystarczy znaleźć i dobić tego wilka. Ofiara zadziałała! – oświadcza Limer.

Powtarza to wszystkim – zarówno tym, którzy jeszcze chcą słuchać, jak i unikającej go większości. **(86)**

111

Wychodzisz z założenia, że jeśli dzieci nie będą zważać na Twoją wolę z szacunku, to zmuszanie ich do posłuszeństwa innymi metodami będzie jedynie tresurą. Tymczasem chcesz, aby pod Twoim dachem wzrastali ludzie, a nie psy. Wprawdzie zauważasz co pewien czas znikanie to syna, to córki, lub obojga rodzeństwa jednocześnie, lecz szanujesz ich prawo do spędzania nielicznych wolnych chwil tak, jak uznają to za stosowne. Jeśli wówczas, pomimo zakazu, polują, to... Nie dopuszczasz do umysłu takich wątpliwości. Ufasz swoim dzieciom. Czy słusznie? Czas pokaże. **(108)**

112

Całodzienna nagonka kończy się zupełnym niepowodzeniem, wilk jakby zapadł się pod ziemię. Tymczasem nim zapada zmierzch, problem grasującej bestii zostaje rozwiązany nie przez myśliwych, lecz pozostałych w domach ludzi. Jak się okazuje, to właśnie opustoszała, cicha wioska przyciągnęła pragnące spokoju, zaszczute zwierzę. Tu właśnie znalazło swój kres. I ostatnią ofiarę.

#7 – (103)

Brak #7 – (117)

113

Skoro możesz zrobić coś dla zapewnienia bezpieczeństwa innym mieszkańcom, w tym swoim dzieciom, to dlaczego nie miałbyś podjąć ryzyka? Zajmujesz przeznaczone Ci miejsce i hałasując głośnymi okrzykami zaczynasz maszerować w wyznaczoną stronę, otoczony zewsząd podobnymi nawoływaniami przeplatanymi odgłosami uderzeń nielicznych, skleconych naprędce kołatek. Posuwacie się powoli do przodu, zacieśniając jeden z kilku okręgów, pośrodku których czają się myśliwi. Czy polowanie zakończy się sukcesem? Zależy dla kogo!

#35 – (116)
Brak #35 – (112)

114

Chociaż jesteś jeszcze w pełni sił, to nieuchronnie przyszłość należeć będzie do młodych. Nie raz miałeś okazję wykazać się kunsztem kowalskim – stworzenie grotu rytualnego oszczepu jedynie potwierdzi to, co wszyscy i tak wiedzą. Natomiast dla Twoich dzieci wykucie broni przeciw bestii będzie pierwszym sukcesem, dowodem na to, że istotnie czeka ich wielka przyszłość. Potwierdzeniem... potwierdzeniem celowości ofiary Twojej ukochanej Ashnan. Zabieracie się do pracy, która pomimo najszczerszych chęci zabiera o wiele więcej czasu, niż potrzebowałaby osłabiona bestia do powrotu do względnej sprawności. Niemniej, kiedy broń jest gotowa, myśliwi ruszają na łowy pełni nadziei na sukces.

Istotnie, otrzymawszy oręż o świcie, przed południem wracają ze zdobyczą. Z zapałem opowiadają, że bezsilny wilk wprost czekał na śmiertelny cios! Być może ma to coś wspólnego z paskudnie zaropiałą, zadaną mu wcześniej raną, którą dostrzegasz na ciele zwierzęcia. Jednak w oczach większości, to cudowny oszczep sprowadził śmierć na olbrzymiego wilka, który wbrew

swej naturze zabijał niczym człowiek – dla przyjemności. Limer natychmiast proponuje wzniesienie świątyni, w której złożone zostaną szczątki bestii, aby regularnie składać im ofiary z żywności w celu zapewniania w przyszłości ochrony dla całej wioski. Jest też na tyle usłużny, że podejmuje się zarządzania nią. **(119)**

115

(U#34)

Zabierając jedną ręką, jesteś na tyle roztropny, by obdarowywać drugą. Chociaż zawieszasz zgodę na ich udział w polowaniach (podkreślając przy tym, że jest to właśnie zawieszenie, a nie trwały zakaz) pozwalasz im działać z myślą o łowach. Podczas wprawek w kuźni uczysz ich, w jaki sposób sporządzić solidne groty do strzał i oszczepów. Tłumaczysz również, że kowalstwo pozwala pośrednio uczestniczyć we wszystkich czynnościach podejmowanych przy użyciu wytworzonych w kuźni narzędzi. Dlatego też wszyscy, którzy z nich korzystają, muszą przekazać Ci cząstkę uzyskanych za ich pomocą dóbr. Twoje logiczne argumenty ocierają się o serca dzieci, ale czy zostawią w nich jakiś ślad? Czas pokaże. **(108)**

116

Olbrzymi wilk raz jeszcze okazuje się działać przeciw swej naturze. Wataha hałaśliwych, ludzkich intruzów na jego terenie wywołuje w zwierzęciu nie strach, lecz gniew. Jego obiektem padasz Ty. Wyraźnie ranny, lecz wprost zabójczo sprawny – naciera na Ciebie wyskakując z mijanych właśnie zarośli, gdzie najwyraźniej próbował szukać schronienia. Tocząc z pyska gęstą pianę, z głośnym warczeniem przypuszcza atak, który odpierasz dzierżonym w ręku

oszczepem. Tym samym, które wykuły Twoje dzieci! Zabrałeś ze sobą ów efekt waszej wspólnej pracy, który teraz zadaje dotkliwą ranę rozwścieczonemu zwierzęciu. Olbrzymi wilk nie zaprzestaje ataku, zupełnie jakby gnała go do tego jakaś obca wola, czy też – co może bardziej prawdopodobne – choroba. Jego ciałem wstrząsają silne drgawki, a wlepione w Ciebie ślepia przepełnia raczej przeraźliwy ból, niż furia. Wilk ponawia napaść, po raz kolejny otrzymując cios. Sam przechodzisz do ofensywy. Szybko dobijasz nieszczęsne zwierzę kładąc kres cierpieniu jego i wszystkich mieszkańców. Polowanie dobiegło końca.

Truchło „przeklętej bestii" zostaje zabrane do wioski, gdzie Limer natychmiast ogłasza, że została powalona orężem „wykutym przez zjednoczone w pracy, dwa pokolenia kowalskie!". Twoja rola, jako „ludzkiego narzędzia" dzierżącego świętą broń, też zostaje dostrzeżona. Parę osób nawet dziękuje Ci za „udział w wielkim dziele". Kapłan ochoczo proponuje wzniesienie świątyni, w której złożone zostaną szczątki bestii. Regularne składanie im ofiar z żywności zapewnić ma ochronę dla całej wioski. Kapłan jest też na tyle usłużny, że podejmuje się jej zarządzania.

#9 – (92)
Brak #9 – (119)

117

Ranne zwierzę, wstrząsane konwulsyjnymi drgawkami, tocząc pianę z pyska, w środku dnia wkroczyło na obszar zamieszkany przez człowieka. Wywróciwszy z furią znalezione na swej drodze wiadro z wodą, zaczęło biegać od domu do domu z przeraźliwym skowytem próbując dostać się do któregokolwiek z nich. Udało się w Twoim. Nim zostało powalone potężnym ciosem kowalskiego młota przez jedno z rodzeństwa, drugie padło jego ofiarą.

Szczęśliwy to dzień dla wioski, w którym zabito dręczącą ją bestię. I jakże straszliwy dla ojca, który musi pochować rozdarte na strzępy dziecko. **(99)**

118

(U#35)

Zgadzasz się, ale pod warunkiem, że jedynie będziesz nadzorował pracę. Skoro Twoje dzieci tak bardzo pragną doskonałego grotu, niechaj same go wykują! Ich entuzjazm jest niemal tak wielki, jak brak wprawy, co wychodzi na jaw wkrótce po ukończeniu pracy, a raczej pierwszej z wielu prób. Ostrze, które ma służyć do polowań, musi być nie tylko solidne, co niejako gwarantuje samo użycie metalu zamiast krzemienia, lecz także posiadać odpowiednią wagę i kształt. Sam włożyłeś niegdyś wiele trudu w zdobycie nie tylko umiejętności pracy z rudą, lecz także właściwego zrozumienia potrzeb użytkownika oszczepu. Cierpliwie przekazujesz tę wiedzę dzieciom. W końcu osiągają zamierzony efekt, ostatecznie zyskując oszczep prawdziwie godny myśliwego. Dostrzegasz, że cieszy ich już nie tyle zdobycie doskonałego narzędzia do polowań, a sam fakt jego stworzenia. **(108)**

119

Pomysł wzniesienia świątyni najbardziej ekscytuje Twoje dzieci, których zapał Limer tłumaczy większą od innych wrażliwością na „tajemne oblicze świata". Za najbardziej stosowne miejsce dla budowli uznany zostaje jedyny w okolicy pagórek, wznoszący się dosyć daleko od granic wioski, tuż przy ścianie lasu. Wybór okazuje się więcej, niż doskonały, bowiem szybko odkryty zostaje zasypany ziemią szyb skalny, prowadzący do niewielkiej jaskini. W ciasnej grocie czeka kolejne odkrycie w postaci niewielkiej, złotej żyły, która dostarcza jednak na tyle kruszcu, że jesteś w stanie wykonać z niego jakiś niewielki przedmiot. Ostatni raz miałeś do czynienia ze złotem w młodości, kiedy to pod okiem ojca uczyłeś się obróbki resztek tego szlachetnego kruszcu. Niewielka figurka spoczęła wraz z nim jako zwyczajowy dar pogrzebowy od kowala dla kowala.

Limer przez jakiś czas nalega usilnie na przekazanie mu, jako kapłanowi Słońca, „słonecznego metalu", lecz nie znajduje dla siebie poparcia wśród mieszkańców. Każdy wie, że metal należy do kowala, który obrabia go i użycza, lecz nigdy nie traci doń prawa. Stożkowata świątynia z ciosanego drewna powstaje tuż nad wejściem do jaskini, która pełni rolę spiżarni. Czaszka i skóra wilka zdobią jej wnętrze, zawieszone tuż nad skalnym ołtarzem z nieciosanego głazu przytarganego na szczyt przez dziesięcioro ludzi. Dary na rzecz przybytku płyną wartkim strumieniem, lecz wbrew swoim nadziejom to nie Limer zostaje jej mieszkańcem, a... Twoje dzieci. Rodzeństwo twierdzi bowiem, że pewnej nocy nawiedził je ten sam sen, pełen przekaz tego, co należy czynić dla zapewnienia wiosce dobrobytu. Skalny ołtarz spływa krwią kapłana, zarżniętego przemocą przez Twoje dzieci jako ofiara zakładzinowa. Nieszczęśnik, musiał być przytrzymywany przez trzech mężczyzn, tak bardzo nie chciał oddać gardła! Zresztą jednym z nich byłeś Ty, w ostatnich chwilach życia kapłana przypominając mu:

– Ashnan spokojnie przyjęła swoją śmierć.

Otrzymujesz polecenie, aby wykuć ze złota grot włóczni w kształcie rozłożystej gałęzi. Nie masz wyboru, musisz tak uczynić. Maruta i Tuge wydają wszystkim polecenia, ludzie zaś bez szemrania, nieomal ze strachem spełniają je co do joty. Nie możesz uzmysłowić sobie, w którym momencie wola młodych bliźniąt zapanowała nad umysłami wszystkich, lecz zaiste jest to władza niekwestionowana przez nikogo. Szczególnie po śmierci Limera. Osadzona na drzewcu, złota gałąź staje się symbolem osoby zamieszkującej na stałe świątynię, która może żyć w dobrobycie tak długo, jak będzie przebywała na pagórku. Jeśli kiedykolwiek go opuści, każdy mieszkaniec będzie miał obowiązek zabić takiego gardzącego tym, co święte człowieka. Podobnie przejęcie roli opiekuna sanktuarium może odbyć się tylko na drodze krwi. Mordu, uduszenia we śnie. Dlatego też wybraniec musi stale zachowywać czujność! Maruta i Tuge, po ogłoszeniu tego prawa, opuszczają świątynię, aby nadal pobierać nauki kowalstwa u Ciebie, chociaż czujesz wyraźnie, że wszelka Twoja władza nad nimi przeminęła. Przybytek od razu znajduje lokatora, szybko zresztą zgładzonego przez następnego dzierżyciela złotej gałęzi. Symbol dostatniego życia na koszt innych często zmienia właścicieli!

Zaczyna się okres dobrobytu nie znany nigdy wcześniej. Zwierzęta rzadko chorują, zbiory udają się rok w rok, a wioska z czasem zaczyna przyjmować dary od okolicznych osad, których wysłannicy modlą się u podnóża świątynnego pagórka, gdzie mnożą się mogiły poprzednich

opiekunów świątyni. Często też jeden z owych pielgrzymów przejmuje nad nią pieczę. Oto dar Twoich dzieci! Pomyślność dla wszystkich mieszkańców regionu nad wielkim jeziorem. Tak długo, jak będą składać dary wiecznie czujnym strażnikom świętych szczątków bestii. Przemijasz Ty, z czasem nawet przemija Twój ród. Jednak ziarno ufności w moc rytuału wzrasta poprzez stulecia w potężne drzewo Wiary, którego korzenie coraz chciwiej piją ludzką krew.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Złota gałąź**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

120

Rimusz w oczach wielu pozostaje oswojoną, lecz wciąż – bestią. Prowadził życie pełne przemocy i rozlewu krwi. Mogiły pomordowanych przez jego ludzi mieszkańców rybackiej osady wciąż są dobrze widoczne! Jego opowieści o przygodach to nic innego jak relacje z łupieżczych wypraw – nic dobrego nie przyjdzie z nich dla Twoich dzieci. Dlatego też kategorycznie zakazujesz ich pod swoich dachem. Rimusz spełnia Twój rozkaz. Poniekąd.

Czystym przypadkiem dowiadujesz się, że Twoje dzieci nadal słuchają krwawych wspomnień, chociaż istotnie nie dzieje się to pod Twoich dachem, a w domu Rimusza. Nie masz prawa dyktować drugiemu człowiekowi jak powinien się zachowywać we własnym domu, pozostaje Ci zatem surowe egzekwowanie posłuszeństwa od dzieci **(157)** bądź też zajęcie czymś

ich uwagi i niepostrzeżenie odciągnięcie od Rimusza **(132)**. Równie dobrze możesz też dać za wygraną. Niech młodzi słuchają tego, co ich ciekawi **(133)**.

121

Nigdy nie respektowałeś swojej woli siłą ramienia, przedkładając nad nią moc słowa. Twoje dzieci są Ci posłuszne z szacunku, nie strachu. Ich wychowanie od zawsze traktujesz jako szczególny, święty obowiązek. Wszak ich życia zostały okupione krwią drogiej Ashnan. Poza tym przejmą Twoją schedę jako kowale. Od umiejętności jakie nabędą zależy przyszłość i dobrobyt całej społeczności. Tam, gdzie nikt nie trudni się kowalstwem, nigdy nie nastanie dostatek, to znana prawda! **(154)**

122

Zaiste, wielkie brzemię spadło na barki Twych dzieci! Znalazły jednak w sobie dosyć siły, aby mu podołać, przełamać słabość, zadziałać. Zupełnie jak podczas żmudnej nauki pracy w kuźni pod Twoim okiem. Zupełnie jak podczas żmudnej nauki wojennego rzemiosła pod okiem Rimusza. Te dwa doświadczenia zlewają się w jedno, którego owocem jest wymyślony przez bliźnięta sposób na odnowę wspólnoty. Otóż, wszyscy chętni mają zmagać się w rytualnych zapasach o ściśle określonych regułach, tak aby jednocześnie wyładować frustrację, a przy tym nie narazić nazbyt na szwank zdrowia oponentów. Walki szybko zaczynają obrastać w gąszcz reguł, a także pojawiać się w nowych wariantach, niekiedy zdecydowanie bardziej brutalnych,

niż zakładał pierwotny plan. Okazuje się, że nie tyle osobiste uczestnictwo, co sama obserwacja cudzych zmagań działa szczególnie oczyszczająco. Bliźnięta starają się na bieżąco modyfikować swój pomysł, wzbogacać warstwę wizualną i rytualną, a także coraz bardziej polegać na radach Rimusza. Dawny wojownik, mając nareszcie okazję do wykazania się w doskonale sobie znanym rzemiośle, wkłada wiele serca w to przedsięwzięcie. Pod jego okiem wyrasta niewielka grupka „zbieraczy gniewu", ludzi którzy mają za zadanie chodzić po domach, wysłuchiwać ludzkich skarg, a następnie walczyć ze sobą w coraz krwawszej orgii przemocy, rozładowując całe napięcie wspólnoty. Potyczki stają się bardziej wyszukane, podobnie jak sposoby ich prowadzenia. Pierwotny, błotnisty plac zastępuje rodzaj zagrody o ubitym podłożu wysypanym piaskiem. Pięści zastępuje drewniana broń, z początku owijana słomą, później pozbawiona osłon, a niekiedy nawet wzbogacana o niewielkie krzemienne ząbki. Ta nietypowa rozrywka, nigdy zresztą – oficjalnie – tak nie nazywana, ściąga wielu ciekawskich z coraz odleglejszych wiosek i osad. Wielu z nich zostaje już na stałe, aby jako zbieracze gniewu wieść na poły awanturnicze życie pełne krwi i szacunku. Kiedy zdarza się pierwszy śmiertelny wypadek, widzowie są... zachwyceni! Przemoc przylgnęła do nich niczym druga skóra, a przy tym zdaje się ograniczać wyłącznie do piachu, na którym toczą się walki. Twoje dzieci, dorosłe i poważane, z własnymi rodzinami, prócz obowiązków kowalskich stale nadzorują święte walki, a niekiedy same – symbolicznie – biorą w nich udział. Spokój, harmonia i zgoda panują wśród ludzi z taką samą siłą, jak ich krwiożerczość. Sam nie wiesz kiedy do zwyczaju przechodzi to, iż do walki stają sędziwi ochotnicy i ochotniczki, którzy pragną zakończyć swoje życie jeszcze przed tym, jak starość ostatecznie złamie ich ciała. Te groteskowe niekiedy zmagania kończą się zazwyczaj skrajnym wyczerpaniem, a osłabłych z ran i utraty sił ludzi trzeba dobijać. Krew... Z roku na rok coraz więcej krwi. I coraz mniej spokoju. Starzejesz się widząc, jak dorastają kolejne pokolenia nawykłe do kontrolowanej brutalności, którą można do woli oglądać, ale nigdy przejawiać. Przynajmniej w stosunku do członków wspólnoty... Zaczynają się napady na oddalone osady i sioła. Czasem łupieżcze, czasem... właściwie pozbawione sensu. Jaki plon wydadzą ziarna zasiane przez Twoje dzieci, podlane krwią, pielęgnowane z rytualną pieczołowitością? Czas pokaże! Czas, który dla Ciebie dobiega końca, trzeba ustąpić ze sceny, oddać ją młodym. Niech żyją, działają! Niech... walczą!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Krew na zgodę**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

123

Nie masz cienia wątpliwości co do szczerości uczuć, jakie łączą Cię z partnerką. Nie masz zamiaru w jakikolwiek sposób poświęcać uwagi tym złośliwym plotkom. Uważasz bowiem, że przez to dałbyś – przede wszystkim sobie – do zrozumienia, że być może kryje się w nich ziarnko prawdy. Nie wiesz, kto je rozsiewa – być może sam Rimusz w akcie bezsilnej zemsty. Jakkolwiek by było, nie masz czasu na podobne bzdury. **(154)**

124

Postanawiasz zaproponować Rimuszowi dorywczą pracę w kuźni, na co ten z wielką ochotą przystaje. Nuży go monotonia osiadłego życia i chociaż w minionych latach imał się wielu zajęć, to wciąż jest postrzegany jako ktoś, kto nie radzi sobie w gospodarzeniu. Właściwie nie jest to złośliwość, a fakt. Dawny wojownik posiada wiele użytecznych umiejętności, lecz niewiele

z nich jest przydatnych w czasach pokoju i osiadłego życia. Niemniej, jako pomocnik w kuźni spisuje się bardzo dobrze. Posiada też wystarczającą wiedzę praktyczną, aby móc dzielić się nią z Twoimi dziećmi.

#30 – (142)
Brak #30 – (146)

125

Luzujesz obowiązki rodzeństwa, które zyskuje trochę – jakże cennego w młodości – czasu wolnego. Zalecasz przy tym, aby poświęciły go matce. Tak też się dzieje, dzięki czemu z późniejszych luźnych rozmów dowiadujesz się wielu interesujących rzeczy. Na przykład tego, że przebywając całe życie w kuźni, do pewnego stopnia wypaczyłeś sobie obraz tego, czym w istocie jest praca. Twojej partnerce jej nie brak. Biegając za sprawunkami po całej wsi, troszcząc się o dobrostan waszej rodziny, spala się w ogniu trudów. Nagle niejako otwierają Ci się oczy, dostrzegasz jej spracowane dłonie, zmęczone spojrzenie, lekko przygarbioną posturę. Żyjecie ze sobą od tak wielu lat, że – chociaż ciężko Ci to przyznać przed sobą samym – „prawdziwa Ashnan" jest już tylko bladym wspomnieniem o wydartej przez śmierć miłości. Nie zawracasz sobie więcej głowy oskarżeniami wobec kobiety, która daje z siebie tak wiele. **(154)**

126

(U#40)

Rimusz to doświadczony wojownik, jego lekcje będą cenną skarbnicą wiedzy dla Twoich dzieci. Wyrażasz zgodę na naukę, prosząc przy tym aby obejmowała nie tylko praktykę władania bronią, lecz także wzmocnienie ciała. Tak oto Twoje dzieci w wolnych chwilach, pod bacznym okiem Rimusza, uczą się walczyć również z własnymi słabościami. Siła i wytrzymałość przydadzą się im podczas pracy w kuźni, a praca nad własnym ciałem, przemycana w okryciu nauki walki, motywuje je bardziej, niż bezpośrednie zachęty. Doskonale! Ciekawe, jaki owoc wyda w przyszłości zasiane teraz ziarno owego kultu siły? **(154)**

127

Rimusz opuszcza waszą społeczność. Wielu ludzi cieszy się z tego powodu, złośliwie wypomina krwawą przeszłość sąsiada, wyszydza jego daremną, wieloletnią próbę podjęcia przyzwoitego życia. Złorzeczą nieobecnemu ile tylko mogą! Nie śmieliby rzucać w twarz rosłego mężczyzny wszystkich obelg, które teraz płyną wartkim strumieniem z jakże licznych ust. Ów słowny ściek szybko jednak wysycha, niezasilany nowymi dopływami jadu. Uwagę tłumu rzadko można przykuć na dłużej. Szczególnie, gdy inne, donioślejsze w swej wymowie wydarzenia dzieją się wkrótce po odejściu Rimusza.

#39 i **#40 – (159)**

Brak wymaganych # – (134)

128

(U#41)

Pewnego mżystego dnia, w którym widmo wiszącej nad wioską ulewy przytrzymuje ludzi w domach, odwiedzasz Rimusza. Nigdy wcześniej tego nie robiłeś, a wyjaśnienie, że kieruje Tobą rzekoma sąsiedzka troska, nikogo nie przekonuje. Szczególnie, gdy wspominasz o częstych wizytach swojej żony w tym miejscu. Najwyraźniej plotki dotarły i tutaj, bowiem wyraz twarzy partnerki Rimusza jest nie mniej chmurny niż burzowe niebo nad wsią. Wymienia z Tobą porozumiewawcze spojrzenia, po czym oboje zaczynacie ni mniej, ni więcej, a przesłuchanie nieszczęśnika. Prowadząc swobodną z pozoru rozmowę, wyraźnie dajecie mu odczuć, że pomimo upływu lat wciąż jest obcym, którego społeczność powitała pod warunkiem respektowania jej praw. Partnerka wypomina mu mimochodem, że wszedł do jej rodziny nie mając nic, nawet dobrej reputacji, a wręcz przeciwnie. To, że mógł zapuścić korzenie w tym miejscu to w dużej mierze efekt dobroci serca jej matki oraz sióstr. Żyje przecież pod ich dachem! Rodzinna awantura nadciąga szybciej niż burza, opuszczasz zatem dom Rimusza, czy też raczej, dom, w którym Rimusz mieszka i wracasz do siebie. Nie znalazł się żaden dowód potwierdzający Twoje podejrzenia. Być może Twoja partnerka rzeczywiście po prostu współczuje Rimuszowi, który zdaje się wieść wielce nużący i nieszczęśliwy żywot. Dosyć już poświeciłeś uwagi tej sprawie! Uznawszy, że ludzie źle pojmują troskę o drugiego człowieka i mylą ją z pożądaniem, wracasz do swoich spraw. **(154)**

129

Jest wiele sposobów na rozwój umiejętności kowalskich, niekoniecznie musi to być wykuwanie broni. Zresztą, Ty sam masz małe doświadczenie na tym polu, a przecież pracujesz w kuźni przez całe swoje życie. To zadanie mogłoby zwyczajnie przerosnąć Twoje dzieci, a tym

samym odebrać im radość z pracy. Twoja odmowa nie spotyka się z wielkim oporem ze strony rodzeństwa, zaś sam Rimusz jest doskonale obojętny w tej kwestii. Żywisz go, a Twoja wola jest prawem, które akceptuje bez słowa sprzeciwu. Co naprawdę myśli? Nigdy się tego nie dowiesz. **(154)**

130

(U#10)

Wnioski porażają Cię. Przyczyna? Nie „co", lecz „kto"! I jakiż to znów rozpad więzów międzyludzkich? Po dłuższej wnikliwej obserwacji jak na dłoni dostrzegasz oziębienie relacji nie pomiędzy ludźmi, lecz ludźmi z Tobą! Ktoś zadał sobie wiele trudu, aby stopniowo, krok po kroku, odciąć Cię od sympatii mieszańców. Jesteś im potrzebny jako kowal, ale nie jako człowiek. Plotki pomnażają w łatwowiernych umysłach Twój majątek. Zasada zapłaty drobnej cząstki z tego, co ktoś uzyska za pomocą pożyczonych od Ciebie narzędzi urasta do widma oddawania nieomal wszystkiego jako haraczu dla pazernego kowala. Pojawia się i mityczne „kiedyś". „Kiedyś kowale pracowali za darmo!", „Kiedyś narzędzia byłe lepsze!", „Kiedyś!". Kiedy? Nikt nie tego nie wie i wiedzieć nie potrzebuje. Wystarczy sama świadomość istnienia cudownej przeszłości. Teraźniejszość nie jest tak wspaniała, zaś przyszłość rysuje się marnie. Wszystko to przez pazerność kowala! Biedne jego dzieci, chociaż... i one są podejrzane! Nienaturalne. Żyją, bo ich matka zapłaciła za to własną krwią. Dlaczego tylko jedna rodzina ma prawo do sekretów kowalstwa? To dobro wspólne! Tyle jadu! Skąd bije jego źródło?

Z ust Twoich zaprzysięgłych wrogów. Rimusz i Limer zjednoczyli siły, aby szkodzić Ci trucizną oszczerczych słów, które wpierw sekretnie, a potem już otwarcie, sączą do ludzkich uszu. Odkrywszy ich machinacje, zaczynasz się bronić, publicznie oskarżać o kłamstwa. Wielu daje Ci wiarę, co przyczynia się... do dalszych podziałów. Najwyraźniej tak długo nie będzie szansy na jedność, jak długo będzie trwał ten spór. A zatem pojednanie albo zwycięstwo! Dane Ci jest zaznać tego drugiego, bowiem pewnej nocy ktoś... zabija Limera i Rimusza. Dwóch ludzi,

w dwóch miejscach, jak szybko się okazuje mniej więcej w tym samym czasie. Zabici we śnie nie ostrzem, lecz potężnym uderzeniem czegoś ciężkiego. Młota? Rankiem, gdy wieść o mordzie obiega całą wieś, znalazłszy nieumiejętnie starte w pospiechu ślady krwi na swoich narzędziach – domyślasz się prawdy. To Twoje dzieci postanowiły przywrócić spokój waszej rodzinie. Wiesz, że nie będzie dla nich usprawiedliwienia, za śmierć z zemsty zapłacą życiem. Dlatego też umykasz, wykorzystawszy powstałe zamieszanie, tak daleko, jak oczy i nogi poniosą. Tak, jak stałeś, bez dobytku, bez pożegnania, jak zbieg. Jak morderca. Tak zapewne pomyślą ludzie, na to liczysz! Wina spadnie na ojca, dzieci pozostaną bezpieczne. I będą żyć, pracować dla dobra wspólnoty, rozwijać swoje umiejętności. Poradzą sobie! W to wierzysz, z tą myślą umykasz. Ty – niewinny zbrodniarz. **(200)**

131

Pomimo usilnych starań nie jesteś w stanie dociec, w których miejscu zbiegają się wszystkie nici pętające dobrą wolę mieszkańców. Być może po prostu nie istnieje żadna konkretna przyczyna obecnego stanu rzeczy? Wytrzymałość sznura zależy wszakże od jego włókien. Jeśli są marnej jakości, to nawet ciasno splecione nie stworzą czegoś naprawdę wytrzymałego. Tymczasem skutki rozprzężenia więzi między mieszkańcami można odczuć nie tylko w ogólnej atmosferze, lecz bardzo konkretnych przypadkach. Oto Rimusz, nieomal z dnia na dzień, postanawia odejść. Nie widzi dla siebie przyszłości w waszej wiosce, a fakt, iż praktycznie nikt nie próbuje go powstrzymać, potwierdza tylko słuszność tej decyzji. Ogarnia Cię niewytłumaczalne przeczucie, iż ta sprawa zawiedzionej jednostki wpłynie niebawem na całą społeczność. Nie mylisz się. **(127)**

132

Postanawiasz pokonać słowo słowem. Sam zaczynasz snuć opowieści, które dotyczą tego, na czym znasz się najlepiej. Kowalstwa. Nie jest to jedynie sucha wiedza, nie uczysz umiejętności, lecz pasji, miłości do mocy ognia. Ruda, z której powstaje metal, wpierw kiełkuje we wnętrzu ziemi, aby z biegiem czasu przekształcać się w różne rodzaje kruszców, aż osiągnie pełnię doskonałości jako złoto. Kowal, niczym akuszerka, w sztucznym łonie pieca przyśpiesza ów naturalny proces. Następnie kształtuje surowicę według własnej woli wykuwając przedmioty użyteczne i piękne. Czyn ten, sprzeczny z naturalnym porządkiem rzeczy, łatwo może rozgniewać niewidzialne Byty. Stąd też tak ważne jest zachowanie wszelkich środków ostrożności, zapewnienie sobie rytualnej ochrony. Nie wolno też zapominać o składaniu cyklicznych ofiar ze zwierząt dla pieca, aby ogień nasyciwszy się zwierzęcą juchą nie miał ochoty na ludzką. Żarliwość, z jaką przybliżasz swoim dzieciom to, co niewidzialne, a przy tym należne im z racji urodzenia, fascynuje rodzeństwo o wiele bardziej, niż awanturnicze opowieści Rimusza. W przyszłości same mają władać świętymi tajemnicami rzemiosła, podporządkować swojej woli ogień i rudę, zespolić ich w miłosnym uścisku, który zrodzi coś z „niczego". Ruda stanie się metalem, metal zaś przedmiotem. Cud transformacji! Jego piękno fascynuje Twoje dzieci bez reszty. **(140)**

133

(U#39)

Nie sprzeciwiasz się ciekawości swoich dzieci. Przypominasz im jedynie, aby pamiętały, że czas upiększa to, co minęło. Nawet pełne przygód życie awanturnika to wciąż ciężka praca i walka o przetrwanie. Poza tym zabierasz je do zarastających ruin rybackiej osady, pokazujesz groby pomordowanych, opowiadasz o tym, jak nagle i brutalnie zakończyło się życie tej społeczności. Nie wiesz, czy Twoja przestroga odniesie zamierzony skutek, nie chcesz jednak czynić niczego więcej. Twoje dzieci muszą opierać się o własne przekonania, a nie jedynie

ojcowskie rozkazy. Jak zaś mają je nabyć, nie poznając różnych punktów widzenia? Tak oto Rimusz opowiada, a Twoje dzieci słuchają z uwagą tak długo, aż... zaczynają je nużyć te, w gruncie rzeczy podobne do siebie wspominki. **(140)**

134

W jednej z zagród na świat przychodzi cielę o trojgu oczu. Dodatkowy narząd znajduje się dokładnie pośrodku czoła zwierzęcia i wszystko wskazuje na to, że jest w pełni sprawny. Coś takiego nigdy nie miało dotąd miejsca, ludzie nie wiedzą, jak powinni postąpić! Większość uznaje, że najlepszym rozwiązaniem będzie zgładzenie „potwora" i doszczętne spalenie truchła. Tak też się dzieje! Wyprowadzone poza obręb wioski zwierzę ginie, lecz nim jego zwęglone szczątki stygną, nadciąga straszliwa burza, która przynosi ze sobą wiele zniszczeń. Kapłan Limer stwierdza, że nad społecznością zawisła klątwa, zapewne rzucona przez odchodzącego Rimusza. Fala wściekłości rozlewa się po domach, kilka osób sporządza nawet kukły mężczyzny i pali je, pomstując na niewdzięczność nieobecnego sąsiada. Raz jeszcze wielu wspomina awanturniczą przeszłość dawnego wojownika, kompletnie ignorując minione lata, które spędził tutaj jako jeden z was. Niemniej, złość w końcu przygasa, dalsze nieszczęścia i złowróżbne znaki nie nawiedzają wspólnoty, a troski dnia codziennego odciągają uwagę od przeszłości. Wszystko wraca do normy, a raczej „nowej normy", rzeczywistości, w której ludzie są sobie jeśli nie obcy, to co najmniej obojętni. Tak przemija cykl, nadchodzi sroga zima, a po niej wiosna.

Wraz z ciepłem powraca też Rimusz. Wynędzniały, ciężko chory, nie zdołał nigdzie znaleźć schronienia na dłużej niż kilka nocy, zaś podróż na odległe południe okazała się ponad jego siły. Postarzały, żylasty, cień dawnego siebie, zatrzymuje się niczym wyrzut sumienia na granicy wioski. Jego cierpienie jest tak widoczne, że nikt nie czyni mu wyrzutów, zresztą nikt nie próbuje mu też pomóc. Nikt poza Twoimi dziećmi. Bliźnięta przynoszą wędrowcowi pokarm i nowy przyodziewek, prowadzą też na środek wsi, wołając ze skargą:

– Takim zrobiliśmy jednego z nas!

Przestraszony, słaniający się na nogach Rimusz nie śmie nikomu spojrzeć w oczy. Zachęcony pełnymi otuchy słowami, którymi stale racza go Maruta i Tuge, zaczyna opowiadać niedole swojej tułaczki. Grono słuchających stale się powiększa, aż niemal wszyscy mieszkańcy zbierają się, aby w ciszy wysłuchać słów nieszczęśnika. Pod wieczór choroba odbiera mężczyźnie resztki sił, nocą umiera. Jego ciało, wystawione na widok publiczny przez bliźnięta, staje się wymownym dowodem tego, co spotyka człowieka, który żyje bez innych. Mieszkańcy wioski szybko pojmują, że oni sami od dawna są w drodze, samotnym szlaku wśród innych ludzi, skupieni na własnych sprawach, ślepi na niedole sąsiadów. Ktoś podnosi garść ziemi i sypie ją na zwłoki Rimusza, ktoś inny czyni podobnie, a potem jeszcze ktoś... W ciągu paru tygodni powstaje niewielki kopiec, grób i symbol jednocześnie. Z jego to szczytu Twoje dzieci, jakby natchnione, zaczynają co wieczór nawoływać ludzi do zaczęcia wszystkiego od nowa, prawdziwego zjednoczenia w imię przyszłości ich – wszystkich swoich potomków, którym rodzicielski obowiązek każe zostawić lepszy świat, niż ten zastany w młodości. Tak oto, w niematerialnym ogniu słów, bliźnięta zaczynają wykuwać lepszą przyszłość waszej wspólnoty. A truchło odtrąconego Rimusza gnije pod zwałami ziemi, na szczycie których brat z siostrą zasiewają w ludzkich sercach nadzieję. Czy ów zasiew przyniesie plon? Oby!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Jedność**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

135

Zaproponowany przez bliźnięta sposób rozwiązania problemu braku jedności jest równie nietypowy, co skuteczny. Na poły dziecięcy, na poły dojrzały, w pełni zadowalający! Mieszkańcy mają regularnie spotykać się na specjalnym „polu bitwy", gdzie zająwszy pozycje w okręgu, muszą... śmiać się tak długo, jak tylko potrafią. Ci, którym brakuje tchu, muszą paść na ziemię jako „polegli". Ostatni stojący o własnych siłach i śmiejący się człowiek otrzymuje wykuty przez bliźnięta, ozdobny medal z brązu ozdobiony solarną symboliką. Cenny przedmiot przekazywany jest kolejnej triumfującej osobie podczas następnej „bitwy". Co ciekawe, wszyscy dosyć szybko przekonują się do tej, jakże nietypowej, metody wyładowania emocji, nagromadzonych w ciągu tygodni dzielących od siebie kolejne „bitwy". Coraz więcej ludzi z okolicznych siół, osad i wiosek przybywa na nie w charakterze obserwatorów, co szybko procentuje zacieśnieniem współpracy handlowej. Udaje się nawet pozyskiwać od pewnej odległej społeczności malachit, zielony minerał będący dobrym źródłem miedzi. Nie brak więc zajęć w kuźni, szczególnie iż często nowi osiedleńcy pragną żyć u was na stałe.

Z biegiem lat idea bitw na śmiech rozlewa się na wszystkich mieszkańców krainy nad wielkim jeziorem, w równonoc wiosenną odbywa się nawet „wielka wojna" pomiędzy przedstawicielami wszystkich społeczności. Powstają stałe trakty handlowe, a praktycznie wszystkie zamieszkane miejsca wymieniają się jeśli nie towarami, to informacjami. Ostatecznie Twoje dzieci, już dorosłe, z własnymi rodzinami, podejmują decyzje, które dotyczą wszystkich mieszkańców tej krainy, zjednoczonych w nietypowym kulcie załatwiania swoich nieporozumień śmiechem. Stale postępuje też proces zjednoczenia mniejszych osad z większymi. Wielu przewiduje, że ostatnim stadium będzie założenie wspólnego miejsca do życia dla wszystkich, obejmującego w posiadanie spory kawałek wielkiego jeziora. Oczywiście śmiech nie załatwia wszystkiego, konflikty rodzą się i eskalują, zarówno na poziomie sąsiedzkim ludzi, jak i całych wspólnot. Niemniej rozwiązywane są w sposób pokojowy. To wprost niebywałe, jak jedna decyzja, niemal dziecięce „śmiejmy się wszyscy!" doprowadziła do tak wielkiego dobra. Niewielu ludzi jest prawdziwie zdumionych, dla większości to oczywiste, że bliźnięta „narodziły się do rzeczy wielkich" i jedynie wypełniły swoje przeznaczenie. Teraz, gdy jesteś już starcem, Twoje wnuki poznają arkana kowalstwa od rodziców, a wraz z nimi inni, zdolni młodzi ludzie. Owa

garstka została wybrana, aby nieść do wszystkich dobrodziejstwa wielkiej i świętej sztuki zaklinania metalu, którego zresztą nie brak. Cóż za szczęśliwe czasy, nic tylko... śmiać się!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Radosny Lud Jeziora**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

136

Nie doceniłeś wpływu, jaki przed laty wywarły na młode umysły słowa Rimusza. Chociaż od lat Twoje dzieci nie słuchają już snutych przez niego wojennych opowieści, to najwyraźniej wypaliły one niezatarte piętno w ich sercach. Teraz z owego ziarna wykiełkował chwast nieposłuszeństwa. Dopiero po wielu miesiącach odkrywasz, że Rimusz potajemnie szkoli Twoje dzieci w sztuce wojny! Złamanie ojcowskiego zakazu to jedno, ale postawa Twojego pomocnika to drugie. Dałeś mu pracę, z której godnie żyje! Owszem, sam również na tym korzystasz, lecz koniec końców Twój byt jest od dawna zapewniony. Pragnąłeś więcej pracować, aby szybciej dostarczać ludziom potrzebnych im rzeczy, nie dla zarobku. Rimusz natomiast bierze od Ciebie wiele dóbr, lecz za nic ma Twoją wolę! Okrył Cię hańbą! Zastanawiasz się poważnie, czy nie wykorzystać swojego autorytetu, aby doprowadzić do wygnania go z wioski **(127)**. Wiesz, że nie brak nieprzychylnych mu ludzi. Tylko czy nie przesadzasz? Może lepiej po prostu rozmówić się na spokojnie i... zapomnieć o wszystkim **(154)**? Twoja wola – Twoja decyzja.

137

Zaczynasz bacznie obserwować zachowanie swojej partnerki, czasami wręcz łapiąc się na tym, że nadajesz błahym z pozoru wydarzeniom specjalne znaczenie. Szczególnie drażni Cię to, iż kiedy poruszasz temat Rimusza, kobieta jest wyraźnie zmieszana, zaś w chwilach kiedy wyrażasz się o nim szczególnie krytycznie – staje w obronie jego czci. „Ten człowiek bardzo się zmienił!", „Ciężko wojownikowi żyć bez wojny.", „Przestał przelewać krew, jest jednym z nas" – oto liczne drzazgi słów, które Cię ranią. Niemniej nie znajdujesz nic, poza mglistymi przesłankami, co potwierdzałoby plotki o romansie. Wszystko rozbija się więc o to, czy dajesz tej sprawie pokój **(154)**, czy też postanawiasz skonfrontować się ze swoją partnerką **(149)**?

138

Rimusz to człowiek bardzo bezpośredni, co też utrudniło mu pozyskanie sympatii większości ludzi. Niemniej, taka jest jego natura i w zgodzie z nią żyje. Nie bawiąc się zatem w delikatność, wprost opowiadasz mu o plotkach, które krążą o nim i Twojej partnerce. Mężczyzna wpada w prawdziwą furię, gorąco zapewniając o własnej niewinności. Posuwa się nawet do padnięcia na kolana i pochylenia karku jak do ciosu rzeźniczej pałki:

– Powal mnie jak bydle przed zarżnięciem! Nawet w półprzytomności, gdy wola nie będzie plątać języka, będę mówił to, co jest prawdą. Te podłe opowieści są kłamstwem!

Nie spełniasz jego prośby, głównie z powodu tego, że nie masz nic odpowiednie ciężkiego pod ręką. Niemniej, w toku dalszej rozmowy, wyduszasz z mężczyzny przyznanie do częstych „kontaktów" – zwykłych rozmów z Twoją partnerką. Rimusz jest ponoć wielce nieszczęśliwy, życie które prowadzi pełne jest poniżeń. W domu nikt nie docenia jego starań, partnerka wraz z siostrami oraz ich matką – ta najczęściej – wypominają mu przy każdej okazji, że jako obcy znalazł pod ich dachem schronienie. Nawykły do oręża, w czasie pokoju, nie potrafi zdziałać tyle, co inni mężczyźni. Zresztą, wiele osób w wiosce uważa podobnie. Tylko Twoja partnerka okazuje mu serdeczność i zrozumienie, dlatego zaczął szukać jej towarzystwa. Oto jego prawda.

Czy jest również Twoją? Możesz szukać pojednania się z Rimuszem **(148)**, bądź nakazać mu – a wiesz, że będzie posłuszny – zerwania wszelkich towarzyskich kontaktów z Twoją partnerką **(155)**.

139

Nie chcesz, aby Rimusz uczył Twoje dzieci sztuki wojennej. Tym bowiem byłyby te lekcje, nauką ataku, nie obrony. Nie zapomniałeś, kim jest i co czynił dawniej ten mężczyzna. Mógłby, nawet nieświadomie, przekazywać młodym umysłom potrzebę dominacji, agresję drogi miecza, nie zaś jedynie umiejętności bojowe. Być może nieco przesadzasz w swych domysłach, lecz nie chcesz sprawdzać prawdziwości tych podejrzeń na życiu swoich dzieci. Lepiej, aby uczyły się za młodu, jak żyć, a nie odbierać życie. Oto Twoja wola! Tylko czy stojące u progu dojrzałości dzieci usłuchają prawa swojego ojca?

#39 – (136)
Brak #39 – (121)

140

Pochłonięty pracą w kuźni, gdzie prócz metalu wykuwasz również wiedzę i umiejętności swoich dzieci, nie odczuwasz upływu czasu. I oto „nagle" spostrzegasz, iż masz pod swoją pieczą młodzieńca i dziewczynę, lada moment mających przejść rytuały inicjacyjne. Dorównują Ci samym tylko zapałem do pracy, lecz również to, co potrafią wzbudza Twoją dumę. Tymczasem wasza społeczność stale się rozrasta, prócz narodzin liczebność mieszkańców powiększają

bowiem przybysze z innych wiosek. Opowieści o panującym u was dobrobycie, zwielokrotnione niczym echo, ściągają ludzi pragnących poprawić swój byt. Wielu z nich niesie ze sobą spore zapasy metalowych narzędzi, zniszczonych upływem czasu bądź złym użytkowaniem. Pochodzą bowiem z miejsc, gdzie choroba lub inny zły los pozbawił ich obecności kowala. Pracy Ci więc nie brak, wręcz jest jej zbyt wiele. Maruta i Tuge pomagają jak mogą, lecz nadal brak im umiejętności, aby podołać bardziej wymagającym zajęciom. Zastanawiasz się, czy ponownie nie zatrudnić w charakterze stałego pomocnika, jak przed laty, Rimusza **(124**[**#38** – *ścieżka niedostępna*]**)**? Z drugiej strony mógłbyś przekazywać coraz to nowe obowiązki dzieciom, aby w ogniu trudów dosłownie wykuły swoje umiejętności **(144)**. Czy jednak presja nie będzie zbyt silna? A może właśnie młodość da im siłę do podołania trudom? Pracy nie ubywa, czas abyś szybko podjął decyzję!

141

Ludzka ofiara to prawdziwa rzadkość i być może właśnie stąd wynika jej moc. Poza tym nader ciężko jest poświęcić kogoś, kogo zna się całe życie, nawet jeśli nie jest to bliska osoba. Przed oczyma mimowolnie staje Ci obraz Ashnan – zarówno za życia, jak i później, jako poćwiartowane zwłoki. Jej krew kupiła życie waszych dzieci, teraz czas, aby krew Rimusza zmyła z ludzi brudny osad samolubstwa. Po wielodniowych, sekretnych naradach z Limerem, wsłuchując się w sny, ustalacie przebieg rytuału. W oznaczonym dniu Rimusz, zupełnie nieświadomy tego, o czym wiedzą już wszyscy, zostaje zaproszony przez kapłana na poczęstunek. Po spożyciu wywaru, który bierze za nietypowo uwarzone piwo, popada w głęboki letarg, w trakcie którego jest całkowicie podatny na sugestie. Z rękoma solidnie skrępowanymi za plecami, staje pośrodku wioski. Każdy mieszkaniec szepcze mu do lewego ucha swoje najgorsze przewinienia, zaś w prawe wkłada życzenia pomyślności dla siebie i wszystkich innych. Otumaniony Rimusz, zebrawszy w sobie winy całej społeczności, zostaje wyprowadzony

do lasu. Tam, jeszcze raz napojony odbierającym rozum wywarem, wciąż skrępowany, otrzymuje polecenie wędrówki na północ tak długo, aż nie opadnie z sił. Uniesie z sobą, hen daleko, ku mroźnej północy, winy całej społeczności. Nie ma obawy, że nie znajdzie śmierci przed odzyskaniem zmysłów, podana mu dawka właściwie już go zabiła, jeśli nie kły dzikich zwierząt, upadek z wysokości czy inne nieszczęście, to zatrute ciało ostatecznie odmówi mu posłuszeństwa. Dokonało się!

Atmosfera w wiosce oczyszcza się nazajutrz po rytuale do tego stopnia, że sprawia wrażenie wręcz nienaturalnej. Ludzie prześcigają się w uprzejmościach, dochodzi do radosnych pojednań wieloletnich wrogów, każdy dla każdego znajduje choćby dobre słowo. Zastanawiasz się, jak długo potrwa ta sielanka zanim... wszystko wróci do „normy"? Znów ludzie zaczną odsłaniać zęby nie w uśmiechu, lecz aby zawarczeć, obrazić, oszkalować, poniżyć... Co wtedy? Kolejna ofiara? Rimusz, pomimo lat spędzonych w tym miejscu, wciąż pozostawał obcy, inny, wprost idealny do swej roli. Odpowiedź na te wątpliwości przychodzi we śnie. Sen ów, a raczej dwa sny tak bliźniaczo do siebie podobne, jak rodzeństwo, które nawiedziła ta wizja – niesie ze sobą rozwiązanie.

Co roku powtarzany jest rytuał oczyszczenia, lecz zamiast człowieka, do lasu wyprowadzany jest „kozioł dla Rimusza". Otumanione zwierzę, obarczone szeptanymi winami, jest wyprowadzane aż do miejsca, gdzie po raz ostatni widziano żywego Rimusza i tam przywiązywane do pnia. Twoje dzieci zaczynają też odlewać z metalu drobne, koźle figurki, które ustawiane są w kapliczkach na obrzeżach wsi i pozwalają mieszkańcom na szeptane wyzbycie się pomniejszych przewin. Ludzie z całej okolicy ściągają do was, aby również zaznać pokrzepienia, wielu zostaje. Społeczność stale się rozrasta, potrzeba coraz więcej metalu, poszukiwania rud, ich wydobycie i wstępna obróbka przybiera formę zorganizowanego cechu, na czele którego stają Twoje dzieci. Niepostrzeżenie ich słowo staje się prawem, a symbol kozła godłem. Cokolwiek przyniesie przyszłość, wiesz, że Maruta i Tuge będą nad nią panować. One i... Wielki Kozioł.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ɦé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Kozioł z kóz**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie!*

Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

142

Ponownie pojawiwszy się pod Twoim dachem, Rimusz niemal natychmiast wyprasza od Ciebie zgodę na odnowę nieużywanych od lat włóczni, które wykułeś za jego podszeptem. Mężczyzna jest zdumiony, że przez tak długi czas broń po prostu leży bezczynnie u Ciebie, zamiast być użytkowana chociażby przez myśliwych. Nie potrafisz mu przekonująco wytłumaczyć swoich obaw związanych z użytkowaniem rzeczy z żelaza, nieoswojonego rytualnie metalu. Przy tym rozumiesz jego argumenty, wciąż jednak masz opory przed wypuszczeniem żelaza spod swojego dachu. Rimusz proponuje alternatywne rozwiązanie – może będzie uczył Twoje dzieci walki włócznią? To cenna umiejętność, która kiedyś może okazać się dlań zbawienna. Rozważasz, przyjąć **(126)** jego ofertę, czy odrzucić **(139)**?

143

Cóż zatem począć z powolnym rozkładem waszej społeczności? Przyszłość zawsze należy do młodych! Może nastał czas, aby włożyć jarzmo odpowiedzialności na barki tych, którym pisane jest – ponoć – dokonanie wielkich czynów? Bliźnięta, Twoje dzieci, młodzi... Czyżby nastał czas, aby zaczęli wypełniać swoją rolę **(158)**? Podejmować samodzielnie brzemienne w skutkach – dla wszystkich – decyzje? Wiesz, że ludzie posłuchaliby ich wyroków, dopatrując

się w nich działania owych tajemnych sił, które sprowadziły na świat dwoje dzieci tak nienaturalnie do siebie podobnych. Tylko czy są już gotowe na ten ciężar? Jeśli uważasz, że nie – działaj dalej sam **(150)**.

144

Nie tylko Ty, wprawdzie przelotnie, pomyślałeś o możliwym powrocie Rimusza do kuźni. Najwyraźniej i on uznał, że tak właśnie się stanie, a kiedy odwiedziwszy Cię w tej sprawie usłyszał odmowę, wyraźnie nie było mu w smak odejść z niczym. Nie masz jednak czasu zbyt długo przejmować się jego gniewem. Pracy bowiem jest tak wiele, że całe dni upływają Ci w mgnieniu oka, gdy rozdarty pomiędzy obowiązkami wioskowego kowala, a nauczyciela swoich dzieci spalasz się w ogniu trudów. Dlatego też dowiadujesz się bardzo późno o czymś, co jest na językach całej społeczności od bardzo dawna. Podobno Rimusz znalazł sposób na odpłatę za doznaną, w jego mniemaniu, zniewagę jako, że okazał się nie dość dobry dla Twej kuźni. Złośliwe języki powtarzają z lubością, że romansuje z Twoją partnerką!

#7 – (123)
#8 – (147)
Brak wymaganych # – (151)

145

Społeczność toczy zgnilizna licznych, sąsiedzkich zatargów. Kiedy jednak bliżej się przyjrzeć tym konfliktom, wyraźnie można dostrzec pewien wzorzec. Wiele z nich kiełkuje jako drobne utarczki, a podlewane gniewem dopiero później wzrastają do postaci chwastów niezgody. Gniew ów ma swoje źródło w jednym człowieku. Rimusz pała do Ciebie nienawiścią tym zajadlejszą, że nie może znaleźć dla niej ujścia. W społecznej hierarchii stoisz nieporównywalnie wyżej od niego, a próby obmawiania Cię spotykają się zazwyczaj obroną ze strony innych. Ludzie cenią swojego kowala! Niemniej, wiecznie zirytowany Rimusz wszędzie dostrzega jedynie to, co złe, a jego postawa przechodzi na innych niczym zaraza. Świadomie bądź nie, mężczyzna szkodzi innym samą swoją obecnością. Rozmawiasz na ten temat z Limerem, a kapłan przyznaje Ci rację, jednocześnie sugerując, że trzeba jak najszybciej pozbyć się... problemu. Rimusz musi odejść **(153)**, bądź zostać ofiarowany **(141)**, aby swoją krwią oczyścić atmosferę zepsucia, korumpującą waszą społeczność. Zgadzasz się z tym kierunkiem działań? Czy też wolisz zaryzykować i pozostawić sprawy takimi, jakie są **(143)**?

146

Szybko okazuje się, że Rimusz – mimowolnie bądź celowo – zasiewa w umysłach Twoich dzieci pragnienie wykucia broni. To trudna sztuka, która zapewne wielce podniesie ich umiejętności. Szczególnie, że człowiek, który spożytkował sporą część życia na wojaczkę będzie mógł surowo ocenić efekt końcowy i wymuszać dążenie do perfekcji rzemiosła. Z drugiej strony tworzenie broni zaczepnej, a nie na przykład grotów do strzał czy oszczepów z myślą o polowaniach, to coś... Niewłaściwego? Dlaczego? Wszystko rozbija się o Twoje przekonania i Twoją wolę! Chcesz zezwolić bliźniętom na pracę nad orężem **(152)**, czy też uważasz ją za szkodliwą **(129)**? To Twoja kuźnia, decyduj!

147

Łatwo jest rzucić oskarżenie, zadać cios słowem! Jak zareagowałbyś, gdyby pewnego dnia Twoja partnerka zarzuciła Ci zdradę, tłumacząc podejrzenia tym, że „wszyscy o tym wiedzą"? Gdzie zaufanie, gdzie wiara w prawdomówność oskarżanej osoby? Chociaż trapią Cię pewne wątpliwości, pragniesz przede wszystkim bliżej przyjrzeć się sytuacji pod swoim dachem. Zastanawiasz się jedynie, czy zaufać swojemu osądowi **(137)**, czy też umiejętnie wydobywać prawdę od dzieci **(125)**, zręcznymi pytaniami czyniąc zeń nieświadomych szpiegów.

148

Przed Twoimi oczyma staje Rimusz, którego wcześniej nie znałeś, a może nie chciałeś znać. Człowiek taki, jak wszyscy inni, nie dawny wódz krwiożerczej hordy, lecz po prostu – znękany sąsiad. Przez lata Rimusz przemierzał świat wzdłuż i wszerz, krocząc ramię w ramię z wojenną pożogą, mając władzę nad życiem ludzi swoich i tych, którzy stanęli na jego drodze. Udręczony tym losem, skorzystał z okazji, aby zaznać nowego, spokojnego życia. Tymczasem i ono pełne jest utrapień i cierpień. Stabilizacja zaleczyła jedne rany, aby móc zadać inne, niewidoczne i głębsze. Nie sposób, abyś w pełni zrozumiał jego rozterki, pragniesz jednak przynieść mu ukojenie. Zaczynasz zapraszać mężczyznę pod swój dach, czasem uczestnicząc w rozmowach jakie prowadzi z Twoją partnerką, niekiedy krzątając się za swoimi sprawami. Plotki z czasem cichną, a raczej znajdują sobie inny cel, a Rimusz... Pewnego dnia po prostu porzuca „swój" dom i wznosi prostą lepiankę, gdzie żyje mu się stokroć słodziej niż w „jadowitej chacie" jak zaczyna nazywać miejsce, które opuścił. Wciąż często gości pod Twoim dachem, lecz nie żali się już na zły los, opowiadając za to z entuzjazmem, jak na nowo układa sobie życie. **(154)**

149

Twoja partnerka, zaskoczona i oburzona, przysięga Ci, że nic – prócz nici sympatii – nie łączy jej z Rimuszem. Owszem, ostatnimi czasy zdarzało jej się częściej bywać w jego domu, lecz zawsze w towarzystwie jego rodziny! To ubodzy, porządni ludzie, a nieszczęsny Rimusz od lat walczy ze swoją przeszłością! Pasja, z jaką kobieta zaczyna go bronić znów rozbudza płomienie Twej podejrzliwości. Pożar zazdrości ogarnia Cię od stóp do głów, nie jesteś w stanie go już zagasić. Wiesz, że musisz natychmiast porozmawiać z Rimuszem w cztery oczy **(138)**, albo w obecności jego rodziny **(128)**!

150

Niewidzialną ranę, której doznała wasza wspólnota, należy wpierw zaszyć. Jak inaczej mogłaby zacząć się goić? Potrzeba wam czegoś, co zjednoczy wszystkich, jakiegoś wyzwania, które zaangażuje czas, siły i uwagę. We śnie nachodzi Cię – być może – rozwiązanie tego problemu. Wzniesienie wielkiej świątyni-kuźni **(156)** nie tylko zjednoczy ludzi, ale także stworzy miejsce ważne i użyteczne zarazem. Tylko, czy przemawia przez Ciebie dobro wspólne, czy rodzinne? Sen jest darem od niepojętych sił, czy rojeniem o chwale własnego rodu? Jednak, jeśli nie ta droga, to jaka? Chyba tylko pozbycie się tego elementu, który dla wielu wciąż pozostaje obcy niczym złośliwa drzazga. Elementu... Człowieka! Rimusza **(153)**.

151

Podobne plotki, dotyczące różnych ludzi, nie raz obiegały wszystkie domostwa szerząc się niczym pożar. Czasem okazywały się prawdziwe, czasem nie. Bywało też tak, że zrodzona z fałszu opowieść kierowała na siebie uwagę rzekomych kochanków, doprowadzając ostatecznie do potwierdzenia powszechnych oskarżeń. W Twoim wypadku istotnie od bardzo dawna nie poświęcałeś należytej uwagi swojej partnerce. Rzecz w tym czy wierzysz w jej niewinność **(123)**, czy też żywisz pewne podejrzenia **(147)**?

152

Szybko okazuje się, że chęci nie dorównują umiejętnościom, a przynajmniej nie na tyle, aby zadowolić Rimusza. Wykucie solidnego miecza okazuje się sztuką, która – póki co – przerasta umiejętności rodzeństwa. Niemniej, w drodze do tego celu mimowolnie rozwijają się. Efektem końcowym jest sporządzenie paru solidnych grotów do włóczni o charakterze bojowym, nie myśliwskim. Zadowolony Rimusz przygotowuje solidne drzewce i osadza nań ostrza, tworząc w pełni funkcjonalny komplet broni. Jego powstanie stwarza jednak pewien kłopot, co bowiem począć z tymi narzędziami wojny? Mężczyzna proponuje swoje usługi jako nauczyciela. Chętnie podzieli się z Twoimi dziećmi wiedzą na temat walki, jeśli taka jest Twoja wola **(126)**. W innym wypadku oręż powstał... po nic **(139)**. Sztuka kowalska nie lubi aktu twórczego dla niego samego, taka próżność może obrazić metal i ogniste łono pieca. Niemniej, to kowal dzierży młot i jego wola jest prawem. Twoim prawem. Wybieraj.

153

Rimusz. Powagą swojego autorytetu wprowadziłeś niegdyś tego nieprzyjaciela, aby żył z wami jako sąsiad, gość. Teraz owa gościna zostaje mu wypowiedziana, domniemaną wolą większości a Twoimi ustami. Mężczyzna wysłuchuje wyroku, którym ciskasz mu w twarz. Mącisz spokój. Musisz odejść. Nie chcemy cię dłużej widzieć wśród nas. Jasny przekaz, niedbale osadzony w bukiecie uprzejmych słów. Nie wydaje się zaskoczony, nawet nie próbuje obrony, tłumaczeń. Jego wzrok wyraża więcej, niż kiedykolwiek mogłyby usta. Nigdy byś nie przypuszczał, że pogarda może być tak namacalna. Przyjmuje ten cios tak, jak wiele innych w swoim burzliwym życiu. Gotowy zaleczyć swoje rany w jakimś bardziej spokojnym miejscu, odchodzi. **(127)**

154

Upływa kolejny cykl, pory roku ustępują sobie pola, po mroźnej zimie nadchodzi wiosna, a wraz z nią... rozczarowanie. Zazwyczaj czas budzenia się natury z letargu niesie z sobą radość, lecz tej nie widzisz zbyt wiele. Wasza społeczność, liczna jak nigdy dotąd, zdaje się żyć obok siebie, nie z sobą. Nowi mieszkańcy trzymają się na uboczu, starzy coraz bardziej skupiają uwagę na porównywaniu swojego poziomu życia z innymi, zamiast na zwyczajnej trosce o dobrobyt domowników. Niepojęty cień padł na wszystko, co niegdyś jaśniało ludzką życzliwością i wolą współpracy. Długo dumasz, co jest tego przyczyną?

#4 i **#42 – (130)**
#41 – (131)
#42 – (145)
Brak wymaganych # – (143)

155

(U#42)

Dobrze więc, Rimusz szuka u Twej partnerki jedynie zrozumienia i pocieszenia – nic więcej! Czyż jednak pierwsze nici sympatii nie tworzą z czasem sieci przywiązania, bliskości? Czyż „pocieszenie i wsparcie" nie stworzyło podwalin wspólnego życia z nieomal obcą Ci wtenczas osobą, siostrą utraconej miłości, „fałszywą Ashnan"? Możesz szczerze współczuć Rimuszowi jego sytuacji, lecz jeśli potrzebuje pociechy, niech szuka jej u swojej partnerki, a jeśli nie może jej tam znaleźć, to czymże jest jego związek? Na pewno nie jest Twoim problemem. Nakazujesz mężczyźnie szukać pociechy pod dachem własnym, lub u kobiet, nad którymi nie ciążą rodzinne zobowiązania. O ile uważa to za stosowne, skoro i on związany jest z kimś rodzinnie. Słowem – nakazujesz mu zachować honor i nie narażać na złośliwe plotki ani Twojej partnerki, ani swojej. Rimusz odpowiada z żalem:

– Dobrze, tak się stanie. Szkoda tylko, kowalu, że jesteś tak twardy, jak metal który obrabiasz. Zważasz na słowa, ale nie widzisz ludzi i ich cierpień. Tak, jesteś jak metal. Zimny i potężny, wiem ile znaczy tutaj twoja wola. Schodzę ci z oczu.

Plotki wkrótce cichną. Zyskałeś spokój. I wroga. **(154)**

156

Nie wszyscy i nie od razu dostrzegają potrzebę przeniesienia budowli ze snu na jawę. Zresztą, nie byłoby to nawet możliwe, Twoja barwna wizja była tak monumentalna, iż nie sposób jej zrealizować dosłownie. Niemniej wystarczająco wiele ludzi uważa, że mimo wszystko warto kierować się podszeptem tego, co nieuchwytne. Kapłan Limer przez jakiś czas okazuje wyraźną rezerwę w stosunku do tego, co pachnie mu konkurencyjnym kultem, lecz ostatecznie popiera inicjatywę. Być może liczy w przyszłości na spłacenie długu wdzięczności?

Tak oto ruszają prace, których rozmach wkrótce nieomal zupełnie przytłacza zaangażowanych w nie ludzi. Wieść o powstającej świątyni ściąga jednak wielu mieszkańców okolicznych osad i wiosek, w stosunkowo krótkim czasie potrajając liczbę mieszkańców waszej. Tak gwałtowny napływ ludności wymusza konieczność naprawdę gruntownych zmian w sposobie życia i wykorzystania dostępnych zasobów. Niepostrzeżenie sama świątynia, wznoszona w doprawdy ślimaczym tempie, staje się ledwie pretekstem, kamykiem, który zainicjował lawinę nieodwracalnych przemian. Przybysze, prócz rąk do pracy, przynoszą z sobą wiele cennych umiejętności, a także doprawdy niezwykłe wieści, które zdają się potwierdzać słuszność podjęcia trudu wzniesienia „świętej kuźni". Podobno w pobliżu jednej z zagubionych wśród drzew osady znajduje się wejście do sieci jaskiń pełnych przepięknych „zielonych kamieni". Wiedziony przeczuciem, wyruszasz tam w towarzystwie swoich dzieci, aby istotnie odkryć nader bogate złoża malachitu, minerału, z którego można pozyskiwać bezcenną miedź. Prace wydobywcze ruszają pełną parą, dzięki czemu do dynamicznie rozwijającej się społeczności wkrótce zaczynają napływać narzędzia z miedzi, a po szczęśliwym odkryciu złoża cyny – również brązu. Nigdy nie miałeś tyle pracy! Wraz z córką i synem pracujecie w pocie czoła, na przestrzeni lat dosłownie wykuwając dobrobyt, wpierw w starej kuźni, następnie w majestatycznej świątyni o solidnej podmurówce, ze stożkowatym dachem i bajeczną wprost infrastrukturą. Co znamienne, im więcej metalu trafia do ludzkich rąk, tym więcej go potrzeba. Każdy pragnie nie tylko posiadać jakiekolwiek narzędzie z niego sporządzone, lecz przede wszystkim coś lepszego niż ma sąsiad. Mając zaś komplet potrzebnych do pracy sprzętów, czyż nie warto pomyśleć o ozdobach? Wraz z upływem lat i odpływem sił stajesz się bardziej obserwatorem, niż uczestnikiem wydarzeń. Twoje dzieci wypełniają swoje przeznaczenie, stając się liderami społeczności, a prócz własnych dzieci przysposabiają do pracy w kuźni również wybranych ochotników tak, aby w przyszłości mogli wyruszyć do najodleglejszych, znanych ludzkich siedzib położonych wokół jeziora i nieść ze sobą dobrodziejstwa sztuki kowalskiej. Przy okazji zbierając informacje o tych miejscach, a także zachęcając ludzi do osiedlania się u was, aby wspólnie budować lepsze jutro. A nieprzekonani? Lemiesz można przekuć na miecz, a sierp na włócznię! Coraz głośniej słuchać podobne głosy. Nie idą za nimi, jak dotąd, żadne czyny, lecz kto wie, co przyniesie przyszłość? Ona należy już do Twoich dzieci i wnuków! Ty wytyczyłeś

tylko ścieżkę, na której pierwszy krok stanowiło ubranie w słowa nocnej wizji o świątyni-kuźni. Po tym pierwszym uderzeniu młota historii zaczął się proces, na jaki nie masz już wpływu.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Młot historii**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

157

(U#38)

Postanawiasz kategorycznie zakończyć kontakty swoich dzieci z Rimuszem. W tym celu zapraszasz go do siebie. Gościsz i prosisz, aby opowiedział jakąś szczególnie zajmującą opowieść o zdobyciu warownego miasta. Nieco zdumiony, zaczyna snuć historię, która wprost zachwyca Twoje dzieci, co rusz dopytujące o szczegóły życia z nieznanego im świata. Na koniec prosisz swojego gościa tylko o jedno:

– Opowiedz historię do końca. Powiedziałeś, że zdobyliście miasto. Wcześniej nie szczędziłeś szczegółów, niech dalej tak będzie. Na czym polega zdobycie miasta?

Powoli, szczegół po szczególe, wyduszasz z gościa całą prawdę, już nie tak fascynującą, lecz lepką od krwi, nabrzmiałą od krzyków. Przy pytaniu, czy zabijano też dzieci wiesz, że odniosłeś triumf. W oczach własnych pociech nie widzisz już zachwytu nad heroicznymi dziejami wojownika, lecz strach i pogardę wobec zabójcy. Rimusz już nigdy nie gości w Twoich progach, a Twoje dzieci w jego. **(140)**

158

Ludzie od dawna oczekują na dowiedzenie wyjątkowości Twoich dzieci. Wszakże aby mogły żyć, ofiarowano lubianą i cenioną przez wszystkich Ashnan! Przelano krew w imię... Czego? Nikt nie waży się nawet w myślach powątpiewać w słuszność owej decyzji, oznaczałoby to bowiem, że dokonano bezsensownego mordu. Między innymi dlatego, gdy na walnym zgromadzeniu mieszkańców poruszasz sprawę braku jedności, jednocześnie wskazując rozwiązanie – wolę bliźniąt – nikt nie protestuje. Każdy dostrzegał problem, nikt nie próbował go rozwiązać. Teraz – gdy na horyzoncie zaświtała szansa na rozwiązanie go cudzymi rękoma, tym bardziej ludzi ogarnia entuzjazm. Tak! Niech młodziutkie rodzeństwo się tym zajmie! Po to się narodzili! Dla nas, dla naszej wygody, dla zbawienia! Dla wzięcia tylko na siebie odpowiedzialności za dobro wspólne! Tak oto, wyniesione na piedestał, samotne na owym szczycie, Twoje dzieci długo rozmyślają. Radzą się tylko siebie nawzajem, ufają coraz barwniejszym snom i wypatrywanym rozpaczliwie we wszystkim znakom od tajemnych sił. I podejmują decyzję.

#40 – (122)
Brak #40 – (135)

159

Rimusz spędził większą część swojego życia w drodze, stąd doskonale zdaje sobie sprawę, jak niebezpieczna jest samotna wędrówka. Tuż przed opuszczeniem wioski roztoczył wizję pełnej przygód wyprawy na południe, zastrzegając przy tym, że nie chodzi o skrzyknięcie nowej bandy łupieżców. Na jego zew odpowiedziała ledwie dwójka lekkoduchów, z których jeden zawraca zresztą jeszcze przed zachodem słońca. Ponoć, zmęczył go marsz „bez celu". Poza tym zgłodniał, a w domu rodzinnym można zjeść lepiej niż na pustkowiu. Tak oto z waszej wspólnoty zniknął Rimusz, pomimo upływu lat wciąż pozostający tym „obcym", „innym". Tymczasem z dnia na

dzień coraz wyraźniejsze stają się podszepty, iż błędem było „wypuszczenie" go, niektórzy wieszczą powrót „starego rzeźnika" z nową „krwiożerczą bandą" w celu wywarcia pomsty na wszystkich. Dlaczego ich wieloletni sąsiad, który sam niegdyś wybrał spokój osiadłego życia miałby pragnąć ich zguby? To nie jest ważne, za to nader istotne – dla podżegaczy – jest jak najszybsze dogonienie Rimusza, a także... powstrzymanie go. W jaki sposób? Formująca się, zbrojna banda ochotników rozwiewa wszelkie wątpliwości co do intencji tłumu. Przy braku większego sprzeciwu, zachęcony swoją liczebnością motłoch rusza na „łowy".

Po czterech dniach, wieczorem, markotni uczestnicy tej haniebnej pogodni wracają z niczym. Nie licząc ciała nieszczeniącego młodzika, który wyruszył z Rimuszem, przypadkowej ofiary napadu. Sam Rimusz zdołał nie tylko zbiec, a nawet ciężko ranić paru napastników. Dopiero teraz mężczyzna może mieć prawdziwy powód do szukania zemsty w przyszłości, lecz o tym nikt nie wspomina. Cała sprawa szybko przycicha i pozostaje nieobecna na ludzkich językach przez wiele lat. Do czasu, gdy nie ziszcza się samospełniająca przepowiednia o powrocie pałającego żądzą zemsty łupieżcy. Zaiste, sędziwy już Rimusz, w asyście setek zbrojnych, a także całego towarzyszącego im taboru, przybywa aby objąć w posiadanie nie tylko waszą wioskę, ale całą okolicę. Dopisało mu szczęście, na odległym południu od podstaw stworzył wierną sobie bandę awanturników, którym liczne grabieże zapewniły równie wiele majątku, co nieprzyjaciół. Postanowił zatem przybyć z nimi tutaj, na północne odludzie, aby nad brzegiem wielkiego jeziora położyć podwaliny pod przyszłe miasto, mające nosić jego imię. Szybko i krwawo tłumiąc wszelki opór, staje się w istocie panem tej ziemi, czyniąc z obecnych mieszkańców wprawdzie nie niewolników, lecz ludzi znacznie pośledniejszych od swoich ziomków. Wyjątkiem jesteś Ty i Twoja rodzina. Wiele czasu spędził z Twoimi dziećmi, wpierw opowiadając im o swoich dziejach, a później ucząc walczyć. Przywiązał się do nich w na poły ojcowski sposób, Ciebie zaś szanuje jako ich ojca przez krew. Pracujesz zatem spokojnie, a pracy Ci nie brak, bowiem intruzi przynieśli ze sobą wielkie zapasy kruszcu. Twoje dzieci, założywszy własne rodziny, nie narzekają na swój los, chociaż w oczach rdzennych mieszkańców zaprzedaliście się nieprzyjaciołom za wygody. Niemniej, czyż każdy kowal nie jest przede wszystkim wierny wobec metalu? Celem jego żywota jest święta praca z nim i nad nim, dla korzyści innych, niezależnie od ich pochodzenia. Tak tłumaczysz to każdemu, kto jeszcze chce Cię słuchać a – przede wszystkim – sobie.

Bezdzietny Rimusz starzeje się coraz bardziej, patrząc jak wśród potu i łez wykuwa się nowy ład, jego wymarzone miejsce na ziemi. Ogłosiwszy przezornie, że po jego śmierci rządy spłyną na Twoje dzieci, trzyma wszystkich w – dosłownie – żelaznym uścisku. Zaiste, spełniły się przewidywania co do bliźniąt, ich los jest doprawdy równie niezwykły, co wielki. Jakakolwiek przyszłość czeka tę krainę i jej ludzi – należy ona do Twoich dzieci. Ty, coraz bardziej znużony, lżony przez dawnych sąsiadów za zdradę, schodzisz powoli ze sceny dziejów.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Pupile**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

160

Metal powoli odkrywa przed bliźniętami swoje tajemnice. Z miesiąca na miesiąc stają się coraz bieglejsze w jego obróbce, walcząc wytrwale ze zmęczeniem, a także konfrontując swój entuzjazm ze zniechęceniem płynącym z licznych porażek. Przed nimi długa, niełatwa droga, którą podążać będą przez całe życie! Ich nauka zużywa jednak nie tylko zasoby czasowe i fizyczne, lecz także uszczupla cenne zapasy rudy. Przekuwane wciąż na nowo kawałki ulegają coraz większemu zanieczyszczeniu, tracąc na jakości. Na myśl przychodzi Ci wykorzystanie „nieczystego" metalu, który pozostał po łupieżcach, zresztą Twoje dzieci same podejmują w końcu ten temat. Zastanawiasz się jednak, czy użycie tego nieznanego, niegodnego surowca nie będzie błędem. Z rytualnego punktu widzenia – na pewno! Z praktycznego – zdaniem

bliźniąt – nie. Rodzeństwo coraz bardziej zaczyna naciskać na Ciebie, abyś podjął wiążącą decyzję, najwyraźniej bardzo się zapalili do pracy z nieznanym sobie – a nawet Tobie – materiałem. Czy ulegniesz ich namowom **(196)**, czy też kategorycznie zakażesz pracy z tym tworzywem **(166)** – zależy od Ciebie.

161

Późną wiosną, gdy wciąż dochodzisz do pełni sił, waszą wioskę ponownie odwiedzają posłańcy społeczności z drugiego krańca jeziora. Przychodzą z darami, uśmiechami i otoczeni aurą czegoś... poważnego. Z całą pewnością nie przybyli tutaj tylko po to, aby złożyć wyrazy szacunku!

#45 – (188)
#46 – (192)
Brak wymaganych # – (181)

162
(U#45)

Niewiele rzeczy dzieje się na świecie bez przyczyny. Skoro los raz za razem stawia na Twojej drodze żelazo, to znak, że ów metal ma stać się elementem otaczającej Cię rzeczywistości. Kto wie, może właśnie takie jest przeznaczenie bliźniąt, aby jako nowe pokolenie zapoznać świat z nowym metalem? Opracowanie od podstaw odpowiedniego zestawu kowalskich rytuałów ochronnych i przebłagalnych to dzieło na całe życie, bezcenny dar dla kolejnych

pokoleń. Zresztą, podobnie jak obfitość metalu, dzięki któremu większość mieszkańców wioski otrzymałaby ułatwiające pracę narzędzia. Tak, zdecydowanie ścieżka żelaza wiedzie ku świetlanej przyszłości! Oto, czym napełniłeś swe serce. Czy tak będzie w istocie? **(178)**

163

Waszą wioskę opuścił Limer, aby wśród mieszkańców odległej społeczności założyć coś, co nazywa „prawdziwym sanktuarium Słońca". Decyzja kapłana jest dla wszystkich zaskoczeniem i chociaż kłótliwy apologeta Słońca wielu zaszedł za skórę, to nie miał prawdziwych wrogów, którzy aktywnie działaliby na rzecz wykluczenia go ze społeczności. Dziwne i niepokojące zniknięcie!

Życie musi toczyć się dalej, dlatego szybko wybieracie nowego kapłana, a raczej pomocnicy Limera sami ustalają jego następcę podczas swoich sekretnych misteriów. Kult Słońca jest oczywiście ważny, lecz większość mieszkańców przywiązuje wagę przede wszystkim do rytuałów związanych z płodnością pól i trzód. Orgiastyczne praktyki nęcą bardziej niż, uwielbiane przez Limera, pieśni i tańce w żarze Słońca w zenicie. Dlatego też stosunkowo szybko ludzie jeśli nie zapominają o swarliwym kapłanie, to przynajmniej nie przywiązują uwagi do jego nieobecności.

Tymczasem lata płyną niepostrzeżenie i spokojnie, Twoje dzieci zakładają własne rodziny, a Ty wraz z nimi uczysz wnuki świętej sztuki kowalskiej. Wprawdzie darzy się zarówno wam, jak i całej społeczności, lecz żadne spektakularne sukcesy ani wydarzenia nie zwiastują tego, aby bliźnięta miały czymkolwiek wyróżnić się na tle swoich przodków. Pracują ciężko, wiodą uczciwy żywot, a ich praca służy wszystkim. Tak, jak to zwykle bywało w długiej linii waszych przodków. Przed oczyma coraz częściej staje Ci Twoja Ashnan, która oddała życia za swoje dzieci, których jak widać nie był pisany los wielki, lecz zwyczajny, prosty i dobry. Myśl o jej śmierci przypomina Ci o Limerze, który przed laty zapadł się pod ziemię. Tymczasem, jakby wspomnienie o zaginionym przywołało go ze świata mar, zewsząd zaczynają dochodzić

wieści o sędziwym przywódcy wielkiej, kamiennej świątyni Słońca, której kapłani zaczęli nawiedzać liczne społeczności. Czynią niezwykłe znaki i potrafią rzeczy niebywałe. Tak przynajmniej niesie wieść, która przekazywana z ust do ust, stale powiększa chwałę owych cudotwórców. W wielu osadach powstają chramy z nigdy nie gasnącym, ogniem, płonącym na cześć Słońca. Coraz częściej słyszy się też o ludzkich ofiarach przebłagalnych nie tylko podczas wielkich nieurodzajów, lecz nawet stosunkowo niewielkich problemów. Co dziwne, żaden z wędrownych kapłanów nie odwiedza waszych stron, a zamiast nich napływają dziwne opowieści jakobyście przed laty sami wygnali Limera i wzgardzili potęgą Słońca. Kapłani cierpliwie budują coś na kształt pajęczej sieci powiązań pomiędzy różnymi osadami i wsiami, gdzie ponad wolą miejscowych zgromadzeń góruje prawo płynące ze „świętej góry", jak nazywa się – nigdy przez nikogo niewidzianą – wielką, kamienną świątynię Słońca wzniesioną podobno przez Limera i ludzi z odległej wioski, po których zresztą ślad zaginął. Złośliwi mówią, uważając przy kim rozwiązują języki, że ludzi ci rozproszyli się wraz z kapłanami, aby wspólnie omotać całą krainę wielkiego jeziora pętem wiary. Wiary, która zamiast wspierać, wysysa z człowieka majątek i siły niczym pasożyt. Jesteś już starym człowiekiem, nie masz sił kształtować świata wokół siebie, widzisz jednak, iż wokół waszej społeczności formuje się siła przeciwstawna do zachłannej woli kapłanów. Wielu chce słuchać nie „posłańców Słońca", lecz uczciwych kowali – Twoich dzieci. Najwyraźniej bliźniętom pisana jest jednak „wielka" – i niebezpieczna – przyszłość. Na horyzoncie zbiera się burza, zawierucha konfliktu o wpływy i władzę. Twoja rodzina musi wziąć w nim udział nie dla zysków, lecz w imię obrony tych, którzy nie mają siły się bronić przed bezlitosnym żarem kultu Słońca. Ty schodzisz już ze sceny, mogąc jedynie wierzyć w lepsze jutro i świt sprawiedliwości. Tylko czyż świt nie oznacza początku panowania Słońca na nieboskłonie? Czas pokaże!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ꞑé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Niezwyciężone Słońce**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie*

decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

164

(U#48)

Niestety, masz pełną świadomość tego, że owa niewidzialna blizna już na zawsze położy się cieniem na relacjach pomiędzy Tobą a dziećmi. Czytasz to z ich spojrzeń, złowrogich, pozbawionych współczucia, mściwych. Gdybyś jednak miał jeszcze jakiekolwiek wątpliwości, rozwiewają je uwagi rzucane od czasu do czasu w Twoim towarzystwie. Bezlitosne komentarze, przypomnienia, że ciężkie choroby bywają karą za niegodziwości popełnione w życiu. Bezsilny, możesz jedynie leżeć i pogrążać się w ponurych rozmyślaniach. **(167)**

165

Człowiek to istota żywa, jego losem powinny zatem rządzić prawa odmienne niż te odnoszące się do metalu. Mógłbyś ukształtować swoje dzieci w płomieniu swej woli, uformować je uderzeniami młota dzierżonej przez siebie władzy tak, aby raz na zawsze przybrały pożądaną przez Ciebie formę. Tylko, czy byłyby wówczas czymś ponad inne narzędzia, które wyszły spod Twej ręki? Pozwalasz bliźniętom kroczyć ścieżką, którą same dla siebie wybrały. Przekazałeś im wszelką potrzebną wiedzę, również na temat niezbędnych rytuałów. To narzędzia włożone w ich ręce, a jaki z nich zrobią użytek to już nie Twoja rzecz. **(172)**

166

Twoja decyzja spotyka się z zupełnym niezrozumieniem i nieomal buntem. Dzieci garną się do nauki, cenią Twój autorytet jako ojca, a także – a to przede wszystkim – mistrza sztuki kowalskiej, lecz nie potrafią pojąć uporu z jakim odmawiasz podjęcia prac z nieznanym metalem. Wszakże spróbowałeś już wcześniej jego obróbki. Cierpliwie tłumaczysz, że sztuka kowalska to nie tylko rzemiosło, lecz także akt mistyczny, niebezpieczny konflikt z prawami natury. Metal znany i oswojony to jedno, lecz nieznana substancja to rzecz niepewna. Pozbawiony zestawu odpowiednich czynności rytualnych stanowi potencjalne – mistyczne – zagrożenie. Niemniej, czyż narodziny bliźniąt nie były same w sobie aktem niezwykłym? Może przeznaczone jest im przecierać zupełnie nowe szlaki? Wszystko rozbija się, jak zawsze, o Twoją wolę. Pragniesz utrzymać w mocy zakaz korzystania z „nieczystego metalu" **(170)**, czy też ulec namowom rodzeństwa **(196)**?

167

W końcu choroba z wolna zaczyna opuszczać Twoje ciało, niczym zima niechętnie ustępująca pola nadciągającej wiośnie. Nikt z Twoich domowników jej nie uległ, chociaż tak często podobne zarazy lubią oplatać swoimi mackami cały dom. Co więcej, w całej wiosce nikt poza Tobą nie doznał poważnych kłopotów ze zdrowiem. Twoja walka o życie jednocześnie piętnuje Cię, jak i wyróżnia. Dla wszystkich jest jasne, że zostałeś w pewien sposób naznaczony przez los i już wkrótce Twoim udziałem stanie się coś... niezwykłego.

#48 – (198)
Brak #48 – (161)

168

Przybysze nie rozumieją dlaczego odmawiasz zawarcia tak korzystnego dla obu stron paktu. Rozgoryczeni, zaczynają jątrzyć wśród mieszkańców wioski, co doprowadza do zgromadzenia przedstawicieli wspólnoty, przed którym musisz tłumaczyć się z obaw przed nieznanym charakterem żelaza. Twoje, rytualnej natury, zastrzeżenia nie wszystkich przekonują. Po krótkiej, acz burzliwej debacie ludzie dochodzą do wniosku, że żelazo to sprawa przyszłości, a o przyszłości niech decydują ci, którzy są jej spadkobiercami. Brzemię decyzji spada na barki Twoich dzieci! Ich wola stanie się prawem, a młody wiek miast obniżyć wartość sądów, uczyni je rozstrzygającymi. Co postanowią?

#44 – (180)
Brak #44 – (175)

169

Życie Twoich dzieci zostało wykupione straszliwym kosztem! Czy godzi się rozdzielić bliźnięta? Żadna ilość miedzi nie jest tego warta! Odrzucacie ofertę przybyszów, ci zaś... nie wydają się zdziwieni. Widząc jak bardzo rodzeństwo jest ze sobą zżyte, wątpili, czy możliwe będzie aby z własnej woli się rozdzieliło. Z kolei odejście i zostawienie coraz starszego ojca własnemu losowi również nie wydawało się możliwym wyborem. Niemniej – musieli spróbować.

Tymczasem wasz pierwotny układ pozostaje bez zmian. Otrzymujecie kolejne dostawy malachitu, w zamian dostarczając wskazane narzędzia, a z czasem również przedmioty zbytku. Układ ten trwa całymi latami, co napawa zarówno podziwem, jak i zgrozą nad ogromem pokładów cennego minerału. Dzięki pracy waszej trójki, całą okolicę wprost zalewają cenne narzędzia i przedmioty z miedzi, co przynosi też pewien niespodziewany skutek. Otóż, wiele starych, kowalskich rodów podupada, bowiem nie jest w stanie dostarczać swoim społecznościom tylu metalowych rzeczy, ilu się od nich żąda. Ludzie wolą wyprawiać poselstwa do was, gdzie

uzyskanie potrzebnych przedmiotów to nie kwestia „czy", lecz „kiedy". Czystym przypadkiem dowiadujesz się też, że w kilku rozrzuconych po całej krainie jeziora punktach działają podobne do waszej rodziny kowali. Tak jak wy masowo wykuwają przedmioty dla swoich ludzi i sąsiadów, część zaś oddają jako zapłatę za dostawy malachitu od „ludzi z daleka". Tajemniczy dostawcy wcale nie wykorzystują tych przedmiotów na własny użytek. Zamiast tego sprzedają je wspólnotom, które utraciły możliwość obróbki metalu, bądź też nigdy jej nie zyskały. Sprytnie usnuta, pajęcza sieć „metalowej intrygi" zapewniła tym ludziom ogromne zyski, zaś współpracujący z nimi kowale nieświadomie stali się wrogami pozostałych mistrzów tego fachu. Bez szans na prawdziwe zjednoczenie wszystkich znających święte arkana sztuki metalurgicznej, ludzie zamieszkujący krainę jeziora wpadli w sidła swoich sąsiadów. Ci bowiem, odkrywszy wielkie złoża malachitu postanowili stworzyć swoje imperium bez murów i granic. Imperium handlowe. Ciekawe, czy ich kowal naprawdę zmarł po odkryciu złóż minerału, czy też stoi za tym wszystkim? Możliwe też, że próbował powstrzymać swoich ziomków i istotnie nie żyje, lecz bynajmniej nie z powodu choroby. Niestety, wiele pytań pozostanie bez odpowiedzi. Cóż, Ty i Twoje dzieci, które zresztą założyły już swoje rodziny, żyjecie naprawdę dobrze. Kodeks kowalski wymaga, aby wciąż wypożyczać, a nie sprzedawać swoje wyroby, a zbierane z tego tytułu, choćby symboliczne, daniny to przeolbrzymi majątek. Zresztą, ściąganie tego typu należności w imieniu kowali zostało również przejęte przez dostawców malachitu, za niewielką cząstkę z każdego zysku rzecz jasna. Bogaci bogacą się, biedni klepią biedę, kowale niezrzeszeni w sieci „malachitowych ludzi" kończą praktyki, albo... jednoczą się w kilku osadach i zbierają metal. Wieść niesie, że zbroją się i ćwiczą w praktyce wojennej. Czy to prawda? Czas pokaże! Żyłeś w oszałamiającym luksusie, który przypadł też w udziale Twoim dzieciom. Czarne chmury zbierają się nad losem wnuków, lecz Tobie starość odebrała władzę nad własnym losem. Bliźnięta zaiste osiągnęły wielkość w życiu, tak, jak było to im przepowiedziane. Przy okazji stając się jednym z wielu węzłów na pajęczej sieci intrygi dostawców malachitu. Swoją drogą, nikt nigdy nie odnalazł ani wioski tych ludzi, ani – jakże gorliwe poszukiwanych – wielkich kopalni malachitu. I zapewne nie znajdzie! Nie bez użycia siły...

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Malachitowy szlak**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną*

przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

170

Kategorycznie kończysz sprawę, raz jeszcze odmawiając zgody na wykorzystanie metalu pozostałego po łupieżcach. Rodzeństwo, chociaż wyraźnie niezadowolone z Twojej decyzji, okazuje posłuszeństwo. Być może nadejdzie czas, gdy ponownie zapragną poznać sekrety tego surowca. Nie stanie się to jednak pod Twoim dachem. Tymczasem skupiasz uwagę na dalszej edukacji dzieci, które z wolna zaczynają naprawdę pojmować czym jest praca w kuźni, również w wymiarze symbolicznym. Przynajmniej takie odnosisz wrażenie. **(174)**

171

(U#44)

Żelazo wydaje się być zrodzone do konfliktów, chciwe krwi! Potwierdza to zresztą sama jego natura, czyż trzymane na świeżym powietrzu nie pokrywa się czerwonawym nalotem? Być może popełniłeś błąd godząc się na wykorzystanie go w procesie nauki swoich dzieci. Zresztą one również zaczynają odnosić się doń z dużą rezerwą. Ostatecznie cały posiadany zapas przetapiacie w jedną, masywną sztabę, którą zakopujecie głęboko poza granicami wioski. Lepiej niech wraca

do łona ziemi, może dojrzeje w nim w bardziej szlachetny materiał! Czas wrócić do obróbki znanych i dobrych metali. O święta miedzi, o zrodzony za jej pośrednictwem brązie! Chwała wam, przyjaciele ludzkości! **(174)**

172

Nadchodzi sroga zima, sroższa niż większość, które pamiętasz. Twoja rodzina jest świetnie przygotowana, zresztą jak co roku, dlatego nie martwisz się nazbyt mrozami. Wszyscy jesteście dobrze odżywieni, a izba solidnie nagrzana. Dlatego tym bardziej zaskakuje Cię nagła choroba, która przykuwa Cię do łóżka na wiele tygodni. Początkowa niemoc przeradza się w walkę o życie, gdy gorączka zaczyna wypalać z Twego ciała wszelkie siły.

#7 – (184)
Brak #7 – (197)

173
(U#23)

Kilka dni później, o świcie, następuje atak tak dobrze przeprowadzony, że oczywistym jest, iż napastnicy byli w posiadaniu szczegółowych informacji o waszej wiosce i okolicy. Nieliczni ocalali, wśród których i Ty się znalazłeś, uważają, że przyczyną zguby była napaść łupieżców z południa. Ci zapewne dowiedzieli się o istnieniu waszej społeczności od niedobitków grupy rozgromionej przed laty. Niewątpliwie wasi niedawni goście posłużyli za oczy i uszy nieprzyjaciół, tylko dlaczego? Dla korzyści? W imię ocalenia? To nieważne, przynajmniej nie dla

Ciebie. Ogień pochłonął Twoje domostwo i kuźnię, a obcy, złowrogi metal broni napastników pozbawił życia całą rodzinę. Nie masz nikogo i niczego, prócz odzieży na grzebiecie. Odłączasz się od grupki ocalałych, ruszając w samotną wędrówkę gdzie oczy poniosą. Po Twoim życiu zostały tylko popioły! **(200)**

174

W ogniu kuźni i płomiennym trudzie wykuwa się los Twoich dzieci, które niepostrzeżenie przeistaczają się w młodzieńca i dziewczynę. Po przejściu rytuałów inicjacyjnych, chociaż wciąż bardzo młodzi, traktowani są na tych samych prawach, co wszyscy dorośli mieszkańcy wioski. Przekazawszy im swoje doświadczenie i wiedzę, masz nadzieję, że zbudują na tym fundamencie solidną praktykę kowalską. O ile będą mieli okazje do częstej praktyki, bowiem zapas metalu, jakim dysponujesz, jest naprawdę skromny. Od dawna obawiasz się dnia, gdy zabraknie go zupełnie i będziesz mógł jedynie naprawiać krążące już w użyciu narzędzia. Los ma jednak inne plany! Do waszej wioski dociera doprawdy niezwykłe posłannictwo społeczności żyjącej przy odległym krańcu jeziora. Niezwykłe, bowiem ludzie ci bardzo niechętnie nawiązują kontakty z kimkolwiek, nawet najbliższymi sąsiadami. Jak dotąd nikt o nich nie słyszał, chociaż niewątpliwie pochodzą z tej krainy. Osiedleni na odludziu, owiani mgłą plotek i tajemnic, teraz pragną nawiązać z wami przyjazne stosunki. Jest to ostatnia wola ich kowala, który zmarł niedawno złożony nagłą chorobą, nie pozostawiwszy po sobie nikogo biegłego w swej sztuce. Za to ze sporymi zapasami surowców!

#43 – (199)
Brak #43 – (176)

175

Młodość pragnie zmian, ulepszeń, nowości. Tak było, jest i będzie. Być może nawet w czasach, gdy żelazo zawita pod dach większości ludzi na świecie. Tymczasem pierwszy krok na ścieżce realizacji tej wizji stawiają Twoje dzieci, w świetle obyczaju osoby już dorosłe, które decydują się na podjęcie współpracy z przybyszami. Ludzi przepełnia entuzjazm, zewsząd słychać snute z emfazą wizje metalowych narzędzi dla każdego, początek świetlanej przyszłości. Dla wielu ziszcza się w tym dniu celowość przyjścia na świat bliźniąt i zachowania ich przy życiu. Najwyraźniej ich życiową rolą miało być zainicjowanie ery dobrobytu. Ty natomiast... zachowujesz swoje myśli dla siebie. **(162)**

176

Sporo! Ha! Pod tym mało precyzyjnym określeniem kryje się wielka ilość cennego surowca – malachitu. Ten zielony minerał to dobre źródło miedzi, od dawna – bezskutecznie – poszukiwałeś go w całej okolicy. Okazuje się, że zmarły kowal miał więcej szczęścia, zdołał odszukać bogate złoże i wydobyć wiele cennego materiału, lecz śmieć pokrzyżowała mu szyki. Jego pobratymcy wiedzą, że można „wyciągnąć ogniem metal z zielonego kamienia", lecz nie mają pojęcia, jak się do tego zabrać. Oferują Ci cały zapas minerału w zamian za pozyskanie miedzi i wykucie dla nich określonej ilości narzędzi. Sądząc z ich opowieści, możesz szacować, że nawet po realizacji umowy, do Twojej dyspozycji zostanie olbrzymia wprost ilość metalu. Najwyraźniej przybysze nie zdają sobie sprawy, jak wiele. Niemniej, narzędzia dla nich wykonane przestaną być Twoją własnością, a zwyczaj każe kowalom wypożyczać dzieła swych rąk, a nie wyzbywać się ich na zawsze w zamian za opłatę. Z drugiej strony nie Ty znalazłeś malachit. Rozważ tę sprawę z rytualnego i ekonomicznego punktu widzenia, decydując, czy przystaniesz na atrakcyjną ofertę **(185)**, czy też zdecydujesz się ją odrzucić **(177)**.

177

Czasem doraźny zysk materialny okazuje się w istocie stratą, gdy nadchodzą konsekwencje niedotrzymania rytualnych zobowiązań wobec niepojętych dla człowieka sił. Takie też siły drzemią w ogniu, w łonie ziemi, w którym dojrzewa ruda, w świecie snów. Jako kowal bliższy jesteś temu, co nienazywalne, słyszysz zew tajemnego oblicza świata. I nie pozostajesz nań głuchy. Odmawiasz zaskoczonym przybyszom, tłumacząc, że jako kowal nie możesz przystać na zupełne wyzbycie się prawa do własności metalowych przedmiotów, jakie stworzysz. Twoi rozmówcy nie chcą natomiast przystać na choćby drobne, zwyczajowe opłaty za korzystanie zeń, skoro oni dostarczają surowca do ich stworzenia. Odchodzą niepocieszeni, aby szukać kowala o „bardziej praktycznym umyśle". Podobno znajdują kogoś takiego, lecz to już nie Twoja rzecz. **(182)**

178

Z biegiem czasu coraz bardziej dociera do Ciebie, jak dużą zmianą było przejście Twoich dzieci przez rytuały inicjacji. Chociaż wciąż żyją pod Twoim dachem i pozornie wasze relacje nie uległy zmianie, to mimo wszystko odczuwasz nieuchwytnie... coś nowego. W końcu pojmujesz, że chodzi przede wszystkim o wasze wzajemne relacje w kuźni. Duch niezależności unosi się nad rodzeństwem tak widocznie, iż niemal duszą Cię jego opary. Oczywiście nadal jesteś ich mistrzem i przewodnikiem po arkanach sztuki kowalskiej, niemniej coraz częściej wykonują powierzone im zadania po swojemu. Nie źle, a po prostu... inaczej. Kuźnia to nie tylko to, co materialne, to również cała warstwa rytualna, otaczającą świętą pracę kowala niczym matczyne łono. Tego Cię uczono, w to wierzysz! Dlatego musisz zadać sobie pytanie, czy pragniesz pozwolić swoim dzieciom na niezależność **(195)**, czy też wolisz stale kontrolować ich postępy **(191)**?

179

Nie masz wpływu na przeszłość i związane z nią brzemię, możesz jednak wykorzystać teraźniejszość, aby budować solidny fundament przyszłości. Niemniej, aby snuć jakiekolwiek plany, musisz przeżyć. To zaś, czy uda Ci się przemóc chorobę, wciąż pozostaje sprawą otwartą. Dręczony gorączką, spędzasz całe dnie i noce w stanie półświadomego zawieszenia pomiędzy snem a jawą. **(167)**

180

Maruta i Tuge barwnie, z przyrodzoną młodości pasją, opowiadają jak „złym" metalem jest żelazo. O tym, że samoczynnie pokrywa się „krwawą wysypką", a także potrafi wzbudzić niechęć w sercach nawet najbliższych sobie ludzi. Nawet one, bliźnięta, nie były w stanie oprzeć się tej destruktywnej sile! Bez wchodzenia w szczegóły sprawy z nożem, insynuując nieomal mordercze względem siebie zamiary, które zawisły w powietrzu gdy „żądza żelaza opętała ich serca". Maruta wymyśla nawet sugestywny przykład, mówiąc:

– Grzybów jest wiele rodzajów, ale czy jemy wszystkie grzyby? Wiele jest rodzajów metalu, czy warto używać każdego? Zaufalibyście przecież komuś, kto zna się na grzybach gdyby ostrzegł was przed tym trującym! Dlaczego więc nie warto zaufać kowalom, gdy ostrzegają przed szkodliwym metalem!

Argumentacja trafia wszystkim do przekonania, a przynajmniej nikt nie znajduje w sobie odwagi, aby ją publicznie podważyć. Żelazo nie zawita pod dachy mieszkańców wioski, oto wielki triumf myślenia rytualnego nad materialnym! **(182)**

181

Chociaż oczywistym jest, że przybysze czegoś chcą, to pomimo upływu czasu wciąż zachowują się, jakby ich wizyta miała jedynie charakter sąsiedzkich odwiedzin. W co być może dałoby się uwierzyć, gdyby nie przybyli z tak daleka. Pewnego ranka, w porze żniw, okazuje się, że goście odeszli. Z niczym? Nie!

#25 – (173)
Brak #25 – (163)

182

Przybysze odeszli z niczym, lecz nie wydają się szczególnie rozgniewani. Raczej zaskoczeni z powodu głupoty ludzi, z którymi chcieli dobić tak dobrego interesu. Ich pojawienie się zakłóciło wprawdzie rutynę dnia codziennego, lecz wkrótce wszyscy zapominają o niedawnych gościach, pogrążając się w swoich sprawach. Ty również postanawiasz nie wracać myślami do odrzuconej oferty, raz podjęta decyzja wpływa na rzeczywistość, nie ma sensu rozważać nad tym „Co by było gdyby?". Będzie to, co ma być! **(178)**

183

Używasz wielu logicznych – Twoim zdaniem – argumentów podkreślających znaczenie rytualnego charakteru waszej pracy. Niemniej, w ostatecznym rozrachunku Twoje rady zostają wcielone w życie za sprawą stosunku władzy, jaki istnieje pomiędzy Tobą a dziećmi. Wciąż żyją pod Twoim dachem, korzystają z Twojej kuźni, pozostają zależne na tak wielu płaszczyznach, iż

jedyne co im pozostaje, to posłuszeństwo. Przyznają Ci zupełną rację i obiecują poprawić jakość rytuałów. Czy będą tak postępować również, gdy zaczną w pełni władać swoim życiem? Czas pokaże. **(172)**

184

Nieocenioną pomocą, jak zawsze, okazuje się dla Ciebie Ashnan, która troskliwie pielęgnuje Cię podczas trwania choroby. Wraz z pierwszymi zwiastunami wiosny, zaczynasz powoli dochodzić do siebie, przy okazji zastanawiając się co takiego uczyniłeś, że los ciężko Cię doświadczył? Tak poważne choroby nie biorą się przecież znikąd, to fizyczne manifestacje niematerialnych zmagań. Niegdyś w takich wypadkach nieocenioną była pomoc szamanów, którzy odbywali cudowny lot, aby za pośrednictwem swojego ducha opiekuńczego dociec nadnaturalnych przyczyn dolegliwości i zwalczyć je. Obecnie, prócz modłów, ziół i nadziei niewiele pozostało do zrobienia. W Twoim wypadku sprawa jest jasna, a ocalenie zawdzięczasz swojej partnerce. Wolisz nie myśleć, jak mogłyby się potoczyć sprawy bez niej. A może nie byłoby tak źle tylko... inaczej? **(161)**

185

(U#46)

Ledwie wczoraj martwiłeś się, czy Twoje dzieci będą miały okazję do częstej praktyki kowalskiej. Dziś troską napełnia Cię wizja ich pracy bez chwili wytchnienia! Jakże wielkie wyzwanie przed wami, ileż nowej wiedzy do przekazania – wszakże nie miałeś okazji, aby uczyć ich o pozyskiwaniu metalu z rudy ogniem. Zręcznie wydrzeć z malachitu świętą miedź

w odpowiednio przystosowanym piecu. Wkrótce wartki strumień zielonego minerału zaczyna docierać do wioski, a Ty wraz z córką i synem ochoczo przystępujesz do pracy. Przyszłość zapowiada się znakomicie! Jakże często te słowa zwiastują nieszczęście. Czy i tym razem tak będzie? **(178)**

186

Twoje słowa nie tylko dotknęły Lahar, ale również rozdmuchały dogasający żar w sercach Twoich dzieci. Płomień ciekawości tego, co – jak słusznie przeczuwają – jest przed nimi ukrywane przez wszystkich. Pogrążony w malignie, ledwie zdajesz sobie sprawę z coraz częstszych awantur, które wybuchają pod Twoim dachem. Pewnego dnia jesteś pewien, iż słyszysz głos Limera, który długo rozmawia o czymś z bliźniętami. Prawda o ofiarowaniu ich matki wyszła na jaw. I to w jakże fatalnych okolicznościach! Nie masz sił na poważną rozmowę. Możesz jedynie leżeć bezsilnie czując wbite w siebie spojrzenia dziećmi. Coś Ci mówi, że być może nigdy nie poruszycie tego tematu skoro teraz, gdy jest świeży, nie możecie go przegadać. Ta otwarta rana po prostu zabliźni się. A blizny bywają szpetne.

#47 – (164)
Brak #47 – (167)

187

(U#43)

Łatwo jest zrzucać odpowiedzialność za własne czyny na przedmioty! Oczywiście niektóre z nich posiadają moc oddziaływania na rzeczywistość, a ich rytualny charakter jest niezaprzeczalny. Niemniej, w tym wypadku uznajecie, że nie surowiec jest winien. To nie żelazo popchnęło brata i siostrę na ścieżkę gniewu, a zwyczajna zazdrość. Dlatego też nadal pracujecie z tym materiałem, nóż zaś... zatrzymujesz dla siebie. To naprawdę piękny przedmiot, jesteś dumny ze swoich dzieci! **(174)**

188

Mieszkańcy odległej wioski podczas długich, zimowych wieczorów wspominali swojego kowala, a raczej starali się odtworzyć jego poczynania w ostatnich tygodniach życia. Z kim rozmawiał, o czym, gdzie wędrował? Udało im się zebrać okruchy wiedzy, z których złożyli obraz na tyle przejrzysty, aby zlokalizować złoża żelaza. Wydobyli z ziemi czarnobrunatne bryły w tak znacznej ilości, że dosłownie zasypali Cię nimi, obiecując przy tym, że będzie tego jeszcze więcej! Ofiarują się też jako pośrednicy w rozprowadzaniu żelaznych narzędzi – a także zbieraniu zamówień na nie – wśród wszystkich mieszkańców krainy nad wielkim jeziorem. Większość spraw załatwiają bezpośrednio z Twoimi dziećmi, które pałają wielkim entuzjazmem w stosunku do wszystkich tych pomysłów. Zresztą żelazo dosłownie opętuje myśli ludzi, którzy się z nim zetknęli. Przekazywana z ust do ust opowieść o metalu „pospolitym jak kamienie" rozlewa się po okolicy, a wysiłki, jakie w ciągu lat wkładają Twoje dzieci, ziszczają to marzenie. Z czasem również inni kowale uczą się sztuki pozyskiwania i obróbki żelaza, tworząc przy tym hierarchiczną strukturę, rodzaj klanu, nad którym zwierzchnictwo sprawują bliźnięta. Jego członkowie ustalają dalekosiężne plany dotyczące wszystkiego, co łączy się z żelazem, łącznie z wysokością zwyczajowych opłat za wykonanie i wypożyczenie narzędzi. Ich macki niepostrzeżenie oplatają ludzkie życia sprawiając, że wielu staje się „zakładnikami żelaza". Tak

bardzo uzależnionymi od posiadania coraz większej ilości przedmiotów z tego metalu, iż pracują w pocie czoła tylko po to, aby spełnić ów cel, przy okazji pogarszając swój byt. Inne metale, podobnie jak starzy kowale Twojego pokroju, odchodzą w zapomnienie. Rytuały ochronne i dziękczynne przy pracy stają się tylko przejawem bezmyślnie praktykowanej tradycji, a wielu kowali – nie tylko bardzo młodych – zupełnie z nich rezygnuje. Wasz mały świat przechodzi wielkie przemiany, a w ich ogniu wykuwa się nowy, żelazny ład.

Posiadanie narzędzi i przedmiotów z metalu to nie nobilitacja, a norma – przynajmniej tak myśli większość. A przynajmniej do tego gorąco przekonuje klan kowali i pośredniczący pomiędzy nimi a ludźmi potomkowie mieszkańców odległej wioski. Te dwie grupy kontrolują przepływ żelaza i bogacą się tak niepomiernie, że nadmiar środków wydają na rozwijanie swoich społeczności, otaczanie siedzib murami, a nawet nieśmiałe próby ekspedycji poza krainę wielkiego jeziora. To świat dobrobytu dla wszystkich! Chyba, że ktoś nie ma środków na zdobycie choćby żelaznego nożyka. Wtedy czeka go egzystencja w oparach pogardy i szansa związania się jedynie z kimś równie ubogim, aby wspólnymi siłami w znoju wypracować chociaż trochę żelaza dla swoich dzieci. Jako starzec widzisz to wszystko, lecz jedynie z wysokości zaszczytów spływających na Ciebie niejako przy okazji – z racji bycia ojcem „władców żelaza". Wola bliźniąt stała się prawem, a chęć zachowania władzy w rodzinie skłoniła brata i siostrę do wynaturzonego spłodzenia dzieci ze sobą. Dziwne, nieco pokraczne wnuczęta wzrastają w poczuciu własnej potęgi, chociaż co rusz słyszy się głosy nawołujące do zmiany na najwyższych szczeblach władzy klanu kowali. Dziwny to świat, coraz bardziej twardy i bezwzględny! Niczym... żelazo.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Żelazny świt**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

189

Bliźnięta nie mogą dojść do porozumienia, które z nich ma odejść, a które zostać przy Tobie. Oboje pragną po trosze jednego i drugiego, lecz nie sposób, aby dochodziło do regularnej zamiany miejsca pobytu. Odległość jest zbyt wielka, a życie w rozdarciu pomiędzy dwoma domami nie zbudowałoby żadnego z nich. W końcu błagają Cię, abyś podjął decyzję, lecz przy tym nie wyjawiał, co Tobą kierowało. Nie jesteś w stanie za pomocą rozumu wybrać pomiędzy dwojgiem ukochanych dzieci, dlatego też w sekrecie wykuwasz cienki, miedziany krążek, którego strony pokrywasz dwoma różnymi znakami. Trzykrotnie podrzucasz nim tak, aby obracał się w locie, dzięki czemu wróżebna miedź zdejmuje z Twoich barków odpowiedzialność decyzji. Dwukrotnie wypadł znak symbolizujący jedno z Twych dzieci i to jemu przyjdzie wyruszyć w odległą podróż. Zgodnie z prośbą rodzeństwa, nie mówisz na jakiej podstawie dokonałeś tego wyboru. Zaczynają się ostatnie miesiące nauki i przygotowania do wyprawy.

Jakże niewielka rzecz może odmienić oblicze świata! Gdy przed wielu laty wyprawiłeś jedno ze swych dzieci w odległą podróż, nie przypuszczałeś, że odniesie tak wielki sukces. Zdołało zbudować nie tylko prężnie działającą kuźnię, lecz także podwaliny czegoś, o czym nikt jeszcze nie słyszał w tych stronach. Cierpliwie, niczym pająk snując potajemnie sieć wzajemnych powiązań pomiędzy wieloma społecznościami, niepostrzeżenie zdobyło poplecznikow wśród kowali. Dzięki zręcznym gońcom powstała sieć wymiany informacji, dzięki której udało się odkryć złoża wielu metali. Miedź, a w ślad za nią brąz, zaczęła płynąć wartkim strumieniem nie tylko w formie narzędzi i przedmiotów, lecz także malutkich sztabek – symbolu bogactwa. Wspólnota, w której żyłeś spokojnie z drugim dzieckiem i jego rodziną, była od dawna świadomie izolowana, żyjąc w błogiej nieświadomości co do tego, co dzieje się z krainą nad jeziorem. Oczy wszystkich otworzyły się dopiero, gdy zawitała do was zbrojna grupa, dumnie prezentująca swój oręż i pancerze z wypolerowanej miedzi. Tak oto przyjmujesz pod swoim dachem dawno niewidziane dziecko, o którym od wielu lat nie udało Ci się uzyskać żadnych wiadomości. Twoja radość szybko jednak przygasa, gdy pojmujesz, jak bezwzględnym człowiekiem się stało. Nastał kres pokojowego zdobywania wpływów. Teraz każda społeczność która odrzuci zwierzchność potężnego rodu, które założyło jedno z bliźniąt – musi umrzeć! Twoje przeżarte przez nienawiść dziecko jest całkowicie pewne, iż odrzuciłeś je przed laty, ponieważ uznałeś je za gorsze i niegodne. Dlatego dołożyło wszelkich starań aby stać się

najpotężniejszym z wszystkich ludzi. Rozkazuje Ci wyjawić, na jakiej podstawie odesłałeś je „na wygnanie", a kiedy wyduszasz z siebie prawdę... długo się śmieje. Głośno, straszliwie i rozpaczliwie. W końcu nakazuje Ci przynieść ów felerny, miedziany krążek, trafnie przewidując, że go zachowałeś.

– To, mój drogi ojcze, będzie rzut na życie i śmierć ciebie i wszystkich ludzi tutaj żyjących – oświadcza z przerażającą powagą.

Miedź wzlatuje w powietrze, a Twój los – niezależnie od wyniku – przestaje być w Twoich rękach. Od tej pory decyzje będzie podejmował ktoś inny – nieszczęsne dziecko, z nienawiści do ojca wznoszące pierwsze w tych stronach krwawe jedynowładztwo.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Awers i rewers**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

190

Chwalisz bliźnięta za wypracowanie doskonałego systemu pracy i stale rosnące umiejętności praktyczne, jakby od niechcenia wtrącając słówko o zadowalającym poziomie rytuałów. Porównujesz go do posiłku sporządzonego naprędce, byleby tylko zabić głód, który jednak nie może równać się z pieczołowicie przygotowanym pokarmem na specjalne okazje. A czyż każdorazowy akt przystąpienia do pracy z metalem nie jest właśnie taką specjalną,

świętą okazją? Od słowa do słowa, wciągasz dzieci w płomienną dyskusję o prawdziwym znaczeniu pracy kowala.

#45 – (194)
Brak #45 – (183)

191

Uderzenie młota w rozgrzany metal to właściwie finalny, najmniej ważny etap pracy kowala. Przygotowania, rytuały ochronne, wiedza o symbolicznym znaczeniu podejmowanych czynności – oto serce waszej profesji! Nie pozwalasz, aby Twoje dzieci o tym zapomniały nawet na chwilę, szczególe teraz, gdy nabyte umiejętności praktyczne mogłyby wbić je w pychę. Kowale to wszakże spadkobiercy szamanów. W waszych rytuałach zachowały się okruchy wiedzy tych władców ognia, leczących ciało i ducha. Ani dziewięć poziomów niebios, ani dziewięć poziomów podziemnego świata na opak nie miało przed nimi sekretów! A jednak – przeminęli. Czy po świętej, kowalskiej sztuce też pozostanie kiedyś tylko pusta umiejętność władzy nad kształtowaniem metalu? Być może! Niemniej Ty nie przyłożysz do tego ręki, dlatego też pilnie baczysz, aby Twoje dzieci nie uchybiały nawet najmniejszemu spośród rytuałów. Niechaj same będą niczym narzędzie, raz ukształtowane w ogniu Twej woli zachowają swój kształt przez całe życie. **(172)**

192

Zaiste, posłańcy przychodzą z kolejną propozycją, która w ich mniemaniu na zawsze zmieni oblicze świata. Zauważyli bowiem, słusznie zresztą, że społeczność waszej wioski stale się powiększa, niejako wchłaniając pomniejsze sioła i osady. Ludzie ciągną tam, gdzie rezyduje zdolny kowal, a narzędzia z metalu trafiają do coraz liczniejszych gospodarstw. Twoje dzieci stawiają zaś pierwsze kroki na ścieżce dorosłości i za jakiś czas usamodzielnią się zupełnie jako niezależni rzemieślnicy. Trójka kowali to dużo, zbyt dużo dla jednej społeczności! Proponują, aby bliźnięta przeniosły się po najbliższej wiośnie do nich **(193)** lub chociaż jedno z rodzeństwa zamieszkało tam na stałe **(189)**. Dzięki temu powstanie drugi duży ośrodek, będący źródłem metalu dla całej okolicy. To, zdaniem przybyszów, leży w interesie wszystkich ludzi żyjących w krainie nad wielkim jeziorem. Czy naprawdę? Może lepiej odrzucić tę ofertę **(169)**. Po długich wahaniach, w ogniu rozmów, wykuwasz wraz z dziećmi decyzję.

193

Niełatwo jest rozstać się z dziećmi! Oczywiście wiedziałeś, że prędzej czy później opuszczą Twój dom, aby założyć własne rodziny, lecz nie przypuszczałeś, iż odejdą tak prędko i tak daleko. Podjęliście jednak decyzję, która wydaje się być dobra, a jej dalekosiężne skutki prawdopodobnie odmienią oblicze waszego świata. Odkryte przez zmarłego kowala złoże malachitu może być naprawdę bogate, a pozyskana zeń miedź wartkim strumieniem popłynie do ludzi rozpaczliwie potrzebujących solidnych narzędzi w swej znojnej walce o przetrwanie. Dobrze wykorzystujesz pozostały wam rok, aby wraz z nadejściem następnej wiosny Twoje dzieci odeszły z pokaźnym bagażem doświadczeń.

W końcu nadchodzi dzień pożegnania, którego zwiastunem jest ponowne pojawienie się przybyszów z daleka. Zaczyna się długa podróż bliźniąt, podczas której odwiedzają liczne społeczności, niekiedy za pośrednictwem uczynnych, młodych ludzi przesyłając wiadomości o swoim losie. Ten system rodzinnej komunikacji na odległość szybko nabiera bardziej zorganizowanej formy. Szczególnie, kiedy rodzeństwo uruchamia swoją kuźnię i jest w stanie odpłacać się cenną miedzią za regularne przekazywanie informacji. Z czasem z tego kanału łączności, przy okazji znacznie go poszerzając, zaczynają korzystać inni kowale. Na przestrzeni lat pajęcza sieć gońców oplata całą krainę nad jeziorem, zacieśniając więzy pomiędzy wszystkimi kowalami. Natomiast drobinki miedzi wypłacane gońcom za ich usługi zaczynają z wolna budować prawdziwe majątki, a także służyć jako dodatkowa metoda rozliczeń pomiędzy społecznościami. Raz puszczone w obieg, miedziane krążki, będące wartością samą w sobie zaczynają zmienić świat, chociaż za Twojego życia jest to jedynie zasiew pod nowe czasy. Powstają też szlaki, lądowe i wodne, dzięki którym podróżowanie staje się łatwiejsze, a kontakty pomiędzy różnymi społecznościami częstsze. Co pewien czas odwiedzasz swoje dzieci, które dorosły już, założyły rodziny, a ich potomstwo przybędzie kiedyś na nauki do Ciebie, abyś wybrał jedno z wnucząt na swoje następstwo. Co rusz odkrywane są też nowe złoża malachitu, zupełnie jakby dobry los nagradzał was za stworzenie podwalin pod powszechny dobrobyt. W istocie bowiem miedziane narzędzia docierają do wielu domów, a dzięki sieci powiązań pomiędzy kowalami udaje się niekiedy znaleźć złoża innych rzadkich metali i umożliwić wytop brązu. Ludzkie społeczności przestają być wyspami, stają się węzłami na sznurze wzajemnych powiązań. Sznurze, którego potrójny splot stworzyłeś Ty i Twoje dzieci. Zaiste, bliźnięta dokonały czegoś wielkiego! Jedynym zwiastunem burzy, która może nadejść na wasz świat jest coraz większe umiłowanie szlachetnego metalu samego w sobie. Pożądanie narzędzi i przedmiotów nie dla ich użyteczności, lecz wartości – jako dowodów na własną zamożność i potęgę. Coraz więcej wielkich wiosek zaczyna spierać się, która z nich jest najpotężniejsza. Co przyniosą te czarne chmury? To już rzecz dla przyszłych pokoleń!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Potrójny splot**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki*

fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

194

(U#47)

Twoje argumenty rozbijają się o pancerz uprzedzeń, jakie wzniosły wokół swych umysłów bliźnięta. Według nich naturą kowalstwa nie jest stałość, a zmienność. Tak jak metal przechodzi przez wiele faz obróbki, nim zostanie ostatecznie uformowany, tak ci, którzy nim władają powinni posiadać umiejętność przemiany, dostosowania do nowych czasów. Chociażby teraz – cała wasza trójka zajmuje się obróbką żelaza, nieznanego przodkom metalu, do którego nie odnoszą się bezpośrednio żadne rytuały. Dlatego używacie tych poświęconych sporządzaniu stopów, a zatem z rytualnego punktu widzenia jest to półśrodek, nieomal oszustwo. Dla Twoich dzieci to jednak nie problem, mogą powtarzać cokolwiek, byleby tylko zacząć prace z nowym metalem. Rozmowa przeradza się w awanturę, a chociaż Twoje dzieci obiecują skrupulatnie przestrzegać w przyszłości wszystkich rytuałów, to same przyznają, iż ich motywacją jest posłuszeństwo, nie potrzeba serca. Pomiędzy wami zasiało się ziarno niezgody. Jaki plon wyda w przyszłości? **(172)**

195

Rodzeństwo radzi sobie w kuźni wprost doskonale! Rozumieją się w pół słowa i współpracują niczym jeden człowiek rozszczepiony na dwoje. Mają też, jak to młodzi, głowy pełne pomysłów na to, jak usprawnić pracę, a wiele spośród proponowanych przez nie innowacji to naprawdę genialne rozwiązania. Dlaczego sam nigdy na to nie wpadłeś?! Może zawiniło przywiązanie do tradycji? Tradycja to jednak nie tylko okowy, lecz także ochrona na płaszczyźnie niematerialnej. O ile samej praktycznej stronie pracy bliźniąt nie masz nic do zarzucenia, to jednak na poziomie rytualnym cechuje ich wyjątkowa niechlujność. Masz ochotę wykazać im braki w tej kwestii **(190**[**#5** – *musisz wybrać tę ścieżkę*]**)**! Niemniej postanowiłeś sobie wcześniej nie mieszać się nazbyt do pracy swoich dzieci, może warto nadal trzymać się tej decyzji **(165)**?

196

Słowo. Poprzedza czyn, zwiastuje zamiar, nadaje moc. Skoro decydujesz się aby wspólnie ze swymi dziećmi podjąć pracę nad nieznanym metalem należy go nazwać. Długo zastanawiacie się nad odpowiednią nazwą, nim ta przychodzi sama – w jednym ze snów. Żelazo. Dziwne, mocne słowo, nazwa, Imię. Tak oto przetapiasz raz jeszcze posiadane zasoby tego niezwykłego metalu i wytrwale uczysz swe potomstwo – a także siebie samego – jak z nim postępować. Efektem wspólnych prac jest cały szereg przedmiotów, po wykuciu przetapianych na nowo, aby w nieskończonym cyklu służyć jako materiał dla ćwiczeń młodych adeptów sztuki kowalskiej.

Do czasu, gdy rodzeństwo samodzielnie wykonuje szczególnie piękny komplet noży, z których jeden zostaje przez nich oprawiony i ocalony od zniszczenia. Wspaniały przedmiot niemal od razu staje się kością niezgody w zazwyczaj zgodnym pożyciu bliźniąt. Przekazywanie go sobie co kilka dni nie rozwiązuje sprawy, brat i siostra roszczą sobie pełne prawa do ostrza próbując wykazać, że druga strona włożyła mniej trudu w jego stworzenie. W końcu odbierasz im felerny przedmiot, co skutkuje... natychmiastowym uspokojeniem bojowych nastrojów.

W trójkę zastanawiacie się, czy cała ta sytuacja była spowodowana zwykłą sprzeczką pomiędzy rodzeństwem **(187)**, czy też może żelazo posiada w sobie jakiś wrodzony pierwiastek niezgody **(171)**?

197

W tym czasie próby, nieocenionym wsparciem okazuje się rodzina. Najwięcej pracy ma Twoja partnerka, która dniem i nocą czuwa nie tylko nad Tobą, ale i dobrostanem wszystkich domowników. Rozpalony, na wpół świadomy, pewnego dnia dziękujesz Lahan słowami:

– Tyle lat ją zastępujesz... Pamiętam... Już chyba tylko ciebie... Ona... Tak niewyraźne wspomnienie, jak cień... Dziękuję.

Odpowiada Ci uśmiechem. Pełnym bólu uśmiechem. Nie masz już sił odwołać owego nieszczęsnego „zastępujesz", zapadasz w ciężki sen bez snów.

#11 – (186)
Brak #11 – (179)

198
(U#31)

Niezwykłe nie zawsze znaczy dobre. Przekonujesz się o tym boleśnie, gdy z miesiąca na miesiąc obserwujesz rosnące napięcie pomiędzy Tobą a dziećmi. Bliźnięta zaczynają też coś, co nie sposób nazwać inaczej niż kultem żelaza. Wiedząc o niepochlebnym stosunku, jakim darzysz ten nowy metal celowo głoszą wszem i wobec jego chwałę, w czym znajdują licznych

poplecznikow. Dla większości mieszkańców wioski rytualna strona kowalstwa nie jest przesadnie ważna, po prostu cieszą się nagłą obfitością metalowych narzędzi. Żelaza jest naprawdę pod dostatkiem! Zauważasz też, że rodzeństwo praktycznie zaprzestało jakichkolwiek rytuałów związanych ze sztuką kowalską, butnie tłumacząc Ci, że żelazo samo w sobie jest na tyle mocne, iż nie potrzeba „tracić czasu na inne sztuczki". Wszystko to pozbawia Cię nie tylko radości życia, lecz zgoła poczucia jego celowości. Rozgoryczony, odtrącony przez rodzinę, traktowany przez wszystkich nieomal za relikt przeszłości, nie widzisz dla siebie miejsca w rzeczywistości zakochanej w żelazie. Postanawiasz odejść, gdzie oczy poniosą, wyrwać się z miejsca, które niegdyś było Twoim domem, a obecnie jedynie przysparza cierpień. Twoje własne dzieci żegnają Cię z wyraźną ulgą, dając na drogę prześmiewczy prezent – amulet z żelaza. Zostawiasz go zawieszony na gałęzi drzewa rosnącego na skraju wioski i ruszasz w drogę. **(200)**

199

Wysłannicy proponują układ, w myśl którego przekażą Ci cały posiadany zapas metalu, z którego wykujesz dla nich w określonym czasie wskazane narzędzia. Resztę zachowasz dla siebie. Ich kowal na krótko przed śmiercią natrafił gdzieś na nader obfite złoże rudy, z której pozyskał coś, co określił mianem „nowego daru ziemi". Oglądasz dokładnie przyniesioną Ci w charakterze daru, niewielką sztabkę. To żelazo! Czy jesteś gotów zawrzeć układ **(162)**, czy też wolisz nie imać się czegoś, w czym ma udział ten nowy, nieoswojony metal **(168)**?

200

Za Tobą – przeszłość. Przed Tobą – wielka niewiadoma! Pogoda jeszcze dopisuje, lecz wraz z nadejściem jesiennych chłodów i zimowych mrozów zaczną się dla Ciebie poważne problemy. Musisz zdecydować o, choćby przybliżonym, kierunku tułaczki. Wiesz, że na odległym południu **(215)** żyją ludzie, których kamienne domy wznoszą się ku niebu niczym góry. Przynajmniej jeśli wierzyć pieśniom przodków, z czasów gdy wędrowali wzdłuż i wszerz po obliczu ziemi. Północ **(222)** natomiast... Bardzo niewiele wiadomo o północy, prócz tego że nikt nie wyruszył aby się tam osiedlić. Podobno to kraina niebezpieczna, nasączona tym, co nadnaturalne i pierwotne, stamtąd też przybyli pierwsi szamani. Gdzie skierujesz swe kroki, gdzie zaczniesz w znoju wykuwać swoją przyszłość? Tę poważną decyzję podejmujesz po głębokich rozważaniach!

201

Podczas wędrówki przez groty świadomie skosztowałeś krwawej wody niosącej zapomnienie. Wypłukała z Ciebie cały ból, a także pamięć o jego przyczynach. Odnowiony poprzez śmierć starego ciała, odrodziłeś się do nowej roli, aby jako ofiara zakładzinowa odnowić szamanizm północy. Twoim śladem mogą odtąd podążać wszyscy ludzie cierpiący, których los zranił tak dotkliwie, iż dalsza egzystencja wydaje im się zgoła bezcelowa. Droga szamana stwarza przed nimi szansę na zapomnienie o bólu, odrodzenie do nowego życia, w którym będą mogli nieść innym ukojenie. Zwalczać złośliwe duchy powodujące choroby, odbywać powietrzne podróże do niebios lub piekieł, widzieć to, co przed innymi jest zakryte, kamłać. Wyrwani z korzeniami ze starego życia, wykuci w ogniu bólu, aby o bólu zapomnieć – będą spełniać swoje szlachetne posłannictwo pokolenie za pokoleniem.

Oto kres historii kowala Uruka.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Niosący zapomnienie**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

202

Trafiasz do przeraźliwie wręcz olbrzymiej jaskini, której strop gęsto usłany jest potężnymi stalaktytami. Nawisy porasta coś, co wytwarza na tyle dużo zielonkawego światła abyś mógł cokolwiek widzieć, lecz zbyt mało by dostrzec szczegóły otoczenia. Za sobą masz tunel wiodący do znanej Ci groty, w której rozpocząłeś swoją wędrówkę po podziemiach **(203)**. Dalsza droga wiedzie zaś przez jedną z dziesiątek tonących w mroku szczelin. Nad każdą znajduje się inny zestaw niewielkich, ledwie widocznych rysunków. Po dłuższej analizie tych symboli zaczynasz odnajdywać w nich jakiś sens. Niemniej, aby zdecydować się na jedną z dróg musisz być jej **absolutnie pewien**. Ostrożne oględziny szczelin uzmysłowiły Ci bowiem, że to stromo opadające tunele o kształcie lejów, z których nie będzie już możliwości powrotu.

Podczas wędrówki przez kolejne jaskinie natrafiłeś na różnego rodzaju malunki, których treść postawiłeś zapamiętać. Wytęż pamięć! Ile czerwonych piór zdobiło malunek orła? Ile było odbitych śladów niedźwiedzich łap? Ile czerwonożółtych łusek namalowano na ciele węża? Dodaj do siebie to wszystko i pomnóż dziewięć razy. Wynikiem będzie numer paragrafu, do którego musisz się udać.

203

[*Jeśli jesteś tutaj po raz kolejny* – **(223)**]

Z wysoko sklepionej groty biegną dalej trzy owalne przejścia o niezwykle gładkich ścianach. Skała nie nosi na sobie śladów ingerencji człowieka, prawdopodobnie niegdyś płynęła tędy woda, której wartki nurt w połączeniu z upływem czasu stworzył łagodne piękno podziemnych szlaków. Co ciekawe, nad każdym z tuneli znajdują się wielkie kryształy górskie, nad jednym dwa **(218)**, kolejnym trzy **(206)** i sześć **(228)**. Przejścia są niezbyt obszerne, aczkolwiek nie nazbyt ciasne, zaprowadzą Cię gdzieś dalej. Fakt, iż nie toną całkowicie w mroku sugeruje, że kolejne jaskinie również są rozświetlone w podobny sposób jak ta, w której obecnie się znajdujesz. Nie ma sensu zwlekać, wybierasz drogę i ruszasz ku nieznanemu.

204

Dobrze zachowałeś w pamięci opowieści konającego młodzieńca, który przed laty doprowadził do konfliktu wśród łupieżców. Skały w kształcie ludzkiego oblicza, samotne góry, rzeki, jeziora, cała mapa namalowana słowami! Natrafiwszy na jeden ze znanych Ci punktów orientacyjnych jesteś w stanie odszukać kolejne, a następnie podążać ich śladem coraz dalej i dalej na południe.

Na swej drodze spotykasz wielu ludzi, w większości dobrych, chociaż niekiedy musisz salwować się ucieczką bądź walczyć o życie. Uczysz się coraz to nowych obyczajów i języków, pośród których jeden cieszy się szczególną czcią. Podobno pochodzi z odległego Eridu, na wpół legendarnego miasta, gdzie bogowie złożyli w ręce człowieka władzę królewską w czasach przed wielką powodzią. Przynajmniej tyle byłeś w stanie zrozumieć podczas swojej tułaczki. Tułaczki, która po wielu latach nareszcie dobiega końca, gdy udaje Ci się osiąść w mieście u podnóża masywu skalnego. Podobno nie jest szczególnie liczne, lecz Tobie wydaje się wprost nienaturalnym skupiskiem tak wielu ludzi w jednym miejscu. Szczęśliwe zrządzenie losu sprawia, że trafiasz na kowala przy pracy. Kto wie, może nie był to jedynie przypadek, a efekt

niewidzialnej, pajęczej sieci przeznaczenia. Przeznaczenia, które sekretnie kieruje człowieka ku pewnym wydarzeniom tylko do pewnego stopnia zależnym od podjętych wcześniej przez niego (Ciebie!) decyzji? Jakkolwiek te sprawy mają się w istocie, trafiłeś na człowieka rozmiłowanego w sztuce obróbki metalu, ten zaś dostrzega w Twoich oczach błysk zdradzający, że i Tobie nie jest obca ta namiętność. W toku rozmowy, ustalacie warunki współpracy zupełnie tak, jakbyście byli starymi przyjaciółmi.

Z początku ciężko Ci jest zrozumieć wszystko, co mówi ów człowiek, a i on ma spore problemy przebijając się przez Twój północny akcent i język „zanieczyszczony" przez lata obrastania mową wielu ludów. Mimo wszystko udaje wam się porozumieć, a to czego nie mogą wyrazić słowa, zastępuje mowa metalu, którą obaj doskonale znacie pomimo pewnych różnic w umiejętnościach i sposobach pracy. Zapuszczasz korzenie w tym miejscu, powoli poznając rządzące nim, twarde prawa, lecz także podziwiając owoc pracy zręcznych rąk ludzkich. Budynki z wypalanej na słońcu cegły, rzadziej kamienia, zarówno te służące za mieszkanie śmiertelnikom, jak i okazałe, wznoszące się ku niebu niczym góry świątynie. Najpiękniejsza z nich zdobiona jest sprowadzanymi z odległego południa połyskliwymi cegłami lśniącymi niebiańskim błękitem. Oto Twój nowy dom, bogate miasto południa – jakże odmienne od Twojego dawnego świata, spokojnej krainy wielkiego jeziora północy, o której nikt tutaj nie słyszał. Pomimo nadciągającej starości ponownie zakładasz rodzinę, ucząc się również tej prawdy, że metal stanowić może majątek sam w sobie. Majątek zaś otwiera wiele serc i ramiona, które w innym wypadku pozostałyby zimne i zamknięte. Na ile szczere są wrota ludzkich uczuć rozwierane metalem? Czasem lepiej o tym nie myśleć! Oto Twój los, Twój nowy świat zdobyty dzięki pomocnej dłoni kowala, nieznajomego który ujrzał w Tobie brata dzielącego te same sekrety świętej sztuki. Niech Ci się darzy!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Braterstwo młota**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie*

decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

205

Przywykłeś do życia w ruchu, a zdobyte doświadczenie, tudzież narzędzia i sprzęty oraz wszystkożerne kozy to solidna gwarancja przetrwania. Pozostaje Ci zastanowić się, czy chcesz wędrować wzdłuż i wszerz ziem szeroko pojętego południa **(217)** czy może zrealizować zarzucony niegdyś pomysł wędrówki do odległej, tajemniczej północy **(222)**. Gdziekolwiek zdecydujesz się udać, jesteś dobrze przygotowany na czekające wyzwania!

206

Ogromną jaskinię rozświetla pionowa kolumna światła bijąca przez spory otwór w stropie, który pada na szczelinę prowadzącą gdzieś w głębiny. Jest zbyt wąska abyś mógł traktować ją jako przejście, zresztą dalej prowadzi stąd sieć korytarzy oznaczonych kryształami górskimi; dwoma **(218)**, czterema **(221)**, pięcioma **(213)** i sześcioma **(228)**. Ściany mają niebieskawy odcień, a dający się we znaki przeciąg dopełnia wrażenia, jakbyś trafił gdzieś pod niebiosa, do wnętrza burzowej chmury. Może jest ono spowodowane widokiem **ogromnego malunku orła**, który znajduje się na wzniesieniu podłoża nieopodal źródła światła? Gruby, czarny kontur ptaka kontrastuje z **sześcioma czerwonymi piórami**. Najwyraźniej ich obecność ma jakieś symboliczne znaczenie, zapamiętujesz zatem ten fakt.

207

Pośrodku olbrzymiej pieczary znajduje się nisza wypełniona wodą, od której bije silny, krwisty blask. Nisza to wylot zalanego tunelu, który jest źródłem poświaty rozchodzącej się w wodzie. Sam widok tego fenomenu sprawia, że chciałbyś wyrzucić z pamięci wszystkie złe doświadczenia, **zapomnieć o bólu**, jesteś też pewien, iż **skosztowanie „krwawej wody" (**jeśli skosztujesz wówczas **U#50**, **#49** – *uzyskanie* **#50** *niemożliwe***)** tylko spotęguje ten efekt. Jedyna droga prowadząca dalej wiedzie przez tunel oznaczy dziesięcioma kryształami górskimi **(233)**.

208

(U#51)

Zabierasz ukochany kruszec ze sobą podejmując wspinaczkę ku górze. Brzemię niesionego metalu spowalnia Cię i ogranicza ruchy rąk. Droga jest zatem ciężka, lecz możliwa do przebycia, dlatego też udaje Ci się w końcu opuścić głęboki lej i dotrzeć w miejsce zgoła niezwykłe. **(230)**

209

Docierasz do nietypowej jaskini, która sprawia wrażenie ujścia leju. Na dole jest bardzo niewiele miejsca, za to ściany rozszerzają się ku górze, aż do odległego sklepienia. Dociera stamtąd promyk słonecznego blasku, padający na zdobiący podłoże, wyraźny relief przedstawiający **sierp księżyca i skapujące zeń dziewięć gwiazd-łez**. Zapamiętujesz ten obraz.

Dalej prowadzą dwa tunele oznaczone kryształami górskimi; ośmioma **(216)** i dziewięcioma **(207)**.

210

Podczas wędrówki przez groty świadomie skosztowałeś świetlistej wody, która sprowadza ukojenie. Teraz możesz podzielić się tym darem z ludami mroźnej północy. Śmierć, w której się odrodziłeś, zmieniła naturę Twojego istnienia. Jako pierwszy od wielu pokoleń szaman masz obowiązek natchnąć ludzi podatnych na zew tego świętego powołania. Pod postacią orłów przemierzasz swoją wolą bezkresne połacie iglastych lasów, a także ogrom południowych stepów. Zsyłasz szaleństwo i choroby na wybrańców, aby po zaakceptowaniu swojej misji doznawali uzdrowienia i mogli zacząć uzdrawiać innych. Szamani ponownie wkraczają w życie wielu ludów, w tym Twych dawnych pobratymców znad wielkiego jeziora. Słychać ekstatyczny dźwięk grzechotek i bębnów, a kamłanie szamanów wzywa duchy opiekuńcze, dzięki którym możliwe jest niesienie ulgi potrzebującym. Stałeś się kowalem wielkiego procesu odnowy wierzeń przodków, ofiarą zakładzinową na rzecz powrotu szamańskich rodów.

Oto kres historii kowala Uruka.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Niosący ulgę**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

211

(U#52)

Wiesz dokładnie ile razy uderzyć, dlatego w ostatni cios wkładasz całą swoją siłę. Miedź kruszy skałę z taką mocą, że cały zostajesz obsypany kamiennymi drobinkami, zaś metal wypada Ci z rąk, aby zniknąć w rumowisku. Właściwie zawaliła się cała ściana, odsłaniając niszę, w której znajduje się dziwna, czarna skała wielkości ludzkiej głowy. Jej chropowata powierzchnia przypomina nadtopiony metal i jesteś pewien, że w istocie zawiera go w sobie bardzo wiele, szczególnie, iż waży zdecydowanie więcej, niż powinna zważywszy na swoje rozmiary. Po prostu wiesz, że spadła wprost z nieba, być może tworząc niegdyś lej, na dnie którego się znajdujesz. Oto metal z gwiazd wszedł w Twoje posiadanie! Dźwigając swój bezcenny skarb, z trudem zaczynasz wspinaczkę po „schodkowej" ścianie, docierając aż na szczyt, gdzie czekają na Ciebie nowe dziwy. **(230)**

212

Tak oto wkroczyłeś na drogę, którą niegdyś podążali Twoi przodkowie. Wędrując wzdłuż i wszerz, pędząc przed sobą stada, koczując pod wielkimi „namiotami" (które nazywają jurtami) w nieustannej pogoni za horyzontem. W czasach, gdy wśród nich żyli potężni szamani. Wspinający się po słupie podtrzymującym największą jurtę aż do samego nieba, albo schodzący po nim na dna piekieł. Uzdrawiacze, sami objęci świętym szałem, władcy ognia, po których cząstka wiedzy o tym, co nadnaturalne, przechowała się w rytuałach kowalskich. Wśród Twoich ziomków nie ma nikogo, kto znałby tę sztukę, a chociaż ludzie wiedzą o Twoich umiejętnościach, to brak narzędzi i choćby kawałka rudy – nie wspominając o kruszcu – uniemożliwia Ci powrót do ukochanego zajęcia. Szczęśliwie – nie na zawsze!

Pewnego razu natrafiacie na pozostałości po niewielkim obozowisku, na wpół zasypane ziemią kości ludzi i zwierząt powalonych czy to zarazą, czy też zabitych. Zwalone jurty, zbielałe od słońca kości – wszystko przeraźliwie stare. I właśnie wśród tego cmentarzyska podobnego

wam, wędrownego ludu wytraconego do cna przed całymi dziesiątkami lat znajdujesz okruch swojej przeszłości. I przyszłości zarazem. Obuch młota kowalskiego z brązu, a także nieco sztabek miedzi, wszystko to w objęciach szkieletu – zapewne kowala do końca chroniącego swoje dziedzictwo. Z tym zalążkiem możesz wrócić do swojego ukochanego zajęcia, chociaż nie masz ku temu wielu okazji. Dłuższe postoje nie zdarzają się często, a do stworzenia nawet prowizorycznego paleniska, z którego mógłbyś korzystać potrzeba wielu zasobów, w tym jakże cennego czasu. Jednak pomimo wielu przeciwności udaje Ci się dosyć regularnie pracować, a wytwarzane przez Ciebie narzędzia stanowią wielką pomoc dla całej społeczności. Ta zaś, widząc praktyczną wartość Twojej pracy, zaczyna traktować Cię z coraz większymi honorami. Masz już swoje lata, lecz wciąż daleko Ci do wieku stosownego do zasiadania w starszyźnie plemienia. Mimo tego możesz pojawiać się na ich zgromadzeniach i doradzać w nader ważnej sprawie wyboru aktualnego kierunku wędrówki. Bowiem teraz liczy się nie tylko dobro prowadzonego stada, lecz także względy prowadzonych przez Ciebie poszukiwań rudy. Kiedy jakaś kraina wydaje Ci się obiecująca jako możliwe jej źródło, zostajecie tam tak długo, jak pozwalają na to warunki. Los Ci sprzyja, często znajdujesz to, czego szukasz! Zapasy metalu stale rosną, a wraz z nimi Twoja pozycja w koczowniczej społeczności. Zakładasz rodzinę, aby mieć komu przekazać swoją wiedzę i umiejętności, póki wciąż masz na to siły. Ciągle w ruchu, ciągle czymś zajęty, niepostrzeżenie starzejesz się, tracisz siły, a wspomnienia zacierają się. Zupełnie tak, jakbyś od zawsze po prostu był w drodze, nie związany z żadną ziemią, a przy tym wszędzie czując się jak w domu. I tak jest w istocie.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Droga przodków**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

213

Jaskinia, do której trafiasz jest niewielka i bardzo nagrzana. Źródłem czerwonawego światła i ciepła są rozliczne szczeliny, które pokrywają podłoże siecią głębokich pęknięć. Gorące powietrze ucieka przez wąski, zbyt wąski dla dorosłego, tunel w stropie otoczony wieńcem namalowanych **siedmiu śladów niedźwiedzich łap**. Zapamiętujesz ten układ. Nie chcesz dłużej przebywać w tym dusznym miejscu! Wybierasz jeden z tuneli oznaczonych kryształami górskimi; czterema **(221)**, sześcioma **(228)** bądź ośmioma **(216)**.

214

Pożądając gwiezdnego metalu, musiałeś zadowolić się miedzią. To również nader cenny i święty kruszec, lecz ciężko docenić wartość czegoś, co dostajemy jako pocieszenie po porażce. Zarówno owa niezaspokojona żądza posiadania, jak i umiłowanie sztuki kowalskiej przetrwały proces przemiany w szamana jako cząstka starego Ciebie. Jesteś na podobieństwo stopu uformowany w ogniu próby, połączony z czegoś, co wcześniej istniało osobno, teraz zaś tworzy nierozróżnialną całość. Kolejna pokolenia kowali oraz szamanów korzystają z Twego pośrednictwa w kontaktach z tajemnym obliczem świata, dlatego też mimowolnie ulegają emanowanej przez Ciebie aurze. Skutki owego wpływu to trwały podział na szamanów i kowali, nie urodzi się już nikt, kto zdoła połączyć w sobie te dwa coraz bardziej przeciwstawne żywioły. Zresztą sama sztuka kowalska staje się niczym więcej jak rzemiosłem, zaś szczątkowe rytuały jej towarzyszące to jedynie puste gesty, czyniące zadość tradycji. Sam metal zaś dosłownie opętuje ludzkie umysły, dostęp do jego złóż staje się punktem zapalnym wielu wojen, handel przynosi krociowe zyski, a coraz to nowe stopy oraz sposoby obróbki służą przede wszystkim dziełom wojny. Na arenę dziejów wchodzi też chciwe krwi żelazo, szybko zajmując miejsce swojego szlachetniejszego, acz przy tym cięższego do znalezienia rodzeństwa. Wprawdzie świadomie nie zaraziłeś ludzkości szaleńczą pożądliwością metalu, lecz bez wątpienia wzięła swe źródło w Twojej daremnej próbie wzięcia w posiadanie gwiezdnego metalu. Będąc przyczyną

zaiste świętej sprawy – odnowienia szamanizmu ludów północy, niesiesz zarazem światło i mrok. Cóż... Czyż ludzka natura nie jest także odwiecznie dwoista? Nie Twoja to rzecz brać odpowiedzialność za decyzje innych, czas podejmowania Twoich wyborów natomiast minął, oto kres tej historii.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Chciwe ostrza**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

215

Podróż na południe nie jest łatwa, lecz w pewnym sensie uciekasz przed srogą, północną zimą. Lesiste tereny przez które wędrujesz obfitują w pokarm, nie brak również wody. Zwierzyny także jest pod dostatkiem, lecz Twoje umiejętności łowieckie... Cóż, właściwie ich nie posiadasz. Z czasem lasy zaczynają ustępować miejsca rozległym, trawiastym równinom, na których nie tak łatwo o żywność. Twoja wędrówka trwa już długo, jesteś stale w drodze, co wyczerpuje siły fizyczne, doskwiera Ci też samotność. Czy Twoja droga prowadzi w ogóle ku jakiemuś, choćby mglistemu, celowi?

#22 – (204)
Brak #22 – (229)

216

Długa, wąska jaskinia do której trafiłeś tonie w półmroku. Jedynym źródłem światła są porosty zaścielające podłoże. Zielonkawy, trupi blask kojarzy Ci się z jadem i jakby na potwierdzenie tych słów dostrzegasz ciągnący się przez ściany i sklepienie **rysunek węża**. Wyraźny, czarny kontur gada niekiedy wypełniają **czerwonożółte łuski**, których **naliczyłeś dwanaście**. Prawdopodobnie wszystko to ma jakieś głębsze znaczenie, dlatego zapamiętujesz to malowidło. Dalsza droga wiedzie do dwóch tuneli oznaczonych kryształami górskimi; siedmioma **(209)** i dziewięcioma **(207)**.

217

Zaczyna się Twoje życie w podróży, czy też raczej podróż, która jest życiem. Może życie będące podróżą? Nie dbasz o nazwy. To, co zwiemy różą, pod inną nazwą równie by pachniało! Cały dobytek mieścisz na niewielkim, dwukołowym wózku, który ciągniesz wytrwale po bezdrożach, nim udaje Ci się nabyć starego muła. Wiedzie Ci się stosunkowo dobrze, chociaż trudy samotnej wędrówki często dają się we znaki. Wprawdzie po rozbiciu obozowiska koczujesz w nim co najmniej kilka dni, lecz mimo wszystko spędzasz naprawdę sporo czasu w drodze. W związku z tym bardzo rzadko masz okazję skorzystać ze znalezionych zapasów miedzi. Urządzenie kuźni z prawdziwego zdarzenia to przedsięwzięcie wymagające wielkiego nakładu czasu i środków. Niemniej, podczas zimowania zawsze podejmujesz ów trud w efekcie tworząc przynajmniej jeden zdumiewająco piękny przedmiot. Rok po roku powiększasz kolekcję tych arcydzieł, zamykając w miedzi kształty tak ulotne, jak kwiaty o delikatnych płatkach czy ptaki o cienkich, ruchomych skrzydłach osadzonych w specjalnych zaczepach. Nigdy nikomu nie pokazujesz swoich prac. Nie tylko z obawy przed rabunkiem, lecz również traktując je jako część siebie tak osobistą, jak prawdziwe imię nadawane dziecku przy urodzeniu, które poznaje dopiero podczas rytuałów inicjacyjnych i musi zachować w sekrecie aż do śmierci.

Podczas wędrówki od horyzontu po horyzont widzisz wiele cudów, zarówno dzieł rąk ludzkich, jak i natury. Te pierwsze spotykasz również obdarte z chwały przez bezlitosny upływ czasu. Ruiny niegdyś wzniosłych miast, niknące pod warstwami ziemi posągi, płaskorzeźby, ślady ludzkiego życia. Spuścizna wielu pokoleń pochłaniana tak łapczywie, że niekiedy ledwie pagórki świadczą o niegdysiejszej obecności ludzkich siedzib. Właściwie jak to możliwe, iż w ogóle dostrzegasz ten proces? Powracasz do miejsc niegdyś zamieszkanych aby ujrzeć tam pustkowie, a niekiedy nowe osady wznoszone nieświadomie na cmentarzysku minionych potęg. Jak długo trwa Twoja tułaczka? Wydajesz się sobie bardzo stary już... od dawna. Wykorzystałeś cały zapas miedzi, tworząc przepiękne przedmioty, po których widać ich wiek, a wiesz przecież jak wolno starzeje się troskliwie pielęgnowany metal. Właściwe, gdy teraz o tym pomyślisz, za każdym razem po stworzeniu arcydzieła czułeś napływ sił, jakbyś młodniał o całe dekady. Teraz, gdy brak Ci surowca, znoje podróży bardzo dają Ci się we znaki. Zdobywałeś wprawdzie nowe zapasy metalu, lecz nie byłeś w stanie stworzyć z nich niczego naprawdę cudownego. Dlatego też pewnego dnia, który nie wyróżniał się niczym spośród innych, wśliznąłeś się do napotkanej rozpadliny skalnej zabierając ze sobą wszystkie swoje metalowe „dzieci". Ukrywszy starannie miedziane cuda w głębokiej niszy, okrywasz ją warstwą skalnych ułomków. Wejście do owej rozpadliny również starannie maskujesz, spożytkowawszy na to tak wiele czasu, iż zupełnie tracisz jego rachubę. Pozbawiony sił, odpoczywasz w swoim zrujnowanym obozowisku, które sprawia wrażenie jakby nie było zamieszkane od wielu miesięcy. Zasypiasz, syty swoich dni, ilekolwiek ich naprawdę minęło, aby już się nie obudzić. Twoją ostatnią myślą jest nadzieja, że ktoś kiedyś, choćby po tysiącleciach, odkryje skarb i nie zagrabi go dla siebie, lecz będzie pokazywać ludziom jako bezcenne świadectwo dawno minionej epoki. Kto wie, może tak właśnie będzie! A może... lepiej aby pewne siły, zaklęte w metal, pozostały ukryte po kres czasu?

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ɦé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Wieczny tułacz**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie*

decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

218

Pieczara, do której trafiasz, jest jasno oświetlona za pośrednictwem niezliczonych szczelin w sklepieniu, przez które sączy się jakby słoneczny blask. Co niezwykłe, część promieni biegnie w dół, zaś niektóre wychodzą z rozpadlin pod takim kątem, iż rozświetlają jedną ze ścian. Całą jej przestrzeń zajmuje krwistoczerwone malowidło. To wizerunek Słońca, od którego rozchodzi się w niesymetrycznym układzie **pięć trójkątnych ramion-promieni**. Zapamiętujesz ten układ, po czym skupiasz swoją uwagę na przejściach prowadzących dalej. To tunele oznaczone kryształami górskimi, trzema **(206)**, czterema **(221)**, pięcioma **(213)** i sześcioma **(228)**.

219

Łzy niebios, spadłe na ziemię gwiazdy, coś spoza naszego świata – jakże cenna to zdobycz! Gwiezdny metal, który odnalazłeś dzięki własnej przenikliwości, to spełnienie marzeń każdego prawdziwego kowala. O ironio, wkrótce po tym jak wszedłeś w jego posiadanie, nastąpiła Twoja przemiana. Wypalona w ogniu cierpień stara tożsamość, niczym ruda, została uszlachetniona i uformowana w nowy byt Uruka-szamana. Uruk-kowal to zarazem wciąż Ty, lecz odległy od siebie z „teraz” o całe eony. Czas przestał grać rolę, istniejesz bowiem jako idea, wzorzec dla wzrastających pokoleń szamanów, którzy ponownie wkraczają w życie ludów

północy. Jednak czy na pewno? Być może – z racji rozciągnięcia natury istnienia poza sztywne ramy linearnie pojmowanego czasu – jesteś też praźródłem, Pierwszym Szamanem?

Gwiezdny metal stanowi w tym wszystkim cząstkę Ciebie, a jego wpływ oddziałuje na kowali mimochodem rozbudzając w wielu spośród nich również powołanie szamańskie. Rodzi się wielu naprawdę potężnych ludzi zdolnych do dokonywania prawdziwych cudów, zarówno w świecie niematerialnym, jak również jawie. Bywa, że wykuwają przedmioty tak przepełnione mocą, iż mogą z nich korzystać ludzie nawet niezaznajomieni z domeną ducha. Artefakty te przyczyniają się w równej mierze do czynienie dobra, jak i zła. Inspirują, wzbudzają pożądanie, zbawiają, skazują na potępienie, leczą, zabijają... Podarowana w ludzkie ręce – za Twoim pośrednictwem – potęga gwiazd, czy raczej ledwie jej cząstka, to prawdziwy żywioł. Żywioł, który pozostaje stale obecny w historii człowieka, a przy tym stanowiąc jeden z filarów tajemnego oblicza świata. Odkrywanie jego tajemnic... to nie Twoja rzecz. Opowieść dotycząca Ciebie, zależna od Twoich decyzji, właśnie dobiegła końca.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Łzy niebios**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

220

Twoja podróż dobiega końca, a jednocześnie zaczyna się. W ogniu przeciwności losu wykuwasz dla siebie nowe życie. Bliskość źródła wody, posiadana trzoda, a także całkiem żyzna ziemia – wszystko to ułatwia Twoją walkę o przetrwanie. Niemniej, wciąż jest to bój przeciw siłom natury, a ten nigdy nie jest łatwy. Szczególnie, jeśli prowadzi się go w pojedynkę. Troski dnia codziennego nie zostawiają Ci wiele czasu na praktykowanie sztuki kowalskiej, lecz ostatecznie wznosisz solidną kuźnię, w której zaczynasz pracę nad... sam nie wiesz czym.

Obrazy, mgliste wizje, niekiedy ledwie kontury Wielkiego Dzieła przychodzą do Ciebie w snach. Cierpliwie oczekujesz tych wskazówek, których źródła przezornie nie jesteś nazbyt ciekaw. Mrok tajemnicy bywa bezpiecznym schronieniem! Cierpliwie tworzysz kolejne elementy niezwykłej, miedzianej kompozycji, łącząc je ze sobą sposobami tak przemyślnymi, że zdumiewasz sam siebie. Czasem są to zwykłe nity lub zaczepy, lecz niekiedy stosujesz wewnątrz kompozycji skomplikowany system wzajemnie na siebie oddziałujących kół zębatych. Sam nie wiesz, co właściwie tworzysz! Martwi Cię szybko malejący zapasy miedzi, aczkolwiek problem ten znika gdy – zainspirowany snem – zaczynasz przekopywać ruiny domów. Natrafiasz w ten sposób na kolejne składowiska cennego kruszcu, a także szkielety mieszkańców ułożone w pozycji embrionalnej, z twarzami zwróconymi ku wschodowi. Najwyraźniej ludzie chowali swoich bliskich tam, gdzie żyli, ofiarując im przy okazji bogate dary. To właśnie te miedziane podarki zmarłych wykorzystujesz do pracy, a coś Ci podpowiada, że czyn ów jest słuszny i sprawiedliwy. Sny zaczynają mieszać Ci się z jawą, zaś walka o przetrwanie przeistacza się w czerpanie korzyści z dobrobytu. Ziemia obradza zaskakująco dobrze, nie doświadczasz nieurodzaju! Stado kóz również ma się doskonale, zwierząt nie trapią choroby, mnożą się też zdrowo, chociaż od tak dawna nie wprowadzono do ich grona świeżej krwi. Właściwie od jak dawna? Ile już lat żyjesz, Ty – siwowłosy starzec – w tym zapomnianym przez ludzi miejscu? Twoim jedynym towarzyszem jest istota z miedzi, którą stworzyłeś i ustawiwszy na cokole przed kuźnią podziwiasz dzień po dniu. Stwór przypomina, w ogólnym zarysie, siedzącego człowieka, o nader masywnych nogach i rękach zakończonych szponiastymi odpowiednikami palców. Cały pokryty jest łuską – efektem Twej mrówczej pracy wykuwania przez lat drobnych, owalnych płytek. Zwinięte na plecach szczątkowe, nietoperze skrzydła zwiastują koszmar nieludzkiego, wężowego łba zwieńczonego plątaniną czegoś na kształt macek. Zarówno skrzydła, jak i macki

mogą poruszać się na skutek ukrytego w kreaturze mechanizmu, który sprzężony jest z korbą wystającą z cokołu tuż przy ziemi. Dla zachowania względnej wygody przy kręceniu nią najlepiej klęknąć i przysiąść na piętach. Tak też wielokroć czynisz, aby trwając w owej pełnej uniżoności pozie godzinami podziwiać płynne ruchy dzieła przeniesionego ze świata snów do rzeczywistości.

Twoje życie w końcu dobiega kresu. Zmarłeś ze starości w miejscu, którzy okoliczni mieszkańcy – właściwie bardzo liczni, o czym nigdy nie miałeś się okazji przekonać – od pokoleń unikają jako przeklętego. Podobno coś uporczywie próbowało przeniknąć tam ze świata koszmarów, zmuszając ludzi do wykonywania dziwnych, bluźnierczych wizerunków. Nikt nigdy nie uległ do końca owym podszeptom, aż do czasu gdy samotny kowal z odległej północy swym kunsztem otworzył – niczym srebrnym kluczem – bramy do Nieznanego. Co czai się na ich progu? To już inna historia!

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ę́-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Przedwieczny**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

221

Niewielka grota tonie w błękitnej poświacie bijącej od porostów pokrywających wszystkie ściany z wyjątkiem niewielkiego obszaru, na którym dostrzegasz jakiś malunek. To **księżyc w pełni otoczony przez siedem gwiazd**, zapamiętujesz ten układ. Dlaczego porosty nie

skolonizowały tej powierzchni? Do głowy przychodzi Ci, że znaczenie malunku jest tak wielkie, że światłodajne grzyby nie śmiały się doń zbliżyć. Dalsza droga wiedzie przez tunele oznaczone górskimi kryształami: pięcioma **(213)**, sześcioma **(228)** i siedmioma **(209)**.

222

Wędrujesz bardzo długo, postradawszy w tej niełatwej drodze cały dobytek i prawie wszystkie siły. Właściwie jest coś nienaturalnego w Twym uporze, gdy dotarłszy do bezkresnych połaci iglastych lasów północy, po prostu przedzierasz się przez gęstwinę. Posilasz się tym, co wpadnie Ci w ręce bardziej przypadkiem niż w wyniku świadomych poszukiwań. Pomimo nieskończonych trudów wciąż przepełnia Cię niespożyta siła, tak witalny nie byłeś nawet w dniach młodości! W niepojęty sposób przetrwałeś mroźną zimę, bez ustanku posuwając się przy tym wciąż dalej i dalej na północ. Wiosna zastaje Cię w podartym ubraniu, nieomal nagiego, z kłębowiskiem włosów, wśród którego skrywa się twarz. Na wpół świadomy swego stanu, zaczynasz drążyć szponiastymi dłońmi głęboką norę, aż dosłownie zapadasz się pod ziemię.

Budzisz się – nagi i ogolony co do ostatniego włoska na ciele, łącznie z brwiami – na dnie skalnego leju o tak stromych i wysokich ścianach, że nie możesz nawet marzyć o wydostaniu się stąd. Gdziekolwiek „tutaj" właściwie się znajduje. Dalsza droga wiedzie w głąb jaskini, do której chcąc nie chcąc kierujesz swe kroki. **(203)**

223

Już chcesz zapuścić się do jednego z tuneli oznaczonych kryształami górskimi; dwoma **(218)**, trzema **(206)** lub sześcioma **(228)**, zauważasz jednak kolejną, szeroką szczelinę w ścianie **(202)**. Zdradliwie światłocienie ukryły ją przed Twoim wzrokiem, tak jak wcześniej przejście prowadzące do tunelu oznaczonego dziesięcioma kryształami górskimi. Czas na podjęcie decyzji co do kierunku dalszej eksploracji podziemnego labiryntu.

224

(U#53)

Chociaż wszędzie walają się kawałki odkruszonej skały, a sztabka miedzi cała pokryta jest szpecącymi ją stłuczeniami – na nic Twój trud! Straciłeś tak wiele sił, że zaczynasz obawiać się czy wystarczy Ci ich na wydostanie się z leju. Szczególnie, iż niesiona bryła metalu jest naprawdę ciężka, a w dodatku ogranicza ruchy Twoich rąk. Niemniej podejmujesz ów konieczny trud, a Twe wysiłki zostają uwieńczone sukcesem. Docierasz do miejsca zgoła niezwykłego! **(230)**

225

Miałeś baczenie na święte znaki i dobrze oszacowałeś ich wartość! Wybrany przez Ciebie tunel wpierw prowadzi Cię w mroczne głębiny podziemnego świata, a później coraz wyżej i wyżej, aż do oślepiającego blasku dnia. Przeciskając się przez straszliwie ciasne zwężenie u jego wylotu musisz aż wypuścić powietrze z płuc i wstrzymać oddech aby zyskać chociaż odrobinę więcej miejsca na ruch.

Udaje Ci się w końcu wypełznąć ze szczeliny – głową na przód – i zaczerpnąwszy do zbolałej piersi głęboki wdech, wydajesz triumfalny okrzyk. Znajdujesz się w skalnym leju, z którego ku górze prowadzą schody wyrzeźbione przez naturę jej ulubionymi narzędziami – czasem i wodą. Możesz iść ku górze od razu **(230)** bądź ruszyć wpierw ku leżącej nieopodal, na naturalnie uformowanym ze skały piedestale, sztabce miedzi **(208)**. Na myśl przychodzi Ci też, że obecność jednego metalu możesz zwiastować też ukrycie innego, znacznie cenniejszego, którego mógłbyś poszukać ignorując miedź **(231)**.

226

Zabranie sztaby miedzi, gdy opuszczałeś skalny lej było aktem przywiązania do swej pierwotnej natury. Stałeś się szamanem, lecz pozostałeś kowalem. Zresztą, w przeszłości nie raz bywało, że ludzie obdarzeni szczególną wrażliwością na tajemne oblicze świata łączyli w swym życiu obie te role. Teraz, gdy poprzez swoją przemianę stałeś się częścią świata duchowego, oddziałujesz na wszystkich ludzi parających się kowalstwem rozpalając ich umiłowanie do metali. Owa namiętność promieniuje z nich, z wolna, acz nieustępliwie zalewając świat.

Metal staje się nieodzownym towarzyszem człowieka, chociaż tylko nieliczni mogą sobie pozwolić na jego posiadanie. Budowle pną się coraz wyżej i wyżej, bogowie upodabniają do siebie ciążąc ku wizji Jednego, zaś szlachetny kruszec przyjmuje coraz to nowe formy, napawa podziwem jako dzieła sztuki, rani jako oręż, wspiera znój walki o przetrwanie. Kowale stają się bardziej rzemieślnikami, niż strażnikami tradycji i adoratorami rudy, lecz otacza ich aura tajemnicy i poniekąd grozy jako władców ognia. Stałeś się źródłem miłości, jaką zapałała ludzkość ku metalom. Potężnemu uczuciu, które bywa równie piękne i uszlachetniające, jak i będące źródłem największych zbrodni i podłości. Kończy się wiek niemowlęctwa człowieka, wielkie cywilizacje oplatają ziemię mackami swych wpływów, aby po tysiącleciach pozostawić po sobie pamiątki minionej chwały, w tym cuda wykute przez kowali. Ludzkość – niejako na Twoje

podobieństwo – zastąpiła swój naturalny kościec stopami metali, wiążąc z nim całą swoją przyszłość. To źródło naszej chwały i cierpień – już na zawsze.

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Źródło**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

227

Szaman? Owszem, odrodziłeś się do tej roli i sam fakt Twojego przebudzenia rozpoczął proces odnowy szamanizmu ludów północy. Niemniej, w głębi serca wciąż pozostajesz kowalem, dlatego też możesz oddziaływać również na podobnych sobie mistrzów tej sztuki. Nie będzie to do końca świadoma ingerencja w losy konkretnych jednostek, a raczej wypadkowa działań podjętych przez Ciebie po opuszczeniu systemu jaskiń. To, co uczyniłeś na dnie leju, Twoja postawa wobec znajdującego tam metalu, rezonuje teraz z wielką mocą niczym wprawiony w wibracje, olbrzymi gong. Rozpływasz się w wielojaźni kształtującego się właśnie, pierwszego od bardzo dawna, pokolenia dojrzewających do swej roli szamanów jako cząstka wszech opiekuńczego ducha. Ostatnia świadoma myśl Uruka kowala kieruje się ku metalom.

#51 – (226)

#52 – (219)

#53 – (214)

Brak wymaganych # – (234)

228

Na środku niewielkiej pieczary znajduje się nisza wypełniona wodą, od której bije blady blask. Właściwie nisza to wylot zalanego tunelu, który jest źródłem silnego światła rozchodzącego się w wodzie. Sam widok tego fenomenu przepełnia Cię bezgranicznym wprost uczuciem **ukojenia**, a coś podpowiada Ci, iż **skosztowanie świetlistej wody (**jeśli skosztujesz wówczas **U#49**, **#50** – *uzyskanie* **#49** *niemożliwe***)** tylko spotęguje ten efekt. Dalsza droga prowadzi poprzez tunele oznaczone kryształami górskimi; siedmioma **(209)**, ośmioma **(216)** i dziewięcioma **(207)**.

229

Nie dążysz do żadnego miejsca, po prostu pozostajesz w ruchu będąc do tego zmuszonym przez okoliczności. Nigdzie nie napotkałeś na tyle dużo zasobów, aby pomyśleć o osiedleniu się. Może nie jesteś jeszcze na to gotowy? Codzienna walka o przetrwanie odrywa myśli od przeszłości, a prowadzący donikąd szlak pozwala skupić uwagę tylko na tym, co tu-i-teraz. Jednak Twoje zawieszenie w teraźniejszości nie trwa wiecznie, bowiem pewnego dnia natrafiasz na wędrowną grupę złożoną z ludzi tak od siebie odmiennych, iż niewątpliwie stanowią zbieraninę z całego świata.

Prowadzą ze sobą liczne stada rogatego bydła oraz kóz, nie brak pokarmu tym wesołym mieszkańcom jurt! Przystajesz do nich, aby podreperować zdrowie, a także ze zwykłej potrzeby towarzystwa drugiego człowieka. Gwar wielu języków splata jedna, rozumiana przez wszystkich mowa, której z mozołem uczysz się dzień po dniu. Podobno język ten panuje na odległym południu, cudownym sposobem zaklinany w glinianych tabliczkach za pomocą znaków przypominających ptasie tropy. Czy to możliwe? Kto wie! Spędzasz w stale wędrującym taborze wiele miesięcy, podczas których przemieszczacie się głównie po bezkresnych przestrzeniach stepów. Dosyć biegle władasz „mową południa", nauczyłeś się też sporo o opiece nad zwierzętami hodowlanymi. Właściwie całkiem dobrze dopasowałeś się do życia nomadów, lecz czy Twoim pragnieniem jest zostać z nimi na zawsze **(212)**, czy też potrzeba samotnej wędrówki **(232)** znów daje o sobie znać?

230

Oto stoisz na nagim szczycie wzgórza, otoczonego z wszech stron niemal pionowymi, skalnymi ścianami. Rozwierająca się dookoła przepaść jest tak głęboka, że nie możesz dostrzec co kryje się na jej dnie. Samo wzgórze nie stanowi najwyższego punktu w okolicy, lecz jest okolone przez górskie szczyty tak szpiczaste, że nieprzyjemnie przypominają zęby jakiejś monstrualnej bestii. Idąc za tą wizją można by pomyśleć, iż znajdujesz się w jej paszczy. Wzdrygasz się i ruszasz jedyną dostępną drogą, naturalnie utworzonym, skalnym mostem łączące „Twoje" wzgórze z bliźniaczym. Znajdujesz tam kolejny lej, do którego ostrożnie schodzisz, aby ostatecznie trafić do obszernej, acz nisko sklepionej jaskini. Jest zamieszkana! Krąży po niej olbrzymia, naga kobieta. Jej zwalista sylwetka i nalane tłuszczem członki zdają się emanować nieskrępowaną płodnością, a dobrotliwy, matczyny wyraz twarzy tylko pogłębia to wrażenie.

– Witaj, kowalu – pozdrawia Cię od progu, krzątając się wokół wielkiego kotła z brązu.

– Witaj, Magna Mater – odpierasz szybciej, niż zdążyła zareagować Twoja świadomość.

W naczyniu postawionym na szczelinie, z której bije niesamowity żar, bulgocze jakiś aromatyczny wywar. Olbrzymka uśmiecha się łagodnie, zręcznie poruszając się po grocie i ściągając z półek kościane czarki pełne różnobarwnych kryształów górskich. Dosypuje odmierzone porcje tych nietypowych „przypraw" do wywaru, Ty zaś pojmujesz, że kościane czarki sporządzono z ludzkich czaszek! W tej samej chwili kobieta chwyta Cię i rozrywa na strzępy, które wrzuca do kotła! W kipieli mięso oddziela się od kości, te zaś Magna Mater zręcznie wydobywa – co do jednej! – gołymi rękoma i wrzuca do niszy wypełnionej płynnym metalem. Elektrum wpierw zastępuje szpik, a następnie całe kości, przy okazji spajając je ze sobą tak, iż znów powstaje Twój kompletny szkielet. Kobieta obleka go w ugotowane w kotle mięso, na koniec darując Ci nową skórę. Zostaje z niej jeszcze kawałek na tyle duży, żeby móc obciągnąć nim ramę bębna. Na koniec wdmuchuje w Twe usta oddech, poruszający nowe ciało tak, iż natychmiast zaczynasz ekstatyczny taniec w rytm wybijany na bębnie. Otchłań bólu jakiego doświadczyłeś przed chwilą wypaliło wszystko to, co doczesne. Uwalniając święty potencjał tego, co zawiera się w słowie jakie teraz wykrzykujesz w ekstazie, jednocześnie poprzez nazwanie stwarzając swój nowy byt:

– Szaman! Szaman! Szaman! Szaman! Szaman! Szaman! Szaman!

Magna Mater śmieje się tak donośnie, że górskie szczyty walą się w gruz, Ty zaś ulatujesz w niematerialną przestrzeń aby przynieść ludom północy odrodzenie ducha. Miotany to wichrami przeznaczenia, to skutkami podejmowanych świadomie decyzji docierasz do kresu swej historii. Czas jeszcze przekonać się jaki dar niesiesz światu jako nowy protoszaman? Oto Uruk – astralne ziarno, z którego wyrasta nowe pokolenie wrażliwych na tajemne oblicze świata!

#49 – (210)

#50 – (201)

Brak wymaganych # – (227)

231

Zaczynasz poszukiwania cennego metalu, którego bliską obecność wyczuwasz w jakiś niepojęty sposób. Wabi Cię słodki zew sekretnego kruszcu, a nagłe, graniczące z pewnością przekonanie nakazuje podnieć sztabkę miedzi, którą zaczynasz opukiwać ściany. Metal dźwięczy o skałę, ileż to razy będziesz musiał powtórzyć ostukiwanie nim osiągniesz sukces? A może zmęczysz się tak bardzo, że zarzucić owo – pozornie bezowocne zajęcie – i poprzestaniesz na zabraniu ze sobą wzgardzonej wcześniej miedzi **(224)**?

Podczas wędrówki przez kolejne jaskinie natrafiłeś na różnego rodzaju malunki, których treść postawiłeś zapamiętać. Czas, abyś wytężył pamięć! Pamiętasz krwistoczerwone malowidło, wizerunek Słońca, od którego rozchodziło się w niesymetrycznym układzie kilka trójkątnych ramion-promieni. Ile ich było? Pamiętasz promyk słonecznego blasku wskazujący na zdobiący podłoże, wyraźny relief przedstawiający sierp księżyca i skapujące zeń gwiazdy-łzy? Ile ich było? Czy przypominasz sobie niewielką grotę tonącą w błękitnej poświacie bijącej od porostów? Porastały wszystkie ściany za wyjątkiem niewielkiego obszaru, na którym dostrzegłeś malunek. Był to księżyc w pełni otoczony przez kilka gwiazd. Ile ich było? Dodaj do siebie to wszystko i pomnóż dziesięć razy, do wyniku dodając jedynkę. Wynikiem owego równania będzie numer paragrafu, do którego musisz się udać.

232

Postanawiasz odłączyć się od grupy w pagórkowatej okolicy, gdzie przy niewielkiej rzeczce znajdują się zarosłe krzewami ruiny ludzkiego osiedla. Musiało tu żyć co najmniej kilkadziesiąt rodzin, i to w niezłych warunkach! Część budynków wzniesiono na kamiennej podmurówce, znajdujesz nawet pozostałości po kuźni, a w nich prawdziwy skarb – młot z brązu i naprawdę spore zapasy miedzi w sztabkach starannie ukrytych pod masywnym, płaskim kamieniem. Ruiny nie noszą znamion napaści. Nie trafiasz też na żadne widoczne ślady

masowych pochówków świadczących o zarazie. Wszystko wygląda tak, jakby mieszkańcy nagle opuścili swoje domy bez wyraźnej przyczyny. To doprawdy... Niepokojące? Fortunne? Zdecyduj!

Za swój wkład w dobrostan obozowiska dostałeś na odchodne sporo zapasów oraz parę sztuk kóz, które z czasem mogą się namnożyć do małego stadka. Właściwie mógłbyś tutaj osiąść **(220)**, chociaż miejsce to emanuje jakąś... tajemną atmosferą. Chyba, że coś stale gna Cię na bezdroża **(205)**, hen daleko za horyzont – ku nieskończonej tułaczce.

233

Pogrążasz się w mroku tunelu, którego strop opada wraz z każdym pokonanym metrem, szybko wymuszając mozolne pełznięcie przed siebie. W końcu pojawia się światło, a wraz z nim wyjście; szczelina prowadzącą do znanej Ci już jaskini. Dziwne, że wcześniej jej nie zauważyłeś! **(203)**

234

Po opuszczeniu podziemi nie zdecydowałeś się zabrać ze sobą znalezionej sztaby miedzi, nie byłeś również zainteresowany poszukiwaniem metalu z gwiazd. Decyzja ta nie jest bynajmniej sprzeczna z umiłowaniem sztuki kowalskiej i kruszców samych w sobie, a raczej stanowi dobre jej podsumowanie. Twoja praca w kuźnia zawsze czemuś służyła, wytwarzane narzędzia niosły ulgę dla strudzonych ludzi, nie pragnąłeś też gromadzić metalu dla niego samego. Ta postawa rezonuje na wszystkich ludzi związanych z tajemnym obliczem świata, odwiecznych władców ognia – kowali i szamanów. Nie będą pożądać nie tylko metalu, lecz szerzej – mocy. Potęga dla samej potęgi to droga zamknięta dla tych wszystkich, którzy będą

podążać śladem wytyczonej przez Ciebie ścieżki. Ci zaś, którzy wystąpią przeciw niej, nie uzyskają wsparcia na tyle znaczącego, aby stać się prawdziwie wielkimi. Stan ów nie będzie trwał wiecznie, lecz póki co odrodzony duch północy i świętej służby szamańskiej pozostanie – dzięki Tobie – nieskalany. Przez wiele, wiele pokoleń szamani będą kamłać bez przeszkód ku pokrzepieniu szukających ich wsparcia ludzi. Kowale zaś nadal, za Twoim przykładem, pozostaną sługami rudy, traktując arkana swej sztuki z pokorą, tworząc dla dobra ludzi, nie własnej chwały. Reszta świata... Nie ma znaczenia. Tutaj, na północy, tak się będą rzeczy miały. Uruk, wyzwolony z okowów ciała i ryzów linearnego pojmowania czasu dryfuje w innej rzeczywistości. Twoja historia dobiega końca. A może właśnie się zaczyna?

Gratuluję! Ukończyłeś moją grę książkową **Ḫé-mu-ù-zu** *zdobywając jedno z jej wielu zakończeń. To nosi tytuł:* **Wyzwolony**. *Możesz jeszcze wielokrotnie przeżyć swoją interaktywną przygodę, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno jedyne, „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Raz jeszcze gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński