

Harry Harrison

I ty możesz zostać  
Stalowym Szczurem

Tytuł oryginału You Can Be A Stainless Steel Rat  
Przełożył Jarosław Kotarski

## POWITANIE

Tak jest, dwa kroki do przodu i nie rumienić mi się tu jak panienka z kiepskiego zamtuza. Nie

mieliśmy dotąd okazji się poznać, ale nic dziwnego, bo organizacja przez cały czas się rozrasta, a

agenci mnożą się po kątach jak karaluchy... Nazywam się James di Griz, znany niektórym jako

Śliski Jim, a większości jako Stalowy Szczur. No właśnie, Il Titano Di Accaio lub RATINOX...

Że jak? Pierwsze słyszysz? To co ty, do nagłej i niespodziewanej, robisz w Korpusie Specjalnym?

Przepraszam, nie powinienem się tak unosić i płoszyć rekruta. Dobra, napijmy się na zgodę...

Co, zaledwie sto dwadzieścia procent i za mocne? Korpus naprawdę schodzi na psy... Kogo tu

teraz werbują? Albo coraz młodszych przedszkolaków, albo ja się jakoś starzeję... NIE

ODPOWIADAĆ! Wracając do rzeczy, co to ja chciałem... gdzieś tu miałem tę pieprzoną kartkę...

O, jest!

Witamy w Korpusie Specjalnym! Oto twoje pierwsze zadanie, rekrucie, i radzę się sprężyć, jeśli

chcesz zostać Agentem Polowym. Rozkaz otrzymujesz pod postacią zwykłej, papierowej książki–gry, ale niech cię pozory nie zmylą! To, co wygląda jak papier, jest w rzeczywistości tworzywem niezniszczalnym oraz nieprzemakalnym, nie próbuj zatem wydierać kartek, bo

sobie paluchy poharatasz!

No i właśnie, nie zdałeś pierwszego testu, Niedoszły Przyszły Agencie Polowy. Tępak, nie rekrut. Wydarłeś kartkę, co? Więc zapamiętaj sobie, że od tej chwili będziesz wykonywał wszystkie rozkazy bezzwłocznie i nie waż się przy tym myśleć! Rozkazy wykonuje się odruchowo.

Jesteś już w Korpusie Specjalnym...

NA NUMER 30. NATYCHMIAST!!!

1

Pewnie, że kwas siarkowy, a co miałyby być?

Możesz przejść na numer 229... Czekaj, smok coś mamrocze. Niech mu będzie, że jesteś tępy, nie ma co się przejmować. Taak, i co niby takiego ważnego zaszło w Roku Pańskim 1066 starego czasu ziemskiego? Trzeba przyznać, że to cholernie dawno temu. Wiesz? To przejdź na numer 298.

2

Jasne, że jesteś zmęczony, każdy by był, ale nie ma teraz czasu na leniuchowanie. Wdrap się na to wzgórze, bo widać cię z daleka. O, tam jest ścieżka, prowadzi do Zamku, ale lepiej zachować się tym razem nieco ostrożniej. Zostały ci tylko dwa ładunki. Wiem, że ty wiesz... Cicho! Coś przedziera się przez krzaki za zakrętem. Masz dwa wyjścia. Jeśli chcesz się dowiedzieć, co to jest, wyrzuj, byle ostrożnie, i przejdź na numer 138..

Jeśli nie jesteś ciekaw, to zejdź ze ścieżki i cichutko usuń się na bok, przechodząc przy okazji na numer 4.

3

Wylądowałeś bezpiecznie na miękkim piasku. Dobrze, dobrze, może jestem przewrażliwiony... Tylko zanim zaczniesz się ze mnie śmiać, to posłuchaj, co tak szeleści w krzakach. Że jak? Nie masz ochoty... Nie szkodzi, bo tym razem i tak nie masz wyboru; przejdź na numer 218.

4

W ten sposób uniknąłeś kolejnej przeszkody. Nie bój nic, na pewno nie ostatniej. Właśnie, ktoś tu zdaje się jęczy i to nie jesteś ty. Pewnie, że to może być pułapka, ale równie dobrze ten ktoś mógł wpaść w prawdziwe tarapaty. Chcesz sprawdzić? Jeszcze będą z ciebie ludzie! Ostrożnie przejdź na numer 134.

5

I co z tego, że chybiłeś? I tak jest 2:2. Weź się w garść i udowodnij tej parodii Robin Hooda, kto jest lepszy. Strzała... cel... pal... Rzuć monetą. Orzeł — na numer 9. Reszka — do numeru 286. I powodzenia...

6

Oto treść pogawędki:

- Stój! (To strażnik.) Kto idzie?
- Ja! — Najwidoczniej brak ci wyobraźni.
- Hasło?
- Antyegalitaryzmoelityzm. Próba była ambitna, ale nieudana.
- Szpieg! To wczorajsze hasło!

I już gna do ciebie, wymachując maczugą. Ponieważ próba werbalnego spławienia gościa spelzła na niczym, masz tylko dwa wyjścia: unik lub próba sparowania ciosu. Wybieraj co chcesz, byle szybko.

Unik i przechodzisz na numer 232.

Próbujesz fechtunku maczugą i lądujesz na numerze 76.

7

Z zasadzie rzadko kiedy trafia się nam druga szansa, o trzeciej nie wspominając. Ty jednak właśnie takową dostałeś, zatem wracaj na numer 94 i zacznij myśleć!

8

Całkiem malownicze są te ruiny na pustyni. I pomyśleć, że kiedy nasi przodkowie mieli jeszcze dość miejsca na gałęziach i nikt nikogo nie spychał na ziemię (mówiono potem, że małpa zesłała z drzewa), to tutaj kwitła już wspianiała cywilizacja.

Tylko nie przejmuj się tym zanadto. Nie przywykłeś do wysiłku umysłowego i może ci zaszkodzić. Lepiej pilnuj, by spadająca dachówka nie trafiła cię w ciemię.

O, ślady kończą się w tej dziurze! Czekaaj, na ścianie jest jakiś napis... Pewnie, że w esperanto, a po jakiemu niby?

UWAGA!

RUCHOME PIASKI.

WIELU JUŻ WPADŁO TUTAJ DO JASKIŃ — TY MOŻESZ BYĆ NASTĘPNY!

Co to? O cholera, już jesteś tym następnym.

Piach, a potem ciemność. Lecisz gdzieś. Szybko na numer 253.

9

Trafiony! Brawo, trafiłeś trzy razy i wygrałeś. Robin ryknął coś i złamał swój łuk na znak hańby... jego łuk, jego sprawa. Obiecał ci coś jednak i musi dotrzymać słowa. Co proszę?

Aha, mówisz że nawet się nie wymiguje, to dobrze... Że jak? Że wie, o co go poprosisz? Co za cholera? Ruszaj natychmiast!

Jak to gdzie?

Na numer 23, oczywiście!

10

Rozsądnie. Pozwoliłeś mu uciec, ale przynajmniej jesteś cały. Jakby cię pokiereszował, to i tak

by zwiął, a ty byłbyś wówczas w zdecydowanie gorszym stanie. Teraz dojdź do tych drzwi w wieżycze, przez które prysnął, i ruszaj na numer 148.

11

Pięknie, masz trzy sztuki złota. I co zamierzasz z nimi zrobić?

Kupić informację, też ładnie. Wywieś zatem ogłoszenie, że dasz trzy sztuki złota temu, kto poinformuje cię o miejscu pobytu niejakiego Geisteskranka, szalonego profesora. Ktokolwiek dysponuje wiarygodnymi danymi, proszony jest na spotkanie o świcie przy szubienicy za miastem.

Miejsce nieco ponure, za to łatwe do znalezienia.

Coś w ten sposób uzyskasz. Najpewniej tyle, że dostaniesz po łbie, gdy wszyscy obwiesie i łajdacy z tej planety zbiegną się po twoje trzy sztuki złota. To ma być Stalowy Szczur?

Co proszę? Pomyślałeś o tym i ukryjesz złoto? Hmm, może nie jesteś aż tak głupi, pod warunkiem jednak, że informator zgodzi się pójść z tobą. A gdzie je schowasz? Nie powiesz mi?

Mnie tego nie powiesz? Może zresztą masz rację. I tak się dowiem, skoro śledzę cię przez cały

czas. Dobra, postaram się nie tracić cierpliwości do ciebie, byłeś ruszał mi od razu na numer 140.

12

Masz płuca, niech to diabli! Prawie ogłuchłem, ale ktoś pojawił się w końcu i wyciągnął cię za uszy z bagna. Bolą cię teraz? Racja, topielca nic nie boli... I proszę, komu zawdzięczasz życie?

Betsy znów cię dopadła. I nie masz wyboru, robaczku, przechodzisz ponownie na numer 65.

Tyle, że jeszcze raz masz szczęście. Arbuthnot jest na miejscu. Chyba już sam wiesz, co robić?

13

Zastrzelenie go to sensowny wybór. Należy tylko mieć nadzieję, że cięciwa nie pęknie po kąpielu. No, do roboty! Łuk, strzała, cel i tak dalej... I to piorunem, bo już zbiera się do ataku! Puść

cięciwę, do jasnej...

I przejdź na numer 88.

14

Rozsądnie, bardzo rozsądnie. Nie wiem, komu lub czemu możesz tu zaufać, a na więziennej planecie nie należy raczej szafować zaufaniem. Wróć tą samą drogą i... Słyszałeś szelest?

Ktoś tu

jest! Widać jakiś kształt... O, panienka, i to wyjątkowo uparta. Tylko nie wyobrażaj sobie, że to

twoja nieziemsko przepiękna aparycja tak ją podnieca. Mówisz, że cię polubiła? Niech ci będzie...

Chcesz się z nią spotykać? Skoro tak nalegasz... Przejdź na numer 99.

15

Faktycznie ciężkie zajęcie. Co prawda owoce mają wielkość normalnego grapefruita, ale ich łodyżki są nader mocne. Spróbuj przeciąć... Ślicznie, tylko czemu spadając na ziemię owoc pękł i

wszystko rozleciało się po okolicy? Może złap najpierw za łodyżkę, a potem tnij wyżej...

Dobrze.

Złóż z drzewa, połóż ostrożnie ten granat na trawie... i szoruj po następny.

Więcej nie uniesiesz? To zwiąż to jakimś giętkim badylem, zarzuć pakunek na plecy i naprzód

marsz.

Cel — numer 113.

16

Minęło pół godziny, a nawet pies z kulawą nogą nie wyszedł z tej knajpy. Widzę, że odczuwasz

pragnienie. Zgoda, ja też bym się napił. Zatem do dzieła, ładujemy się do środka. Numer 139.

17

Jak widziało się już jeden tunel, to widziało się wszystkie. Dobrze, że nie masz klaustrofobii. Proszę? Chyba powiedziałem to w złą godzinę... Nie? Przepraszam, cofam.

Widzisz? Właśnie, robi się jaśniej. Biegnij, biegnij, jeśli tak cię gna, tylko patrz, gdzie stawiasz

kopyta...

I przejdź na numer 115.

18

Także bym się spocił na twoim miejscu. Ci czterej to fachowcy, tak cię zgrabnie niosą, że nie

możesz ruszyć ani ręką, ani nogą. Co za rynsztok! Nie dość, że klną jak szewcy, to jeszcze w kuchni brudno niczym w chlewie. Na ogniu jakiś okazały kociołek. Chyba nie zamierzają wrzucić

cię tam w opakowaniu? Nie, nie śmieję się, tylko głośno myślę. Przecież jak zaczną cię rozbierać,

to będą musieli na chwilę puścić, prawda? Otóż to. Łap się za klamrę pasa, a staniesz się niewidzialny... Chwali się, że też o tym pomyślałeś. Przekręć i naciśnij!

I pryskaj na numer 87.

19

Schludny ten korytarz: spokojnie, cicho, jasno... Może tylko te rzeźby mało estetyczne; jakieś

paskudne bydlę zzerające inne, jeszcze paskudniejsze, i tak dalej, bez końca. Obrzydliwe to i monotonne.

Oho, korytarz kończy się schodami. Obok strzałki wskazującej w dół widnieje napis BESTIA, a

obok skierowanej w górę — WYJŚCIE.

Sam musisz zdecydować, czy można wierzyć tym napisom.  
Jeśli wędrujesz w górę, to kieruj się do numeru 124, jeśli w dół, numer 49.

20

Brzusio pełen? Ślicznie. Nie mam najmniejszego pojęcia, czy masz jeszcze ochotę na wysłuchiwanie dobrych rad, ale i tak udzielę ci jednej: idź do numeru 97 i sprawdź, czy stary wrócił. Jeśli tak, to spytaj go o drogę.

21

Sam jesteś sobie winien!  
Tylko patentowany bałwan skłonny jest uwierzyć takiej kreaturze jak Kudłaty Harry alias Kanibal Rozpruwacz!

Mowa, oczywiście, o tobie.

Gdy tylko towarzystwo zniknęło z pola widzenia, obalił cię na ziemię i zaczął się dobierać kłami do twego gardła. Twoje szczęście, że zdążyłeś mu szepnąć o monetach, dzięki czemu nie zagryzł cię na miejscu tylko poleciał ich szukać.

Zostałeś sam na tej paskudnej planecie, być może na zawsze. Przygnębiające, co? Jest jednak pewien drobiazg, o którym dotąd nie wspominałem. Przestań zatem ronić łzy nad swym okrutnym losem i słuchaj.

Kiedy zostałeś zahipnotyzowany w bazie Korpusu... Wiem, że nie masz o tym pojęcia, to jeden ze skutków hipnozy. Zatem wszczepiono ci wtedy w lewą dłoń zminiaturyzowany wehikuł czasu.

Uruchamia się go naciągając staw palca wskazującego w ten sposób, aby strzelił. Wiesz, jak to się robi? Jak usłyszysz małe „puk”, wylądujesz na numerze 80.

22

Tak jak się spodziewałem, twój plan spotkał się z entuzjastyczną aprobatą. Nikt nie przepada za występowaniem w roli zagrychy, a Kudłaty Harry zdołał wyrobić sobie w okolicy określoną reputację. Masz teraz do dyspozycji bandę kryminalistów marzących o splądrowaniu Zamku i o

zamienieniu się z Harrym miejscami. Chodzi, rzecz jasna, o miejsca przy zastawionym stole. Powinni spisać się nie najgorzej, łapiąc przy okazji złego profesora i zamykając całą sprawę.

Mówisz, że to prymitywny plan? Mój drogi Niedoszły Przyszły Agencie Polowy, każdy dobry plan musi być prosty, bo i tak zawsze konieczna jest dodatkowa improwizacja. Im bardziej coś skomplikujesz, tym większa szansa totalnej klapy.

O, Słuj się obudził i pyskuje... no, przestał. Dał się przekonać kolegom z łańcucha, chociaż teraz trzeba go będzie nieść. Poza tym Arbuthnot sprawuje się całkiem dobrze w nowej roli poganiacza niewolników. Teraz na górę, do Zamku, czyli do numeru 34.

23

— Skąd wiem, czego chcesz? — pytasz. — Wszyscy wiedzą, że Sadie Sadystka wysłała cię do Soczystej Dżungli, abyś zdobył dla niej klejnot. Jesteś już martwy, a może nawet i gorzej, chyba że znajdziesz sobie kogoś do pomocy. Jedyna taka osoba zakończyła ostatnio drogę na numerze 260. Więcej nie powiem ci ani słowa, bo mnie wybebeszą. Precz z moich oczu! Odchodzisz zatem, ostrożnie i za żadne skarby nie odwracając się tyłem do tego chama, ku numerowi 260.

24

Co za widok! Niebo błękitne nade mną, żółty piasek pod stopami... No, trochę brudny ten piasek. To ślady krwi? Zdarza się, nie zwracaj na to uwagi, lepiej posłuchaj, jak ten tłum wyje. Chyba cię polubili. Lew wlaźł na arenę? Też się zdarza. Że ryknął, ziewnął, rozejrzał się i ruszył w twoim kierunku? I co z tego, lew musi czasem jeść. Całą twoją bronią jest piórko, więc dobrze byłoby coś postanowić. Możliwość pierwsza: odskakujesz w ostatniej chwili prosto do numeru 302. Możliwość druga: sprawdzasz (z pomocą piórka) czy lew ma łaskotki. Może wtedy cię nie zje (od razu). Biegnij na numer 332.

25

Dlaczego babcia się tak odsuwa? Kiedy ostatni raz się myłeś? Nie, chyba jednak nie o to chodzi, bo oni tu w ogóle rzadko się myją. Czemu? Ze strachu. Podejrzliwi jak diabli. Mało pocieszające, ale chyba prawdziwe. Co robić? Wczuj się w nową rolę, wykręć babci ramię, a powie, gdzie jest profesor. Może zresztą zechcesz przekupić ją drobną monetą? Łapówka kwalifikuje cię do numeru 90, zaś wrzaski staruszki wysyłają na numer 167.

26

Złota moneta to właściwa zapłata za przewiezienie na drugi brzeg. Nie gap się na krajobraz, durniu, pilnuj przewoźnika! Uff... Pewnie, że musiało boleć, dostać takim wiosłem... Po co pokazywałeś mu, że masz więcej pieniędzy? Nie, nie cofaj się, ofiaro jedna... Trudno, woda jest mokra a rzeka długa i głęboka. Przepłyń na numer 205.

27

Zatem spudłowałeś. Z nimi nie wygrasz. Zaciśnij zęby i próbuj jeszcze raz. Rzucasz monetą. Orzeł oznacza numer 289, reszka — 163.

28

Przegrałeś, więc nic dziwnego, że zostałeś związany i rzucony do lochu Zamku. Mogę tylko dodać ci otuchy mówiąc, że to są lochy Zasaranego Zamku. Oho, ktoś nadchodzi... Nie szarp się, i tak zaciągną cię, gdzie zechcą, najpewniej na numer 121.

29

Wiem, że boli. Naprawdę mi przykro, też parę razy tak oberwałem. Cóż, wszyscy popełniamy błędy, ja na twoim miejscu nie byłbym ani trochę lepszy. Mało kto wykazuje się taką odpornością na gaz usypiający. Szczerze mówiąc, nikogo takiego dotąd nie spotkałem.

Poczekaj teraz, aż znów ktoś otworzy drzwi, a wtedy sięgnij po granat dymny, który pozwoli ci przejść na numer 64.

30

No tak, już lepiej. Przyjmując zadanie, godzisz się z góry na wszystko, co się z nim wiąże. Od tej chwili nie masz już nic do gadania.

Zostaniesz przeniesiony na nowo odkrytą planetę Skraldespand, gdzie przypadnie ci w udziale stosunkowo prosta robótka. Masz odszukać pewnego naukowca, profesora imieniem Geisteskrank.

Tak, Geisteskrank. Gdy już go znajdziesz, masz się z nim przywitać. Serdecznie, czyli ściskając mu mocno grabę i naciskając równocześnie guzik transmitera. Wtedy obaj wróćcie tutaj i to będzie koniec zadania.

Jakieś pytania?

Jakie znowu pytania?

Nie, to nie będzie porwanie. Możesz nazwać to łagodną profilaktyką. Czemu? Otóż zapamiętaj sobie, że ten szlachetny człowiek, poza tym że głupszy, niż norma akademicka przewiduje, wynalazł broń tak potworną, że aż strach o niej mówić i drgawki człowieka łapią... Dlaczego nie

widzę drgawek? To rozkaz! Zresztą, niech wystarczy ci świadomość, że jeśli nie wykonasz zadania, to staniesz się świadkiem końca znanego nam wszechświata. Przy czym ja stracę zdecydowanie więcej, bo lepiej poznałem życie niż ty, rekrucie.

Ruszaj zatem i wracaj zwycięski! Kości zostały rzucone, transmitter już rzeźbi, gotów przerzucić cię na numer 42.

**MARSZ NA NUMER 42! NATYCHMIAST!**

31

Jeśli poprawnie odpowiedziałeś temu słoniowi, który pakuje tu ciekawski łeb, to wygrałeś. Dwadzieścia pięć punktów. Jasne, że najpierw zje masło kokosowe, zboczeniec jeden, a potem

przydzwoni ci słoikiem. Teraz następne pytanko:

— Co to za ptak, po wodzie pływa...

Przerywasz mu perlistym śmiechem i radośnie przeskakujesz do numeru 292.

32

Jest podejrzliwy, ale Arbuthnot proponuje mu potężną łapówkę i obaj znikają na wartowni. Ponieważ wyteżasz słuch, dolatuje cię tępe łupnięcie Łapówka w postaci narkozy raczej, niż narkoza w postaci łapówki. Takie metody przekupstwa pozwalają oszczędzić sporo pieniędzy. Po  
szczęśliwym sfinalizowaniu tego interesu przechodźcie przez bramę i idźcie do numeru 118.

33

Co? Nie słyszę, gdy mówisz z gębą pełną błota. Że to bagno do topienia krów? Trzeba było lepiej macać drogę kijem.

Dobra, dobra, zaczerpnij powietrza, póki możesz, i drzyj się jak opętany. Z wrzaskiem na ustach  
przechodzisz do numeru 12.

34

Dotarliście do bramy, starając się wyglądać na maksymalnie zniewolonych. Sluj próbował ostrzec wrzaskiem strażę, ale Arbuthnot był szybszy i znów położył go spać. Strażników rozbawiło  
to do łez i byliby was przepuścili, gdyby nie wrodzona podejrzliwość komendanta, tępego służbisty i wzorowego trepa równocześnie. Już przy pierwszym awansie zasłynął tym, że przyszył  
sobie belki do gołej skóry.

Coś mu w tym wszystkim śmierdzi. Wiem, że twoi kumple nie myli się od czasu ostatniej powodzi, ale chyba nie to ma na myśli. Rusza w waszym kierunku. Dla wyjaśnienia sprawy rzucasz monetą. Orzeł oznacza, że facet wykuł regulamin służby wartowniczej na blachę i gotów  
jest przyrzec wam się bliżej; przechodzisz na numer 32.

Reszka zwiastuje jego słabszy dzień, numer 118.

35

Chyba branie po łbie sprawia ci jakąś perwersyjną przyjemność. Gdybyś pomyślał choć trochę,  
to wykombinowałbyś przecież, że gość poczeka za drzwiami i zadba o spokój swej osoby. Przestań  
latać jak pies po pustyni, pozbieraj się i przejdź do numeru 197.

36

Chyba żartujesz! Natychmiast na 120!

37

Okazało się, że jednak nie miałeś wyboru. Wprawdzie pokonany Kudłaty protestuje, widząc jak odciągają cię za nogi, ale profesor jest nieubłagany. I głodny.  
— Zarcie miłsze mi od nauki! — krzyczy. — Do kuchni z nim!  
Przechodzisz na numer 18.

38

Chłopak ma złamaną nogę — przetrącili mu ją za to, że za wolno szedł z karawaną niewolników. Zostawili go tutaj, by wędrował samodzielnie. Chyba to i lepiej, bo karawana podążała do Zasaranego Zamku, gdzie miała być przerobiona na zimne i gorące zakąski.

Poruszony do łez tragiczną historią, sięgasz po pakiet pierwszej pomocy i serwujesz chłopakowi

błyskawiczne leczenie antybiotykami i polimerami. Teraz on dla odmiany zalewa się łzami wdzięczności. Uważaj, usiłuje objąć cię pod nogi, a od tego robią się żyłaki...

Cmok, cmok, buzi... no nie! Czego chce? Żeby uwolnić jego przyjaciół? Ma tupet. Obiecuje sławę wieczystą wśród niewolników. Słyszysz, kiedyś wystawią ci tu pomnik!

Koniec tych czułości, ruszaj dalej. Ale dobrze umyj ręce, cholera wie, co on może mieć w ślinie!

Właśnie. Teraz wracaj na ścieżkę i truchcikiem do numeru 216.

39

Długi ten korytarz i wszędzie pełno kości. Sprzątaczek tu nie mają? Drzwi huknęły gdzieś z przodu! Włączaj trzeci bieg i jazda! Pałka w dłoń. Jest profesor... cholera, szybki dziadyga... Następne drzwi... zwolnij, jesteś na dachu. Nie gap się w niemym podziwieniu, tylko zrób to samo co

on; jeśli on potrafił wykonać taki skok, to ty tym bardziej. Rozbieg, lewa, prawa i... lecisz na numer 255.

40

Cóż, nie można wygrać ze wszystkimi. Zresztą w ogóle nie trafiłeś w drzewo, ale nie zniechęcaj się, zlekceważ te wrzaski radości przeciwnika. Jeszcze raz... Orzeł i do numeru 254, reszka

—  
284.

41

Rozsądna kobieta, a to rzadki komplement. Po chwili namysłu przyznała ci rację i dała możliwość wyboru broni. Zastanów się, jako że możesz wybrać tylko jedną. Łuk i strzały kierują cię na numer 315. Morgenstern oznacza numer 54. Torba granatów dymnych — numer 50.

42

Oto Skraldespand... I co z tego, że jest deszcz, huragan i gradobicie jednocześnie? Przeszkadza? Wobec wagi twego zadania to naprawdę drobiazg, zbawco wszechświata. Ruszaj

cztery litery!

A, i jeszcze kilka uwag dla pełnego obrazu sytuacji. To więzienna planeta całej galaktyki. Łapy precz od guzika transmitera! Poczekaj, aż dopadniesz profesora. Nie, nie dostaniesz spluwy. Biorąc pod uwagę, jak się zachowujesz, powybijają cię z mety wszystko, co się rusza, siebie załatwiając przy tej okazji. Wyposażenie masz standardowe, mnie też takie musiało zwykle wystarczyć. Granaty gazowe i dymne, nóż, liofilizowany alkohol, filtry do nosa oraz pięć srebrnych i pięć złotych monet, pakiet pierwszej pomocy, dwa komiksy, gdybyś się nudził w wolnych chwilach, i to wszystko.

Do zobaczenia zatem i życzę powodzenia! Zobaczymy się wkrótce, taką mam przynajmniej nadzieję. Przejdź na numer 62.

43

Ludzie są omylni, jak już mówiłem. To nie zwykłe błoto, ale bagno. Nie próbuj tu z niego wyłazić. Pozostał ci tylko prawy brzeg i numer 63.

44

Doskonały pomysł, żeby naurągać Slujowi, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że za samą mordę powinien dostać dożywocie. Uważaj, lezie! Filtry na miejscu? No to poczęstuj go granatem gazowym. Uważaj! Zwaliała się kupa sadła, gdybyś nie odskoczył, to chrapałby teraz na tobie.

Nie gadaj, że sam to zauważyłeś, stałeś jak słup... Lepiej posłuchaj, co gada Arbuthnot, bo to wcale nie zwyczajowe podziękowanie, tylko propozycja współpracy. Na dodatek przemawia w imieniu wszystkich zgromadzonych. Według mnie wygląda to na ofertę z rodzaju tych nie do odrzucenia, ale zastanów się...

Zdecydowałeś? No to przejdź na numer 22.

45

Żadne takie! Członek czy nawet Kandydat na Członka Korpusu Specjalnego nie dobija bezbronnych! Żeby mi się to więcej nie powtórzyło, bo wyleję na zбитy pysk z kursu rekruckiego.

Marsz na numer 215.

46

Milutki, prawda? Kazał ci iść do diabła i na numer 193, by znaleźć Groannsville, ale mógł kłamać. Zawsze możesz wrócić na skrzyżowanie i przejść na numer 97.

47

Schody były krótkie, ale śliskie. Na szczęście ten ciasny tunel za nimi, chociaż też krótki, śliski już nie był. No i jesteś w komnacie o stalowych nitowanych ścianach, na dodatek bez wyjścia. Tak,

kochany, tunel właśnie się zawalił. Czekaj... coś wystaje ze ściany... Taka czerwona dźwignia zakończona trupa czaszką. Skąd oni, u diabła, wiedzieli, jak wygląda ludzka czaszka? Proszę? Że niemożliwe? Nigdy nic nie wiadomo, ale nie o to chodzi. Na ścianie jest też jakiś napis, i to w trzydziestu czterech językach... Sam przeczytałeś? Jaki zdolny... No to zrób, co każą, i naciśnij tę wajchę. I tak nie masz innego wyjścia.  
I miłych lotów, bo podłoga zniknęła... Lądujesz na numerze 98.

48

Ciemno... Gęsty, głęboki las... Coś mi to przypomina... Był kiedyś taki wiersz o pewnym facecie jadącym na koniku przez las. Gość miał przed sobą jeszcze długą drogę, ale przede wszystkim męczyły go jakieś zobowiązania, z których musiał się wywiązać. Pewnie finansowe...

Wierszyk ten napisano dawno temu na planecie zwanej Ziemią czy jakoś tam podobnie. A wiesz, kto konkretnie go napisał?

Jeśli sądzisz, że Robert W. Service, to przejdź na numer 61. Jeśli uważasz, że Robert Frost, idziesz do numeru 6767.

49

Zgadza się, że są do cna załgani, ale teraz już chyba nie powinni kłamać. W końcu wszedłeś tu, by zobaczyć tę całą Bestię. Schody się kończą, kolejna sala... Nie wygląda groźnie... Fotel na szynach prowadzących gdzieś na zewnątrz. I jeszcze napis w esperanto. Dobra, przeczytam ci.

NIESTETY, BESTIA NIE ŻYJE  
ALE DZIĘKUJEMY ZA PRZYBYCIE.  
PROSZĘ USIĄŚĆ WYGODNIE  
I NACISNAĆ GUZIK BY SIĘ STĄD WYDOSTAĆ.  
ŻYCZYMY BEZPIECZNEJ PODRÓŻY.

Już mówiłem, że to była załgana rasa. Masz ten guzik? »Możesz jeszcze próbować przejść po torach. Wybieraj: siadasz na fotelu, naciskasz co się da, i jedziesz na numer 304, lub też idziesz na własnych nogach do numeru 337.

50

To był długi dzień monotonnej wędrówki szlakiem ozdobionym przez całe lub zdekompletowane szkielety, ale w końcu dotarłeś do osady. To znaczy, na razie jesteś przy tablicy informacyjnej z napisem:

ENDSVILLE — POPULACJA 467

## I GWAŁTOWNIE MALEJE

Kto tak wrzeszczy? Wreszcie przestał, za to w pobliżu coś szczęknęło i cyferki na tablicy przeskoczyły. Już tylko 466. Chyba rzeczywiście gwałtownie maleje... Czekaj, ktoś tu idzie, słysząc ciężki tupot, stłumione przekleństwa. Cofać się nie ma dokąd, lepiej przygotować się na

spotkanie. Granat w garść i czekaj...

Przejdź na numer 194.

51

Ładnie go trafiłeś! Zawsze uważałem, że cios kolanem w samo sedno jest skuteczny. Prosi teraz

o litość, obiecuje poprawę, chce opowiedzieć wszystko o czyhających po

drugiej stronie pułapkach... proszę, proszę, najemny członek Związku Strażników, i to na rok

przed emeryturą. Niech gada, nic na tym nie stracisz... hm... sporo tego. No, a teraz wybieraj.

Wierzysz mu czy nie?

Wierzysz i przechodzisz na numer 215.

Nie wierzysz i mając oczy dookoła głowy idziesz ostrożnie na numer 45.

52

Śpiewasz ze szczęścia głosem nie dość, że baranim, to jeszcze donośnym. A gdy przerywasz na

chwilę, żeby złapać oddech, jakieś gigantyczne paskudztwo pojawia się i wybuchu śmiechem, wprawiając grunt w drgawki.

— Człowieczku słabiutki, i tak miałem ci pomóc, ostatecznie każdy może mieć dość tej paskudnej planety, ale chciałem poczekać, aż skończysz występ. Jeśli podążysz teraz do numeru

307, dowiesz się, jakim to triumfem kończy się twoja przygoda.

53

I co z tego, że zwijają tu asfalt na noc? I tak nie masz zamiaru kandydować na burmistrza tego

zadupia. Uzyskaj informację, gdzie jest nasz profesorek. Jeśli przedsięwziął jakieś środki bezpieczeństwa, to trudno. Tak, wiem, że jesteś już nieco poobijany. Widzisz tę miłą

gospodę? Jak

się nazywa? No, podejdź bliżej: POD DYNDAJĄCYM GLINIARZEM. Może być, chociaż ta kukła w policyjnym uniformie nie wygląda na dzieło sztuki... Przestań się trząść. A jaki niby szyld

ma nosić knajpa na takiej planecie? POD ANULOWANĄ AMNESTIĄ? No dobrze, masz dwa

wyjścia. Albo idziesz na piwo i zasięgasz języka (numer 139), albo nie ryzykując czekasz spokojnie, aż ktoś wyjdzie ze środka (numer 16).

54

To był kolejny długi dzień monotonnej wędrówki szlakiem ozdobionym przez całe lub zdekompletowane szkielety, ale znów dotarłeś do tej samej osady. To znaczy, na razie jesteś przy tablicy informacyjnej z napisem:

ENDSVILLE — POPULACJA 466  
I GWAŁTOWNIE MALEJE

Kto tak wrzeszczy? Wreszcie przestał, za to w pobliżu coś szczęknęło i cyferki na tablicy przeskoczyły. Już tylko 465. Chyba rzeczywiście gwałtownie maleje... Czekaj, ktoś tu idzie, słysząc ciężki tupot, stłumione przekleństwa. Cofać się nie ma dokąd, lepiej przygotować się na spotkanie. Morgenstern w garść... Sprawdź jeszcze, czy się łańcuch nie poplątał. Swoją drogą, ten kto nazwał tę stalową kulę z kolcami „gwiazdą poranną”, musiał być niezłym zgrywusem. Przejdź na numer 71.

55

Wspinaczka jest dość fatygująca, ale szczęśliwie kondycja ci się ostatnio poprawiła. No, jesteś już na górze, teraz pokonaj grań i w dół, na drugą stronę. Ścieżką między chaszczami do numeru 206.

56

Łeb masz jak sklep, tylko ci półek brak. I kasy. Pora na szczerłość, kochany, z taką pamięcią nigdy nie dostaniesz się do Korpusu. Dobra, a teraz zbierz się w sobie po ciężkich przeżyciach i pomyśl, co właściwie zrobiłeś z tymi ostatnimi trzema sztukami złota? No, pamięć ci wraca. Gdzie one są? W bucie, oczywiście. Niech cię... Skoro je masz, to nie gadaj więcej, tylko marsz na numer 11.

57

Słyszysz? Ktoś biegnie przed tobą i zbliżasz się do niego coraz bardziej. Dogonisz go! No widzisz, stoi w otwartych drzwiach, za którymi nic już nie ma. Chyba się teraz podda! Figę. Złapał za przywiązaną do belki linę i przeskoczył na dach. Patrzcie go, jaki wysportowany! Łap tę linę i za nim! Boisz się? A kogo to obchodzi? Piorunem na numer 255!

58

Ale ryki! To ma być powitanie? Zignoruj te wrzaski i grzechot pustych puszek po piwie, i pilnuj raczej twojego adwersarza. Jest silniejszy, większy i chyba lepiej uzbrojony. O, zawył nagle i leci na ciebie!  
Zrób coś! Co? Cokolwiek! Tu się walczy, osłe! Narzuć mu sieć na łeb, czy ciśnij mu ją pod

nogi, może się wykopyrtnie i da ci czas, byś mógł przymierzyć się doń widłami... pardon,  
tym  
trójzębem. Wybieraj!  
Łapiesz go w sieć i lądujesz w numerze 283.  
Usiłujesz go przewrócić — numer 160.

59

Sam tego chciałeś, masz teraz takie towarzystwo, na jakie sobie zasłużyłeś.  
Co za przyjaźń! Trwała równo półtorej minuty, czyli tak i długo, jak pozostawaliście w  
zasięgu  
czyjegokolwiek słuchu. Pora spojrzeć prawdzie w oczy — dałeś się zaskoczyć jak ostatnia  
ofiara i  
padłeś na pysk bez najmniejszego gestu obrony. Ledwie pół metra od nosa masz teraz grot  
strzały  
tkwiącej w naciągniętym łuku tego typu... Ładnie z twojej strony, że przyznajesz się do  
niejakich  
uchybień, ale teraz już za późno. Powiedz mu, gdzie schowałeś to złoto...  
Zrozumienie twojej obecnej sytuacji, gdy zostałeś już sam i bez grosza, nie wymaga analizy  
ani  
sztabu specjalistów. Oto spędzisz resztę twoich dni na tej zakazanej planecie. Rozpaczaj, jak  
chcesz... Chociaż, może jest jakieś wyjście.  
Kiedyś zostałeś zahipnotyzowany w bazie Korpusu... Wiem, że o tym nie pamiętasz, to  
jeden  
ze skutków hipnozy. Zatem wszczepiono ci wtedy w lewą dłoń zminiaturyzowany wehikuł  
czasu.  
Uruchamia się go naciągając staw palca wskazującego w ten sposób, aby strzelił. Wiesz, jak  
to się  
robi? Jak usłyszysz małe „puk”, wylądujesz na numerze 80.

60

Piękna robota! Uniknąłeś sieci, rąbnąłeś go tarczą w zęby, aż się nogami nakrył, i stoisz  
teraz na  
jego plecach z uniesionym do ciosu mieczem. Ale czekaj! Popatrz na łożę, tam siedzi Sadie, a  
do  
niej należy ferowanie wyroków. Powoli unosi rękę, a ty niespiesznie przenosisz się do  
numeru 91.

61

Pudło, bratku, ale w skórę nie dostaniesz, bo z twoich akt personalnych wynika, że zawsze  
byłeś  
w szkole słaby z poezji. To napisał Frost. Przejdź do numeru 67 i zapomnijmy o tym  
przykrym  
incydencie.

62

Skąd ta oglupiała mina? Przecież mówiłem ci, że się zobaczymy. To znaczy, ja widzę ciebie,  
bo

ty mnie ani trochę. Niezrozumiałe? Cóż... Wyjaśnienie jest proste. Znajduję się obecnie w Bazie

Głównej Korpusu z odpowiednio schłodzonym drinkiem w jednej garści i pełnym elektroniki hełmem na głowie. Ten hełm to część urządzenia zwanego Intergalaktycznym Centromózgowym

Komunikatorem. W skrócie ICK. Nie, nie żaden Icek, niebogo! Naucz się wreszcie ruszać czaszką,

bo od tego może zależeć twoje życie!

Widzę to samo. co i ty, bo patrzę przez twoje oczy. Mogę służyć ci radą, ale decyzje musisz podejmować samodzielnie. Szybko przekonasz się, jakie są plusy i minusy tej metody.

Maszerujesz sobie drogą prowadzącą do lasu. Przestało łać, ale nadal wieje jak diabli, uważaj

zatem na spadające z drzew gałęzie, bo zarobisz w ucho. Wyje ten wiatr, jakby się tu kto powiesił... Co proszę? Nie, nie mam zamiaru cię straszyć. Coś ty się zrobił taki wrażliwy?

O, jesteśmy w lesie... i coś tam się rusza przed nami. A raczej ktoś. Stań i sprawdź, co to za figura się zbliża...

Ba, całkiem atrakcyjna ta figura. Teraz masz okazję udowodnić panience, jaki jesteś naprawdę:

albo nogi za pas, albo startujemy na podryw dziewicy... Wybieraj, byle szybko!

Ucieczka przenosi cię do numeru 14.

Pogawędka oznacza numer 90.

63

Wreszcie na stałym lądzie! Szczęście, że ryby były mało natrętne i ogólnie nieszkodliwe. Otrząśnij się z wody, wyrzuć szprotkę z nogawki i ruszaj naprzód, wyschniesz po drodze.

Poszukaj balonu.

Jest! Opada coraz niżej, miło z jego strony. Biegiem, wylądował! Biegiem, powiedziałem! Co

za ofiara... przechodzisz na numer 130.

64

Widzisz, jak ładnie poszło? Sądząc po odgłosach, musiał chyba rozbić sobie łeb o ścianę. Teraz

padnij i pełnij na czworakach do drzwi. I macaj drogę przed sobą, bo też wyrznieś w mur... No,

jesteśmy na korytarzu i dym rzednie. Do biegu... gotów... start!

Długi ten korytarz... Dlaczego się zatrzymałeś? Aaa, głosy słyhać? O rety! Sześciu porządnie

uzbrojonych strażników. To zupełnie inna historia...

Wybieraj: rzut granatem gazowym i przechodzisz do numeru 114, lub granatem dymnym i numer 339.

65

Owszem, mieli równe szansę, ale żadna nie lubi, jak ją ktoś gryzie po nogach. Nic dziwnego, że

uciekła do lasu. I to by było na tyle w kwestii słabszej płci... Słabszej, żeby to kaczkę pokopały...

Zerwał łańcuchy i kajdanki, a teraz najwyraźniej bierze się jeszcze do gadki uświadamiającej...

Nie chciałeś mi wierzyć, że może być jeszcze gorzej...

Nazywa się Arbuthnot i prowadzi z dawna życie kryminalisty, jako że świat odrzucił jego przyjaźń i zesłał go na więzienną planetę. Uważa cię za jedyne przyjaciela i nigdy cię nie zapomni. Masz odejść w pokoju, a jakby co, to zawsze możesz liczyć na jego pomoc...

Pożegnaj się zatem z nim grzecznie i póki jeszcze możesz, marsz na numer 48.

66

Wygodnie się jedzie, ale czemu tak długo? Oczywiście możesz usiąść. Gorąco się robi? No to

wstań i się rozejrzyj. Pewnie, że gorąco, skoro to cholerstwo kończy się nad zbiornikiem płynnej

lawy. Nie stój tak, trąbo, tylko ruszaj z powrotem, przecież chodnik nie porusza się aż tak szybko...

Prawda, dzięki za poprawkę, początkowo nie poruszał się szybko, ale teraz gna jak pospieszny... Wyteżaj wzrok... Z lawy wystaje kamienna platforma. To twoja jedyna szansa, skok

na numer 181!

67

Wciąż jest ciemno jak nie powiem gdzie, ale przynajmniej nie musisz dociekać, co poeta chciał

przez to powiedzieć. Ostrożniej, jeśli łaska, robisz tyle hałasu, co pijany słoń, a kto wie, jaka niespodzianka czai się między drzewami...

Skrzyżowanie przed nami. I to aż czterech dróg. Zwariowana planeta... Nie pytaj mnie, którą do Groannsville, bo też jestem tu po raz pierwszy w życiu.

Czekaj, słyhać czyjeś kroki. Zdolne dziecko! Szybko doszedłeś to tego, że w krzakach najbezpieczniej. Na szczęście to tylko staruszek z kijem. Tak na marginesie,

może warto byłoby też mieć taki kij? Nigdy nie wiadomo, do czego może się przydać dobra łaga. Jak to — czym, przecież masz nóż w kieszeni.

Wybieraj: strugasz kijek aż do numeru 97, lub wolisz użyć noża jako argumentu w rozmowie,

co oznacza numer 146.

68

Śpiewasz ze szczęścia głosem nie dość, że baranim, to jeszcze donośnym. A gdy przerywasz na

chwilę, żeby złapać oddech, jakieś gigantyczne paskudztwo pojawia się i wybucha śmiechem, wprawiając grunt w drgawki.

— Człowieczku słabiutki, i tak miałem ci pomóc, ostatecznie każdy może mieć dość tej paskudnej planety, ale chciałem poczekać, aż skończysz występ. Jeśli podążysz teraz do numeru

307, dowiesz się, jakim triumfem kończy się twoja przygoda.

69

Tchórzliwa banda! Słyszac twoje wołanie o pomoc, te metalowe łajzy uciekły, gdzie pieprz rośnie. Nadają się tylko na złom!

Przeciwnik okazał się wyjątkowo szybki — dopadł cię w trzech susach i zgrabnie przywiązał do

drzewa. Co to za obmacywanki? Aha, znalazł koronę i ryczy ze śmiechu...

Jeśli już koniecznie musisz wiedzieć, co tu jest właściwie grane, to ruszaj do numeru 70.

70

Na razie nic nie jest grane. Przywiązał cię fachowo i daremnie wierzysz się jak opętany. No, wreszcie przestał chichotać i zaczął gadać...

Mówi, że jest bliskim kuzynem Kudłatego Harry'ego i faktycznie zdradza doń pewne podobieństwo. Pseudo Kanibal jakiś tam. Też lubi „długą świnię”... Zboczeniec! Tyle że tamten

woli gotowane, a ten pieczone....

Trzeba przyznać, że nie marnuje czasu. Nie przestając gadać, zebrał całkiem ładny stosik chrustu i obłożył nim drzewo, do którego jesteś przywiązany. Teraz wyjął zapalniczkę...

Proszę,

stać go na porządne Zippo... Zaraz zacnie ci udowadniać, że pieczone jest lepsze od gotowanego...

Jeśli chcesz się przekonać, jak jest naprawdę, to kieruj się do numeru 278.

71

Używanie broni psychologicznej powinno być zakazane, a sześcionogi koń jest bez dwóch zdań

taką właśnie bronią!

To, że siedzi na nim normalny na oko kowboj, który oznajmia właśnie, że ma zamiar obrabować

cię w biały dzień na środku drogi, niczego nie zmienia.

Tak cię zaskoczył, że dałeś się złapać na lasso i związać jak świąteczna szynka. Może gdybyś

tak miał łuk zamiast morgensterna... Ale nie masz i trudno...

Jeśli wciąż jeszcze chcesz wiedzieć, co dalej, zapraszam na numer 161.

72

Chyba norma sadyzmu wyczerpała się jej na dziś, bo unosi kciuk do góry. Nawet tutaj cenią dobrą, sportową walkę, cokolwiek to znaczy. Ukłoń się jej ładnie... tak... i jeszcze raz kopnij

leżącego, na pewno szybko nie wstanie po takiej przegranej. Powędruj na numer 335.

73

Równa i prosta ścieżka. Pagórki też jakieś takie ulgowe, nawet się nie zasapałeś... Tylko czemu

teraz stanąłeś? Aha, zagapiłem się. Masz rację, to jest rozpadlina, a nie rów melioracyjny, nie da się

przeskoczyć, za głęboka, by ryzykować zejście. Popatrz, tam na zboczu jest wąska dróżka. To chyba jedyne wyjście. Ruszajmy!

Na numer 313.

74

Nieźle! No, może niezupełnie. Całkiem zgrabnie uniknąłeś jego ciosu, ale to robot, nie człowiek. Zatrzymał się, odwrócił, znów atakuje... Jak on, to i ty, bierzesz rozmach...

I przechodzisz na numer 320.

75

Jak na swoje gabaryty, jegomość jest niesamowicie wręcz szybki. Przekleństwa i sapanie słychać coraz bliżej i chyba nie masz innego wyboru, jak tylko walka... Też niedobrze...

Przy pierwszym złożeniu wytrącił ci ostrze z ręki i śmieje się teraz radośnie. W nogi!

I to też na nic... Złapał cię w trzech susach, przywiązał do najbliższego drzewa i obmacał, znajdując przy okazji koronę. Wgapia się teraz w klejnot, jak sroka w drewniane pięć groszy...

Jeśli koniecznie musisz dowiedzieć się, co dalej, do przejdź na numer 70.

76

Całkiem ładnie przerąbałeś mu maczugę na dwoje! Cofa się teraz i klnie, aż uszy puchną. O, wyciąga sztylet! I znów naciera... Wracasz i tniesz go po nogach, przenosząc się do numeru 310.

Ewentualnie przymierzasz się do jego głowy, a to oznacza numer 237.

77

Natychmiast przestań! To rozkaz! Żeby Kandydat na Członka Korpusu Specjalnego uprawiał

niczym nie uzasadniony wandalizm? To całkiem dobry robot. Trzy kończyny ma przecież w porządku... No, teraz spokój, przestań płakać z żalu, poklep robota po ramieniu i ruszaj w drogę,

do numeru 78.

78

Słyszysz, jaki wdzięczny? A mówiłem, nie zabijaj robota... Co mówi? Aha, na drugim brzegu

dotrzesz do rozwidlenia szlaków, a wtedy masz skrócić w prawo, bo jeśli skrócisz w lewo, to trafisz

pomiędzy jadowite i wyjątkowo złośliwe zmije... Ładnie ci podziękował. Ukłoń się teraz, ukłoń, a nie dygaj.... Do numeru 128.

79

Już myślał, że po tobie, ale w ciebie diabeł wprost wstąpił! Wyczekałeś, aż ustawił się odpowiednio i celnym kopem posłałeś go na sam skraj przepaści!

Teraz migiem na numer 51.

80

Sprytne, co? Znowu jesteś pod szubienicą, otoczony wianuszkami oszustów, teraz jednak wiesz, że są oszustami. I to wszyscy... Tak właśnie podejrzewałeś? Niemożliwe... Ja bym już drugi raz z nimi nie próbował, ale jeśli masz ochotę...

Diuk Groann zabiera cię do numeru 330.

Arbuthnot do numeru 149.

Z Robinem Goodym idziesz do numeru 59.

Chyba, że wybierzesz numer 21, by spotkać się tam z Kudłatym Harrym, co samo w sobie jest niesmaczne.

Numer 159 oznacza zaś lubieżną Sadie.

Ponieważ bardzo zależy ci na informacjach, postanawiasz sprawdzić wszystkich po kolei. Potem ruszaj na numer 168.

81

Nic dobrego z tego nie wyniknie. Chybiłeś, dostałeś, padłeś. Twój przeciwnik atakuje z wściekłością, ale podcinasz mu nogi. I tak dalej, aż do numeru 51.

82

Obudziłeś się sam, w dodatku na dachu. Po profesorze ani śladu, trzeba go zatem poszukać. Pozbieraj się wreszcie i ruszaj. Ale ostrożnie! O, tu, w wieżycy, są jakieś drzwi... Do środka.

I do numeru 148.

83

I bardzo dobrze, że się wstydzisz! Lądowanie w kałuży to i tak łagodna kara. Wracasz? Słuszna decyzja, zatem wrzucasz do środka granat gazowy i do numeru 170.

84

Trafiłeś ponownie, a on nie! Wcale nie jest taki dobry, jak się przechwala. Zresztą, brak ci już tylko jednego trafienia, zatem skup się... I naturalnie rzucaj monetą.

Orzeł, numer 9.

Reszka, numer 166.

85

Zostały ci jeszcze resztki wyobraźni. Pewnie, że wrona z karabinem maszynowym. Zdobyłeś trzynaście punktów. Pytanie numer trzy: co się stanie, jeśli wkurzysz słonia mającego słoik masła

kokosowego?

Jak coś wymyślisz, to przejdź do numeru 31.

86

No i jesteś na szczycie muru. Nikt nie zwraca na ciebie uwagi, złaż zatem na dół i wmieszaj się w tłum na dziedzińcu...

, Ale zakazane gęby! Jedyne ten tam chłopak nie wygląda na zatwardziałą recydywę. No i ta babcia. Chcesz z kimś pogadać? Czemu nie... Wybieraj.

Jeśli wolisz małego chłopca, to przejdź na numer 137.

Jeśli zaś preferujesz starsze panie — na numer 25.

87

Ładnie skopałeś tych dwóch, którzy próbowali zdjąć ci buty, ale nie czekaj na oklaski.

Widzisz,

jak gęby otworzyli, gdy przestali cię widzieć? Jazda, cichutko, ale biegiem do drzwi. Jeszcze parę

sekund i znów każdy będzie mógł cię podziwiać. Aha, przed drzwiami stoją strażnicy, a za nimi

jest garkuchnia. Spojrzałeś może w dół?

Szybko łap ten uchwyt i podnoś klapę. O, znowu ruszyli z kopyta...

I co z tego, że nic nie widać? Jak jest ciemno, to zupełnie naturalne. Dalej, albo skaczesz, albo

do garnka...

Skoczyłeś. Lądujesz na numerze 306.

88

Pięknie, prosto w ślepią! Nie będę wnikał, czy to przypadek, czy nie... Odsuń się, mniejsza o

drgawki. Pora ruszać. Droga jak strzełił... Czemu stoisz? Nic nie słyszę... A nie, już słyszę, ktoś

tupie z naprzeciwka...

Bawisz się w chowanego i czekasz w krzakach, numer 249. Jeśli jednak idziesz dalej, to numer

131.

89

Smok przysnął, pozostali także; nic dziwnego, ja też zrobiłem się senny od twojego gadania. Gdzieś ty się uczył? Żeby być tak do tyłu z fizyką i nie tylko... O, smok się ocknął i znów o coś

pyta. Za chemię się wziął, skubany...

— Co to jest, normalną mową wykładając, H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>?

Wyteżaj szare komórki i przejdź do numeru 1.

90

Łapówka musiała pomóc. Zawsze mówiłem, że pieniądze czynią cuda. Wykazałeś nawet inteligencję, bo dowiedziałaś się, gdzie masz iść. W prawo, teraz prosto... i jeszcze w lewo...

I wszedłeś, ofiaro jedna, prosto w ramiona strażników. I to nieco rozeźlonych... O, jak się

brzydtko wyrażają. Złapali cię jak swego i przenoszą do numeru 175.

91

Chyba norma sadyzmu wyczerpała się jej na dziś, bo unosi kciuk do góry. Nawet tutaj cenią dobrą, sportową walkę, cokolwiek to znaczy. Ukłoń się jej ładnie... tak... i jeszcze raz kopnij tego leżącego, na pewno szybko nie wstanie po takiej przegranej. Powędruj na numer 335.

92

Na wprost masz stare miasteczko Hestelort. Chociaż niezupełnie, bo ten drogowskaz twierdzi, że to Suinelort, co oznacza, że ktoś poprzestawiał drogowskazy. Jak by nie Jpyło, masz dwa wyjścia, albo sprawdzać ten ponury zakątek (numer 200) albo wrócić (numer 53).

93

Zjeżdżalnia, lot i lądowanie... dobrze, że miękkie, na materacach... tylko po cholere ktoś zgromadził ich tutaj aż tyle... Przestań, wreszcie kichać! I wytrzymaj łzy, bo nic nie widzę... już lepiej. Co my tu mamy?

Ogromna sala... i proszę, profesor Geisteskrank, i to w klatce. Właściwy człowiek na właściwym miejscu, chociaż przyznać trzeba, że wygląda dość nieszczęśliwie.

Zaraz, zaraz, co tak ryczy? Odwróć się, tylko nie nerwowo. O, jasny szlag! Skrzydlate smoki to naprawdę rzadkie paskudztwo... Poza tym jest zdecydowanie za blisko. Może by tak przestał ryczeć, bo własnych myśli nie słyszę. Czekaj, zezuje na ciebie i coś gada.

Dobra, może i wyglądasz jak marny ssak, ale wyraźnie jesteś mu do czegoś potrzebny. No nie

gap się, tylko łap za łopatę i ładuj mu węgiel do pyska. Jak chce to niech ma...

Starczy, bo przepukliny dostaniesz. Przecież daje ci znak pazurami, że dosyć!

Miłe bydlatko, chce cię poczęstować ciastkiem... Nie kłóć się z nim. Zaraz... Czego znowu chce ten profesorzyzna?

Aha, w czekoladowych jest trucizna, a tych drugich takie coś, od czego się wariuje. Urozmaicony wybór!

Możesz odmówić poczęstunku, co oznacza wędrowkę do numeru 103. Albo zignorować dobre rady starego przyjaciela i zjeść ciasteczko w czekoladzie (numer 221). Jeśli zaś uważasz, że i tak musiałeś już dawno zwariować, by dać się wciągnąć dobrowolnie w podobną awanturę, i nic ci już nie może zaszkodzić, to sięgasz po ciasteczko kokosowe (i wędrujesz do numeru 158).

94

Co to była za walka! Szczęśliwie ugryzłeś go w odpowiedniej chwili we właściwe miejsce i uciekł, lekko kulejąc. Przestań wreszcie spluwać, mogłeś nie wgryzać mu się tak głęboko w tę nogę. No tak, ale sposób, choć skuteczny, nie okazał się do końca efektywny, bowiem wciąż wędrujesz w łańcuchach do Groannsville. Panienska ma jednak złośliwy charakter.

Poza tym miałem rację: nie jest wcale gorzej niż było, co dowodzi bezspornie, że nie traci się nic na słuchaniu moich rad, a można zyskać. Nie pyskuj mi tu o niewdzięczności Betsy, czego niby oczekiwałeś?

Facet też jest charakterny, wrócił.

No, to masz drugą szansę. Możesz mu pomóc i pójść na numer 65 lub pozostać biernym, co oznacza numer 7.

95

Ładny stąd widok, ptaszki, chmurki... i jeszcze nasz profesorek skaczący po dachówkach...

Za

nim! Co mnie obchodzi, że masz lęk wysokości? To twój problem, trzeba było się z nim uporać przed wstąpieniem na kurs rekrucki. Nie patrz w dół i już.

Złaż zaraz! Po tej ścianie nawet paralityk zszedłby spokojnie, tyle tu ozdóbek. Ręce ci się pocą i ślizgają?

Wypchaj się, cherlaku... Dobrze, już dobrze, nie płacz. Przejdź do numeru 255, byle szybko.

96

Dziwnie tu, podłoga twarda w dotyku, a sprężynuje pod nogami. Ściany miękkie, a nie sprężynują, tylko świecą. I jeszcze rozgałęzienie korytarza... O, jakiś napis... Na dodatek znajomym charakterem pisma. No tak, nasz profesorek. Pewnie znać sobie drogę.

Na skraju tej dziury w podłodze, z rurą jak w remizie strażackiej, napisał cyfry 105. Brudne i zapuszczone straszliwie schody oznaczył liczbą 47, zaś ciemny tunel, tak niski, że trzeba w nim

pełzać, ma wrytą liczbę 123. I jeszcze eleganckie ruchome schody z wydrapanym 66.

Który z tych numerów zatem wybierasz?

97

Staruszek jest ostrożny, ale sprawia wrażenie, jakby nie bał się twojego kija. Spytaj go o drogę... Może o pół tonu głośniej? Taak... hmm... taak.... no... Jeśli mu wierzyć, a pamiętaj, że tu

nie należy ufać byle komu, to masz cztery możliwości:

Południowa droga wiedzie ponoć do Groannsville, gdzie mieszka stary diuk kolekcjonujący wszelkie narzędzia tortur, które wypróbował na schwytanych przybyszach...

Północna droga prowadzi prosto na moczary, wschodnia do lokalnego więzienia (więzienie na

więziennej planecie? Paranoja). Zachodnia zaś do automatycznej, darmowej kantyny dla ubogich.

Decyduj się:

Północ i przechodzisz do numeru 193. Południe — numer 186. Wschód — numer 174.

Zachód

— numer 129.

98

To się nazywa wodna zjeżdżalnia, jakbyś nie wiedział... Wiesz? To świetnie, zamknij się zatem na chwilę, bo wszystko zagłuszasz. Co tu tak syczy?

To wodospad kończący się gejzerem pary w miejscu, gdzie woda styka się z rozpaloną lawą. Wiem, że nie chcesz zamienić się w parę... Ale tam jest platforma... Pośrodku tego wrzącego bajorka. Widzisz? No to skacz!

Na numer 181.

99

Wszyscy popełniamy pomyłki, ale ta przynajmniej była urodziwa... Chcesz wiedzieć, czemu tu tak ciemno? Cóż, oberwałeś gazem od panienki i właśnie ci wróciła przytomność. Pewnie, że nie masz na co czekać, otwórz oczka... Chociaż z góry uprzedzam, że to, co zobaczysz, wcale ci się nie spodoba.

Kajdanki na rękach i łańcuch na nogach. Nie mówiłem? I co z tego, że łańcuch jest złoty, i tak go nie rozerwiesz. Nie desperuj..., ta kreatura cudownej urody coś mówi...

Hmm, no to podsumujmy. Faktycznie dałeś się podejść jak ostatnia oferma. Ładnie z jej strony, że się przedstawiła, Betsy Premia, zwykła kasiara, i to nie najwyższych lotów. Pewnie, że jej się tu podoba. Łapanie ledwo przybyłych i sprzedawanie ich w niewolę musi być całkiem intratnym zajęciem.

Właśnie wędrujesz do Groannsville, gdzie ponoć zbierają armię. Wolałbyś do cyrku niż do armii? Masz rację, cyrk jest bardziej logiczny i pozbierany od dowolnej armii, nawet jeśli jest to cyrk pcheł. Swoją drogą, masz szczęście, że wzięła cię za nowego i nie przeszukała. Zesłani tutaj przybywają zawsze z pustymi rękami i kieszeniami.

Dość flirtu. Sięgnij dyskretnie po granat i za siebie... Ładnie łupnęło, szkoda tylko, że nie wiesz, jaki granat po omacku wybrałeś.

W tej sytuacji trzeba sięgnąć po Losowy Wybierak Dwubiegunowy. Co? Nigdy nie słyszałeś o LWD? Masz go w kieszeni, ale dla ułatwienia powiem ci, że wygląda jak zwykła moneta. Należy

go wyjąć, podrzucić, złapać i spojrzeć na... A, znasz już resztę? No, to do dzieła.

Orzeł oznacza przejście do numeru 106.

Reszka kieruje cię do numeru 189.

100

Sieć przerzucić przez lewe ramię... koniec w garść, te widły w prawą dłoń. Głowa do góry, pierś do przodu i czekaj, co będzie dalej, gdy wrota się otworzą. Czekając, przesunij się do numeru 58.

101

I co z tego, że ugryzł cię podczas rozmowy? Może był głodny? Dałeś mu w ucho, więc jesteście kwita, tym bardziej, że zemdłał. Przejdź do numeru 20 i wrzuć coś na ruszt.

102

Miłe, ciepłe i jasno oświetlone wnętrze. Jest nawet krzesło i stół, na którym stoi patera z owocami. Nie śliń się tak, co z tego, że wyglądają apetycznie, a ty dawno nic nie jadłeś? Mogą być

zatrute albo co... Dobra, jak chcesz to proszę, tylko nie gadaj z pełną gębą, bo nic nie rozumiem...

I nie jedz tak łączywie, nikt ci ich nie zabierze. Skąd wiem? Faktycznie, mogą ci jeszcze to zabrać...

Nie pluj na podłogę i patrz, gdzie rzucasz łupiny! Ładnych zwyczajów tu nabrałeś. Uwaga!

Ktoś otwiera drzwi... Dobrze, że jesteś gotów do walki, nigdy nic nie wiadomo... Cóż, też jestem zaskoczony. Całkiem zgrabna osóbką, i ten ciasno przylegający kombinezon... Znasz ją?

Tak, tyle że dotąd widziałeś ją tylko z daleka. To Sadie Sadystka. W dodatku coś mówi.

— Witaj, przybyszu. Po rozdziawieniu gęby i ostrym wytrzeszczu poznaję, że wiesz już, kim jestem. Tak, Sadie Sadystka, przełożona Synów Sadyzmu. Wprawdzie połowa mojej armii to kobiety, ale uznałam, że nazwa Synowie i Córki Sadyzmu byłaby mniej dźwięczna, ostatecznie zaś

i tak wychodzi na to samo. Naszą bronią jest strach. Podobał mi się twój występ na arenie. Nie

widziałam jeszcze nigdy, by ktoś tak dobrze radził sobie ze zwierzętami, postanowiłam zatem okazać ci łaskę i zwerbować do mojej armii. Zgadzasz się? Pamiętaj: albo to, albo żegnaj, okrutny

świecie! Wiedziałam, że się zgodzisz.

Jednakże służba nie jest bezterminowa. Słyszałam już, że poszukujesz pewnego wyrzutka nauki

zwanego profesorem Geisteskrankiem. Chętnie pomogę ci wyłączyć go z obiegu, musisz jednak

wyświadczyć mi przedtem pewną przysługę. Wyprawisz się mianowicie w niezbyt długą podróż

do Soczystej Puszczy i przyniesiesz mi ukryty w pewnej świątyni Klejnot. Na pewno ci się uda,

szczególnie z twoim podejściem do zwierząt, które są tam nad wyraz paskudne. Straciłam już trzynaścioro ochotników.

Pewnie, że przyjmujesz propozycję, co niby innego miałbyś zrobić? I przejdź do numeru 109.

103

Smok jest nachalny i nie ustaje w wypełnianiu obowiązków gospodarza. Lepiej zjedz czekoladowe ciasteczko i przejdź do numeru 221.

104

Zapyziały szlak zmienił się w całkiem porządną i szeroką ścieżkę prowadzącą prosto do sporego sadu. Starannie utrzymane drzewka na których rosną soczyste owoce... Szkopuł jest tylko

jeden: rosną tu dwa rodzaje owoców, które wyglądają dokładnie tak samo, różnią się tylko kolorem. Jedne są pomarańczowe, drugie zielone. Masz trzy możliwości:

Zbierasz tylko owoce pomarańczowe i przechodzisz do numeru 15.

Zbierasz wyłącznie owoce zielone — numer 314.

Robisz mieszankę firmową — numer 155.

105

Zjazd jest prosty i gładki, ma tylko jeden minus, mianowicie nie można się zatrzymać. Na dodatek robi się jakoś tak dziwnie ciepło i czerwono... No i masz... Jeziorko wrzącej lawy. Na

szczęście słup kończy się parę metrów nad platformą wystającą z tego bajora. Tylko bądź uprzejmy trafić za pierwszym razem, bo drugiej próby nie będzie. Skacz! Na numer 181.

106

Jak pech to pech. Granat był dymny, a ty nie uciekłeś daleko w łańcuchach, otrzymałeś zatem po

raz wtóry po łbie i nadal wędrujesz do Groannsville.

O, ktoś biegnie z przeciwka. Urodziwy to on nie jest; fryzura jak miotła po uderzeniu pioruna,

łapy jak cepy, a gęba jak ceber. W dodatku ma całkiem solidną maczugę...

Betsy stanęła w pozycji obronnej, chociaż szansę mają raczej równe... Ale gdybyś któremuś z

nich pomógł, to pewnie by nie zaszkodziło. Gorzej i tak już nie może być. Nie gap się zatem i zrób

coś.

Pomagasz panience i przechodzisz do numeru 94.

Pomagasz napastnikowi i idziesz do numeru 65.

107

Dobrze, że trzymasz się ścieżki. Otrzep się i ruszaj dalej, tylko ostrożnie. Obok rozciąga się podejrzaną bagienko, więc bądź łaskaw w nie nie wpadać. Co słyszysz? A, teraz dociera i do mnie,

jakby chrząkanie i chrumkanie... Coś tapla się w błotku przed tobą. Co to jest? Nie mam całkowitej pewności, ale chyba świnia. Tutaj rzadkość.

Masz do wyboru:

Zawrócić i przejść do numeru 145.

Próbować przemknąć obok wieprzka, co daje numer 111.

Możesz też ją przestraszyć, ale najpierw, dobrze ci radzę, schowaj się za drzewem. No i przejdź

do numeru 110.

108

Niezbyt zręcznie ci to wyszło. Duży wieprzek. Lepiej przyjrzyj mu się z ukrycia — samobieżna szynka bywa złośliwa. Schowaj się za drzewo i przejdź do numeru 110.

109

Jak szefowa jest obok to wszystko idzie piorunem... Ledwie dotarłeś do zbrojowni i już masz stalową kolczugę, hełm z czerwonym piórkiem... Też mogę ci powiedzieć, gdzie je wsadzić, więc nie wysilaj się... Jest jeszcze miecz i kołczan pełen strzał. Teraz biegnij do magazynu po mapę, flachę wina, kanapki i paczkę gumy do żucia. I czego ci więcej potrzeba do szczęścia? Wiem, odrobiny swobody. Zgadzam się, powiedz zatem uprzejmie do widzenia. Istnieje jednak szansa, że tu wrócisz. Ruszaj w drogę. Dokąd? Przez ten oto most do tamtej puszczy. Przejdź do numeru 125.

110

To dopiero bydlę! Mieszaniec dzika z tapirem, do tego wyrośnięty. W życiu nie widziałem takiego olbrzyma... Owszem, też ma szynkę, ale mimo wszystko trudno w nim rozpoznać tuczniaka. Tapla się w błocie i wydaje dziwne dźwięki... Przesuń się do następnego drzewa, może uda się rozpoznać to jego charczenie... Do numeru 207.

111

Wszystko do niczego. Wylądowałeś po kolana w błocie i tędy nie przejdiesz, ale z boku jest coś jakby pasmo wzniesień. Dotrzyj do niego i przejdź górą. Jeśli będziesz uważał, to wydostaniesz się z moczarów. Przejdź do numeru 108.

112

Jakaś całkiem nowa sztuka! Nie, wcale nie pomniejszam twoich umiejętności, ale w zasadzie powinien cię chociaż drasnąć kłębem. Co zamierzasz? Poskromić go wzrokiem udowadniając, że człowiek jest w stanie zapanować nad każdym bydlęciem? Idiotyzm... to znaczy, chciałem powiedzieć, genialny pomysł. Masz zresztą okazję, bo już wraca. Powodzenia, możesz wpatrywać się weń do upojenia... I przejdź na numer 305.

113

Czy ta ścieżka musi cały czas piąć się pod górę? O, zmieniła się w stopnie wykute w pniu gigantycznego drzewa. Nieźle, gałąź szerokości czteropasmowej autostrady... A na jej końcu gniazdko, w gniazdku ptaszek... No to co, że duży jak pasażerski odrzutowiec? Ptaszek ładniej

brzmi. Nie cofaj się, bo i tak cię zauważył. Startuje! Pewnie ładnie ląduje...

Oczka też ma odpowiednio wielkie, trochę jak stoły do bilardu. Wpatruje się w owoce. Na co czekasz, podaj cenę przekąski. Zgadza się? Ładnie. To rzucaj owoce, niech je sobie łapie, a w rewanżu dostarczy cię, gdzie trzeba. Całe szczęście, że wrąbał niedawno kilku mieszkańców dżungli i jeszcze ma zamiar zrobić spaghetti z odkrytego dopiero co gniazda węży.

Wyciąga dziób po ciebie i pakuje sobie twą osobę na ‘ kark. Trzymaj się i w drogę.  
Do numeru 199.

114

Rozumiem twoje rozgoryczenie, ale nie należało kopać tych strażników. Czemu niby miałbym się zamknąć? Ostatecznie jestem twoim przełożonym. Lepiej patrz, gdzie leziesz...

Otwarte okno... dobrze, wyrzujmy... Nikogo. No to podciągnij się, zeskocz... Jesteś na zatłoczonym dziedzińcu jakiegoś zamku. Co dalej? Większość twarzyczek wygląda jak po ciężkim

wyroku, ale jest też kilka budzących zaufanie. Jak ten szczeniak czy tamta babcia. Chcesz z którymś pogawędzić? Nie ma przeciwwskazań.

Jeśli kierujesz się do chłopca, numer 137.

Wolisz babcię — numer 25.

115

Komnata wykuta w skale... Do diabła, kto rąbnął podłogę? Wiem, że spadasz. Na szczęście wylądowałeś w piasku i blasku słońeczka... Wiem, że widziałeś już ten budynek, ja też go widziałem. Otrzep się i do środka marsz.

Numer 96.

116

To się nazywa wdzianko! Pancerne od stóp do głów... Ciekawe, człowiek czy maszynka? Ale

intencje ma jasne, chce cię ograbić. Tu i teraz, i ze wszystkiego...

W takiej sytuacji należy zgrabnym manewrem oderwać się od przeciwnika.

Nie tak łatwo... Zakuty biega lepiej od ciebie, a na dodatek strasznie przy tym hałasuje...

Łuk! Gdzie tam, strzały odbijają się od pancerza... Miecz! Tandeta jedna... Złamał się na jego

hełmie... Nic dziwnego, że coś zachichotało w tej konserwie...

Chcesz wiedzieć, co dalej?

No to biegiem na numer 185, a poznasz okrutne wyroki losu.

117

Dalej, pociągnij go za pióra! Lecicie za nisko i zaraz będziecie mieli czołowe zderzenie z wieżą...

Udało się, musi mieć sonar we łbie. Machnął skrzydłami i wylądował zgrabnie na samym szczycie.

Nie ma na co czekać. Złaż, weź miecz do ręki, bo nie wiadomo, co cię czeka. Widzisz drzwi?

Ależ skrzypią, powietrze tu też nie najświeższe... Wiem, że wewnątrz jest mało gościnne, ale i tak

nie ma innej drogi. Zaraz, ten śpioch się obudził i coś wrzeszczy.

Szybko na dół! Nie czekaj i nic nie wyjaśniaj. Nazwał cię trucicielem i obiecał porachować gnaty. Kiedy zaczniesz się z nim klócić, to długo nie ponegocjujesz... Kiedy chcesz, potrafisz być

szybki. Sądząc z odgłosów, decyzja była słuszna, bo ten przerośnięty wróbel zabrał się za remont

wieży. Skacz po kilka stopni, jak ci zwali na łeb całą tę ruinę, to nikt cię nie znajdzie, a ściany już

się rysują. Drzwi na dole to twój ratunek.

Co proszę? Faktycznie, coś za nimi jest, ale chyba nic groźnego. Lepszy już diabeł nieznany niż

ten, przed którym uciekasz. Widzisz? Szable w dłoń, czyli miecz w łapę i do numeru 142.

118

I znów widzimy Kudłatego Harry'ego. Że też chce mu się siedzieć na czymś tak niewygodnym.

Ale to jego problem. Bardzo się ucieszył na twój widok... Niestety, już się nie cieszy, bo Arbuthnot dał mu w łeb. A mówiłem, że twoi kumple mają silną motywację. Strażnicy załatwieni,

jest i profesorek. Za nim! Ale klnie! Całe szczęście, że nie znasz tylu języków, co on.

Uważaj! Zamknął ci drzwi przed nosem. Wybieraj szybko: szukasz klucza, czy wywalasz wrota

stojącym w kącie pagajem?

Klucza szukasz pod numerem 36.

Pagaj oznacza numer 120.

119

Wyrabiasz się, muszę przyznać. Otwarcie drzwi uruchomiło zapadnię dokładnie w miejscu, na

którym stałeś. Ty jednak, zamiast wpaść, skoczyłeś szczupakiem do pokoju. Zgrabnie, Przyszły

Polowy Agencje. Ale wracając do rzeczy... Miły drobiazg. Klejnot Puszczy jest rubinem wielkości

kurzego jaja (od dorodnej kury) oprawionym w złotą koronę. Nic dziwnego, że Sadie chce go mieć, klejnot pasuje odcieniem do jej oczu...

Dobrze, że się zatrzymałeś... Coś za łatwo wygląda mi ta droga. Masz dwie możliwości: albo

wierzysz pozorom, łapiesz koronę i idziesz na chama, albo strącasz ją z podstawy końcem miecza i

zachowujesz wszelkie możliwe środki ostrożności. Wybieraj:

Działasz bez zwracania uwagi na cokolwiek — numer 248.

Używasz miecza i tak dalej — numer 165.

120

Trzeba przyznać, że masz krzepę. Nie były to nasze drzwi, zatem nie trzeba się martwić. Tak

jest, żelazny pagaj weź na wszelki wypadek ze sobą.

Korytarz rozwidła się, złośliwie prowadząc w trzy różne strony. Nie pytaj mnie, którą odnogą

ruszyć dalej, bo nie wiem. Sam wybierz:

W lewo do numeru 57.

Prosto do numeru 39.

W prawo do numeru 276.

Jazda!

121

Jest i gospodarz — Kudłaty Harry na tronie z ludzkich kości. Jest przy tym całkiem goły, co jednak trudno zauważyć ze względu na porastające go ryże futro. Co, masz wylądować na rożnie?

Miła perspektywa. Ale ktoś tu idzie, mały, zasuszony i siwy, z monoklem w oku. Profesor Geisteskrank we własnej osobie!

Potrzebuje ochotnika do eksperymentu. Masz zatem wybór: albo trafisz do kuchni w charakterze półproduktu, albo do laboratorium w roli męczennika nauki.

Jeśli wybierasz naukę, to numer 37. Jeśli żarcie, to numer 18.

122

Lot najgorszy, ale lądowanie do kitu, w stylu worka cementu. Nie czekaj, aż półpłynna lawa obleje ci stopy, gnaj do tunelu! Szybko!

Do numeru 333.

123

Możesz odetchnąć chwilkę i wpełznąć do środka. Dotykaj dłońią ściany, w tych ciemnościach

to jedyny sposób orientacji... Wiem, że ten tunel jest długi jak nieszczęście, ale cofnąć się nie ma

jak... Przestań desperować, z przodu robi się jaśniej...

Trafiłeś do komnaty, z której odchodzą dwa korytarze. Też niskie i ciemne. Możesz rzucać monetą, bo obie drogi prezentują się identycznie.

Orzeł oznacza tunel prawy i numer 191.

Reszka to tunel lewy i numer 17.

124

Może i masz rację. Jak dotąd wszędzie tu łgarstwo i nabieranie... Dobrze robisz, wchodząc ostrożnie... Nowa sala, z fotelem na szynach prowadzących gdzieś w nieznane. Słońce błyska w

dali, chyba na zewnątrz... I napis w esperanto.

NIESTETY, BESTIA NIE ŻYJE

DZIĘKI ZA PRZYBYCIE.

PROSZĘ USIAŚĆ WYGODNIE

I NACISNAĆ GUZIK.

MILEJ PODRÓŻY!

Także myślę, że Kakalokom nie należy ufać. Pozostaje ci albo zaryzykować jazdę fotelem (numer 304), albo przejść pieszo po szynach (numer 337).

125

I co z tego, że ciemno i straszno? Bywało już gorzej, a tym razem masz broń, przestań więc bać

się własnego cienia. Poza tym to wino, którego wypiliśmy już połowę, powinno zacząć działać.

Faktycznie, sporo tu różnej zwierzyny, ale bardziej ją słyszać niż widać. Uwaga, coś leci z góry!

Unik! Brawo, kolejny latający gównomiot chybił. Dlaczego przystajesz, chyba się jeszcze nie zmęczyłeś?

Aha, ścieżka się rozwidła, a raczej roztraja... Zerknij na mapę... Według niej wszystkie trzy szlaki prowadzą do świątyni. Wybieraj więc ten, który ci się bardziej podoba:

Lewy — numer 107.

Środkowy — numer 206.

Prawy — numer 55.

126

Są takie dni, gdy nic się człowiekowi nie układa. Jeśli o ciebie chodzi, to chyba taki dzień jest

właśnie dzisiaj.

Zanim zdołałeś zbliżyć się do profesora, ten przecina linę, spadasz zatem na niego z histerycznym wrzaskiem lub w ciszy, jak wolisz, i lądujesz na numerze 136.

Zmykasz z drogi w krzaki i wysoką trawę, gdzie można spokojnie zaleć, by zjeść coś i nieco się

zdrzemnąć. Nikt nie powinien cię tu dojrzeć.

I nie dojrzał. Słonko świeci, ptaszek kwili, może byśmy... Już wczoraj wszystko wypiliśmy?

Nic

dziwnego, że masz kaca. Widzisz, na dodatek mrówki dobrały ci się do żarcia.

Teraz jazda, sprawdź co przy moście. Wartownika nie ma, za to sterczy tam zardzewiały robot z

tęgą lagą. Wolałbyś człowieka? Za późno na gorzkie żale, trzeba było działać wczoraj, teraz

nie masz wyboru.

Marsz na dół i do numeru 252.

128

Zdaje się, że tutaj maszyny też lżą jak najęte. Figa z makiem, a nie rozwidlenie, nawet ścieżki tu

na dobrą sprawę nie ma, tylko wykuta w skale drabina, którą musisz zejść. Gdzie — nie wiadomo,

bo dół niknie w chmurach.

Dochodzisz do końca i nie jesteś ani trochę mądrzejszy, bo drabina kończy się co najmniej pięćdziesiąt metrów nad powierzchnią wody. Dobrze już, przestań kłąć. Zaasekuruj się lepiej jakoś

i zastanów, co teraz.

Możesz wrócić na górę, ale jesteś zmęczony i nie wiadomo, czy ci się uda. Możesz też zeskoczyć i spróbować dopłynąć do drugiego brzegu rzeki, chociaż kolczuga i hełm są dość ciężkie. Owszem, gdybyś je wyrzucił, zachowując jedynie broń, to szansę miałbyś nieco większe,  
niż siekiera w wodzie...

Wybieraj.

Wspinając się przechodzisz na numer 301.

Skacząc natychmiast lądujesz na numerze 336.

Skacząc po rozbierance, przechodzisz na numer 271.

129

Co za droga! Pełna wybojów i kurzu. Trudno, jesteś silny jak wół i uparty jak muł, idziesz naprzód do numeru 180.

130

Widać oklapnięty balon... Ostrożność nie zawadzi, poza tym profesor wciąż ma broń.

Możesz

podejść, byle cicho, od prawej, czyli z wiatrem, lub z lewej, pod wiatr, i zobaczyć, co jest z drugiej

strony. Wybieraj:

Jak z wiatrem, to przejdź na numer 256.

Pod wiatr — numer 192.

131

Za listowiem kryje się wcale przystojny, wysoki młodzieniec w zielonym niegdyś ubranku, podartym teraz i usmolonym. Ma też angielski długi łuk, który wymaga solidnej krzepy, żeby dać

się napiąć. Przedstawia się jako Robin Good, rabujący bogatych i biednych... Dobrze chociaż to, że

nie uprawia moralizatorstwa...

Nabrał ochoty, żeby i ciebie obrabować, i twierdzi, że nie odważysz się z nim zmierzyć....  
Naiwny!

Każdy z was złapał za łuk, strzały wyciągnęliście równocześnie, napięliście cięciwy mierząc do

siebie wzajem. Dziesięć kroków między przeciwnikami...

Jeśli chcesz wiedzieć, co dalej, przejdź do numeru 172.

132

Nie unoś się ambicją! I co z tego, że zwymyślał cię od wypłoszów? Po dwóch morderstwach od

rana mógł mieć kiepski humor. Co ci zależy, daj mu tę monetę i niech gada, co wie.

Popatrz, jaki podejrzliwy, ugryzł monetę, by sprawdzić, czy to naprawdę srebro. Zatem profesorek poszedł „tamój” i złapali go poszukiwacze ochotników do walki na arenie.

Co to za maniery? Co mu zrobiłeś, że poleciał z wrzaskiem, zanim dokończył?

Nie pozostało ci nic innego, jak tylko też iść „tamój”, czyli na numer 190.

133

Przykre, że znów chybiłeś, ale to się zdarza. Nie załamuj się, tylko do dzieła. Idziecie łeb w łeb, wciąż zatem masz szansę. Proszę strzelać i na numer 286. Powodzenia...

134

Ten opierający się o drzewo młodzian ma, jak widać, kłopoty z nogą. Ale to już jego zmartwienie, ty masz świat do uratowania, ruszaj żwawo do numeru 169.

Chyba że masz ochotę wtykać nos w cudze sprawy, to proszę do numeru 38.

135

Kondycja ci szwankuje, ledwie wylazłeś na ten piach i leżysz jak worek siecarki. Miło słyszeć,

że kac przeszedł ci w kąpiel. Wstawaj więc, bo ktoś się zbliża...

Ale brzydactwo! Ślepią jak spodki, zęby jak sztylety i macki niczym liny, do tego jeszcze śmierdzi... Wiesz, co to jest? Niestety, to Zielony Śmierdziel. Rzadko spotykany, za to posiadający liczne trujące wypustki na kałdunie. Musisz zastrzelić go, nim zaatakuje.

Jeśli nie wiesz, co robić, to rzucaj monetę. Co? Zardzewiała? Z czego oni teraz robią te monety?

Zresztą nieważne, rzucaj szybko!

Orzeł — przechodzisz na numer 13.

Reszka — to numer 230.

136

Lina została przecięta i spadasz. Czy to już koniec? Nie, bo masz więcej szczęścia, niż rozumu,

pod tobą jest jezioro. Niewielkie wprawdzie i pełne jadowitych płaszczyk, ale to już drobiazgi,

którymi będziesz się martwić później.

PLUM — jak śliwka w kompot, albo... dobra, nie będę kończył. Uwaga, już cię namierzyły. Decyduj, do którego brzegu płyniesz. Lewy jest błotnisty, ale znajduje się bliżej niż piaszczysty

prawy.

Lewy brzeg oznacza przejście do numeru 43.

Prawy brzeg oznaczony jest numerem 63.

137

Dlaczego ten dzieciak jest taki przestraszony? Nie wykrzywiasz się głupio, jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć... Nie? A kiedy ostatni raz się kąpałeś? Sądzisz, że to nie dlatego? Może po

prostu świat jest taki parszywy, że wszyscy boją się wszystkich i ten dzieciak też? No to co robimy? Dostosowujemy się i spuszcza mu manto, by powiedział, co wie? Spróbuj wcisnąć mu

w łapę drobną monetę, a nuż wygada się, gdzie jest profesor.

Łapówka i przechodzisz do numeru 90.

Lanie i numer 167.

138

Trzeci bieg! Nie oglądaj się, tylko gnaj przed siebie! Każdy może się pomylić. Z powrotem do numeru 4!

139

Wszedłeś do środka i nikt nie dał ci po łbie. To, co słyszałeś, to były odgłosy towarzyszące laniu, sprawianemu barmanowi przez czterech pijaków. Dojrzeli cię i potrząsnęli kijami, radzę się zatem pospieszyć i zdecydować, czy zmiatasz stąd (numer 83) czy aplikujesz im granat usypiający i próbujesz docucić barmana (numer 170).

140

— Oto i wzgórze z szubienicą. Ciemno, wietrznie, jakby ktoś właśnie się tu powiesił, ale kto, nie mam pojęcia.

Na szczęście zaczyna świtać, zakopałeś złoto tuż obok szubienicy, sprytnie. I zamaskowałeś je dodatkowo zeschniętymi liśćmi. Jeszcze lepiej. Teraz trzeba poczekać na klientów...

Pewnie, że możesz usiąść i oprzeć się o szubienicę. Miejsce dobre jak każde, bylebyś tylko nie

zasnął, bo za przebudzenie nie gwarantuję... Nie zasypiaj! Mówił dziad do obrazu... Na domiar

wszystkiego to chrapanie... Miłych snów zatem, i jeszcze miłszego przebudzenia...

...na numerze 179.

141

Może tamte bestie były udomowione, skąd mam wiedzieć? Na arenie wszystko działało wymiennie, a tutaj jakby wcale... Świniak i tak cię dopadł, posyłając z powrotem na numer 260.

Wiem, że boli.

142

Zdażyłeś zatrzasnąć za sobą drzwi, gdy wieża runęła. Ale ptaszysko narozrabiało, tylko kamienie lecą... Oto i ono, usłyszało cię i krąży patrząc, jak by tu... W tył zwrot!

O, do diabła! Co my tu mamy? To gigantyczny tygłon. Wczepia pazury w kamienny mur, a popatrz tylko na te zęby!

Unosisz miecz, ale to licha obrona. Jeden jego kiel dłuższy jest od twojego ostrza. Ale mam pomysł...

Chyba że nie chcesz mojej dobrej rady... Dobrze już, dobrze. Stawaj do walki na numerze 177,

wolna wola.

Chociaż, gdybyś mnie posłuchał, to skierowałbyś się raczej do numeru 171.

143

Chyba ci ręce zaczynają omdlewać... Na szczęście lecicie prosto w chmurę burzową, z której deszcz leje jak z cebra... Nie, nie przesłyszałeś się, na szczęście. To proste. Chmura zasłoni słońce i spowoduje schłodzenie gazu w balonie, dzięki czemu zacznie on opadać. Być może w ogóle zakończy tę głupią podróż.

Diabli nadali! Koniec będzie szybszy, niż sądziłeś, przynajmniej dla ciebie. Profesor cię zauważył i właśnie złapał za nóż, by odciąć linę, na której wiesz.

Masz dwie możliwości:

Wisieć i czekać, co los przyniesie — numer 136.

Wspiąć się i wyjaśnić profesorowi, że źle czyni, wtedy przechodzisz na numer 126.

144

Tłum ryczy i rzuca pustymi puszkami po piwie. Zignoruj to i skoncentruj się na przeciwniku.

Ma coś, czego ty nie chciałeś, czyli sieć i trójząb. I jeszcze gębę jak befsztyk, pewnie nieraz oberwał, co oznacza, że jest bardziej doświadczony od ciebie. I zdecydowanie lepiej umięśniony.

Właśnie wrzasnął coś i atakuje!

Nie stój jak słup! Zrób coś! Cokolwiek! Albo przetnij tę sieć, którą chce cię oplatać, albo sam natrzyj.

Tniesz sieć i przechodzisz do numeru 282.

Atakujesz przez unik i wędrujesz do numeru 60.

145

Także myślę, że włożenie pod górę z całym tym żelastwem byłoby kłopotliwe, złom jednak może się jeszcze przydać. Uważaj, skały zaczynają ruszać ci się pod stopami. Złap się czegoś! Lecisz. Aż do numeru 108.

146

Niektórzy nigdy nie nauczą się pewnych rzeczy... Coś taki zdziwiony? Wyskoczyłeś z krzaków z nożem, więc się chłopina przestraszył i na wszelki wypadek przylał ci lagą w ucho, a potem uciekł. Sam bym tak zrobił, może bez uciezki...

Tak jest, schowaj kozik, ale najpierw wystrugaj sobie kijek. Będzie mniej szokujący.

Teraz zdecyduj, gdzie idziesz.

Północ oznacza numer 193.

Wschód — numer 174.

Południe — numer 186.

Zachód — numer 129.

147

Dotrzymała słowa... Ten sadystyczny interes musi iść ostatnio całkiem nieźle. Dostałeś od Sadie dziesięć sztuk złota i wskazówki, gdzie znaleźć miasteczko zwane Endsville, czyli Końcowo, zamieszkałe przez najgorszy element na tej planecie. Masz iść tam cały dzień, a szlak

trudno zgubić, bo wytyczają go szkielety. W tymże miłym miejscu ukrył się profesorek. Tak, zgadzam się z jej opinią, że przysparza złą sławę uczciwym przestępcom.

Podano pieczone ptactwo, możesz zatem sięgać tłustymi paluchami po kolejne kaski, nie zapomnij jednak o tym, że trzeba myśleć. Trzy sztuki złota wsuń na wszelki wypadek za cholewę lewego buta.

Masz dwie możliwości:

Albo dziękujesz Sadie i ruszasz w drogę (numer 319), albo wykorzystujesz jeszcze nieco jej gościnę, by spróbować wyjednać większą pomoc (numer 41).

148

To ci dopiero cwaniak! Ma balon na wewnętrznym podwórzu i właśnie odcina liny kotwiczne.

Nie gap się, tylko działaj! Jest zajęty i chyba cię nie zauważy, jak podczepisz się ukradkiem!

Dyndasz sobie teraz radośnie, wystarczy, by wyrzwał z kosza... Ale na razie tego nie zrobił. Je

coś i mruży jakieś świństwa, ale za cicho, by go zrozumieć... Szczęście, że nie mlaska...

Bądź

łaskaw ciszej oddychać, w płucach rzezi ci, aż przykro słuchać...

Jeśli masz jeszcze dość siły, to powiś sobie trochę i przejdź do numeru 143.

149

Wybrałeś Arbuthnota.

Najszczęśliwszy wybór ze wszystkich, ale i tak skończyło się źle. Owszem, przeprosił cię, zapłakany, mimo to jednak gotów jest rozwalić ci łeb, jeśli zaraz nie powiesz, gdzie schowałeś

złoto. Masz na to dwie sekundy. Bydlę, owszem, ale wrażliwe bydlę.

Nie masz wyboru, rzecz jasna, zatem Arbuthnot oddała się, cały szczęśliwy, ty zaś zwieszasz smutnie głowę.

Nie wpadaj w melancholię, jeszcze nie wszystko stracone. Cicho, wiem, co mówię. Nie powiedziałem ci jeszcze o pewnym szczególe. Nie było potrzeby. Gdy byłeś zahipnotyzowany...

Nic o tym nie wiesz? To właśnie skutek hipnozy. Byłeś jednak, zatem uważaj. Wszczepiono ci

wówczas w lewą dłoń miniaturowy wehikuł czasu. Uruchamia się go naciągając palec wskazujący

tak, by staw strzelił. Jak strzeli, to przejdiesz do numeru 80.

150

Napis łągał, bowiem żaden nagły szlag cię nie trafił. Znalazłeś za to kolejne schody i drzwi, tym

razem oznaczone tabliczką treści następującej:

SKARPIEDZ — WON, PĘTAKU!

Może nie znają tu zasad poprawnej pisowni, ale jubilerami są biegłymi. Otwieraj drzwi i dalej do środka. Do numeru 119.

151

Wreszcie się rozstaliście! Otrzyj zatem smar i w drogę. Ostatecznie okazało się, że robot-pilot zna drogę do siedziby Sadie i może ci pomóc. Kazał ci maszerować prosto za zachodzącym słońcem i przygotować się na długą wędrówkę. Dopiero późnym popołudniem docierasz do numeru 270.

152

Nie ma łaskotek! Bydlę odpycha cię na bok, ale przynajmniej bez gryzienia. I znów naciera! Pozostaje ci tylko rozpaczliwy skok na numer 112.

153

Mogłeś wybrać lepsze miejsce na wspinaczkę. Poza tym pomyśl, aby spaść na plac tuż przed czeladnikami Szkoły Katow na wieczornym apelu, był może oryginalny, ale mało sensowny. Dostałeś po łbie i nieodwołalnie przechodzisz do numeru 28.

154

Nie wiedziałem, że potrafisz tak kłąć. Mniejsza z tym... Pokłęście sobie ile weszło i każdy poszedł w swoją stronę. Ty dotarłeś do rozwidlenia drogi, wyciągaj zatem monetę i rzucaj.

Orzeł — do numeru 176.

Reszka — numer 190.

155

Jedne i drugie są wielkości grapefruita, ale żeby się do nich dostać, trzeba wejść na drzewo. Uparte, nie chcą dać się zerwać. A mieczem? O wiele lepiej. Tyle tylko, że wybuchło przy zetknięciu z ziemią. Delikatne. Trzeba łapać za ogonki i dopiero potem ciąć powyżej... Teraz zejdz

z bagażem, złóż go na trawie i włącz po następne...

Wiem, że to monotonna robota, ale nie ma innego sposobu. Więcej nie uniesiesz? W takim razie

zrób z tego pęczek, zwiąż jakimś pędem, na plecach i w drogę.

Do numeru 113.

156

Coś łupnęło i Kudłaty puścił cię, by złapać się za głowę. Wyje przy tym... Kto mu przyłożył? A,

nasz stary znajomy, Arbuthnot. Nie dość zresztą na tym, proponuje, że za trzy sztuki złota zaprowadzi cię do profesorka...

Zanim skończył, obok pojawiła się Sadie, może nieco wymiętoszona, ale poza tym wciąż

atrakcyjna. Gang ją wykopał, gdy arena zawaliła się na skutek trzęsienia ziemi i chodzi teraz, biedaczka, tu i ówdzie i desperuje, chętnie jednak przyjmie trzy złote monety mogące dać jej szansę nowego startu. Z ochotą zaprowadzi cię w tym celu do profesora.

Aha, znów coś łupnęło. To Robin spadł z drzewa, twierdząc, że Sadie łyże, on zaś nigdy nie skłamał i wie, gdzie jest profesor i chętnie cię... Reszta jak wyżej.

Mnóstwo ich tutaj... Zgromadzenie zostało rozpedzone przez jakiegoś wierzchowca niosącego na grzbiecie jegomościa w płaszczu, kolczudze i pozłacanym hełmie. Oto diuk Groann we własnej osobie. On akurat twierdzi, że pieniędzy nie potrzebuje, ale ma serdecznie dość owego profesorka, zatem też gotów jest ci pomóc.

Po tym stwierdzeniu rozwinęła się całkiem niezła pyskówka, masz zatem chwilę na zastanowienie, komu właściwie zamierzasz zawierzyć.

Stary Groann wygląda zasobnie, więc może i mówi prawdę. Pozostałych znasz i wiesz, że raz czy drugi już ci pomogli i, jak dotąd, nie okłamali. Z wyjątkiem Kudłatego, który, jak niesie wieść gminna, jest niezłym nabieraczem.

Diuk Groann — przechodzisz do numeru 330. Arbuthnot — numer 149. Robin — numer 59. Kudłaty Harry — numer 21. Sadie Sadytka — numer 159.

157

Coś ci się nie szczęści z tym włochatym. W pierwszej wymianie ciosów wytrącił ci broń i śmieje się jak głupi. Możesz wykonać manewr taktyczny znany jako „oderwanie się od przeciwnika”, czyli wziąć nogi za pas albo zawołać o pomoc.

Wybieraj:

Uciekasz do numeru 275.

Wołasz o pomoc i przechodzisz do numeru 69.

158

Stary łgarz! Można mu ufać tylko wówczas, gdy ma się tęgi kij w ręce. Nie było żadnego narkotyku, pogadaj zatem sobie ze smokiem.

I przejdź do numeru 299.

159

Wybrałeś Sadie — twoja wolna wola.

Zaraz, dlaczego zatrzymujecie się na tej polanie? Przestań się gapić cielęcym wzrokiem i zacznij myśleć. Za późno. Cóż to się roi w tej ślicznej główce, i cóż dziewczę trzyma w zgrabnych paluszkach? <

Otóż trzyma ostry jak brzytwa nóż. Już leżysz na ziemi, przecież karate zna doskonale. Teraz

wypytuje cię, durniu skończony, gdzie jest złoto, i grozi użyciem noża...

No i zostałeś sam.

Dość lamentów.

Nie powiedziałem ci jeszcze o pewnym szczególe, nie było potrzeby. Gdy byłeś

zahipnotyzowany... Nic o tym nie wiesz? To właśnie skutek hipnozy. Byłeś jednak, zatem uważaj.

Wszczepiono ci wówczas w lewą dłoń miniaturowy wehikuł czasu. Uruchamia się go naciągając palec wskazujący tak, by staw strzelił. Jak strzeli, to przejdziesz do numeru 80.

160

Ładna robota! Obwiązałeś go jak szynkę na święta i ani zipnie. Stań na końcu sznura, żeby się nie wyszamotał i unieś trójząb... Teraz popatrz na łożę, gdzie siedzi Sadie, do niej należy decyzja.

Unosi powoli rękę...

Przejdź do numeru 72.

161

Kowboj zrewidował cię z wprawą wskazującą na długoletnie doświadczenie i zabrał ci wszystko, co miałeś w kieszeniach, poza transponderem. Stwierdził widocznie, że brzydzi się elektroniką.

Broń, naturalnie, też sobie przywłaszczył, po czym zaciągnął cię na skraj pobliskiej przepaści, rozwiązał łąso i zrzucił cię w dół.

I odjechał, pogwizdując radośnie, prosto w zachodzące słońce...

Dobrze, że zdążyłeś się złapać tych korzeni, bo mokra plama by z ciebie została. Teraz ostrożnie na górę. I do numeru 328.

162

Obrzydliwe! Nie do wiary, że może istnieć coś tak paskudnego!

Nie gap się, bo ci ta mina na zawsze zostanie na obliczu. Natychmiast wracaj, skąd przyszedłeś.

163

No to co, że pudło? Nie zawsze można trafiać do celu. Że on niby może? Cóż, pewnie nie zna teorii prawdopodobieństwa ani teorii gier. Nie mędrkuj, tylko zabieraj się do roboty. Strzała w łapę, a potem...

Orzeł — numer 184.

Reszka — numer 286.

164

Ten facet jest naprawdę brzydki z tym lekko zmasakrowanym obliczem. Tyle blizn... I w dodatku owinał sobie wokół pasa żywego boa—dusiciela. No proszę, bydlę nazywa się Ponsy. To

znaczy wąż się tak nazywa, bo facet się nie przedstawił, zażądał natomiast wszystkiego, co masz

przy sobie, a żądanie poparł groźbą użycia siły. Klasyczny napad... Gdybyś miał morgenstern, to mógłbyś im obu łby rozwalić, niestety został ci tylko granat, dymny na dodatek... Ładnie, facet się usunął, ale poszczuła na ciebie węża, a te, choć źle widzą, węch mają fenomenalny. Dym im nie przeszkadza... Przepelznął przez chmurę z szybkością wręcz zadziwiającą, jeśli wziąć pod uwagę gabaryty. W nogi! Za późno, już owinął się dookoła twoich nóg i leżysz... O, teraz pełźnie wyżej. Chcesz wiedzieć, gdzie dopełźnie? Przejdź do numeru Błąd! Nie można odnaleźć źródła odsyłacza..

165

Kiedy tylko ruszyłeś koronę, z sufitu spadła włącznia, i to dokładnie w miejsce, w którym stałbyś, gdybyś sięgnął po klejnot ręką. Dobrze, schowaj koronę za pazuchę. Nic tu po nas. Teraz trzeba poszukać jakiegoś wyjścia. Może to zarośnięte zielskiem pęknięcie w murze? Znasz już jednak tę planetę na tyle dobrze, by nie ufać tu niczemu na piękne oczy. Obejrzyj najpierw mur, zielsko i wszystko. Co widzisz po drugiej stronie? Nie wiesz? To wędruj do numeru 311.

166

Kto powiedział, że trafia się do celu za każdym razem? Potrzebujesz jeszcze tylko jednego dobrego strzału. Starannie... rzucasz monetą: Orzeł — numer 9. Reszka — numer 133.

167

To się chyba nazywa łagodna, acz skuteczna perswazja. Co, że nie było tak łagodnie? Przecież nie złamałaś jej ręki, a mogłaś. Poza tym skłoniłaś skutecznie babcię do poddania się i nawiązania konwersacji. Miejmy nadzieję, że nie łągała. Teraz przeskocz przez mur i ruszaj na południe. Droga jest, zatem chociaż część wygląda na prawdę. Skrzyżowanie też. Gdzie tu widać jakiś drogowskaz do Hestelort... O, jest jeszcze jeden, do Svinelort. No i mamy problem, wierzysz babci do końca, czy nie? Jeśli wybierasz Hestelort, przejdź do numeru 92. Jeśli Svinelort, numer 53.

168

Miła zgraja, przynajmniej pozostali sobą do końca... Skąd mają wiedzieć, że wróciłeś na czas? O tym, że takie podróże są możliwe, wie bardzo niewiele osób. A jeszcze mniej w to wierzy. Przepróż ładnie zebranych i powiedz, że idziesz po kasę, będą się wzajemnie pilnować. Spokojnie pogwizdując odchodzisz do lasu...

O to chodziło, teraz w nogi i na drzewo! Oho, już się zorientowali, że coś nie gra, pościg ruszył.

Byłeś nie usną), to nic ci nie grozi. Po ciemku cię nie znajdą, a do rana im przejdzie. W końcu to

tylko trzy sztuki złota...

Mówiłem, że rano będzie spokój? No i jest. Ostrożnie wróć pod szubienicę i wykop złoto.

Nie

wiadomo, kiedy jeszcze może się przydać. I do lasu...

Cholera! Ktoś idzie za tobą, i to dość szybko. Chyba nie uciekniesz. Lepiej będzie stawić czoło niebezpieczeństwu. Może coś wymyślisz. No, odwracaj

się... I przejdź do numeru 323.

169

Miły dzionek na przechadzkę... Mówisz, że gryzie cię sumienie? Faktycznie, zostawiłeś tego

biedaka. Prawdziwy Agent Polowy pomógłby nieszczęśnikowi. Niby to za moją poradą? A kto ci

kazał słuchać złych rad? Dobrze, potem będziemy się kłócić, teraz do numeru 38.

170

Posnęli jak niemowlaki, a ty powiązałeś ich własnymi paskami i szelkami. To, co przy nich znalazłeś, oddaj barmanowi. Po co niby miałbyś zatrzymywać sobie cokolwiek z tej kolekcji? Sześć noży, cztery pałki, zużyta guma do zucia, kalendarz z gołymi babami, morgenstern i

jeszcze

te sześć miedziaków. Też mu je daj.

Widzisz, jaki wdzięczny? Weź ten pas, może faktycznie daje przez trzy minuty

niewidzialność?

Przy okazji pokręcisz klamrą i sprawdzisz. Co z tego, że zostały tylko trzy ładunki, nie

wybrzydź,

darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby. Spytaj lepiej o profesorka.

Wszyscy go tu znają? Aha. pracuje dla Kudłatego Harry'ego, zwanego Zabójczym

Kanibalem. I

mieszka w Zastranym Zamku. Niegdyś mieszkały tam jedyne w okolicy ekipy sanitarne, ale od

kiedy Harry je pożarł, wszystkie szamba przelały się i zatkały.

Jak tam trafić?

A proszę, do numeru 214.

171

Jest szybszy, zwinniejszy i silniejszy od ciebie. Ale jest również głupszy. Rusz mózgownicą!

Do drzwi, poczekaj, złap za klamkę. Tiglon atakuje... TERAZ! I do numeru 213.

172

Celuje ci prosto w oko i co widzi? Że ty także celujesz w jego oko. Chyba wytrąciło go to

nico

z równowagi i opuścił z westchnieniem łuk. Robisz to samo.

Coś mówi. Zgadzam się, to zupełnie co innego, niż atak z zasadzki... Tak, podrap się teraz po brodzie... To nie do ciebie! Wymyślił sobie turniej łuczniczy. Jeśli ty wygrasz, to winien ci będzie przysługę, jeśli on — to ty jemu... Nie masz lepszych pomysłów? Nie masz... Trudno, przystań na to, mnie też nic nie przychodzi do głowy.

Wyciął cele na pniach sąsiednich drzew i wziął się za wyjaśnianie zasad. Zaczynacie równocześnie i wygrywa ten, kto pierwszy trafi w cel trzy razy. No to jazda!

Rzuć monetą.

Jeśli orzeł, idziesz do numeru 257.

Jeśli reszka — numer 40.

173

Załóż tarczę na lewą rękę, miecz weź w prawą, chyba że jesteś mańkutom. Co, filmów historycznych nie oglądałeś? Gotów? To i dobrze, bo wrota się otwierają. Wprostuj się i marsz przez arenę!

Idź do numeru 144.

174

Widzisz ten namiot, w którym roboty wydają żarcie? To tutejsza garkuchnia. Ustaw się na końcu ogonka, chyba już kiszki ci marsza grają. Skoro już czekasz, to może spytasz tego gościa przed sobą, gdzie leży Groannsville?

Jeśli to zrobisz, to przejdź do numeru 101.

Jeśli wolisz w milczeniu czekać na michę, przejdź do numeru 20.

175

Może dotrze w końcu do ciebie zasada, by trzymać się od wszystkich z daleka. Od atrakcyjnych pańienek też! Wylądowałeś w pierdłu, czyli w więziennej celi i jeśli nie wydestaniesz się stąd, skończysz jako niewolnik.

Właśnie, nie po to dźwigasz całe wyposażenie, by trenować mięśnie. Nie łap za komiks, durniu!

To nie czas na relaks! Zaraz przyjdzie strażnik, już otwiera drzwi. Wybieraj, czym w nim rzucisz.

Jeśli granatem gazowym, to marsz do numeru 29.

176

To rozwidlenie musiało być dziełem kogoś obdarzonego zboczonym poczuciem humoru, bo trasa zatoczyła zgrabne kółko i wędrujesz już w kierunku przeciwnym do zamierzonego.

Czyli całe

to zamieszanie było zbędne.

Przejdź do numeru 190.

177

Mocny kotek! Jednym uderzeniem łapy pozbawił cię miecza i posłał na ścianę. Też się wprawdzie przy tym wykopyrtnął, ale już się zbiera i zaraz zaatakuję. Wolisz posłuchać mojej rady, czy będziesz bił się z nim gołymi rękami? Aha, czyli jeszcze ci do reszty rozumu nie odebrało.

No to przejdź do numeru 171.

178

Ostrożnie! Uważaj, bo te deski są spróchniałe, a rzeka dość daleko w dole i w dodatku dno ma kamieniste. Jesteś już prawie na drugim brzegu. No i gdzie leziesz?

Owszem, pękło. Nie musiałeś jednak drzeć się aż tak głośno. Sam sobie jesteś winien, więc nie jęcz i przejdź do numeru 205.

179

Dobrze, że oberwałeś pięścią, bo już byś się nie obudził. Dzień dobry, śpiochu! Ocknij się, łachudro, bo zaraz dostaniesz drugi raz. Już lepiej. I kto ci przylał... Stary znajomy, Kudłaty Harry.

Nie dość, że przylał, to jeszcze złapał i złożył propozycję: albo oddasz mu złoto, albo zje cię na surowo. Takie bywają skutki spania na służbie. No, zdecyduj się na coś, bo Harry już się podejrzenie szeroko oblizuje... Ja też uważam, że nie masz wyboru.

Przejdź co prędzej do numeru 156.

180

Droga jest równie parszywa, ale wreszcie coś widać. Brzydki ten budynek, i na dodatek nie ma drzwi. Jest za to telefon z tabliczką:

**NIE PRZESZKADZAĆ KLAWISZOM  
WYNOCHA!**

Ciekawostka, więzienie na więziennej planecie. Ktoś tu ma osobliwe poczucie humoru. Masz dwie możliwości.

Możesz zignorować tabliczkę i zatelefonować (numer 46) albo wrócić na skrzyżowanie i spytać starego o drogę, o ile będzie tam jeszcze czekał, oczywiście (numer 97).

181

Utrzymałeś się na nogach, choć niewiele brakowało... Otrzyj pot i rozejrzyj się nieco dookoła...

Widzisz, co jest po drugiej stronie? Dwa miejsca, gdzie można stanąć. Wybieraj:  
Skok w lewo i przechodzisz do numeru 204.  
Skok w prawo i do numeru 122.

182

W nogach są o wiele lepsi od ciebie. Nie pozostało ci nic innego, jak stanąć do walki. I  
przejsć  
do numeru 194.

183

Szybki jesteś! Chybił, ofiara jedna. Ale to nie koniec, atakuje ponownie, zatem uważaj...  
JUŻ!  
I przejdź do numeru 112.

184

Po prostu ślicznie! Trafiłeś drugi raz, a on nie. Jeszcze trochę i masz konkurs z łowy. Do  
roboty!  
Orzeł — numer 9. Reszka — numer 286.

185

Wcale się nie dziwię, że ci we łbie huczy. Gdybym dostał tak rękawicą od rycerskiej zbroi,  
to  
też bym jęczał. Zwłaszcza, że w tej rękawicy była wcale mocna pięść. Zanim doszedłeś do  
siebie,  
zostałeś starannie przeszukany. Oj, wyraźnie nie masz do czynienia z debutantem. Zabrał to,  
co  
znalazł, czyli całą zawartość kieszeni. Został ci tylko transponder.  
Teraz zaciągnął cię na skraj pobliskiego urwiska i kopniakiem posłał w dół. Na szczęście  
oprzytomniałeś na tyle, by złapać się wystających ze zbocza korzeni. Poczekaj, aż ten typ  
przestanie kręcić się na górze, i ostrożnie wciągnij się z powrotem.  
I przejdź na numer 328.

186

Ciemno się robi, chyba idzie burza. Zimno, ciemno i do domu daleko. Mokra ci w nogi? A  
to  
jakim cudem? Aha, już wszystko jasne. Zboczyłeś z drogi i tkwisz po kolana w bagnie. To  
jeszcze  
nie koniec miłych wieści, gamoni. Zapadasz się!  
No i co teraz, bohaterze?  
Możesz się drzeć o pomoc i przejść do numeru 12.  
Możesz użyć kija, by wydostać się, póki nie jest za późno, i przejść do numeru 33.

187

Nie myślałeś nigdy, by zostać artystą? Marnujesz się... Nie wiem jak wśród ludzi, ale w chlewie zrobiłbyś karierę. Ta tutaj świnia nie śpiewa, ale wyraźnie potrafi docenić prawdziwą sztukę. Sam zgadnij, czy się z ciebie wyśmiewam. Dobrze, szesnaście wersów z Porucznika Bogey, dalej duet (duet? przecież jesteś sam) z Cosi fan Piggi i jeszcze przejmująca aria Czy twoja matka przybyła z chlewa? Na koniec zaś chóralny (jak ty to robisz?) kawałek W gnojówce się taplam i dobrze mi.

Ważne, że słucha, a jak milkniesz, to gada, zamiast cię zjeść. No niech będzie, że masz ładny głos... Aha, chce spróbować, jak smakuje tyranosaurus rex. Biedne stworzenie... Przecież nie mówię o świni. Chyba wszyscy już tu wiedzą, że chcesz zdobyć Klejnot. Ale by dostać się do Klejnotu sposób jest tylko jeden. Lotem. Nie rozumiesz? Musisz polecieć, motylku kochany. Jest

takie ptaszysko, Roc się nazywa, największy upierzeniec na świecie. Trzeba go przekupić owocami zebranyymi po drodze. Widocznie sam nie potrafi ich sobie znaleźć.

Żegna się z tobą wreszcie, ale czemu nie mielibyście spotkać się kiedyś w jakimś chórze? Tak, już lecisz się zapisać...

No, poszło sobie straszdyło. Wierzyć mu? Chyba tak, w końcu dotrzymał słowa i nie pożarł cię po występach wokalnych (chóralnych?).

Do numeru 104.

188

Zakurzony, stary korytarz, długi jak nieszczęście. Przez pęknięcia w ścianach wpada zielonkawe światło, a spod nóg przyskają szczury. Normalne, nie stalowe. Korytarz skręca niczym padalec, lepiej więc wyciągnij miecz. No i dotarliśmy do schodów. Jazda w dół. Ostrożnie...

Masz przed sobą dwoje drzwi. Na jednych jest tabliczka:

DO KLEJNOTU PUSZCZY

Po jakie лихо sprawdzasz, co napisano na drugich? Musisz czytać wszystko, co znajdziesz po drodze? O, proszę...

NIE WCHODZIĆ.

GROZI NATYCHMIASTOWĄ ŚMIERCIA.

Czy to prawda? Diabli wiedzą. Chyba przyjdzie ci użyć monety...

Orzeł i przejdź do numeru 267. Reszka i numer 150.

189

Szybka, cholera... Zdążyła odskoczyć i gaz jej nie sięgnął. Co z tego, że dała ci po łbie? Miała

cię może pochwalić? Czekaj, ktoś tu leci... Przystojny to on nie jest, kołtun na łbie, łapy jak wiosła,

a gęba aż prosi się o zasłonięcie... Ma jednak maczugę i chyba zamierza się bić.

Szansę mają na oko równe, szykuje się całkiem niezłe widowisko...

Ale, ale... jakbyś tak komuś pomógł... Gorzej i tak już nie może być. Nie stój jak słup, tylko decyduj się, komu dołożyć!

Jeśli pomagasz Betsy, to przejdź do numeru 94. , Jeśli wspierasz napastnika, numer 65.

190

Brukowana droga ma swoje zalety, a jedną z nich jest hałas, który czyni każdy wędrowiec.

Nie

trzeba obracać się co chwilę i sprawdzać, czy nie ciągnie się za człowiekiem jakiś ogon, tak jak

teraz. Nie przyspieszaj kroku, stara zasada głosi, że jak ktoś ucieka, to należy go gonić.

Z przodu też słyhać jakieś kroki... wybór masz niewielki, ani jedni, ani drudzy nie wyglądają

przyjaźnie.

Jeśli chowasz się w nadziei, że cię nie znajdą, to idziesz do numeru 182.

Jeśli stajesz do walki, to numer 194.

191

Ten korytarz był chyba krótszy, chociaż podobnie niski. Wreszcie z niego wylazłeś...

Ciekawe,

stalowa komnata,

nitowane ściany... I brak wyjścia! A może by tak wrócić do tunelu? Rozumiem, zawalił się.

Czekaj, coś tu jest... Czerwona dźwignia z trupa czaszką na uchwycie. Skąd oni wiedzieli,

jak

wygląda ludzka czaszka? Jest też napis w trzydziestu czterech językach, z których połowy

nikt już

pewnie nie zna. Nareszcie coś po ludzku. NACIŚNU MNIE. Wyboru nie ma, zatem naciskaj!

Ktoś

ukradł podłogę! Miłych lotów do numeru 98.

192

Ładnie się skradasz, cicho, cichuteńko... Ja też żałuję, że nie masz jakiegoś argumentu w ręce...

Coś się rusza! Nie, to wiatr porusza powłoką balonu.

To tylko ślady stóp na piasku, nic specjalnego. Profesorek najwyraźniej gdzieś sobie poszedł.

Za nim!

No i do numeru 225.

193

Co tu mamy? Najbardziej przypomina mi to otoczone murami miasteczko. Najpewniej dotarłeś

do Groannsville. Wysokie są te mury. Owszem, zawsze można próbować wejść przez bramę, ale

pilnuje jej kilku zbrojnych. I co tu z nimi zrobić?

Ryzykujesz wejście przez bramę i przechodzisz do numeru 175.

Próbujesz wspinać się po murze — numer 86.

194

Chyba już ci mówiłem, że „i z Herkules dupa, kiedy wrogów kupa”? Masz okazję przekonać się, że to prawda. Za dużo ich było na ciebie jednego. Przyznaję jednak, że byli litościwi.

Zarobiłeś

kilka siniaków i jedno trzaśnięcie w ciemię. Związali ci za to ręce na plecach i teraz gdzieś prowadzą.

Przejdź do numeru 334.

195

Kiedy ty się wreszcie nauczysz... Taki miły młody człowiek... Dobrze, że uciekłeś cały i zdrowy. Teraz, powiadasz, pora na sen. No to śpij sobie, nieboże...

Przebudzenie jednak nie należy do miłych. Betsy znów cię znalazła.

Musisz przejść do numeru 93.

Masz w tym wszystkim jednak trochę szczęścia, przyplątał się bowiem również i Arbuthnot. Chyba sam wiesz już, co powinienesz zrobić?

196

Nieźle im dołożyłeś, kolego. Teraz zwolnij, bo coś majączy za zakrętem... Lśniące, białe mury

Zasranego Zamku. I otwarta brama. Wolisz przez mur? Czegoś się w końcu nauczyłeś... W takim

razie przejdź do numeru 153.

197

Długachny ten korytarz... Słysząc tupot stóp. Nie ma co czekać, biegiem! I do numeru 242.

198

Było ciężko, ale udało się i jestem z ciebie dumny. Nie mrucz pod nosem, i tak wszystko słyszę.

Kochany, nie wiesz nawet, ilu przekleństw to ja mógłbym cię nauczyć! Niemało już się po obcych

światach nabiegałem.

Właśnie, poruszaj się trochę, szybciej wyschniesz. Uwaga, zakręt... Oj, on faktycznie wygląda

nieciekawie. Czas na Losowy Wybierak Dwubiegunowy. Dalej, rzucaj monetą!

Orzeł, to przejście do numeru 28.

Reszka — numer 196.

199

Pewnie, że wieje. Uwaga, ten kretyn leci prosto w burzę! No, mamy tu całe wesołe miasteczko z wodotryskiem, a ten skrzeczy jeszcze, że bardzo to lubi! Lubi, jak mu błyskawice podpalają pióra?  
Dobrze, że deszcz pada... Wreszcie ma dość. Krąży nad puszcą. Swoją drogą, gratuluję mocnego żołądka, taka huśtawka, w dół i w górę, w dół i w górę... Nie teraz... Pochyl się chociaż... Lepiej już?

Czemu on taki śpiący? Przecież spał, gdy go znalazłeś. Sklerotyk... nie pamięta, gdzie ma lecieć. Do zrujnowanego zamku po Klejnot! Nurkuje i wskazuje coś końcówką skrzydła. Sam środek puszczy... Dwie wieże, w jednej jest Klejnot, w drugiej śmierć jeno i zagłada... Zasnął w locie! Łajno skrzydlate... Nie, znów coś mamrocze... Rozumiem, jeden z owoców to silny środek nasenny, i on sugeruje, że zerwałeś nie to, co trzeba. To po cholere je żarł? Mógł odmówić! Zasnął na dobre i jeszcze chrapie. Chrapiący ptak? Ale chyba nie pierwszy raz mu się to przytrafia, bo całkiem zbornie szybuje na rozpostartych skrzydłach... Spróbuj wykręcić mu nieco pióra na łbie, to może skręci. W lewo! Podziałało, można nim sterować. To popilotuj go trochę, by wylądował na wieży. Na której? Jeśli o mnie chodzi, rzuciłbym monetą.  
Orzeł (oj, orzeł to on nie jest) oznacza skręt w lewo, na numer 117.  
Reszka, skręt w prawo, do numeru 327.

200

Co za dużo, to niezdrowo. Jakiś żartowniś pozamieniał tu wszystkie drogowskazy. Przenieś się do numeru 53 i nie trać czasu. No już!

201

To ładnie, że zaczyna od łatwych. Teraz pytanie numer dwa:  
Co to jest — czarne, groźne i siedzi na drzewie? Gdy uznasz, że znasz odpowiedź, przejdź do numeru 85.

202

To się dopiero nazywa dziura w ziemi! Ściany gładkie jak szkło, a głębokie toto... Na górę i tak nie ma zresztą po co włączyć...

Jakieś ptaki tu latają. O, jeden nawet pikuje na ciebie... Wolalby nie poznawać się bliżej z jego dziobem. Ty też nie? No to zdecyduj:

Wychodzisz wschodnią bramą do numeru 226.

Wybierasz bramę południową, do numeru 210.

I biegiem, bo ptaszysko coraz bliżej. No i nie pośliznij się na guanie. Ile tu tego...!

203

Ciekawe, czy to prawdziwe słońce świeci za północnymi drzwiami, czy może to kolejna iluzja?

Możesz to sprawdzić, przechodząc do numeru 208. Ewentualnie poskramiasz ciekawość i kierujesz się na południe, numer 264.

204

Ładnie poleciałeś, musisz jednak popracować jeszcze trochę nad lądowaniami. Uważaj, bo półka kruszy ci się pod stopami.

Jak chcesz, to potrafisz. Możesz sobie i pokłąć, byłeś zdążył do tunelu i do numeru 333.

205

Dobrze, że umiesz pływać. Bez paniki! To tylko grzechotnik się kąpie. I jeszcze jeden. A czego oczekiwałeś? Złotej rybki? Skąd, jak myślisz, wzięła się nazwa tej rzeki? Szybko pływasz! Czy to styl „na grzechotnika”? Oczywiście, bezpieczniej byłoby na brzegu, ale gdzie tu wylądować? Plaża

wygląda atrakcyjnie, ale otaczające ją chaszczki są jakby mniej gościnne. Na skałach? To trudniejsze i bardziej niebezpieczne... Sam zresztą wybieraj.

Plaża — numer 3.

Skały — numer 198.

206

Wiem, że to trudne, ale dasz radę. Trzymaj się tylko szlaku i nie podchodź za blisko do krawędzi. Może faktycznie należało sprawdzić horoskop. Lecisz... Do numeru 107.

207

Przestań pakować palce w ucho i potrząsać głową. To nie halucynacja, ja też słyszę. Bydlę śpiewa, i to wcale miłym sopranem. Nimfa błotna... Co śpiewa? Nie poznajesz? Słynną pieśń miłosną z nieco zmienionymi słowami. W zasadzie jest to raczej pieśń błotna...

Mniejsza o treść zresztą, pomyśl, co zrobisz. Możesz próbować przestraszyć artystę, ale to bydlę nie wygląda na strachliwe. Ewentualnie przyłączasz się i śpiewacie na dwa głosy, oba baranie.

To pierwsze oznacza przejście do numeru 224, popisy wokalne zaś odbywają się pod numerem

266.

208

Sprytnie, jeszcze będą z ciebie ludzie. A może nawet i Agent Polowy. Przepelnienie przez szczelinę było słusznym

posunięciem i już jesteś na zewnątrz. W dodatku sam, bo pokonana właśnie ściana niezwłocznie się zawałiła.

Popatrz tylko, sądząc po śladach, profesorek też tędy wyszedł. Nie ma co czekać, wędruj do numeru 261.

209

Masz szczęście, Sadie jest dziś w dobrym humorze. Ocaliłeś życie, ukłonił się więc ładnie...  
To  
może lepiej już dygnij...  
Ruszaj do numeru 335.

210

Błędów nie popełniają wyłącznie ci, którzy nic nie robią. Skąd miałem wiedzieć, że to tylko spora wnęka w ścianie?  
Ptaszysko awanturuje się i czeka, aż wrócisz. Głęboki oddech, i biegiem do numeru 202.

211

Ściany przypominają ogród zoologiczny, na dodatek całe to bractwo zdaje się ruszać! Jakaś dawno zapomniana sztuczka malarska... Łażą, jedzą, polują i co tam jeszcze... Nie dekoncentruj się i sprawdź lepiej, czy rzeczywiście sala zwierzaków ma trzy wyjścia. Ma? To dobrze.  
Wybieraj:  
Na północ — numer 297.  
Na zachód — numer 241.  
Na południe — numer 281.

212

Nie ma światła i w ogóle niczego nie ma. Grawitacji też, skoro bujasz pod sufitem. Nie zatrzymuj się, bo koniec z tobą. Wymacaj drogę do wyjść i wybierz właściwe.  
Na północ — numer 140.  
Na południe — numer 296.

213

Dobrze, że odskoczyłeś otwierając drzwi. Lawina kamieni przywaliła dzięki temu tiglona, nie ciebie. O, tylko ogon mu wystaje spod głazów.  
Podnieś miecz, może się jeszcze przydać, schowaj go i przejdź przez salę do drzwi. Dalej, niezguło! Co ty robisz, gdy nikt nie rozkazuje ci oddychać?  
Otwierasz drzwi i wchodzisz do numeru 188.

214

Barman nie zelał, a nawet cię nakarmił i napoił. Oto Dolina Śmierci i most wiszący ponad Rzeką Grzechotników. Nie jest to arcydzieło sztuki inżynierskiej. Cokolwiek niekompletny, i jakby zbutwiały... Ale widzisz tę ścieżkę? Prowadzi do przystani, w której czeka na ciebie łódź z przewoźnikiem.

Jeśli decydujesz się na przejażdżkę łodzią, to przejdź do numeru 26.  
Jeśli wolisz niepewny most, numer 178.

215

Właśnie! I tak trzymać... No, już wiesz, że masz iść do rozwidlenia dróg a potem w prawo;  
lewa  
odnoga prowadzi do legowiska wyjątkowo jadowitych węży. Powiedz mu, niech przestanie  
cię  
ślinić, bo nie ma tu gdzie ręki umyć. Odczepił się? Dobrze, to maszeruj przez most. I do  
numeru  
128.

216

I co my tu mamy, proszę wycieczki? Jakiegoś brutala z maczugą, najpewniej Słuja we  
własnej  
osobie. Prowadzi niewolników. Pamiętam gada, został zesłany tu za zbrodnie zbyt ciężkie, by  
o  
nich mówić. Zobacz, bije jakiegoś chłopaka! Chociaż nie, to nie jest zwykły chłopak... Nie  
ma w  
Galaktyce dwóch tak odrażających fizjonomii. To Arbuthnot, podobno twój przyjaciel, a  
przyjaźń  
zobowiązuje.  
Przechodzisz do numeru 44.

217

Ja też myślę, że trzeba stąd wiać; gorąco, pełno dymu i jakoś podejrzanie cuchnie.  
Skierować się  
możesz jedynie na zachód i do numeru 300.

218

No i dostałeś w kość. Trzeba było mnie słuchać, a nie miotać przekleństwami. Na dodatek  
straciłeś przytomność i powędrowałeś do numeru 28.

219

Słuchaj no, Niedoszły Agencie Polowy! Polubiłem cię nieco i nie chcę patrzeć na tak smutny  
koniec... „Zabity przez wieprzka” — czy wyobrażasz sobie, jak to będzie wyglądało w  
twoich  
aktach osobowych, o nagrobku nie wspominając?  
Może jednak lepiej pośpiewać w duecie, na przykład... Cokolwiek. Byle bez żadnych  
świństw.  
Do numeru 266.

220

Widoczek jak z obrazka — skoszona łąka, białe chmurki w górze, i jeszcze ta trawa taka

miękką. I to wszystko pod ziemią. Nauka czyni cuda...

A skąd mam wiedzieć, czemu trawa jest niebieska? Może lubią ten kolor. Przestań łązić po tym

pastwisku jak krowa i decyduj, co dalej.

Na wschód — numer 240.

Na północ — numer 235.

Na południe — numer 234.

221

Całkiem smaczne... Profesorek znowu zełgał, w nałóg mu to weszło. Dokończ ciasto i pogadaj

ze smokiem. I przejdź do numeru 299.

222

Ciemno, mokro... Wiem, że tkwisz po szyję w zimnej wodzie. Tak, też bywałem w podobnych

tarapatach... Kieruj się na słuch, z dwóch miejsc dochodzi szum spływającej wody.

Wybierasz kierunek wschodni — numer 228.

Idziesz na południe — numer 235.

223

Lepiej już się czujesz? No to dalej, powołanie cię wzywa. Do numeru 96.

224

Mówiłem ci, że ta stara świnia nie wygląda na strachliwą. Skutek jest taki, że wylądowałeś w

bloście. Nie zgubiłeś miecza? Dobrze, bo ona wraca... I nie śpiewa już, tylko sapie jak parowóz. Co

to takiego parowóz? Potem ci wyjaśnię. Lepiej uskoocz na numer 219, bo mieczem nigdy nie pokroisz tej bestii.

225

Jesteś zmęczony, ale idziesz po śladach. Ciągną się do horyzontu, potem za horyzont, aż w końcu twoim oczom ukazują się jakiś budynek, w którym znikają. Wielka rudera i niesamowicie

stara. Ściany pełne płaskorzeźb wyobrażających wszelakie monstra... Czemu stanąłeś przed wejściem?

Pewnie, że widzę napis, musiałbym być ślepy... Każda litera ma z jard wysokości. Vi afoenasje

la por do de la teruro de... Jak to — nie umiesz przeczytać? Przecież to esperanto. Nie znasz? To

gdzieś ty się wychował? Pierwszą rzeczą, jaką zrobisz po powrocie, będzie nauczenie się tego języka.

Dobrze, tym razem jeszcze ci przetłumaczę: DOTARŁEŚ DO WEJŚCIA DO WIĘZIENIA GALAKTYCZNEGO POTWORA. WEWNĄTRZ CZYHA ŚMIERĆ. WIĘZIENIE TO

ZBUDOWAŁA RASA ZWANA KAKALOK DLA RATOWANIA WSZECHŚWIATA.  
DOPROWADZIŁO JĄ TO DO UPADKU I BANKRUCTWA. PONIEWAŻ AUTORZY  
TYCH  
SŁÓW DAWNO JUŻ NIE ŻYJĄ, ZROBISZ CO ZECHCESZ, ALE PAMIĘTAJ, ŻE  
ZOSTAŁEŚ  
OSTRZEŻONY, ZATEM NIC NAS NIE OBCHODZI TWÓJ LOS.

To robi wrażenie... Masz dwa wyjścia, rzecz jasna.  
Możesz odpocząć ociupinkę i przejść do numeru 223.  
Możesz też wejść do środka i podążyć do numeru 96.

226

Ciemno tu i ciasno jak w budce telefonicznej. Daje się jednak wymacać trzy wyjścia.  
Północne  
oznacza numer 294. Zachodnie — numer 202. Wschodnie — numer 296.

227

Wielkie kolumny podtrzymujące wysokie sklepienie wydają się być nieco zmurszałe, skoro  
sam  
odgłos kroków powoduje cały deszcz rdzy. Pospiesz się, nim to wszystko runie ci na głowę.  
Wyjście północne prowadzi do numeru 253, wschodnie do numeru 297.

228

Skąd miałem wiedzieć, że stąd nie ma wyjścia? Daj się ponieść prądowi, to dokąds cię  
zanieś.  
Na przykład do numeru 222.

229

Smok zasnął w chmurze dymu. Okazuje się za to, że profesorek udawał tylko uśpionego,  
cały  
czas pilnie pracując nad uwolnieniem się z klatki. I prysnął... Którędy? Przez drzwi z  
napisem  
WYJŚCIE.  
Oczywiście, że będziesz go gonił, musisz się tylko na coś zdecydować.  
Czy biegiem i na całego, wówczas idziesz do numeru 35.  
Czy ostrożnie — numer 197.

230

Kiedy chcesz, to potrafisz biec naprawdę szybko. Muszę cię jednak zmartwić, że Śmierdziel  
też  
ma całkiem dobry czas na setkę... Skąd wiem? Nie czujesz jego smrodu za plecami? Radzę  
wybrać  
solidne drzewo i jeszcze w biegu zdjąć łuk z ramienia... Rozumiesz już?  
Przejdź do numeru 88 i sprawdź, czy nadal żyjesz.

231

Nie leć jak głupi! Zaatakowałeś, on strzelił, ale to był tylko gaz, dzięki czemu straciłeś przytomność, a nie życie. Do numeru 82. Bezwłocznie!

232

Dobra robota! Puściłeś go bokiem, płazując mieczem po łbie. Poszedł jak ścięty, ale chyba się już zbiera. Tym razem ty atakujesz z wrzaskiem i wyprowadzasz cios nie do sparowania. Ciąg dalszy w numerze 81.

233

Masz szczęście, Sadie uniosła kciuk. Tak jest, podziękuj ładnie. Nie dygaj, ośle! No i jazda stąd, nim się do reszty zbłąznisz! Przejdź do numeru 335.

234

Tyle tu nawstawiali różnych urządzeń... Duże toto, stare i od stuleci nie używane. Wiem, że długo już tu jesteśmy, ale trzeba sprawdzić dokładnie, ile jest stąd wyjść, a przez ten złom niewiele widać. Spokojnie, są tylko dwa wyjścia, możesz się zatem spokojnie zastanowić. Na północ prowadzi przejście do numeru 220. Na wschód — numer 241.

235

Biegiem! I zasłoń oczy dłonią, bo wiatr ci piasku nawieje pod powieki. Paskudne miejsce. Szybko wybieraj, czy biegniesz na północ (numer 222) czy na południe (numer 220).

236

Co za paskudztwo! Natychmiast wracaj, skąd przyszedłeś!

237

Ślamazarnie ci to poszło. Uniknął ciosu, doskoczył z boku i łupnął cię w głowę. Wprawdzie ostrze ześliznęło się po hełmie, ale i tak masz dosyć i lecisz do tyłu. Do numeru 79.

238

Aleś wdepnął! To coś lepi się niczym paluszki niedopieczzonej panienki... No dobrze, może to nie jest najwłaściwsze porównanie. Staraj się jak możesz dotrzeć do północnego wyjścia i numeru 241.

239

Pokój z dwójgiem drzwi. Na jednych napisano LWY, na drugich WILKI. Słysząc ryk publiczności. Co nam tu jeszcze ten stary mamrocze?

Opowiada o szlachetnej śmierci, ofierze złożonej w jedynej słusznej sprawie. Szybciej, dziadku, bo mnie już ręka świerzbi. Zaraz, broń! Jaka broń! Co ci dał? Pióro? Przylej mu za głupie dowcipy.

Szkoda, prysnął. Wiem, że zatkało cię z wrażenia. Obejrzyj to pióro... Cholera, zwykle ptasie piórko, tyle że duże. Ale co z tego?

Nic tu po tobie.

Wybieraj, jakie zwierzęta lubisz bardziej: Lwy — co oznacza numer 24. Wilki czekają pod numerem 318.

240

Masz absolutną rację — podłoga jest rozgrzana do czerwoności. Zaczyna ci się dymić z podeszew, zatem decyduj, którądy wychodzisz.

Na wschód — numer 220.

Na południe — numer 212.

241

To musi być chyba ich lodówka. Ciemno tu i zimno, pełno różnych zamrożonych rzeczy. Nie

zepsuło się aby to mięso? Wiem, że ciekawość jest nie na miejscu, bo też z wolna zamarzasz, a po

drugie jesteś głodny. Pospiesz się, decyduj, gdzie idziesz.

Na wschód — numer 211.

Na zachód — numer 234.

Na południe — numer 238.

242

Nareszcie otwarta przestrzeń!

Widzisz ślady stóp na piasku? Ruszaj ostrożnie tym tropem. I przejdź do numeru 8.

243

Szczęściarz z ciebie. Sadie jest aż podejrzenie łagodna. Przeżyłeś, przestań więc udawać trupa,

ukłoń się ładnie. Ujdzie... I zmykaj jej co prędzej z oczu...

Przejdź do numeru 335.

244

Kto by się spodziewał tak puszystej podłogi? Tylko nie kładź się, nie pora na spanie! Gdzie idziesz? Na północ — numer 259. Na wschód — numer 295.

245

Widać ciąg dalszy szlaku, wystarczy zejść z tej góry, na której jesteś, a że zbocza łagodniejsze, nie powinieneś mieć z tym kłopotów. Powstaje natomiast pytanie: czy iść od razu, czy odpocząć?

Zbliża się wieczór, a dzień był dość męczący... Zaraz, coś tu pluska w pobliżu... Może to oznaczać towarzystwo, sprawdź więc lepiej. Tak jest, przemknij pod osłoną krzaków. Szlak skręca, czego wcześniej nie widziałeś, bo drzewa zasłaniały. Prowadzi na drugą stronę kanionu, dnem którego płynie woda. Problem żaden, skoro jest most, całkiem ładny i, co najważniejsze, kamienny. Tyle że z drugiej strony pilnuje go jakiś przyrdzewiały jegomość w zbroi z żelazną maczugą. Ominąć go się nie da żadną miarą, a wątpię, by stał tutaj tylko dlatego, że to lubi.

Należy liczyć się z oporem, zatem czy lepiej będzie uporać się z problemem po wypoczynku i w świetle dnia, czy też próbować od razu. Rano może ich być więcej.

Odpoczywasz i czekasz do rana — numer Błąd! Nie można odnaleźć źródła odsyłacza..  
Działasz natychmiast — numer 6.

246

Ale przyrdzewiała była ta maczuga! Przeciąłeś ją na pół, ale facet ma jeszcze młot i nie ustępuje.

Masz dwie możliwości:

Albo tniesz go w nogi — numer 258.

Albo tniesz go w głowę — numer 262.

247

Taki długi i miękko wyściełany korytarz to sympatyczna odmiana. Łagodnymi zakolami prowadzi gdzieś w dół. Chcesz sobie pobiegać? Proszę bardzo... Tylko uważaj, bo rozpędzasz się coraz bardziej... Dobrze, że ta ściana też była miękka... Przykro mi, ale to ślepy korytarz. Nie

pozostało ci nic innego, jak wrócić tą samą drogą na górę.

I do numeru 296.

248

Stop! Też to zauważyłeś? Od korony biegnie cieniutki drucik; jak ją ruszysz, to napręży się lub

nawet pęknie, i na pewno uruchomi jakąś maszynę piekielną. Właśnie, ostrożni żyją dłużej.

Użyj

lepiej miecza.

I przejdź do numeru 165.

249

Zamaskowałeś się bez zarzutu, a nawet lepiej, skoro nie widzisz ścieżki zza kamuflażu.  
Wystają  
ci tylko uszy...

Kroki ucichły, ktoś przystanął i gada. » Racja. Zszedłeś ze ścieżki dokładnie trzydzieści siedem sekund temu, splunąłeś i starannie się ukryłeś. Samą prawdę mówię, wyłaż zatem, bo nic ci po tym zamaskowaniu.

Przejdź do numeru 131.

250

Uratować cię może tylko właściwe użycie nóg. Najlepiej będzie kopnąć go w staw kolanowy.  
Myśli, że już cię ma, drze się jak opętany z radości. TERAZ! Widzisz, leży na skraju przepaści i nie może wstać!

Przechodzisz do numeru 316.

251

Ledwie świeci ten ogarek świeczki... Niezbyt ciekawe otoczenie. Gorąco, półmrok i nie ma żadnego okna czy drzwi, przez które dałoby się przejść dalej. Zaś drzwi, którymi tu wszedłeś, zatrzasnęły się na głucho. To chyba nie był najlepszy wybór. A, sam już do tego doszedłeś...

Poczekaj chwilkę, ze ściany wystaje jakaś dźwignia. Wygląda na taką, którą należy pociągnąć.

Może jakieś przejście się otworzy... nie dostrzegłem napisu, ale teraz go widzę.

**NIE RUSZAĆ DŹWIGNI**

A co niby innego możesz zrobić? To wspomnienie po świeczce zaraz zgaśnie, zwlekanie nie ma  
zatem sensu. Mniejsza o napis, do roboty!

Widzisz? Podłoga zapada się pod tobą, no i lecisza.

Prosto do numeru 239.

252

Uparta maszyna! Ale jak już spytał, kto idzie, to mogłeś wysilić wyobraźnię, a nie krzyknąć: JA!

Trudno się dziwić, że teraz chce usłyszeć hasło. Oj, nie popisałeś się, powiedziałeś „antyegalitaryzmoelityzm”, a to było wczorajsze hasło, niestety. Uwaga, ruszył na ciebie!

Wykonujesz unik i uciekasz do numeru 74.

Lub też dążysz do zwarcia i numeru 246.

253

Na szczęście splachetek piasku złagodził impet lądowania na kamiennej posadzce, ale i tak nie

jest wesoło. Okna są za wysoko, by się do nich wdrapać, a ślady profesorka giną tam, gdzie kończy się piasek. Na ścianach widnieją różne obce urządzenia, wciąż w całkiem dobrym stanie po tylu latach. Z komnaty prowadzą dwa wyjścia, jedno na południe, drugie na wschód. Musisz wybrać jedno z nich.

Ale zanim zaczniesz wybierać, drobna uwaga. Może nawet nie taka znów drobna, jeśli dotyczy pozostania przy życiu. Masz coś do pisania i jakąś kartkę? Przypomnij sobie przebytą drogę, a uzyskasz wówczas rysunek będący przybliżonym planem tych podziemi, i jeśli gdzieś teraz pójdziesz, łatwiej będzie ci wrócić. Poza tym plany pomagają zwykle w znalezieniu wyjścia. O ile takowe istnieje, naturalnie.

A teraz wybieraj:

Drzwi wschodnie prowadzą do numeru 269.

Drzwi południowe do numeru 227.

254

Brawo! W sam środek celu. Sięgaj po następną. Orzeł — numer 289. Reszka — numer 163.

255

Udało się! Przecież mówiłem, że się uda, ale nie chciałeś słuchać. No nic, gnaj teraz za profesorkiem, który traci już z wolna oddech.

Potknął się i leży. Masz go, mój Polowy Agencie!

No tak, to by było zbyt piękne. Nie leży, tylko siedzi i jeszcze bezczelnie celuje do ciebie z całkiem sporego okazu kieszonkowej artylerii... Oraz łamaną mową grozi, że „jestche eine step, to cię zaszczeli”. Dummerkopf! Naprawdę tak cię nazwał?

Znalazłeś się w ogólnie nieciekawej sytuacji, wybieraj zatem, czy ryzykujesz i rzucasz się na niego (numer 231), czy też czekasz na przyływ natchnienia (numer 10).

256

Cichutko i szybciotko... Pewnie, że przydałby się łom, ale go nie masz. Coś się poruszyło? To

tylko wiatr szarpnął powłoką balonu. I co widzisz?

Nic, prócz śladów na piasku. No to za nim! Profesorek

wybrał się na spacer, zatem wiesz już, jak spędzisz popołudnie. Przejdź do numeru 225.

257

Przyznaję, że nie wierzyłem już, byś wreszcie trafił. Tylko tak dalej. Rzucasz monetą. Orzeł — numer 84. Reszka — numer 27.

258

Nie jest za dobrze! Blaszanek wymachuje młotem, aż w końcu trafia cię w ciemność, padasz zatem prosto na numer 250.

259

Ślepy zaułek. Przestań jęczeć, cofnij się do południowych drzwi i ruszaj do numeru 244.

260

Idziesz tak sobie, idziesz, i zaczynasz dochodzić do wniosku, że ten zielonkawy łajdak chyba jednak nie mówił prawdy. Ciągnie się ta droga bez końca, choć przyznać trzeba, że została starannie oznaczona czerwoną farbą rozmazaną na drzewach i skałach. Czy to nie krew przypadkiem? Lepiej nie dociekaj.

Poza czerwienią natykasz się jeszcze po drodze na radosne napisy typu: **CIAĞLE W DRODZE?** **MYŚLAŁEM, ŻE JUŻ PADŁEŚ.** Jest nawet jeden o treści: **UWAGA! PAJĄKI LUDOJADY,** a nawet: **CZY NAPISAŁEŚ JUŻ TESTAMENT?** Komuś innemu mogłoby to napędzić stracha, ale nie tobie, bohaterze.

Pewnie, że możesz sobie zrobić przerwę. Siądź i odpocznij, to na pewno nie zaszkodzi. Dlaczego się tak zerwałeś? Kto cię ugryzł? Nie żartuj... I tak nie zobaczę, wierzę ci na słowo. Skąd miałem wiedzieć, że te kamienie mają zęby? Ruszaj w dalszą drogę, ścieżka nie urządziła, jak dotąd, zamachu na ciebie.

Coś zaczęło wrzeszczeć gdzieś przed tobą. Teraz przestało, słychać tylko obrzydliwe mlaskanie... Tylko nie uciekaj, nie chcesz chyba spędzić reszty życia na tej planecie? No to powoli naprzód, sprawdzimy, kto się tam tak obżera...

Obrzydlistwo... Bydlę tak wielkie, że śpiewający wieprzek mógłby przy nim uchodzić za miniaturową. Kończy właśnie resztki brontosaura... może jednak lepiej się wycofaj. Ciszej, łamago!

Widzisz, już cię zauważył i zostawił kostki brontka. Przecież nawet na wykałaczkę jesteś dla niego

za mały... Smakosz, cholera! Biegnie tutaj... Nie wiesz, co robić? Mogę ci podpowiedzieć.

Masz pas z dwoma ładunkami, który czyni cię niewidzialnym, i możesz go użyć (numer 312).

Możesz wziąć nogi za pas (numer 287).

Pokazałeś już kiedyś, jak potrafisz narzucać swoją wolę zwierzętom, być może nie zaszkodzi spróbować raz jeszcze i tego (numer 141).

Ostatnia propozycja jest może niepoważna, ale nigdy nic nie wiadomo. Może by tak mały duecik (numer 187)? Ostatecznie nikt nie musi się dowiedzieć, że śpiewałeś z sześciotonową świnią. Nie wierzysz mi? Trudno.

261

Za wydmą jest brukowana droga i ślady znikają... W którą stronę poszedł, nie wiadomo.

Możesz z powodzeniem sięgnąć po monetę, bo i tak nie wymyślisz nic mądrzejszego. No proszę,  
stała na sztorc, złośliwa... Jeszcze raz proszę...

Orzeł — przechodzisz do numeru 190.

Reszka — numer 277.

262

Nie jest za dobrze! Blaszanek wymachuje młotem, aż w końcu trafia cię w ciemność, padasz zatem  
prosto na numer 250.

263

Coś kiepsko z kondycją, ledwie wciągnąłeś się na górę i leżysz teraz jak nieżywy... Dobrze, nie  
gadaj, tylko wyrównaj oddech. Poza tym chyba kac ci przeszedł...

Wstań teraz i odwróć się powoli. Widzisz? Oczy jak spodki, zęby jak sztylety, a macki jak cumy... Nie wiesz, co to jest? Ja wiem, niestety. Mogę ci nawet powiedzieć, że to Zielony Śmierdziel, te zielone wypustki na kałdunie są cholernie trujące. Możesz tylko uciekać albo zastrzelić go na miejscu.

Właśnie, sięgnij po Dwubiegunowy Wybierak Losowy... Co, zardzewiał? Z czego oni teraz robią te monety... Nic to, rzucaj.

Orzeł — przechodzisz do numeru 272.

Reszka — numer 280.

264

Wiem, że trudno zebrać myśli na tym wietrze, gdy błyskawice oślepiają, a pioruny ogłuszają,  
ale nawet i takie zjawiska czasem się przydają. Widocznie są komuś potrzebne, skoro zostawiona  
przez obcych maszyna od pogody wciąż działa na tej planecie. W blasku wyładowań widać  
wyjścia, jedno ku wschodowi (numer 294), drugie ku północy (numer 203). Wybieraj.

265

To był PLUSK!

Poszedłeś na dno jak kamień, okręciło cię w wirze, wypchnęło na powierzchnię, nieco podduszonego, ale żywego. Spływ z prądem rzeki okazał się ostatecznie wcale przyjemny. Odpocząłeś nieco? No to bierz się do roboty, wypadaloby już skończyć tę kąpiel. Przed tobą  
dwie  
możliwości.

Piaszczysta łacha to jedno potencjalne miejsce lądowania, porośnięty pnączami brzeg to drugie.

Każde ma swoje plusy i minusy. Na piasku można odpocząć, ale widać cię będzie z daleka, pnącza  
zaś dają schronienie, ale możesz nie być jedynym ich lokatorem. Nawet gdyby czaiła się tam  
kompania wojska, to i tak z bliska byś jej nie zauważył. Nie, nigdy tu nie byłem, nie mam  
pojęcia,

gdzie lepiej wyjść z wody.

Jeśli wdrapujesz się po pnączach, to przejdź do numeru 263.

Jeśli wybierasz piasek, to numer 135.

266

No i jak, udała się imprezka? Najpierw było chóralne wykonanie „Poszedł Marek na jarmarek”, potem, jako że stary MacDonald miał farmę z mnóstwem zwierzaków, piosenka „Do domu nie wrócę, aż kogut zapieje”. Dobrzy z was kompani... Do domu nie wrócisz, aż świniak zachrząka...

Chrząka, chrząka, i łzę roni... Pewnie, od dawna nie miał już okazji sobie pośpiewać... To mamusia go tego nauczyła? Ludzkie pojęcie przechodzi... Mamusia została zamieniona w świnię przez dyrygenta, w wolnych chwilach demonologa–amatora, gdy raz w La Scali nie była w stanie

wyciągnąć wysokiego C. A co była mamusia? A, mezzosopran. Czego te mutanty nie wymyślą! A

jak się nazywał ten dyrygent, którego podobno zabiła i zjadła na miejscu, by uciec później przez

kanal orkiestry? Nie pamięta? I ty w to wierzysz?

Masz rację, lepiej przytakiwać. Nie należy się kłócić z sześciotonową świnią.

Ja natomiast, jeśli pozwolisz, pozostanę sceptyczny. Według mnie to zwykły prosiak, tyle że ze

skłonnościami do ulegania złudzeniom. No, ale mnie tam nie ma...

Dobrze, wpadniesz jeszcze pośpiewać, a teraz do numeru 73.

267

Znowu łgarstwo — za drzwiami są schody, a na ich końcu monstrialne drzwi z napisem:

SKARPIEDZ — WON, PEŃTAKU!

Może mają tu niejaki zaległości w mowie pisanej, ale w jubilerstwie są chyba lepsi. Otwieraj! I

przejdź do numeru 119.

268

Już odchodzisz, niezmiernie zasmucony, gdy słyszysz, że bat znów jest w robocie. Czy wolno ci

opuścić potrzebujących, czy wolno ci pozostawać głuchym na ich nieszczęście? Jasne, że nie, bohaterze. Nabrzmiały gniewem (słusznym) i pragnieniem niesienia wolności zawracasz, by przeciąć kajdany.

I idź do numeru 157.

269

Widzisz te świństwa wyrzeźbione na ścianie? Pomysłowe to nawet... Na niektóre bestie lepiej nawet nie patrzeć. Rozejrzyj się po sali. Drzwi za tobą prowadzą na zachód (numer 253), te przed tobą na wschód (numer 293).

270

A miało być miło i spokojnie! Skąd tu się nagle znalazła ta owłosiona małpa z maczugą? Wylazła z krzaków? Niech będzie nawet, że to facet, ale i tak, wypisz, wymaluj, małpa...

Nie, mój miły, on jest za głupi i za silny. Nakazuję odwrót na z góry upatrzone pozycje. Zmiataj,

nim ci kości porachuje.

Przejdź do numeru 75.

271

Wiem, że nie jest łatwo jedną ręką trzymać się szczebla, a drugą manewrować przy ekwipunku, ale postaraj się. Najpierw łuk, potem kołczan. Przymocuj je do drabiny. Teraz odwróć się do góry nogami i kołczuga sama spadnie...

Łuk i kołczan przymocuj dla odmiany do własnej osoby, żeby ich prąd nie porwał. I puść się.

No, puszczaj!

Obiema rękami, nie jedną. Raz, dwa, trzy... No? Weź głęboki oddech i powtarzamy ćwiczenie.

Raz, dwa, trzy... Puścisz się, cholero, czy nie?

Wreszcie..

Lecisz i klniesz.

Do numeru 265.

272

Również uważam, że rozsądniej będzie go zastrzelić. Wiesz, jak się używa łuku? Byle tylko cięciwa nie pękła po kąpielu... Gotów? To działaj żwawo, bo bydlę atakuje.

Co będzie dalej, przekonasz się pod numerem 88.

273

Dawno nikt tu nie sprzątał. Sala, w której jest czworo drzwi, każde oznaczone numerem. Nadzorca coś gada. Rozumiem, drzwi numer cztery są dla tych, którzy dwa razy wygrali na arenie,

więc chwilowo odpadasz. Skąd mam wiedzieć, co jest za którymi? Ja też jestem tu debiutantem.

Wybieraj sam.

Drzwi z cyfrą 1 — numer 285.

Cyfra 2 — numer 239.

Cyfra 3 — numer 251.

274

Masz szczęście! Darowała ci życie. Wstań teraz, ukłoń się... może nie aż tak głęboko. I zmykaj, nim się rozmyśli. Do numeru 335.

275

Dobrze, że nie wołałeś ich na pomoc. Tchórzliwy złom, uciekają gdzie popadnie, skrzypiąc ze strachu. A ten facet, jak na swoje gabaryty, jest wyjątkowo szybki. Dopadł cię błyskawicznie i przywiązał do drzewa. Gdzie z łapami!? Znalazł koronę i gapi się w klejnot...  
Jeśli jesteś zainteresowany dalszym ciągiem, to zapraszam do numeru 70.

276

Całkiem niezły czas, jak na ten dystans, ale korytarz się skończył. Dokąd teraz tymi schodami?  
W górę czy w dół? Coś tam piszczy w dole, według mnie to szczury. Mówisz, że to raczej skrzypią czyjeś podeszwy? Niech ci będzie. Zatem w górę... Raz, dwa, raz, dwa... cóż, tobie płacą za bieganie, mnie za patrzywanie. Wiem, że wołałbyś odwrotnie. Nie rezonuj... Nie, firma nie prowadzi książki życzeń i zażaleń...  
Drzwi, których jedynym zamknięciem jest przerdzewiały skobel. Łatwo dasz sobie z nim radę.  
Przejdź do numeru 95.

277

Droga biegnie prosto jak w pysk strzeleń, cisza, spokój, nuda... O, mamy odmianę, przepaść z mostem. To znaczy niezupełnie, należałoby raczej powiedzieć, że ze wspomnieniem mostu. Czy ci starożytni nie mogli budować nieco porządniej?  
Oczywiście, też rozumiem, że profesorek nie przeszedł na drugą stronę, w końcu nie umie latać, więc wciąż jest na tym samym brzegu, co ty. Zatem w tył zwrot i do numeru 290. I pośpiesz się!

278

W ostatniej chwili ręka z zapalniczką zostaje celnym ciosem przyszpilona do drzewa. Trójzębem. Małpiaty zaś ląduje w sieci, która błyskawicznie go oplątuje. Słownictwo ma dość ograniczone... A oto i twoi wybawcy, banda radosnych sadystów.  
Jest i Sadie; osobiście odwiązuje cię od pnia i wypytuje niecierpliwie o Klejnot. Pokaż jej gałąź, na której twój niedoszły konsument zawiesił koronę, nie wiadomo, na ile starczy jej cierpliwości.

Widzisz, jak się cieszy? I jeszcze powiada, że dotrzyma słowa i cię wynagrodzi.  
Zobaczymy, jak to będzie wyglądało w praktyce.  
Przejdź do numeru 147.

279

Dobrze, że się nie potłukłeś. Chciał ci wytrącić broń, nie takie głupie to bydlę, na jakie  
wygląda.  
Atakuje ponownie... chcesz się z nim boksować? A może raczej posłuchasz i mojej rady?  
Właśnie,  
zmykaj do numeru 326.

280

Przestań galopować jak spłoszony konik polny! I tak cię dogania... Skąd wiem? Nie czujesz,  
że  
powietrze za tobą gęstnieje z wolna? Nie zwalniam, tylko szybko ściągnij łuk z ramienia i użyj  
go  
zgodnie z instrukcją obsługi.  
I przejdź do numeru 88, sprawdzić czy jeszcze żyjesz.

281

Pomysłowa była ta zaginiona rasa, że potrafiła urządzić pod dachem i chmury, i deszcz, i  
jeszcze wiatr jak żywy. Tylko po co? Aby tego doświadczyć, nie trzeba przecież włączyć do  
podziemi. Pospiesz się z wyborem, bo robi się nieprzyjemnie, chyba będzie burza...  
Na północ — numer 300.  
Na zachód — numer 211.

282

Niedobrze, oj, niedobrze. Nie pociąłeś mu sieci, za to dałeś się w nią złapać jak głupi karp.  
Przeciwnik przewrócił cię na ziemię, przydepnął rękę z mieczem i zamierzył się na ciebie  
widłami... Czekaj, co postanowi Sadie, która patrzy na to wszystko z łoży. Ty też czekasz, no  
bo co  
masz robić innego... Jak uniesie kciuk, to pożyjesz jeszcze, jeśli go opuści, to do widzenia  
ślepa  
Gienia... Martwa natura z monetą... Właśnie, kiedy czas ci się dłuży, to rzucaj.  
Orzeł — na numer 209.  
Reszka, numer 233

283

Całkiem źle. Przeciął sieć, dał ci w łeb tarczą i wytrącił trójząb z ręki. A teraz stoi na twoim  
gardle i namyśla się, czy ma potraktować cię mieczem, czy odstąpić. Czekaj, co postanowi  
Sadie,  
która patrzy na to wszystko z łoży. Ty też czekasz, bo co masz robić innego... Jak uniesie  
kciuk, to  
pożyjesz jeszcze, jeśli go opuści, to będziesz miał przerąbane. Dosłownie. Skąd ja to  
wszystko

wiem? A z lekcji historii, chłoptasiu. Niektórzy czasem się uczą. Jak ci się nudzi to czekanie na werdykt, rzuć sobie monetą.

Orzeł — przechodzisz do numeru 274.

Reszka — przechodzisz do numeru 243.

284

Nie rozpaczaj, spudłowałeś dopiero drugi raz. Zamiast czynić sobie gorzkie wyrzuty, sięgnij po następną strzałę. Orzeł — numer 184. Reszka — numer 286.

285

Łupnęło coś za plecami. Drzwi się zamknęły i żadna siła ich nie otworzy. Przestań mi urągać, ostatecznie jestem obecnie twoim jedynym przyjacielem. Wiesz, że przyjaciół o poznaje się w biedzie? Właśnie. Bądź zatem uprzejmy się zamknąć, bo słyszę czyjeś ciężkie kroki.

Jeszcze jeden brutal... Tarcza, miecz, trójzab... Nie za dużo jak na ciebie jednego? Wybierz lepiej, czym chcesz walczyć, by ucieszyć oczy Sadie i powiększyć przy okazji stan jej konta bankowego.

Trójzab i sieć — numer 100.

Miecz i tarcza — numer 173.

286

Trzecie pudło! Do Korpusu Specjalnego ci się zachciało? Już ja ci dam Korpus Specjalny, Niedoszły Przyszły Agencie Polowy; Po co to zrobiłeś? To był całkiem dobry łuk.

Lepiej posłuchaj teraz, co ten tam ma do powiedzenia... On też wie, po co tu przyszedłeś i czego

szukasz... Czemu od razu nie ogłosiliśmy tego w telewizji? Zakłady obstawiają, czy ci się uda. Ile

za ciebie dają? Nie wie, ale też postawił na ciebie. Idiota! Nie o tobie mówię... Aby okazać się

uprzejmym, masz skontaktować się z kimś, kto może pomóc ci zdobyć klejnot i pozostać przy życiu.

Ten ktoś czeka na ciebie pod numerem 23. Na co czekasz? Marsz!

287

Nie był to najlepszy pomysł twego życia. To bydlę nie tylko sapie jak miech parowy, ale i gna

jak opętane. Dopadło cię błyskawicznie i ŁUUP! Miłych lotów i z powrotem do numeru 260!

288

A kto powiedział, że zawsze musisz wcelować? Potrzebne ci jeszcze tylko jedno trafienie. Proszę, do dzieła. Orzeł — numer 184. Reszka — numer 286.

289

Drugie trafienie. Jego strzała pękła, widać felerna jakaś. Wcale nie jest taki dobry, jak twierdził.

Na co czekasz?

Orzeł — numer 9.

Reszka — numer 5.

290

A jednak nie takie to pustkowie, jakbyś mógł sądzić. Z kępy drzew wyłonił się facet z solidną maczugą obitą miedzią. Szybki jesteś, kiedy naprawdę ci na czymś zależy. Tak sprawnie wpadłeś między drzewa i tak zgrabnie wyciąłeś całkiem poręczny kij, że jestem pełen podziwu... Nóż lepiej schowaj. Niech nie kusi...

Zdecyduj się, czy chcesz spytać go o profesorka, czy może wolisz zignorować go i iść spokojnie dalej. Jeśli pytasz, to wędrujesz do numeru 132. Jeśli traktujesz go jak powietrze, numer 154.

291

Przestań strugać wariata, i tak ci nie uwierzę. Jazda do numeru 201.

292

...kaczka się nazywa. Jeśli sam na to wpadłeś, zarobiłeś 1,356 punktu i przechodzisz do numeru

229. Jeżeli zaś usiłowałeś opowiadać o perkozach, peryskopach (!), pingwinach, papugach i pulardach, przemknij wstydliwie do numeru 89.

293

Tyle zardzewiałego złomu w jednym miejscu! Możesz obejść je kierując się do północnego (numer 295) lub zachodniego wyjścia (numer 269).

294

Świeże powietrze? A może to tylko kolejna sztuczka tych skretyniałych geniuszy? Lepiej będzie sprawdzić to empirycznie, jak sądzę. Masz wybór pomiędzy dwoma wyjściami.

Na południe — numer 226. Na zachód — numer 264.

295

To mrugające czerwone światełko denerwuje mnie coraz bardziej. Bądź łaskaw przyspieszyć.

Kierunek zachodni oznacza numer 244, południowy 293.

296

Cholera, mieli zdrowie ci starożytni naukowcy, powietrze jest tu gęste jak melasa, zatrzymać się  
nie można, bo śmierć murowana, a iść coraz trudniej. Każdy oddech to jedno stulecie, krok to  
epoka geologiczna... Ale przecież lubisz zмагаć się z losem, prawda? Wybieraj, którądy stąd  
wyjdiesz.

Na wschód — numer 247

Na zachód — numer 226

297

Długa i ponura ta sala. Nie dziwota, że wszystko tu zardzewiało, w takiej wilgoci... Woda  
na  
podłodze... Nie marudź, tylko sprawdź, jak stąd wyjść.

Na zachód — numer 227.

Na południe — numer 211.

298

Nieważne, czy odpowiedziałeś, że w roku owym zdarzyła się bitwa pod Hastings.  
Ostatecznie,  
tyle było tych bitew, że trudno sobie przypomnieć, pod czym to się ladzie bijali... Smok  
zasnął na  
dobre i chrapie, puszczając kółka z dymu. Profesorek zaś skorzystał z okazji i otworzył sobie  
klatkę. Wyście się tu kretyńsko zabawiali, a on tymczasem zwiął. Wiem, że to nie był twój  
pomysł,  
ale zawsze...

Widzisz te drzwi z napisem WYJŚCIE? Masz dwie możliwości.

Możesz ruszyć biegiem za profesorkiem — numer 35.

Możesz uczynić to samo, ale powoli i ostrożnie — numer 197.

299

Pewnie, że jesteś mądrzejszy od profesorka, to żaden komplement, jednak smokom nie  
należy  
się sprzeciwiać.

Mówi, że złośliwi Kakalokowie zamknęli go tu całe tysiąclecie temu, ale przecież oni już od  
wieków nie żyją i gdyby nie smocze przywiązanie do miejsca, dawno by już sobie bydłatko  
poszło.

Fakt, ma tu i kolorową telewizję, i całe hałdy węgla i jeszcze prowiantu, ile dusza  
zapragnie... Do

tego potrafi czytać w myślach. Przeczytał profesorka i wie, że tamten zamierza wysadzić  
wszechświat w powietrze. Smok jest przeciw. Nie dziwię się... Gotów jest pomóc ci jako  
przedłużenie ramienia sprawiedliwości. Ale dopiero wtedy, gdy odpowiesz na wszystkie jego  
pytania. Inaczej zje cię bez zwłoki, choć nie jest padlinożercą.

Dramatyczny wybór!

Co robisz? Wystąpisz w roli śniadania, czy stajesz da gry?

Oto pierwsze pytanie:

Kto jest pochowany w grobowcu Granta?

Jeśli uważasz, że generał Grant, to idziesz do numeru 201.

Jeśli nie masz bladego pojęcia — numer 291.

300

Sala jest pełna gazu rozweselającego! Przestań rechotać i biegać w kółko! To ma być śmieszne?

Płaski dowcip.

Weź się w garść i wyłaź stąd czym prędzej. I nie zataczaj się z radości, bo nie ma powodu. Jeszcze się usmarkasz z tej uciechy.

Jeśli toczysz się na wschód, idziesz do numeru 217.

Jeśli na południe — numer 281.

301

Wspinasz się tak, wspinasz... i końca temu nie widać. To chyba nie był najlepszy pomysł pod słońcem. Ostatecznie wracasz do punktu wyjścia i postanawiasz, że raczej zrzucisz zbroję i zanurkujesz do numeru 271.

302

Masz charakter w nogach, jak to czasem powiadają. Udało ci się, ale to jeszcze nie koniec. Skaczesz raz jeszcze — na numer 331.

303

Jak ty to zrobiłeś? Nie do wiary... Załamana bestia kładzie się u twych stóp i liże ci dłoń. Publiczność szaleje, chyba nigdy jeszcze nie widzieli czegoś takiego... Ukłoń się zatem, otrzyj lwią ślinę o koszulę, uśmiechnij się... Możesz jeszcze podrapać kotka za uszami i marsz do numeru 335.

304

Usiadłeś wygodnie? To naciskaj... Cholera, podejrzewałem to. Siedzenie zniknęło i lecisz, diabli wiedzą gdzie... ..a dokładnie do numeru 93.

305

Jak ty to zrobiłeś? Nie do wiary... Załamana bestia kładzie się u twych stóp i liże ci dłoń. Publiczność szaleje, chyba nigdy jeszcze nie widzieli czegoś takiego... Ukłoń się zatem, otrzyj wilczą ślinę o koszulę, uśmiechnij się... Możesz jeszcze poklepać pieska po głowie i marsz do numeru 335.

306

Co za jazda! Nie podoba ci się? Brak ci poczucia humoru i tyle. Co z tego, że ciemno, ślisko i że

zjeżdżasz na czterech literach nie wiadomo gdzie. Na pewno nie do kotła, a to już jest znaczny postęp...

O, słyhać jakiś plusk.

Tak, to był plusk. Podziemna rzeka jest gościnna. No i na co czekasz? Chcesz pójść na dno bez

walki o życie? Płyń, nic innego ci nie zostało... i nie zapomnij oddychać.

Prąd jest silny i sam cię niesie, chyba żebyś na coś wpadł... To nie jest krakanie, tylko przezorność! Przestań biadolić i zauważ, że się przejaśnia.

Nie przypomina ci czasem czegoś ta okolica? Cymbał! Właśnie płyniemy pod pamiętnym wiszącym mostem.

Tak jest, trzy możliwości przed tobą.

Możesz wylądować na plaży — przejdź na numer 3.

Możesz wylądować na skałach — numer 198.

Możesz też nigdzie nie lądować i czekać, gdzie rzeka cię zanieśie. Prędeziej czy później osiądziesz na mieliźnie i na numerze 2.

307

Sprawnie się porusza. Ledwie chwila wystarczyła prosięciu, by skoczyć w górę i odwrócić się

dokładnie w przeciwnym kierunku. Teraz masz je od ogona. Niezbyt atrakcyjny. Zanim jednak

zdążysz odejść, ta zwrotna szynka woła cię znowu.

Masz się złapać tego ogona. Więc się łap!

Akurat na czas. Ruszył z kopyta... Sadzi przez dżunglę niczym pociąg skrzyżowany z czołgiem. Droga jest prosta, ale nierówna, trochę tobą miota. A to bydlę jeszcze śpiewa!

Zaiste, oto jesteś świadkiem, a nawet uczestnikiem przełomowego wydarzenia w dziejach komunikacji. Zwierzak kosi równo, co mu wejdzie pod nogi...

Zatrzymał się. Wreszcie.

Ale oto ktoś krzyczy ludzkim głosem, a ten głos jest przerażony. Biegniesz, by sprawdzić, co to było.

Do numeru 309.

308

Ale widok! Co najmniej pół setki robotów idących i lamentujących po drodze ile wlezie.

Maszerują jednak dość zgodnie, może za sprawą łańcucha, którym wszystkie «ą skute. I płaczą

rzewnie, oleiste łzy płyną im po obliczach. Nie dziwię się, łańcuch przechodzi przez dziurę w głowie. Brrr...

Za nimi podąża nadzorca z bronią wyraźnie palną w jednej dłoni i końcem łańcucha w drugiej.

W trzeciej ręce trzyma elektryczny pejcz, którym trąca od czasu do czasu któregoś robota, aż iskry

lecą. Handel zniewolonymi robotami? Lekka przesada, nie uważasz? Nie, nie pomyliłem się, ten

gość rzeczywiście ma trzy kończyny górne. Uwaga, dostrzegł cię!

Rusz się!

No tak, zdążył wziąć cię na cel i wystrzelić.  
Co dalej? Taki jesteś ciekaw?  
Przejdź do numeru 324, to się dowiesz.

309

Serce raduje widok profesora Geisteskranka leżącego w błocie. Uzbrojony jest wprawdzie jak

na wojnę trzydziestoletnią, ale racica dokładnie wgniotła go w breję. Świniak go załatwił.

Łap teraz profesorka za rączkę, wieprzek wypuści go na tę okazję spod kopyta, i naciskaj guzik.

Chce zaśpiewać na do widzenia? Proszę bardzo, maestro, oto Chór Świń z opery Świniopas, akt

drugi.

Masz guzik?

Dobrze. Reszty dowiesz się pod numerem 338.

310

Nie za dobrze! Przeskoczył nad twoim ostrzem i ciął cię w głowę. Nie przebił hełmu, ale i tak

jesteś ogłuszony. Lecisz do numeru 79.

311

Brzeg jest czysty. Jakaś ścieżka biegnie w pobliżu, idź zatem... Nie zapomnij tylko, by mieć się

na baczności.

Ogólnie dobrze ci idzie, jeśli nie liczyć uśpienia Roca, ale cóż, nikt z nas nie jest bez grzechu...

Teraz ruszaj do Sadie, dowiedzieć się, gdzie jest profesorek. Potem do wora go i do domciu... Ja

też mam nadzieję, że gładko pójdzie.

Coś podzwania i skrzypi przed tobą... Odgłos zbliża się, coś lub ktoś tu chyba lezie. Możesz iść

naprzód i sprawdzić, co to (numer 325) lub pomyśleć, że ostrożni żyją dłużej, i schować się w krzakach (numer 308).

312

Przecież to był twój pomysł, więc dlaczego masz do mnie pretensje? Trzeba było myśleć, to nie

zmarnowałbyś ładunku pasa czyniącego cię niewidzialnym. Wprawdzie zadziałało, ale zapomniałeś, że świnię i tak widzą słabo, węż za to mają doskonały. Nic dziwnego, że cię znalazła i posłała celnym ciosem w łeb z powrotem do numeru 260...

313

Ale się uparłeś! Ścieżka się skończyła, zaczęła się wspinaczka, a tu ledwie jest się za co złapać.

Jakaś trawa, kamyki. Pot leje się z ciebie strumieniami, w butach ci coś bulgocze, odpocznij może  
nieco, nim do reszty osłabniesz.

Wdrapałeś się na szczyt? No to wyrzyj, co jest po drugiej stronie...  
I przejdź do numeru 245.

314

Zielone owoce są wielkości grapefruita, ale żeby się do nich dostać, trzeba wejść na drzewo. Uparte, nie chcą dać się zerwać. A mieczem? O wiele lepiej. Tyle tylko, że wybuchło przy zetknięciu z ziemią. Delikatne. Trzeba łapać za ogonki i dopiero potem ciąć powyżej... Teraz zejdziesz

z bagażem, złóż go na trawie i wracaj po następne...

Wiem, że to monotonna robota, ale nie ma innego sposobu. Więcej nie uniesiesz? No to zrób z

tego pęczek, zwiąż jakimś pędem, zarzuć na plecy i w drogę.

Do numeru 113.

315

To był długi dzień monotonnej wędrówki szlakiem ozdobionym przez całe lub zdekompletowane szkielety, ale w końcu dotarłeś do osady. To znaczy, na razie jesteś przy tablicy informacyjnej z napisem:

ENDSVILLE — POPULACJA 465  
I GWALTOWNIE MALEJE

Kto tak wrzeszczy? Wreszcie przestał, za to w pobliżu coś szczęknejo i cyferki na tablicy przeskoczyły. Już tylko 464. Chyba rzeczywiście gwałtownie maleje... Czekać, ktoś tu idzie, słychać ciężki tupot, stłumione przekleństwa. Cofać się nie ma dokąd, lepiej przygotować się na

spotkanie. Sięgasz po strzałę i czekasz.

Przejdź na numer 116.

316

Wygrałeś i ta konserwa, czyli robot doskonale o tym wie. Błaga o miłosierdzie.

Leży tak blisko przepaści, że bez trudu mógłbyś go tam zepchnąć, ale skoro gada...

Ma wbudowany obwód instynktu samozachowawczego. Jeśli darujesz mu życie, opowie ci wszystko o czyhających na drugim brzegu zasadzkach. Wybieraj.

Wysłuchujesz gościa i przechodzisz do numeru 78..

Dobijasz nieboraka — numer 77.

317

Sporo czasu zabrało ustawienie całego towarzystwa w szyku marszowym. Aż gardło cię boli...

Jedyna nadzieja, że ten robot na początku kolumny naprawdę zna drogę do Sadie.

Coś mi się zdaje, że monotonia podróży ulegnie zakłóceniu. Na drodze stoi jakiś człowiek z

maczugą. Twierdzi, że kradnie te blaszanki, bo ma najlepszą w okolicy fabryczkę psiego żarcia i potrzebuje darmowej siły roboczej. Decyduj, czy będziesz z nim walczył w obronie robotów (numer 157) czy pozbywasz się kłopotu i idziesz swoją drogą (numer 268).

318

Niebo błękitne nad tobą, piasek pod stopami, a na piasku plama... krwawa? Lepiej o tym nie myśl. Posłuchaj, jak ten tłum ryczy. No i proszę, w bocznych drzwiczkach ^stanął już potężny wilk. Zawył, ziewnął, podrapał się w jakąś pchłę i jakby się uśmiechał. Może zresztą chce ci tylko

pokazać kły. Idzie do ciebie. Unosisz piórko, chociaż sam nie wiesz po co.

Znów zawył. Ale mu cuchnie z pyska...

Jeśli zamierzasz połaskotać go tym piórkiem, idziesz do numeru 152. Może padnie ze śmiechu, widząc co robisz...

Jeśli odskakujesz, to na numer 183.

319

To nie jest rozsądna decyzja! Z jednym szczerbatym mieczem ruszać na całe miasto barbarzyńców? W tył zwrot i marsz do numeru 41.. Może Sadie da ci coś skuteczniejszego.

320

Źle się dzieje w państwie... Chybiłeś, a robot wykorzystał szansę. Jest góra. Nie przebijaj nóżkami z ochoty, tylko kopnij go w jakieś czułe miejsce. A skąd mam wiedzieć, gdzie roboty

mają czułe miejsca? Sprawdzaj po kolei.

I przejdź do numeru 316.

321

Zdażyłeś w ostatniej sekundzie, bo wieża wali się, a o drzwi łomoczą kawały gruzu. Chyba jednak nie jesteś tu sam, Obróć się, ale powoli.

Cholera, przecież gryfy podobno nie istnieją! Ta składanka, na którą patrzysz, nazywa się właśnie gryf i jest wyłącznie zwierzęciem baśniowym, czyli nie istniejącym. Chyba ktoś się tu bawił genetyką...

Zbiera się na ciebie, a to bydlę bywa wyjątkowo złośliwe i bojowe. Wiem to z bajek, ty pewnie nigdy ich nie słuchałeś...

Jeśli masz dość zapału do walki, przejdź do numeru 279.

Gdybyś jednak zmienił zdanie, służę numerem 326.

322

Dobrze, że uskoczyłeś! Inaczej elementy składowe wieży przywaliby cię, a nie jego. A tak

spod gruzu wystaje tylko ogon bydlęcia. Poszukaj miecza, przejdź przez komnatę do drzwi, których gryf przedtem pilnował, i marsz przed siebie!

Do numeru 188.

323

Stary znajomy, sześciotonowy wieprzek wokalista... Ale o co mu chodzi?  
Owszem, zgadzam się z nim, że masz wybitny talent do pakowania się w kłopoty.  
Obserwowanie twych przygód mogło przypominać cyrk w budowie na gościnnych występach...  
Ktokolwiek cię pozna, może jedynie podbudować  
w ten sposób swoje ego. Ale, ale, ma jeszcze ochotę na pożegnalny koncert i grozi ci, że jeśli wybierzesz złą piosenkę, to weźmie cię na szable. No, te kły z przodu!  
Żadnego rzucania monetą, sprawa jest zbyt poważna. m Możesz zaśpiewać albo Padnij w moje  
racice (numer 68), albo Mała Lady Pig (numer 52).

324

Dostałeś! Teraz możesz sobie pokrzyczeć.  
Wrzask bardziej wynika z zaskoczenia, niż czegokolwiek innego; jak widzę, zostałeś obłany  
co  
najmniej wiadrzem wody, jako że pistolet jest sikawkowy.  
Skuteczny przeciwko robotom, rzecz jasna, które panicznie boją się rdzy. Ale uwaga, bo sięga  
po miecz!  
Zgrabnie go dopadłeś i odciąłeś rapcie... to te linki, na których wisiała pochwa oręża.  
Jeszcze  
raz... I już ucieka, podtrzymując spodnie, który to widok niewątpliwie raduje twoje serce.  
Roboty też się cieszą. Uwolnij je teraz od łańcucha. Czy to nie przesada, że jeden z nich klęka  
przed tobą i całuje cię oleiście w rękę?  
Cała lista płaczów i narzekań, na nieszczęśliwy los robota...  
Czemu ten z sześcioma kończynami się wtrąca? Macha nimi jak parodia wiatraka.  
Że diuk jest potworem, to ja wiem. Też zamierza narzekać bez końca. No i dobrze, że uciekli,  
tylko dlaczego dali się złapać i pozwolili pędzić się jak bydło na brzeg jeziora, by wylądować  
na  
dnie?  
Zrób coś, by całe to towarzystwo przestało płakać i zawodzić. Mam ich serdecznie dość i nie  
rozumiem,  
czemu diuk nie posłał tego złomu do pieca już wiele lat temu.  
Chcesz ciągnąć ich ze sobą? A po co, jeśli wolno spytać? Uważasz, że to jednak sprawne  
roboty,  
i możesz jeszcze mieć z nich jakiś użytek? Jak chcesz...  
Jeśli bierzesz sobie to brzemię na kark, to przechodzisz do numeru 317.  
Jeśli chcesz wędrować sam, to wybierasz numer 151.

325

Hałasuje jak helikopter na węgiel... Potem wyjaśnię szczegóły... Jeśli kolana ci słabną, to usiądź. Chociażby w tych zaroślach. A przy okazji mógłbyś sprawdzić, co to za zamieszanie.

I przejść do numeru 308.

326

Jest szybszy i silniejszy od ciebie, ale i głupszy, chociaż może przesadzam z pochwałami... Biegiem do drzwi, łap za klamkę, a na mój rozkaz otwórz je szeroko!

TERAZ!

I przejdź na numer 322.

327

No dalej, pociągnij go za pióra! Jesteście za nisko i zaraz będziecie mieli czołowe zderzenie z wieżą...

Udało się, musi mieć sonar we łbie. Machnął skrzydłami i wylądował zgrabnie na samym szczycie.

Nie ma na co czekać, złaź, weź miecz do ręki, bo nie wiadomo, co cię tu czeka. Widzisz drzwi?

Ależ skrzypią, powietrze tu też nie najświeższe... Wiem, że wewnątrz jest mało gościnne, ale i tak

nie ma innej drogi na dół. Zaraz, ten śpioch się obudził i coś wrzeszczy. m Szybko na dół! Nie czekaj i nic nie wyjaśniaj. Nazwał cię trucicielem i obiecał porachować gnaty. Jak zaczniesz się z

nim kłócić, to długo nie ponegocjujesz... Kiedy chcesz, potrafisz być szybki. Sądząc z odgłosów,

była to słuszna decyzja, bo ten przerośnięty wróbel zabrał się za remont wieży. Skacz po kilka stopni, jak ci zwali na łeb całą tę ruinę, to nikt cię nie znajdzie, a ściany już się rysują. Drzwi na

dole to twój ratunek.

Co proszę? Faktycznie, coś za nimi jest, ale chyba nie jest aż tak niebezpieczne. Lepszy już diabeł nieznanym niż ten, przed którym uciekasz. Widzisz? Szable w dłoń, to znaczy miecz w łapę i

do numeru 321.

328

Z wszystkimi i tak nie wygrasz. Rozumiem twoje żale, ale po prostu nie da się wygrywać cały

czas i za każdym razem. Mówisz, że chciałbyś chociaż raz? A czy ja ci bronię? Dobra, teraz zacznij

myśleć.

Masz wciąż transponder, ale nie możesz go użyć, póki nie znajdziesz profesora. Poza tym nie masz żadnej broni, ubranie w strzępach i jeszcze dziura w prawym bucie. Przykro mi niezmiernie,

współczuję ci i tak dalej. A, i jeszcze lewa stopa cię boli. Pamiętasz chociaż, dlaczego? Jeśli tak, to

wracaj do numeru 11.

Jeśli pamięć cię zawodzi, to wybierasz numer 56.

329

Boa dotarł do twojej szyi, lekko ścisnął, i od razu zgasło światło. Gdy ocknąłeś się po dwóch minutach, właściciel węża właśnie opróżniał ci kieszenie. Nie zabrał jedynie transmitera, może nie wiedział, co to jest.

Zadowolony zaciągnął cię następnie na skraj urwiska i zrzucił, obciążając jeszcze kilkoma niewyszukanymi przekleństwami.

Szczęśliwie zdołałeś złapać się wystających z pionowej ściany korzeni, i wciąż jeszcze żyjesz.

Na razie siedź cicho, poczekaj aż odejdzie. Teraz na górę...

Przejdź do numeru 328.

330

— Mądry wybór — mówi diuk Groann, pozwalając ci wskoczyć na siodło tuż za nim i odjeżdżając galopem. Reszta towarzystwa żegna was niezbyt życzliwie. Wyglądają na więcej niż

rozczarowanych i chyba najchętniej poskręcaliby wam obu karki. Nawet się odgrażają.

Wszystko, co dobre, jednak się kończy. Zrzucił cię z siodła i przystawił miecz do grdyki. Ładne

rzeczy wychodzą na jaw...

Diuk jest bankrutem, konia wzięł z wypożyczalni, bank zabrał mu zamek, kolczuga zardzewiała, zaś herb jest z tombaku, a nie złoty. W dodatku panisko tkwi po uszy w długach.

W tej sytuacji szybko powiedziałeś mu, gdzie schowałeś złoto i jeszcze szybciej zostałeś sam.

Nie wpadaj w melancholię. Jeszcze nie wszystko stracone. Cicho, wiem, co mówię. Nie powiedziałem ci jeszcze o pewnym szczególe. Nie było potrzeby. Gdy byłeś zahipnotyzowany...

Nic o tym nie wiesz? To właśnie skutek hipnozy. Byłeś jednak, zatem uważaj. Wszczepiono ci

wówczas w lewą dłoń miniaturowy wehikuł czasu. Uruchamia— się go naciągając palec wskazujący tak, by staw strzelił. Jak strzeli, to przejdiesz do numeru 80.

331

Chybił, to chyba chora sztuka! Nie, wcale nie pomniejszam twoich zasług, tak mi się powiedziało. Chcesz, to wpatruj mu się w ślepią, twoje życie, twoja sprawa... Dla mnie możecie

patrzeć sobie w oczy do upojenia... Masz okazję pokazać, czyje na wierzchu. Tak, tak, zbliża się.

Powodzenia!

Przejdź na numer 303.

332

Pomysł z łaskotkami nie należał do genialnych, ale przyznać trzeba, że lew nieco zgłupiał i przynajmniej nie popieścił cię łapą. Pewnie nikt go dotąd tak nie potraktował. Uważaj, wraca do

siebie! Unik!

Do numeru 331.

Wreszcie chwila spokoju! Tak jest, usiądź sobie, policz powoli do dziesięciu i wyrównaj oddech... Już lepiej.

Masz rację, to więzienie nie jest najprzyjemniejszym z możliwych miejsc. Należy tylko mieć nadzieję, że profesorek miał tyle samo szczęścia, co i ty...

No to w drogę!

Krótki ten tunel, mimo to należy być ostrożnym. Sala jest pusta, ale na ścianie widać strzałę i napis. Znów esperanto, mój ty biedaku. Powiem ci, co znaczy AL LA STELBESTO. Tyle co Gwiazdna Bestia, widocznie kiedyś nazwali tak to monstrum, które już chyba niepamiętne wieki temu oddało ducha...

Ja też to słyszę. Ryczy, widocznie jej się nudzi lub ma trudne życie. Myślisz, że to tylko grunt osiada? Co miało osiąść, to dawno już tu osiadło, więc nie zwracaj sobie tym głowy. Proszę, oto tunel do numeru 19.

Wierzę, że ci niewygodnie! Taki upał, droga wyboista, a jeszcze te liny wrzynają się w nadgarstki. Paskudna sprawa. Tym bardziej, że powiązali was w jeden pęczek i łotr przed tobą ciągnie jak szatan, a ten z tyłu depta ci po piętach. Nie przeklinaj mnie, to nie był mój pomysł!

Poza tym i tak mogę służyć ci jedynie dobrymi radami... Wreszcie odpoczynek. Zwal się na pobocze i posłuchaj, co przynudza ten z przodu...

Przyganiał kocioł garnkowi. Jeśli ty jesteś brudas, to co o nim można by powiedzieć? Zignoruj

te obelgi, może powie jeszcze coś ciekawszego. Cóż... Odpyskuj mu, że zarznąłeś już tuzin takich

osłów, jak on. Czym? Atomową piłą łańcuchową... Widzisz, jaki uprzejmy się zrobił? Proszę, proszę... Wstawaj, zastanowimy się po drodze.

Zatem arena jest własnością Sadie Sadystki, szefowej gangu Synów Sadyzmu trzymającego w

postrachu całą okolicę. Sadie jest ostra, jednak daje swoim ludziom czasem nieco rozrywki, organizując igrzyska wedle starożytnych zasad. Chlebem zajmuje się przy innych okazjach, głównie pod postacią piwa. Nawet niegłupia niewiasta... Jeszcze nikt nie zszedł żywy z tej areny... Podobno zawsze kiedyś jest ten pierwszy raz.

Ta osobliwość architektoniczna z szeroką bramą to pewnie będzie ów cyrk z areną. Oczywiście,

na dodatek brama zamknęła się za tobą z ponurym łoskotem. Przygnębiające wnętrze, ledwie jakieś świetliki pod sufitem, za to przecięto ci więzy. Niestety wartowników i tak wciąż jest dwa

razy więcej niż więźniów, poza tym są uzbrojeni. Ten z prosiakowatą fizjonomią coś gada.

Nic nowego... Jesteście tu, by zginąć na arenie ku uciesze Sadie Sadystki, czyli za słuszną sprawę. Byle nie zaczął pieprzyć mi nic o wartościach takich czy owakich, bo nie zdzierzę...

Macie wybrać, jak wyjść na arenę. Uprzejmi, psia kostka... Nie wyróżniaj się i idź za wszystkimi do numeru 273.!

335

Wróciłeś do znajomej sali z czworogiem drzwi. Tam, gdzie już zaglądałeś, lepiej będzie się chyba nie zapuszczać. Za drugim razem możesz nie mieć tyle szczęścia. Pamiętaj o tym, że drzwi

numer cztery otworzą się tylko wówczas, jeśli przynajmniej dwa razy wystąpiłeś na arenie. Powtarzam raz jeszcze:

Drzwi z cyfrą 1 — numer 285.

Cyfra 2 — numer 239.

Cyfra 3 — numer 261.

Cyfra 4 — numer 102.

336

Słuchajcie no, rekrucie. Nie chcę mieć was na sumieniu, gdy popełnicie samobójstwo. Macie pozbyć mi się natychmiast tej kolczugi i hełmu, a dopiero potem skakać. Wasz zgon może mi popsuć statystykę. Zrozumiano?

I do numeru 271.

337

A teraz na czworaki i pod fotel.

Oni też o tym pomyśleli. Pod nogami rozwiera ci się zapadnia. I chociaż starasz się wbić paznokcie w jakąś szczelinę, leciszy do numeru 93.

338

**GRATULACJE!**

Wykonałeś zadanie! Powiodło ci się tam, gdzie nikomu dotąd się nie udało, i jesteś już bezpiecznie z powrotem w Bazie Głównej Korpusu Specjalnego, a dostarczonym przez ciebie profesorem Geisteskrankiem zajmą się teraz inni.

I oto nadszedł czas!

Bacność! Wręczam ci oznakę Pełnego Agenta Polowego Korpusu Specjalnego.

Wygrałeś! KONIEC

339

Dotarłeś na skrzyżowanie, pora więc się zastanowić. Drapanie w potylicę czasem pomaga... Nie, nie wiem, gdzie trzeba iść.

Północ — numer 193.

Wschód — numer 174.

Południe — numer 186.

Zachód — numer 129.

340

Rozumiem twoje zgorzknienie, ale czy musisz z tego powodu kopać nieprzytomnych? Co miało

znaczyć to „zamknij się”? Przypominam, że mówisz do przełożonego. I w ogóle nie narzekaj, tylko działaj.

Otwórz okno, rozejrzyj się, czy nikt na ciebie nie patrzy, a potem złaż na dół. Wmieszaj się w tłum na dziedzińcu...

Ale zakazane gęby! Jedynie ten tam chłopak nie wygląda na zatwardziłą recydywę. No i ta babcia. Chcesz z kimś pogadać? Czemu nie... Wybieraj.

Jeśli wolisz małoletniego chłopca, to przejdź na numer 137.

Jeśli zaś preferujesz starsze panie, wędruj na numer 25.

341

Uparty jesteś! Gdybyś narysował sobie uprzednio plan tych podziemi, jak ci to radziłem, to wiedziałbyś, że idąc na zachód, a potem na wschód, wrócisz do punktu wyjścia.

Możesz teraz iść na wschód, do numeru 268.

Albo na południe, do numeru 227.

342

Doskonały strzał! Masz oko. Już zaczynałem w ciebie wątpić, ale wyrównałeś, zatem dokończ

dzieła. Orzeł — numer 184. Reszka — numer 286.

343

Jakie masz jeszcze możliwości wyboru? Pozostaje ci niewidzialność — numer 312.

Ucieczka

— numer 287. Narzucenie swej woli bestii — numer 141. Ja natomiast byłbym skłonny faworyzować rozwiązanie ostatnie, czyli śpiew chóralny — numer 187.