BENIAMIN MUSZYŃSKI
OSTATNI
KURS

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2008.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Beniamin Muszyński
Tytuł: Ostatni kurs
Grafiki: Justyna Bzdoń [okładka]
Korekta: Anna Lisiecka
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Anna Lisiecka

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

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

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

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

Wydawca oficjalny:

Masz Wybór

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

ISBN 978-83-948768-9-0
Wydanie III (poprawione)

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

Gry książkowe:

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

Inne:

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

We współpracy:

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

Beniamin Muszyński

Ostatni kurs

Spis treści:

Wprowadzenie 7

Prolog 8

Pusty przedział 9

Ocalony 20

Gość czy intruz? 35

Decydująca noc 67

Wprowadzenie

Czym jest gra książkowa? Jest to opowiadanie–gra, w której Ty, czytelniku–graczu, masz największy wpływ na rozwój fabuły. Podjęte przez Ciebie decyzje rzutują na dalsze losy bohatera, z którym utożsamiasz się na czas rozgrywki. Jeśli podejmiesz złą decyzję: zginiesz. I w tym momencie zapomnij o komputerowej metodzie „wczytania stanu gry", to **bardzo ważne**! Cofanie się do poprzedniego paragrafu by uniknąć marnego losu, lub zerknięcie do paragrafu, w którym nie powinno Cię być, psuje całą zabawę. W ten sposób niweczysz bowiem urok paragrafówki, tkwiący w możliwości ukończenia książki–gry różnymi sposobami. W tej grze istnieje kilka alternatywnych zakończeń, jak również dróg do nich prowadzących, więc jeśli zechcesz, będziesz mógł zagrać w nią wielokrotnie, zaś każda rozgrywka będzie różnić się od poprzedniej. Nie podglądaj zatem, bo tym sposobem sam zepsujesz sobie zabawę!

Zasady nie są trudne, z pewnością nie sprawią Ci żadnego problemu. Na początku uzbrój się w kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe" (prócz chwili wolnego czasu rzecz jasna). Całość podzielona jest na rozdziały, te zaś dzielą się na poszczególne paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji!

W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru. To wszystko. Prawda, że proste? Życzę miłej zabawy przy mojej pierwszej grze książkowej!

Beniamin Muszyński
Sanok, czerwiec 2008

Prolog

Nasza historia rozgrywa się późną wiosną lat siedemdziesiątych XIX stulecia. Nazywasz się James Gordon, a przynajmniej takim mianem posługujesz się przez ostatnie lata tułając się bez celu po Europie. Anglia już dawno przestała być dla Ciebie ojczyzną, odebrano Ci tytuł, majątek i honor, pozostawiono jedynie to, co najcenniejsze: życie. Niedawno opuściłeś kolejny kraj: Rosję. Dumną, potężną, dźwigającą się na znużonych barkach swych poddanych, samozwańczą matkę Słowian. Kraj niezwykłych kontrastów; salonów pełnych pięknych ludzi i pustych mis cierpiących skrajną nędzę chłopów. Ty zaś myślisz już tylko o kolejnym etapie swojej niekończącej się wędrówki...

Zmierzasz obecnie ku Wołoszczyźnie. To tajemniczy świat, gdzie mit spotyka się z rzeczywistością, tuż za chłopskim progiem, a każdy bór kryje własną tajemnicę. Nikt nie pyta tam podróżnych o nazwisko, koligacje czy przeszłość. A chętnych do wysłuchania opowieści o magicznym „Zachodzie", w zamian za miskę ciepłej strawy, nie brakuje. Pociąg niesie Cię ku przygranicznej osadzie, na której kończy się torowisko kolei żelaznej. Z tego co wiesz, linia ta ma zostać niebawem zamknięta, chociaż od jej otwarcia minęło ledwie dziesięć lat. Spoglądasz w bok, na przesuwający się za oknem świat. Maszyna zaczyna z wolna wspinać się w górę, Ty zaś, znudzony, sięgasz do swojej torby...

Przejdź do paragrafu **1** w rozdziale **Pusty przedział**

Pusty przedział

1 (Pusty przedział)

Siedzisz samotnie w przedziale, mając przy tym niejasne wrażenie, że być może jesteś jedynym pasażerem całego pociągu. Wprawdzie przez moment wydaje Ci się, że słyszysz kroki na korytarzu, lecz nie masz ochoty odsłonić odgradzającej Cię od świata zasłonki. Wracasz zatem do zabawy wyciągniętym z torby rewolwerem, pamiątce „znalezionej" w sypialni pewnego szanowanego, carskiego urzędnika. Uśmiechasz się na wspomnienie wściekłych wrzasków nieszczęśnika, gdy ten zastał Cię ze swoją, równie szacowną, małżonką. Odciągasz kurek, kładziesz palec na spuście i:

Podpierasz brodę lufą, nucąc przy tym. **15**
Z powrotem zaciągasz kurek, po czym podpierasz brodę lufą nucąc przy tym. **12**

2 (Pusty przedział)

– Cham!

Za słowami natychmiast idą czyny, urażona dziewczyna wymierza Ci potężny policzek. Tuż po tym, przerażona własną gwałtownością, chwyta swój bagaż i wybiega.

Przejdź do paragrafu **25**

3 (Pusty przedział)

Sięgasz do torby i zręcznym ruchem wydobywasz stamtąd butelkę samogonu. Upijasz spory łyk, zauważając przy tym skierowane na siebie spojrzenie dziewczyny. Czeka, aż skończysz, po czym wstaje i oziębłym tonem mówi:

– Nie chcę panu przeszkadzać w konsumpcji, życzę miłej podróży.

Nim zdążasz zareagować, bierze swój bagaż i wychodzi.

Przejdź do paragrafu **25**

4 (Pusty przedział)

Dokładnie w chwili, gdy kładziesz dłoń na jej kolanie delikatna dłoń z impetem, którego się nie spodziewałeś, ląduje na Twojej twarzy.

– CHAM! - krzyczy.

Dziewczyna zabiera swój bagaż i wybiega.

Przejdź do paragrafu **25**

5 (Pusty przedział)

Mijają kolejne minuty, wypełnione daremnym oczekiwaniem. Cóż, najwidoczniej Twoja towarzyszka podróży postanowiła już nie wracać.

Przejdź do paragrafu **25**

6 (Pusty przedział)

– Jednak możemy próbować, panno Lilian.

Dziewczyna uśmiecha się i spogląda w bok, na krajobraz za szybą.

– Jak tu pięknie... – mówi cicho, po czym zaczyna nucić nieznaną Ci melodię.

Przerywa na chwilę i pyta:

– Podoba się panu ta pieśń? Pochodzi z Indii, moja matka często mi ją nuciła.

– Jest piękna – odpowiadasz bez namysłu.

Lilian nuci jeszcze przez chwilę, po czym milknie.

Przejdź do paragrafu **23**

7 (Pusty przedział)

– Przepraszam, do widzenia. – słyszysz zza drzwi kobiecy głos.

Wybrałeś samotność. Może to i lepiej? Właściwie i tak nie miałeś nastroju do rozmów.

Przejdź do paragrafu **25**

8 (Pusty przedział)

– Cóż... Jak większość mężczyzn

– Jest panna surowa

– Muszę.

Próbujesz jakoś podtrzymać rozmowę, ale ta wyraźnie się nie klei. Spoglądasz zrezygnowany w okno, kątem oka dostrzegając, jak rozmówczyni powoli wstaje, bierze swój bagaż i opuszcza przedział.

Przejdź do paragrafu **25**

9 (Pusty przedział)

Wypytujesz rozmówczynię o kolejne szczegóły jej życia, co pewien czas delikatnie podsuwając butelkę. Widzisz, że alkohol zaczyna na nią działać. Jednak w pewnym momencie kobieta stanowczo odtrąca proponowany „łyczek" i, nieco bełkotliwie, mówi:

– Pan wybaczy... Muszę do... Za potrze... Pan wie, damie nie wypada... Mówić, muszę wyjść...

– Odprowadzić panią? **21**

Kiwasz ze zrozumieniem głową. **5**

10 (Pusty przedział)

– Cóż... Lubię podróże, pomagają mi się zdystansować.

– Przed czym?

– Światem. To znaczy naszym europejskim półświatkiem. Na przykład, czy nie uważa pan, że małżeństwa zawierane dla koligacji lub pieniędzy, to nic innego jak legalna prostytucja kobiet?!

– Nie zastanawiałem się nad tym. 8

– Zaiste, a nawet gorzej, to prostytucja duchowa! 20

– Sam lubię nastawać na cnotę 2

11 (Pusty przedział)

– Och, doprawdy nic nie szkodzi.

Milczysz przez chwilę, dumając nad kolejnym pytaniem. Nie chcesz być wścibski, jednak naprawdę chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o tej sympatycznej istotce.

Przejdź do paragrafu 30

12 (Pusty przedział)

Nagłe pukanie do drzwi całkowicie Cię zaskoczyło. Bezwiednie nacisnąłeś spust! Całe szczęście, że broń nie była odbezpieczona! Tymczasem zza drzwi dobiega Cię delikatny, kobiecy głos:

– Przepraszam, wolne?

– Tak, tak! Proszę. 26

– Nie, wybitnie zajęte! 7

– Tak, wolne. Jedną chwilkę proszę! 14

13 (Pusty przedział)

Czekasz cierpliwie, aż drzwi znów się otworzą. Gdy to następuje bez chwili namysłu wpadasz do środka i przypierasz zdezorientowaną dziewczynę do ściany. Zaczynasz ją całować, najpierw zawzięcie atakując szyję, by po chwilce wniknąć w usta. Przez moment wyrywa się zapamiętale, lecz już po chwili cała poddaje się Twoim pieszczotom. Gładzisz jej policzki, szyje, dekolt. Ona, delikatnie, muska obiema dłońmi Twoją twarz, po czym niespodziewanie z całych sił chwyta za kołnierz, gwałtownie obraca się tak, iż teraz Ty jesteś przyparty do ściany.

– Tak! Dobrze! – krzyczysz chwytając ją za przeguby, gdy nagle z Twoich ust wydobywa się przeraźliwy jęk.

To Lilian wymierzyła Ci potężny cios kolanem w krocze. Osuwasz się na ziemię jęcząc przeraźliwie. Dziewczyna, rzucając Ci na pożegnanie pełne wściekłości i pogardy spojrzenie, wybiega. Długo leżysz zwinięty w pozycji embrionalnej czekając, aż ból ustąpi na tyle, żebyś był w stanie wstać.

Przejdź do paragrafu 22

14 (Pusty przedział)

Pośpiesznie chowasz rewolwer mówiąc:

– Proszę do środka!

Zasłona odsuwa się i do przedziału wchodzi młoda, atrakcyjna kobieta. Nie może mieć więcej niż dwadzieścia lat, a przynajmniej takie odnosisz wrażenie. Obdarza Cię serdecznym uśmiechem i kładzie swój bagaż na miejscu przy drzwiach, sama siadając dokładnie naprzeciw Ciebie. Ubrana jest w jasnozieloną suknię, dobrze kontrastującą z czernią jej włosów. Próbujesz ustalić kolor jej oczu, lecz nieznajoma skutecznie unika kontaktu wzrokowego poprzez szereg skomplikowanych, nieosiągalnych dla mężczyzn, machinacji gałkami ocznymi. Niezręczna cisza przedłuża się, dajesz więc za wygraną i pierwszy próbujesz nawiązać rozmowę.

– Co panna robi w tych stronach, sama? – akcentujesz ostatnie słowo.

Uśmiecha się i tym razem pozwala Ci na nawiązanie kontaktu wzrokowego.

– Skąd wie pan, że jestem panną? – stwierdza wesoło podnosząc nieco dłoń, na której wyraźnie widać obrączkę.

– Umiem odróżnić prawdziwą obrączkę ślubną, od imitacji zakładanej przez panny w dalekiej podróży bez kawalera u boku.

– Widocznie żyjemy już w czasach, gdzie tylko nabita broń może uchronić cnotę.

– Broni też pani nie ma – uśmiechasz się szeroko.

– Pani? Zatem uważa pan tę obrączkę za prawdziwą?

– Skoro panna ją założyła woli być panna panią.

Dziewczyna tłumi śmiech.

– Zręczny z pana dyplomata, panie...

– James Gordon.

– Miło mi, jestem Lilian Crawford.

– Jest pani Angielką? Miło poznać rodaczkę!

– Nie powiedziałam, że pochodzę z Anglii.

– Rozumiem, zatem nazwisko po mężu...

– Nie jestem... Ach!

– Zatem jednak panna! – wykrzykujesz triumfalnie.

– Czy nie jest pan aby za wścibski?

– Nie, skądże. **27**

– Przepraszam, jeśli to tak zabrzmiało. **11**

15 (Pusty przedział)

Nagłe pukanie do drzwi całkowicie Cię zaskoczyło, bezwiednie nacisnąłeś spust. Kula natychmiast przedarła się przez Twoją czaszkę... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

16 (Pusty przedział)

Sięgasz do torby i zręcznym ruchem wydobywasz stamtąd małą butelkę samogonu. Dziewczyna przestaje się uśmiechać, lecz już po chwili lekki uśmieszek podnosi końcówki jej warg.

– Właściwie czemu nie? - stwierdza.

Skwapliwie podajesz jej butelkę. Uchyla parę łyków i oddaje Ci ją szybko, pokasłując. Spoglądasz na nią z zadowoleniem, po czym:

Pochylasz się i kładziesz dłoń na jej kolanie **4**

Stawiasz butelkę na podłodze **31**

17 (Pusty przedział)

– Po prostu lubię podróżować, a pan?

– Ja też. Na przykład zawsze mogę mieć nadzieję na spotkanie towarzysza do butelki lub pięknej kobiety. A czasem nawet dwie te zalety łączą się w jednej osobie.

Uśmiechasz się i ponownie podajesz butelkę rozmówczyni.

Przejdź do paragrafu **9**

18 (Pusty przedział)

Czekasz chwilę, po czym wstajesz i ostrożnie ruszasz za nią. W mijanych przedziałach nie widać żywego ducha. Kto wie, może faktycznie jesteście jedynymi pasażerami pociągu? Tymczasem Lilian wchodzi do toalety zamykając za sobą drzwi na zamek.

Wracasz do swojego przedziału. **25**

Czekasz, aż otworzy. **13**

19 (Pusty przedział)

Spoglądasz znudzony przez okno. Pociąg wjechał właśnie na most łączący brzegi jakiejś doliny. Zerkasz przez okno. Pod Tobą rozpościera się pradawna puszcza. Wtem z dołu dobiega Cię przeraźliwy huk. Krajobraz za szybą pochyla się nienaturalnie, niebo znika zastąpione przez rosnące wciąż korony drzew. W jednej strasznej chwili dociera do Ciebie, co się dzieje. Maszyna runęła w dół! Ściana przedziału pędzi na Ciebie! Ogarnia Cię ciemność, a ostatnią rzeczą, jaką utrwalił Twój umysł jest krzyk. I ból, rozchodzący się przeraźliwie szybko po całym ciele. Tracisz przytomność...

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Ocalony**

20 (Pusty przedział)

– To niezwykłe! Pierwszy raz spotykam mężczyznę, który tak myśli!

– Cieszę się. **24**

– Oblejmy to! **16**

21 (Pusty przedział)

– Nie, nie! Dziękuje, obejdzie się! – zapewnia żarliwie i wychodzi.

Zostajesz. **5**

Idziesz za nią. **18**

22 (Pusty przedział)

Dopiero po dłuższej chwili możesz wstać. Czeka Cię teraz bolesna podróż powrotna do przedziału. I pomyśleć, że mogłeś zadowolić się przyjemnością płynącą z rozmowy. To byłoby znacznie bardziej kulturalne i bezpieczne rozwiązanie.

Przejdź do paragrafu **25**

23 (Pusty przedział)

Oboje spoglądacie przez okno. Pociąg wjechał właśnie na most łączący brzegi jakiejś doliny. Zerkasz przez okno. Pod Tobą rozpościera się pradawna puszcza. Wtem z dołu dobiega Cię przeraźliwy huk. Krajobraz za szybą pochyla się nienaturalnie, niebo znika zastąpione przez rosnące wciąż korony drzew. W jednej strasznej chwili dociera do Ciebie, co się dzieje. Maszyna runęła w dół! Ściana przedziału pędzi na Ciebie! Ogarnia Cię ciemność, a ostatnią rzeczą, jaką utrwalił Twój umysł jest przeraźliwy krzyk Lilian. I ból, rozchodzący się przeraźliwie szybko po całym Twoim ciele. Tracisz przytomność...

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Ocalony**

24 (Pusty przedział)

– Ja także – stwierdza z uśmiechem. – Jest pan niezwykłą osobą.

– Możesz mówić mi James.

– Nie może mi pan mówić Lilian. Przykro mi – uśmiecha się lekko.

– Ach tak, wciąż ma pani przecież obrączkę. Zatem nadal jesteśmy w Europie.

– Od niej nie da się uciec...

Przejdź do paragrafu **6**

25 (Pusty przedział)

Tak oto znów zostałeś sam w przedziale.

Przejdź do paragrafu **19**

26 (Pusty przedział)

Do środka wchodzi młoda kobieta, nie może mieć więcej niż dwadzieścia lat. Zdołałeś jedynie zauważyć, że ma długie, czarne włosy i ubrana jest w zieloną suknię. Dalsze obserwacje przerwała Ci jej gwałtowna reakcja, bowiem, gdy tylko ujrzała w Twoich rękach rewolwer, natychmiast postąpiła krok w tył i zniknęła za zasłoną.

Przejdź do paragrafu **25**

27 (Pusty przedział)

– Jestem pod wrażeniem pana... Wyczucia... – tym razem rozmówczyni nie wytrzymuje i wybucha śmiechem.

Odpowiadasz uśmiechem. Przypatrujesz się roześmianej dziewczynie. Nie raz byłeś uczestnikiem podobnego spektaklu. Młoda panna folguje swoim manierom w podróży, a gdy tylko sprawy zabrną za daleko, wybiega do sąsiedniego przedziału pełnego najętych do ochrony łamiszczęk. Swego czasu opracowałeś pewien test, odróżniający taką właśnie pozę od faktycznego zainteresowania Twoją skromną osoba. Jest nadzwyczaj prosty, wystarczy zaproponować mały toast.

Proponujesz łyk. **28**

Niczego nie proponujesz, kontynuujesz rozmowę. **30**

Sam pijesz. **3**

28 (Pusty przedział)

Sięgasz do torby i zręcznym ruchem wydobywasz butelkę samogonu.

– Może się napijemy?

Dziewczyna przestaje się uśmiechać, lecz już po chwili lekki uśmieszek znów podnosi końcówki jej warg.

– Właściwie czemu nie?

Podajesz jej butelkę, z której pociąga solidny łyk. Krztusząc się, pośpiesznie zwraca Ci butelkę, jednocześnie machając wolną dłonią, jakby ten gest miał dopomóc jej w walce z działaniem alkoholu. Spoglądasz na nią z zadowoleniem, po czym pytasz:

– Co cię tu sprowadza?... Lilio...To znaczy Lilian... **29**

– Co pannę tu sprowadza? **17**

29 (Pusty przedział)

To był błąd. Dziewczyna wstaje i krzyczy:

– Niech pan sobie nie pozwala, nie jesteśmy jeszcze po imieniu! Liczyłam na przyjemne i KULTURALNE towarzystwo, żegnam!

Nim zdążasz zareagować niedawna towarzyszka podróży zabiera pośpiesznie swoje rzeczy i wychodzi.

Przejdź do paragrafu **25**

30 (Pusty przedział)

– Zatem, co pannę tu sprowadza?

Przejdź do paragrafu **10**

31 (Pusty przedział)

Stawiasz butelkę na podłodze. Po czym zagadujesz:

– A jak tam w starej, poczciwej Anglii?

Przejdź do paragrafu **9**

Ocalony

01 (Ocalony)

Powoli otwierasz oczy, lecz natychmiast ponownie ściskasz powieki porażony blaskiem słońca. Czujesz się jak kukła, czyżbyś zupełnie stracił czucie?! Przerażony, próbujesz poruszyć kończynami. Organizm niemrawo spełnia Twoje polecenie. Cóż za ulga, nie jesteś sparaliżowany! Powoli zaczyna do Ciebie docierać to, co się wydarzyło. Przesuwasz głowę, tak aby przestały na nią padać promienie słoneczne. Dopiero wówczas ponownie otwierasz powieki, próbując ustalić, gdzie trafiłeś.

Leżysz w jakimś szałasie, czy też raczej małej, prymitywnej chatce, ułożony na posłaniu z mchu. Bez wątpienia jest to raczej schronienie przed niepogodą, miejsce na krótki wypoczynek, niż stałe domostwo. Nie wyobrażasz sobie życia w takich warunkach. Przez dach sklecony z gałęzi przeświturje promień światła, który przed momentem Cię poraził.

Wstajesz. **012**
Nasłuchujesz. **010**

02 (Ocalony)

Ruszasz w górę rzeki. Marsz jest wprawdzie wycieńczający, lecz wiesz, że od niego zależy Twoje życie. Wędrujesz niezmordowanie, aż zaskakuje Cię zmierzch. Dopiero wówczas, skrajnie wyczerpany, odbijasz w bok i wchodzisz w jakieś zarośla. Tam zwijasz się w kłębek i nie zważając na chłód, szybko zapadasz w głęboki sen.

Przejdź do paragrafu **03**

03 (Ocalony)

Budzisz się, czując jak coś szarpie Cię za nogawkę spodni. To wilk! Zwierzę natychmiast odskakuje warcząc groźnie. Zewsząd dochodzą podobne dźwięki. Jesteś

otoczony! Rozpaczliwie zastanawiasz się, co zrobić, gdy nagle czujesz potworny ból w nodze. A więc zaszły Cię od tyłu! Padasz na ziemię krzycząc wniebogłosy. Twoje wrzaski szybko tłumi napływająca do gardła krew. Zostałeś zagryziony... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

04 (Ocalony)

Zostajesz w pomieszczeniu pod „opieką" Rosjanina nazwanego Saszą, który stoi w progu wsparty na strzelbie i przygląda Ci się obojętnie. Wolisz nie nawiązywać z nim kontaktu i zaczekać na Mullera, który wprawdzie nie sprawia wrażenia przyjaznego człowieka, lecz być może łatwiej da się namówić do ewentualnej współpracy. Wszystko będzie zależeć od jakości Twojego blefu. Teraz zaś, nie mając nic innego do roboty, kładziesz się na sienniku.

– Mogę liczyć na poczęstunek? – rzucasz niespodziewanie pytanie Rosjaninowi.

– Yyy... Zje pan u pana Ber... – milknie wpół słowa zapewne rozważając, czy może zdradzić nazwisko swego przywódcy.

Zastanawiasz się, czy przypadkiem nie jest to jakaś szajka przemytników, choć nie wykluczasz możliwości, że w okolicy ma swój dwór jakiś ekscentryczny szlachcic. Postanawiasz nie drążyć dalej tematu. Ignorując coraz dokuczliwsze pragnienie i głód, usiłujesz zasnąć. Kiedy nareszcie zaczynasz odpływać do świata sennych majaków budzi Cię czyjś głos. To Muller.

– Panie Gordon!

– Tak?

Dostrzegasz, że Muller ubrany jest znacznie bardziej elegancko. Myśliwski kubrak zastąpiła nieco przetarta, lecz mimo to wciąż efektowna marynarka.

– Proszę za mną panie Gordon, jest pan gościem pana Edwarda Bernsa, posiłek będzie gotowy już niedługo, sugerowałbym więc wyruszyć już teraz.

Posłusznie wstajesz i ruszasz za swym przewodnikiem. Sytuacja znów przybrała pomyślny obrót. Przy wyjściu zerkasz na Rosjanina. Stoi nieruchomo w tym samym miejscu, gdzie widziałeś go przed zaśnięciem, bezmyślnie wpatrując się w wylot lufy. Opuszczasz chatę dotrzymując kroku milczącemu Mullerowi. Wchodząc do lasu próbujesz skupić myśli i naprawdę stworzyć wiarygodną historię. Wciąż nie masz

pewności, jak oczekiwany jesteś w domu tajemniczego Edwarda Bernsa. Jako niespodziewany gość, czy też intruz?

Przejdź do paragrafu **1** w rozdziale **Gość czy intruz?**

05 (Ocalony)

Poszukiwania, niestety, nie przyniosły żadnych rezultatów. Zewsząd otacza Cię złowroga puszcza składająca się z mozaiki drzew liściastych i iglastych. Nie masz ochoty zapuszczać się zbyt daleko, toteż zrezygnowany wracasz do czuwania.

Przejdź do paragrafu **021**

06 (Ocalony)

Wchodzisz do szałasu poszukując wzrokiem czegoś użytecznego. Zauważasz na ziemi spory, płaski kamień, który próbujesz podnieść. Nie jest wprawdzie ciężki, lecz Tobie wciąż brak sił. Ostatecznie klękasz i powoli przesuwasz go na bok. Pod nim znajdujesz małą jamę, w której ktoś ukrył **buteleczkę morfiny** *(zapisz)*, którą zabierasz ze sobą. Nie ma tu już nic godnego uwagi, toteż wychodzisz na zewnątrz.

Przejdź do paragrafu **031**

07 (Ocalony)

Już po paru Twoich krokach w stronę chaty przewodnik wyprzedza Cię i pierwszy staje przy drzwiach zasłaniając sobą broń. Zrezygnowany, wchodzisz do środka. Widzisz tam prosty siennik i siedzącego na prymitywnym taborecie mężczyznę odzianego w myśliwski strój o rysach wskazujących, iż nie pochodzi z tych stron. Spogląda na Ciebie z zaciekawieniem, lecz nie wydaje się być zdziwiony. Być może

został już poinformowany przez drugiego Rosjanina. Stajesz tuż za progiem i już masz zamiar coś powiedzieć, gdy do wnętrza wchodzi Twój przewodnik z bronią w ręku mówiąc:

– Panie Muller, to jest człowiek...

– Widzę, że człowiek, a nie nie krowa – przerywa mu w pół słowa mężczyzna nazwany Mullerem.

W jego głosie słyszysz wyraźny obcy, najprawdopodobniej niemiecki, akcent.

– Niech pan uważa na strzelbę, tak pod progiem trzymać to...

– To stary grat, nie strzelba. W dodatku nie nabita, więc się tak nie gorączkuj Saszka. A pan, panie...

– Nazywam się James Gordon – odpowiadasz po angielsku.

– Panie Gordon – zwraca się do Ciebie niezbyt poprawną angielszczyzną, z wyraźnym, niemieckim akcentem – niech pan się rozgości, wrócę najszybciej, jak to tylko będzie możliwe. Muszę pana porządnie zaanonsować.

Kiwa Ci głową na znak pożegnania i opuszcza izbę.

Przejdź do paragrafu **04**

08 (Ocalony)

Z ciężkim sercem wyciągasz nóż. Choć tyle możesz zrobić, aby ulżyć nieszczęśnikowi w jego cierpieniu. Zdecydowanym ruchem podcinasz mu żyły w obu nadgarstkach. Starannie wycierasz ostrze o mech i chowasz je do pochwy. Nacięcia są głębokie, więc jego katusze wkrótce dobiegną końca.

Istotnie, nie mija kwadrans, a mężczyzna jest już stygnącym truchłem. Niestety, nie masz sił aby wykopać grób. Z drugiej strony martwemu nieszczęśnikowi jest już wszystko jedno, to Ty będziesz musiał żyć ze świadomością porzucenia jego ciała na pastwę dzikich zwierząt. Jest już późne popołudnie, gdy umęczony ruszasz tam, gdzie skierował Cię starzec.

Przejdź do paragrafu **015**

09 (Ocalony)

Tracisz ostrość widzenia, a ból wzmaga się z każdą chwilą. Próbujesz coś powiedzieć, lecz przerywa Ci kolejny strzał z rewolweru. Kula druzgocze Twoją czaszkę, umierasz natychmiast. Cóż, przynajmniej Twój zabójca był na tyle uprzejmy, że łaskawie oszczędził Ci niepotrzebnych cierpień... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

010 (Ocalony)

Leżysz nieruchomo, uważnie nasłuchując. Wkrótce od strony wyjścia dobiega Cię dźwięk, który w pierwszej chwili przypomina dyszenie. Dopiero po chwili słyszysz wyraźne, charakterystyczne charczenie, które towarzyszy zwykle naprawdę poważnej ranie płuca. Ktoś tam kona.

Przejdź do paragrafu **012**

011 (Ocalony)

Z żalem patrzysz na męczarnie nieszczęśnika, lecz mimo to nie chcesz niczego przedsięwziąć. Być może nie mieszka tu sam, albo pochodzi z okolicznej wioski. Wtedy możesz być posądzony o morderstwo. Odchodzisz, zostawiając swojego dobroczyńcę sam na sam ze śmiercią.

Jest późne popołudnie gdy umęczony ruszasz tam gdzie skierował Cię starzec.

Przejdź do paragrafu **015**

012 (Ocalony)

Powoli wstajesz z posłania. Gdy tylko znajdujesz się w pozycji siedzącej czujesz mdłości oraz gorzki posmak w ustach. Wstajesz i chwiejnym krokiem ruszasz ku

wyjściu, które przesłonięte jest jakąś szmatą. Wychodzisz na zewnątrz mrużąc oczy. Ze zdumieniem odkrywasz, że znajdujesz się na jakiejś polance, zaś zewsząd otaczają Cię wysokie drzewa. Jest późny ranek, a przynajmniej takie odnosisz wrażenie. Nagle Twoją uwagę przykuwa głośny jęk. Obracasz się w stronę, z której dochodzi i dostrzegasz opartego o ścianę szałasu starca w brudnej, zniszczonej odzieży. Ubranie na piersi całe przesiąknięte jest krwią, widać też ślad po kuli w okolicy prawego płuca. Mężczyzna z trudem łapie oddech, co pewien czas dusząc się. To chyba agonia.

Próbujesz mu pomóc. **024**

Uznajesz, że już nic nie da się zrobić i wracasz przeszukać szałas. **06**

013 (Ocalony)

To nie była najrozsądniejsza rzecz jaką zrobiłeś w życiu. I przy okazji... To już Twoja ostatnia decyzja na tym padole łez, napastnik naciska spust. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

014 (Ocalony)

Zabiera Ci nóż i wycofuje się. Tymczasem uzbrojony napastnik podchodzi bliżej tak, że niemal dotyka lufą Twojej piersi. Mierzy Cię złowrogim spojrzeniem, pytając:

– Kim jesteś? Mów!

– Zgubiłem się w tym lesie, jestem podróżnikiem. **032**

– Ocalałem z kraksy pociągu, zatrzymałem się tu na noc. **029**

– Nie twoja sprawa! Prowadź mnie do swojego przywódcy, natychmiast! **013**

015 (Ocalony)

Wędrujesz na wschód, polegając na ostatnich słowach swego wybawcy. Mija jednak coraz więcej czasu, a Ty masz wrażenie jakbyś wciąż brnął coraz głębiej w serce puszczy. Mimo to z determinacją podążasz dalej w wyznaczonym kierunku. Twoja wytrwałość wkrótce znajduje nagrodę w postaci odległego, aczkolwiek wyraźnego szum. To rzeka! Słyszysz rzekę!

Przejdź do paragrafu **028**

016 (Ocalony)

Cios był silny, nawet bardzo silny. Chyba ten idiota rozbił mi nieco czaszkę... Taka dziwna myśl nawiedziła Cię w ostatniej sekundzie życia... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

017 (Ocalony)

Zbliżając się ku chacie dostrzegasz, że przy otwartych drzwiach stoi strzelba, podobna do tej, jaką posiadał Rosjanin nad rzeką. Dzieli Cię od niej jakieś dziesięć metrów, mógłbyś spróbować do niej dobiec... Lecz czy jest nabita?

Nie ryzykujesz, na razie sprawy układają się pomyślnie. **07**

Rzucasz się ku broni, nie możesz ufać tym podejrzanym typom! **025**

018 (Ocalony)

Siedzisz na ziemi u wezgłowia nieprzytomnego starca. Czujesz jak powoli opuszczają Cię siły, robisz się coraz bardziej spragniony i głodny. Mimo to uparcie czuwasz licząc, że nieznajomy ocknie się jeszcze, aby zdradzić Ci jakieś istotne

informacje. Po paru godzinach czujesz, iż dłużej nie dasz rady tkwić bezczynnie w jednym miejscu. Musisz coś zrobić!

Przeszukujesz okolicę. **034**

Próbujesz porozmawiać ze starcem. **022**

019 (Ocalony)

Nieco zaniepokojony, ruszasz przed siebie, już po chwili wkraczając na polankę. Twoim oczom ukazuje się dosyć spora leśniczówka niestarannie wykonana z ociosanych bali. Słyszysz, że mężczyzna rusza za Tobą.

Przejdź do paragrafu **017**

020 (Ocalony)

Rozcinasz ubranie nieszczęśnika i stwierdzasz, że kula musiała drasnąć mu płuco. Rana nie jest świeża, od jej zadania musiało minąć najmniej dwa dni. Jak przez mgłę przypominasz sobie swoją drogę przez las, chyba ktoś Cię prowadził. A może sam błąkałeś się po okolicy będąc w amoku? Niezależnie od tego jesteś pewien, iż żyjesz tylko dzięki pomocy konającego na Twoich oczach pustelnika.

Przejdź do paragrafu **018**

021 (Ocalony)

Mijają kolejne godziny. Sam nie wiesz kiedy zapadasz w drzemkę. Budzi Cię nagły, przeraźliwy jęk. Zrywasz się, lecz natychmiast opadasz na ziemię. Huczy Ci w głowie, wciąż jesteś jeszcze osłabiony. Wstajesz wolno i patrzysz na miotającego się starca. Najwyraźniej morfina przestała już działać. Opierasz mu dłonie na ramionach,

słyszysz jak syczy z bólu. Nagle otwiera szeroko oczy i obrzuca Cię pełnym przerażenia spojrzeniem. Na krótką chwilę w jego źrenicach gości świadomość, próbuje Ci coś powiedzieć. Nachylasz się nad nim i uważnie słuchasz.

– Idź... Naa.... yyyss... Wssschód... w... w... wff dóół szeki... – wystękuje po rosyjsku starzec.

Jakże szczęśliwy jesteś, że niegdyś poznałeś ten język!

– Spokojnie, niech pan spróbuje zasnąć – szepczesz.

Gdy widzisz, że nieco się uspokoił spoglądasz ze smutkiem na wykrzywioną grymasem bólu twarz. Zdajesz sobie sprawy, że to już ostatnie chwile tego człowieka. Decydujesz się skrócić jego cierpienia?

Tak. **08**

Nie. **011**

022 (Ocalony)

Każda próba nawiązana kontaktu kończy się tak samo: bełkotaniem i cichym jękiem nieszczęśnika. Dopóki jest pod wpływem morfiny chyba nic z tego nie będzie. Pozostaje Ci jedynie liczyć na to, iż powrót fali bólu przywróci mu zmysły.

Przejdź do paragrafu **035**

023 (Ocalony)

Nie jesteś w stanie porozumieć się z bełkoczącym, otumanionym narkotykiem starcem. Najwyraźniej będziesz musiał poczekać, aż działanie specyfiku minie. Być może ból otrzeźwi nieco umysł tego nieszczęsnego człowieka.

Przejdź do paragrafu **021**

024 (Ocalony)

Wchodzisz do szałasu, poszukując wzrokiem czegoś użytecznego. Zauważasz na ziemi spory płaski kamień. Próbujesz go podnieść, niestety jesteś na to jeszcze zbyt osłabiony. Klękasz zatem i przesuwasz go na bok. Pod nim znajdujesz małą jamę, w której schowano buteleczkę morfiny. Zabierasz ją ze sobą, po czym wychodzisz. Następnie siadasz przy starcu i dokładnie go obszukujesz. Zabierasz prymitywną strzykawkę oraz **nóż w pochwie** (*zapisz*). Buteleczka, a właściwie ampułka, narkotyku jest niewielka, zatem decydujesz się podać całą jej zawartość konającemu. Starzec otwiera na moment oczy próbuje coś mówić, lecz szybko ponownie pogrąża się w letargu mrucząc coś niezrozumiale. Morfina zaczęła działać. Powoli podnosisz rannego i przenosisz go na legowisko z mchu.

Przejdź do paragrafu **020**

025 (Ocalony)

Pędzisz ku strzelbie ile sił w nogach. Dopadasz broni, odwracasz się, jednocześnie odciągając kurek i celując w nadbiegającego już napastnika. Naciskasz spust. Słychać cichy szczęk mechanizmu. Broń nie jest nabita! Masz jednak fenomenalne szczęście, gdyż Rosjanin w pierwszym odruchu pada na ziemię. Podbiegasz do niego i zadajesz silny cios kolbą, natychmiast ogłuszając nieszczęśnika. Wtem pada strzał! Oręż wyślizguje Ci się z rąk, Ty zaś postępujesz krok w tył i opierasz się o ścianę chaty, trzymając dłoń na ranie w boku. Osoba która do Ciebie strzeliła wychodzi właśnie zza chaty. Osuwasz się na ziemię, spoglądając na mężczyznę w myśliwskim kubraku celującego do Ciebie z rewolweru.

Przejdź do paragrafu **09**

026 (Ocalony)

Podążasz obecnie za tym mężczyzną, który Cię obszukiwał, zaś jego towarzysz ze strzelbą idzie za Tobą. Jesteś niemal pewien, że znów w Ciebie celuje. Wciąż nie poznałeś ich imion, lecz i oni nie zadają zbędnych pytań. Wolisz zatem zachować ten korzystny status quo tak długo jak to możliwe.

Wędrujecie już chyba przeszło godzinę, choć możesz się mylić. W pewnym momencie uzmysławiasz sobie, że nikt za Tobą nie idzie. By to sprawdzić nieśmiało odwracasz głowę. Istotnie, człowiek z bronią gdzieś przepadł. Poczułeś się nieco lepiej, gdy nagle Twój przewodnik przystaje wskazując na pobliskie zarośla ze słowami:

– To tu, niech pan idzie.

Przejdź do paragrafu **019**

027 (Ocalony)

Zabiera Ci ampułkę i pokazuje ją towarzyszowi. Ten podchodzi na tyle blisko, że niemal dotyka lufą Twojej piersi. W jego widzisz oczach gniew. Pyta ostrym tonem:

– Skąd to masz?!

Jedynym sensownym rozwiązaniem w tej sytuacji wydaje Ci się powiedzenie prawdy. Może Ci ludzie docenią Twoją szczerość.

Przejdź do paragrafu **029**

028 (Ocalony)

Gdy w końcu docierasz nad brzeg sporej rzeki nie wiesz, jak wyrazić swoja radość. Łapczywie gasisz pragnienie nabierając trzęsącymi się dłońmi chłodną wodę. Gdy napełniłeś żołądek wodą zaczynasz myśleć nad kolejną ważną potrzebą, a mianowicie znalezieniem jakiegoś schronienia na zbliżającą się noc. Rzeka nie jest szeroka, jednak prąd jest za silny byś mógł spróbować przeprawy na drugi brzeg. Musisz znaleźć jakiś bród. Idziesz zatem...

... w górę rzeki, pod prąd. **02**

... w dół rzeki, z prądem. **033**

029 (Ocalony)

Gdy tylko kończysz mówić, mężczyzna zaciąga kurek i opuszcza broń, cofając się przy tym o krok. Z trudem powstrzymujesz się od westchnięcia z ulgą. Otwierasz usta by coś powiedzieć, lecz w tej samej chwili napastnik błyskawicznie zadaje Ci cios kolbą w głowę. Ogłuszony padasz na ziemię.

Przejdź do paragrafu **016**

030 (Ocalony)

Spałeś, aż do późnego poranka regenerując siły. Nastał czas na dalsze poszukiwania, wstajesz zatem i chwiejnym krokiem wychodzisz z szałasu kierując się w stronę rzeki.

– Stój! – słyszysz po rosyjsku.

Obracasz się powoli i dostrzegasz mężczyznę ubranego w prosty strój mierzącego do Ciebie ze strzelby. To stara broń ładowana przez lufę, jeszcze z początku tego stulecia. Wolisz jednak nie ryzykować sprawdzając, czy wciąż działa. Kątem oka dostrzegasz, że od tyłu zachodzi Cię jego kompan.

– Podnieś ręce – krzyczy uzbrojony intruz.

Posłusznie wykonujesz jego polecenie. W tym czasie jego kompan, który jest już za Twoimi plecami, zaczyna Cię obszukiwać. Co znajduje?

Nóż. **014**

Morfinę. **027**

031 (Ocalony)

Wciąż czujesz się słaby, lecz postanawiasz nie przebywać dłużej w uciążliwym towarzystwie konającego nieznajomego. Ruszasz przed siebie, wybierając kierunek na chybił trafił. Zagłębiasz się w las czując, że tylko od szczęścia zależy to, czy uda Ci się odnaleźć jakikolwiek punkt orientacyjny w obcym terenie. Jednak wbrew Twoim

przypuszczeniom los okazuje się być łaskawy. Po paru godzinach poszukiwań do Twoich uszu dociera odległy jeszcze, lecz wyraźny już szmer. Jest to bez wątpienia odgłos rzeki. Perspektywa szybkiego ugaszenia pragnienia działa pobudzająco, zbierasz resztki sił i ruszasz przed siebie.

Przejdź do paragrafu **028**

032 (Ocalony)

Obaj są wyraźnie poruszeni tym oświadczeniem, zbyt długo grywasz już w pokera by nie zauważyć zmieszania na twarzy drugiej osoby, szczególnie gdy ta próbuje to ukryć. Postanawiasz kontynuować ten temat.

– Podróże to moja wielka pasja, pracuję dla zagranicznej gazety. Właśnie zmierzałem do najbliższego miasta, gdzie czeka na mnie mój korespondent.

Rosjanin zaciąga kurek i powoli opuszcza broń, a jego towarzysz usłużnie oddaje Ci nóż ze słowami:

– Proszę wybaczyć, nie lubimy tu obcych. Niech pan idzie z nami.

Obaj ruszają przed siebie, nie masz czasu do namysłu, idziesz za nimi szczęśliwy, że udało Ci się wyjść obronną ręką z tej sytuacji. Przynajmniej na razie.

Przejdź do paragrafu **026**

033 (Ocalony)

Ruszasz w dół rzeki, podążając za kierunkiem jej prądu. Marsz jest wycieńczający, lecz wiesz doskonale, że od niego zależy Twoje życie. Niezauważenie zapada już zmierzch, Ty zaś wciąż uporczywie podążasz przed siebie. Nie trwa to długo, zdajesz sobie sprawę, że dziś musisz dać za wygraną, jest już późna noc, robi się coraz chłodniej. Już masz odbić w bok, do lasu, gdy zdajesz sobie sprawę z tego co widzisz. Jesteś tak zmęczony, iż niemal przeoczyłeś bród! Wystające z wody kamienie lśnią w księżycowej poświacie. Zbierając resztki sił przechodzisz na drugą stronę rzeki.

Tam natychmiast zauważasz szałas podobny do tego, w którym obudziłeś się dzisiejszego ranka. Być może starzec miał kilka takich punktów, gdzie odpoczywał lub trzymał zapasy. Jednak ten nad rzeką jest o wiele solidniejszy. Wewnątrz również znajdujesz posłanie z mchu i płaski kamień. Jakaż jest twa radość gdy odkrywasz pod nim ukryte porcje suszonego mięsa oraz hubkę i krzesiwo. Mimo znużenia wychodzisz na zewnątrz kierowany pewną myślą. Twoje przypuszczenia były trafne, nieopodal zgromadzono nieco suchego drwa. W pewnej odległości od szałasu rozpalasz ogień. Grzejesz się przy jego żarze posilając się znalezionymi zapasami. Gdy kończysz jeść wracasz na posłanie z mchu. Czujesz, jak do oczu napływają Ci łzy, teraz naprawdę jesteś ocalony!

Przejdź do paragrafu **030**

034 (Ocalony)

Poszukiwania nie przyniosły żadnych rezultatów. Zewsząd otacza Cię puszcza będąca mozaiką drzew liściastych i iglastych. W dodatku nie chcesz zapuszczać się zbyt daleko, by nie zgubić drogi. Zrezygnowany wracasz do czuwania.

Przejdź do paragrafu **036**

035 (Ocalony)

Znów siedzisz u wezgłowia nieprzytomnego starca, przyglądając się naznaczonej bólem twarzy konającego nieszczęśnika. Nie mając nic innego do roboty, postanawiasz dokładnie przeszukać okolicę.

Przejdź do paragrafu **05**

036 (Ocalony)

Znów siedzisz u wezgłowia nieprzytomnego starca przyglądając się naznaczonej bólem twarzy nieszczęśnika. Tym razem postanawiasz za wszelką cenę spróbować nawiązać z nim jakiś kontakt.

Przejdź do paragrafu **023**

1 (Gość czy intruz?)

Perspektywa ciepłego posiłku działa na Ciebie pobudzająco. Wędrujesz zatem raźnie w towarzystwie niezbyt rozmownego Mullera. Z jego zdawkowych odpowiedzi dowiadujesz się jedynie, że ma na imię Hans i zarządza „sprawami" Edwarda Bernsa, do którego posiadłości właśnie zmierzacie.

Na miejsce docieracie po więcej niż godzinie drogi, przynajmniej wedle Twojej rachuby. Jesteś naprawdę zaskoczony tym, co widzisz. Pośrodku lasu, na sztucznie stworzonej polanie, wznosi się kilkumetrowa palisada okalająca jakieś zabudowania. Wchodzicie na dziedziniec przez otwartą małą bramę, a właściwie duże drzwi. Wewnątrz widzisz dosyć spory drewniany dworek. Kawałek przed nim stoją baraki, dwa po każdej stronie drogi, kątem oka dostrzegasz też studnię. Sam dworek jest dość nietypowy, gdyż jego centralną i prawą część okrywa wprawdzie spadzisty, gontowy dach, lecz nad lewą dobudowano piętro. Wszystkie jego okna są szczelnie zamknięte, zaś okiennice sprawiają wrażenie dziwnie dużych i masywnych. Z pewnością nie przepuszczają prawie żadnych promieni słonecznych. Porzucasz nagle te rozmyślania, gdyż oto stoicie już przed drzwiami, które otwiera Muller wchodząc do wnętrza. Po chwili wahania podążasz za nim.

Znajdujesz się chyba w holu, chociaż jest on nader mały i ciasny. Jedyne drzwi znajdują się na prawo od wejścia, tam też wchodzi Twój przewodnik. Spoglądając na puste, drewniane ściany masz wrażenie, że znalazłeś się chyba w izbie chłopskiej chaty, a nie dworze szlachcica.

Przejdź do paragrafu **22**

2 (Gość czy intruz?)

– Fiodorze...

– Tak proszę pana?

– Mógłbyś powiedzieć mi coś o...

– ... pannie Clarze? 45

– ... okolicy? 13

– ... panie Bernsie? 39

– ... rodzinie pana Bernsa? 25

3 (Gość czy intruz?)

Wychodzicie na zewnątrz. Tutaj jedyną rzeczą godną zainteresowania są tajemnicze baraki. Duże budynki niemal nie posiadają okien, zaś jedyne źródło światła stanowią usytuowane wysoko wywietrzniki. Podchodzisz nieco do jednego z budynków i przyglądasz się dwuskrzydłowym, masywnym drzwiom zabezpieczonym skoblem. Nagle uzmysławiasz sobie, że całość wygląda bardziej jak solidna obora, niż barak.

Pytasz o te zabudowania. 26

Wracasz do domu. 47

4 (Gość czy intruz?)

Przechodzicie przez gabinet i ponownie znajdujecie się w korytarzu prowadzącym do salonu, jednak tym razem Fiodor otwiera kluczem drzwi po lewej stronie i wpuszcza Cię do środka. Wewnątrz znajduje się mały pokoik z łóżkiem i szafą.

– Życzę miłej nocy, panie Gordom.

– Gordon...

– Najmocniej przepraszam! Panie Gordon, oczywiście. To przez te nerwy, proszę o wybaczenie.

Rosjanin wycofuje się z pomieszczenia przepraszając. Czekasz w napięciu na szczęk zamka, lecz ten nie następuje. Zatem, przynajmniej na razie, nie jesteś tutaj więźniem. Słyszysz za to, jak z głośnym trzaskiem zatrzaskują się drzwi prowadzące do gabinetu. Pchany ciekawością wychodzisz dokładnie w tym samym momencie gdy Fiodor zamyka po drugiej stronie wejście do gabinetu na klucz. Najciszej jak możesz zbliżasz się do drzwi nasłuchując rosnącej za nimi wrzawy.

Przejdź do paragrafu 17

5 (Gość czy intruz?)

– Zna się pan na wędrówkach?

– Ależ skąd, miałem przewodnika, lecz zostawił mnie nieco wcześniej niż to uzgadnialiśmy. Drugi ma na mnie czekać przy moście kolejowym.

Zauważyłeś, że Berns spochmurniał.

– Cóż... Tam zdarzył się wypadek, pociąg runął z mostu do doliny. Wysłałem nawet ludzi by pomogli poszkodowanym lecz wszyscy już nie żyli. Szczęście w nieszczęściu, że było tam jedynie czternastu pasażerów...

– To tragiczne!

– Tak... I jak pan teraz będzie kontynuował podróż?

Pieszo. **68**

Konno. **49**

6 (Gość czy intruz?)

– Cóż, zwykli prostaczkowie, jak wszędzie. Jednak bardziej interesuje mnie co innego, a mianowicie...

Przejdź do paragrafu **44**

7 (Gość czy intruz?)

Zupełnie inaczej wyobrażałeś sobie to miejsce. Właściwie spodziewałeś się czegoś na kształt dużej osady, podobnie jak dwór otoczonej palisadą. Jednak Twoim oczom ukazuje się zgoła odmienny widok.

Liczne kryte gontem chaty porozrzucane są wśród drzew. Tu i ówdzie przesuwają się ludzkie sylwetki. Zauważasz zdumiony, że są to jedynie kobiety, które w dodatku wydają się być nieco zdezorientowane. Wtem drzwi jednej z chat otwierają się raptownie.

– Zapraszam, zapraszam! – woła w Twoją stronę ubrany w granatową marynarkę młodzieniec.

Fiodor reaguje natychmiast odpowiadając nieco zatrwożonym głosem:

– Paniczu Wiktorze! Pan Gordon jest zmęczony...

– Po nużącej drodze, wszak to taaaaki kawał drogi. Spokojnie, godnie zajmę się gościem mojego ojca.

– Pan Berns kazał mi osobiście...

– Jesteś mi coś winien Fiodorze.

Starzec milknie i pokornieje. Niewyraźnie życzy Ci dobrej nocy i odchodzi. Ty zaś, chcąc nie chcąc, ruszasz w stronę Wiktora Bernsa.

Przejdź do paragrafu **66**

8 (Gość czy intruz?)

– Cóż, dla mnie sprawa jest jasna. Muller!

Niemiec łapie Cię za kołnierz i podrywa do góry. Tracisz równowagę i spadasz na ziemię. Kilka kopniaków napastnika omal nie pozbawia Cię tchu. Berns mówi z pogardą:

– W okolicy nie ma żadnego tartaku, zatem nikt na pana nie czeka. Jest pan tu tylko kłopotliwym intruzem!

Muller zadaje Ci potężny cios w głowę, natychmiast tracisz przytomność, by już jej nie odzyskać... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

9 (Gość czy intruz?)

– W takim razie w drogę! Nie mamy czasu do stracenia!

Wiktor wstaje z podłogi i rusza ku wyjściu, Ty podążasz za nim. Zagłębiacie się w las maszerując szybko. Czujesz, że masz coraz mniej sił, z trudem nadążasz za swym przewodnikiem. Mimo to wędrujecie bez ustanku, aż nastaje zmierzch. Zbierasz resztki

sił, lecz nie jesteś już w stanie nadążyć za Wiktorem, który widząc to przystaje i spogląda Ci długo w oczy. Dostrzegasz coś niepokojącego w jego spojrzeniu.

– Da pan radę iść dalej panie Gordon?

– Muszę odpocząć...

– Nie mamy na to czasu!

– Tylko parę minut...

Siadasz na ziemi czując jak ogarnia Cię senność. Wiktor stoi nad Tobą, po czym rusza w stronę skąd przyszliście ze słowami:

– Niech pan odpocznie do rana, ja spróbuję nieco odciągnąć ich uwagę. Sugerowałbym jednak wypoczynek na, a nie pod drzewem.

Z tymi słowami pogrąża się w ciemności. Decydujesz się odpocząć parę chwil i następnie spróbować wejść na jakieś... Niespodziewanie głowa opada Ci na ramię, błyskawicznie zasypiasz. Nie zdawałeś sobie sprawę, iż jesteś aż tak wyczerpany. Budzisz się czując, jak coś szarpie Cię za nogawkę spodni. To wilk! Zrywasz się tak gwałtownie, że przestraszone zwierzę odskakuje warcząc gniewnie. Zewsząd dochodzą podobne dźwięki. Jesteś otoczony! Rozpaczliwie zastanawiasz się co zrobić, gdy nagle czujesz potworny ból w nodze, zaszły Cię od tyłu! Padasz na ziemię krzycząc wniebogłosy. Zostałeś zagryziony, straszna śmierć! *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

10 (Gość czy intruz?)

Ruszasz, stawiając niepewne kroki. Lewą dłonią dotykasz ściany, zaś prawą masz wyciągniętą przed siebie. Szybko tracisz poczucie czasu, nie umiesz określić, ile minut szedłeś w mroku, nim w końcu poczułeś uderzenie twardej powierzchni na wyciągniętej dłoni. Macasz napotkaną przeszkodę, są to drzwi. Odnajdujesz klamkę i decydujesz się ją nacisnąć.

Przejdź do paragrafu **38**

11 (Gość czy intruz?)

Chyba lepiej zrobisz odpoczywając przez chwilę. Siadasz ponownie na ziemi i próbujesz zasnąć.

Przejdź do paragrafu **29**

12 (Gość czy intruz?)

Przechadzasz się po salonie myśląc o tym, co zrobisz jutro, gdy Twój blef wyjdzie na jaw. W końcu siadasz przy stoliku i spoglądasz na Fiodora, który natychmiast podchodzi gotowy spełnić Twoje życzenia.

– Fiodorze, czy możesz zaproponować mi jakąś rozrywkę, żeby zabić czas pozostały do kolacji?

– Panicz Wiktor nauczył mnie grać w szachy, więc jeśli byłby pan chętny służę swoją osobą.

– Doskonale!

Zasiadasz do gry z sędziwym Rosjaninem, który okazuje się wymagającym przeciwnikiem. Grając z nim w skupieniu, w otoczeniu mebli w europejskiego stylu, niemal zapominasz gdzie się znajdujesz, gdy rzeczywistość daje o sobie znać. Drzwi otwierają się powoli i do wnętrza wchodzi starsza kobieta.

– Pan Berns prosi na kolację – oznajmia, po czym ponownie znika w korytarzu.

– To moja żona, Katja. Jest tu kucharką – mówi z dumą w głosie Fiodor.

Odpowiadasz uśmiechem i wstajesz od stołu.

– Kiedyś dokończymy tę partię Fiodorze, porządnie już zgłodniałem.

Ruszasz powoli w stronę drzwi. Perspektywa ponownego spotkania z Bernsem nie wydaje Ci się nazbyt atrakcyjna, lecz faktycznie mocno już zgłodniałeś. Masz tylko nadzieję, iż gospodarz nie zacznie Cię zbytnio wypytywać.

Przejdź do paragrafu **27**

13 (Gość czy intruz?)

– Nic niezwykłego, las i wioska... I rzeka... Jak wszędzie...

Uśmiechasz się po ostatnich słowach starego sługi.

Przejdź do paragrafu **53**

14 (Gość czy intruz?)

Gdy ruszacie w stronę dworu, Fiodor mówi ściszonym głosem:

– Niech pan teraz coś przekąsi i pójdzie spać. Moja żona, Katja, jest kucharką. Przyniesie potem panu coś jeszcze do jedzenia. Przyjdę do pana o jedenastej w nocy i pójdziemy do kopalni, niech pan do tego czasu nigdzie się nie rusza!

Gdy wchodzicie do dworu mężczyzna milknie, po czym zostawia Cię w salonie, a sam wchodzi do kuchni. Po kilkunastu minutach wychodzi i szepcze, że wszystko załatwione. Po chwili pojawia się Katja z posiłkiem. Rosjanin czeka spokojnie aż zjesz, po czym każe iść Ci za sobą. Przechodzicie przez gabinet i wkraczacie do krótkiego holu, po obu jego stronach i na końcu znajdują się drzwi. Fiodor otwiera kluczem te po lewej stronie i wpuszcza Cię do środka. Wewnątrz znajduje się mały pokoik z łóżkiem i szafą.

– Przekaże panu Bernsowi, że źle się pan poczuł. Teraz niech pan pójdzie spać, siły przydadzą się na noc.

Zostajesz sam. Być może nie tylko zdołasz wyjść z tej przygody bez szwanku, ale i podreperujesz nieco budżet. Oczywiście jeśli Fiodor rzeczywiście wyżej ceni sobie perspektywę życia w dostatku, niż powinności wobec swego pana. Bowiem w przeciwnym wypadku masz naprawdę poważny problem. Powoli mijają kolejne godziny, a Ty:

Decydujesz się iść na kolację. **27**

Zostajesz w pokoju. **69**

15 (Gość czy intruz?)

W kuchni krząta się jakaś starsza kobieta, niestety jest zbyt zajęta, aby znaleźć czas na rozmowę. Nieco zirytowany wracasz do jadalni.

Przejdź do paragrafu **42**

16 (Gość czy intruz?)

Ruszasz z Fiodorem, który do tej pory stał się prawdziwym kłębkiem nerwów.

– Zmieniłem zdanie, wracajmy – rzucasz od niechcenia.

Rosjanin prowadzi Cię w stronę dworu. Uznałeś, iż lepiej zbytnio nie interesować się tym miejscem. Najważniejsze, że okazano Ci gościnę, głupotą byłoby utracić to przez zbytnią wścibskość.

Przejdź do paragrafu **47**

17 (Gość czy intruz?)

Słyszysz biadolenie Katji oraz pytanie Bernsa.

– Zamknąłeś go?

– Nie, proszę pana... Ale zamknąłem drzwi do gabinetu!

– Katja! Uciskaj dalej tę ranę! Trzymaj się Muller!

– Yyy...

– Za mną! Ostrożnie! – głos Bernsa robi się niewyraźny, jakby dobiegający z jakiejś studni.

Najwyraźniej pod biurkiem ukryte jest przejście do piwnic dworu. Nasłuchujesz jeszcze jakiś odgłosów, lecz za drzwiami panuje cisza. Czekasz jeszcze kilkanaście minut, po czym powoli wracasz do swego pokoju. Kładziesz się na łóżku myśląc nad tym co zaszło. Co teraz będzie z Tobą? Nagle drzwi do pomieszczenia otwierają się wpuszczając do środka Bernsa. Z przerażeniem dostrzegasz w jego rękach strzelbę.

Przejdź do paragrafu **40**

18 (Gość czy intruz?)

Wolisz nie robić zbędnego hałasu. Siadasz ponownie na ziemi i próbujesz zasnąć.

Przejdź do paragrafu **29**

19 (Gość czy intruz?)

– Niech się pan nie krępuje, naprawdę miło mi kogoś gościć. Proszę udać się za Fiodorem do jadalni.

– Dziękuje, panie Berns.

Czujesz, że rozmowa dobiegła końca, wstajesz i żegnasz się z gospodarzem. Widząc to Fiodor rusza ku drzwiom prowadzącym do jadalni. Podążasz za nim, wyraźnie czując na plecach spojrzenie Edwarda Bernsa.

Przejdź do paragrafu **42**

20 (Gość czy intruz?)

– Długo pan tam pracuje?

– Już piąty rok...

– To wystarczająco duży okres, by zapamiętać tytuł pisma.

Bledniesz. Jesteś na siebie zły, że tak łatwo dałeś się oszukać, wszak wcześniej powiedziałeś, że pracujesz w paryskiej *de Novum*!

Przejdź do paragrafu **62**

21 (Gość czy intruz?)

– Zaiste, piękna. Jednak bardziej interesuje mnie co innego, a mianowicie...

Przejdź do paragrafu **44**

22 (Gość czy intruz?)

Porzucasz tę myśl, gdy tylko wkraczacie do salonu, czy też raczej jadalni. Ściany zdobią tu liczne obrazy, zaś meble świadczą, że gospodarz bynajmniej nie jest człowiekiem ubogim. Muller bez słowa wskazuje Ci miejsce przy stole, sam zaś znika w drzwiach po prawej stronie. Zdążyłeś jeszcze zauważyć, że w pomieszczeniu znajduje się jeszcze przejście na lewo, gdy z kuchni wyłania się Muller, zaś tuż za nim jakaś kobieta z srebrnymi naczyniami. Mężczyzna życzy Ci smacznego i znika w drzwiach na lewo, Ty zaś zapominasz o wszelkich manierach i łapczywie rzucasz się na podaną strawę. Tego Ci było trzeba! W trakcie jedzenia zauważasz zegar, dochodzi właśnie czternasta. Po skończonym posiłku wypoczywasz jeszcze jakiś kwadrans gdy znów pojawia się Muller, podążasz za nim do tajemniczych drzwi, za którymi, jak sądzisz, czeka na Ciebie gospodarz tego domu.

Przejdź do paragrafu **33**

23 (Gość czy intruz?)

Kilkakrotnie kopiesz w drzwi. Niestety, w ciemności ciężko właściwie oszacować odległość, na skutek czego omal nie skręcasz kostki. Lepszą metodą wydaje Ci się próba staranowania przeszkody barkiem.

Próbujesz tego. **34**
Dajesz za wygraną. **11**

24 (Gość czy intruz?)

– Na początek muszę zaprowadzić pana w bezpieczne miejsce. Nie mamy czasu do stracenia, proszę za mną!

Wiktor wstaje z podłogi i rusza ku wyjściu, a Ty podążasz za nim. Zagłębiacie się w las, maszerując szybko niemal obok siebie. Już po kilkunastu minutach Twój przewodnik zatrzymuje się, każąc Ci podążać ostrożnie za nim. Kroczycie powoli przez kilkaset metrów, gdy nagle dochodzicie do granicy lasu. Poprzez pnie drzew

dostrzegasz otwartą przestrzeń i znajomą palisadę, to dwór Bernsa! Powoli wycofujecie się, Wiktor szepcze:

– Widzi pan? Nie kłamałem! Celowo prowadzono pana ponad trzy godziny w kółko! Jednak i ja mam swoje tajemnice.

Z tymi słowami zatrzymuje się nagle i sięga po coś na ziemi. Ku Twojemu zdumieniu odsuwa szybkimi ruchami spory, płaski kamień i otaczającą go ściółkę, po czym chwyta metalowy uchwyt i podnosi ukrytą dotąd drewnianą klapę.

– To tunel prowadzący do dworu, teoretycznie wie o nim jedynie mój ojciec i Muller. Jednak ten nie był ostatnimi czasy dość ostrożny, więc udało mi się go śledzić.

Wiktor uśmiecha się szeroko i wskazuje Ci drabinę ze słowami:

– Niech pan schodzi. Wewnątrz panuje ciemność, ale wystarczy, że będzie pan szedł przed siebie. Dojdzie pan do drzwi, które będą zamknięte. Tam niech pan wypocznie, za kilka godzin otworzę je panu z drugiej strony.

Niezbyt chętnie schodzisz po długiej drabinie na dół.

Przejdź do paragrafu **60**

25 (Gość czy intruz?)

– Pan Berns ma syna, panicza Wiktora i córkę, panienkę Clarę.

– Czy ich poznam?

– Panienka... Panienka Clara jest teraz chora... Ale pan Wiktor czasem przychodzi, może pojawi się dziś na kolacji.

– Mam nadzieję.

Przejdź do paragrafu **53**

26 (Gość czy intruz?)

– Co trzymacie w tych budynkach, zwierzęta?

– Tak! – Fiodor odpowiada natychmiast nieumiejętnie skrywając radość z faktu, że to Ty zasugerowałeś obecność zwierząt. – Krowy. Trzymamy tu krowy...

Nie znasz się wprawdzie na prowadzeniu folwarku, lecz pomysł trzymania dużego stada krów w sercu lasu wydaje Ci się mocno chybiony.

Podchodzisz do drzwi „obory". **61**

Wracasz do dworu. **47**

27 (Gość czy intruz?)

W jadalni czekają już Berns i Muller. Witasz się z nimi i zasiadasz do stołu. Ku Twej radości spożywacie kolację w milczeniu. Po skończeniu posiłku już macie wstać, gdy nagle z holu dobiega Cię huk zamkniętych z furią drzwi. Do jadalni wpada jakiś młodzieniec krzycząc od progu:

– Gdzie on?!

Gdy Cię dostrzega rusza szybkim krokiem w Twoją stronę. Berns natychmiast zrywa się z miejsca krzycząc:

– Wiktorze! Na miłość boską, znów jesteś nietrzeźwy! Nie obrażaj mnie i mojego gościa!

Tymczasem młodzieniec już zawisnął na Twoim ramieniu i wyszeptał Ci do ucha:

– Uważaj na tutejsze prawdziwie zabójcze tajemnice! O jedenastej w spiżarni, wejście od kuchni! – czuć od niego alkohol, lecz nie jest to intensywny zapach, z pewnością przybysz jest o wiele bardziej trzeźwy niż wygląda.

– Wiktorze wyjdź! – wrzeszczy wściekły Berns.

Muller również się zrywa, na co młodzieniec reaguje głośnym okrzykiem:

– Łapy precz, kanalio! Sam wyjdę! – po czym rusza ku wyjściu odbijając się od ściany i bełkocząc pod nosem.

Berns siada, zaś Muller rusza za intruzem rzucając niewyraźnie coś w rodzaju „panowie wybaczą". Gospodarz przez dłuższą chwilę próbuje odzyskać panowanie nad sobą. Dopiero, gdy mu się to udaje mówi:

– Stokrotnie proszę o wybaczenie, mój syn ostatnio przesadza z alkoholem. Ach! Co za wstyd, jeszcze raz proszę o wybaczenie!

– Nic nie szkodzi, i tak jestem pana dłużnikiem...

– Przede wszystkim jest pan moim gościem, cóż za afront, ach!

– Naprawdę, nic się nie stało. Chyba udam się już na spoczynek.

– Ależ proszę. Fiodor!

Sługa natychmiast wychodzi z kuchni.

– Tak?

Wtem za oknem rozlegają się wyraźnie strzały z rewolweru. Doliczasz się trzech. Berns blednie i biegnąc ku wyjściu krzyczy w stronę Fiodora:

– Prowadź gościa do sypialni!

Sługa natychmiast spełnia to polecenie ze słowami:

– Za mną proszę pana!

Bez namysłu podążasz za Rosjaninem, nie masz najmniejszego zamiaru narobić sobie nowych kłopotów.

Przejdź do paragrafu 4

28 (Gość czy intruz?)

Spoglądasz na wykrzywioną przerażeniem twarz starca.

– Ani słowa, bo zabiję! – cedzisz przez zęby.

– Niech pan mnie nie bije, ja wszystko powiem, tam nie ma nic złego, nic złego...

Powoli wstajesz z ziemi, a Fiodor idzie niepewnie w Twoje ślady. Podchodzi do odryglowanych drzwi i otwiera je. Ostrożnie wchodzi do środka zapraszając Cię gestem byś podążył za nim. Wewnątrz panuje półmrok i zaduch, wyraźnie czujesz ostry zapach potu. Słyszysz charczący oddech Fiodora, który rozcierając bolące miejsce próbuje się uspokoić. Wpadające przez rozwarte wrota światło sprawia, że dostrzegasz rząd równo ułożonych sienników. Zatem nie myliłeś się, to jest barak i jeszcze do niedawna przebywali tu ludzie. Spoglądasz na Fiodora, który drżąc mówi:

– Niech pan siada, ja wszystko powiem! Tylko proszę o spokój, jestem już starym człowiekiem. Niech pan nie bije starca!

– Dobrze już, dobrze! Sam jesteś sobie winien. Mów zaraz, co to za miejsce!

Mężczyzna przymyka drzwi, natychmiast całe pomieszczenie ponownie pogrąża się w niemal całkowitych ciemnościach. Podchodzisz do niego, po czym obaj siadacie na ziemi. Fiodor zaczyna opowiadać.

Przejdź do paragrafu 37

29 (Gość czy intruz?)

Mimo wszystko zasnąłeś. Twój spokój nie trwa długo, wkrótce budzi Cię jakiś blask. Otwierasz oczy, lecz natychmiast mrużysz je, porażony światłem bijącym od lampy naftowej. Słyszysz głos Wiktora:

– Halo! Niech pan wstaje panie Gordon, przykro mi, że musiał pan wycierpieć te niewygody.

– Nic nie szkodzi, zawsze lubiłem wylegiwać się w wilgotnych podziemiach... – odpierasz ironicznie, powoli podnosząc powieki.

Młody Berns uśmiecha się i pomaga Ci wstać.

– Jest już noc, na powierzchni szukają nas od paru godzin.

– Więc może teraz zdradzi mi pan swój plan?

– Oczywiście, ale na razie proszę za mną.

Ruszasz za nim przez otwarte już drzwi. Wchodzicie do kolejnego, tym razem krótkiego tunelu zakończonego kolejnymi drzwiami, o wiele bardziej masywnymi od poprzednich. Wiktor otwiera je i wchodzi pierwszy oświetlając drogę.

Przejdź do paragrafu 48

30 (Gość czy intruz?)

Znalazłeś się w prawdziwie europejskim salonie! Wystrój, a raczej kilka szczegółów, wskazuje, iż uposażony został z myślą o kobiecie. Podchodzisz do stojącego w kącie białego fortepianu. Fiodor podąża za Tobą. Postanawiasz przypomnieć sobie co nieco, wszak niegdyś całkiem nieźle radziłeś sobie z tym instrumentem. Jednak mężczyzna powstrzymuje Cię gestem, mówiąc przy tym przepraszającym tonem:

– Jeśli ma pan zamiar grać to proszę, żeby pan tego nie robił, bo zbudzi pan panienkę Clarę.

– Właściwie chciałem tylko obejrzeć... – wstajesz od instrumentu.

Stoisz i uważnie przyglądasz się prostodusznej, porytej zmarszczkami twarzy Rosjanina. Myślisz nad tym, ile mógłbyś dowiedzieć się od niego o tym miejscu. Postanawiasz skorzystać z okazji i nieco go wypytać.

Przejdź do paragrafu 2

31 (Gość czy intruz?)

– O nie! Najwyżej nietrzeźwy... Prawdę mówiąc nie spodziewałem się, że starczy panu sił by tu dotrzeć. Planowałem zatem nieco bardziej radykalny sposób rozwiązania moich problemów... Jednak pan ma o wiele ważniejsze zmartwienia, mój ojciec z pewnością domyśli się, iż wyjawiłem panu prawdę. Ma pan tylko dwa wyjścia, pomóc mi lub uciec. Rzecz jasna pomogę panu w ucieczce, lecz dalej będzie już pan musiał radzić sobie sam, a - wybaczy pan - nie wróżę panu zbyt dużych szans na przeżycie w tych dzikich stronach. Jaka jest pana decyzja?

– Proszę wskazać mi drogę do torów, a dalej poradzę sobie sam. **9**

– Jak miałbym panu pomóc? **24**

– Nie mam zamiaru z panem rozmawiać, natomiast chętnie zamienię słówko z pana ojcem na temat pańskiego sposobu traktowania gości! **41**

32 (Gość czy intruz?)

Drzwi do gabinetu ponownie otwierają się. Odwracasz się i widzisz stojącego w progu sędziwego Rosjanina.

– To jest Fiodor Iwanowisz Goria, mój wierny sługa – mówi Berns – zajmie się panem.

– Fiodorze! Zaprowadź pana Jamesa Gordona, mojego gościa do salonu!

– Tak, proszę pana.

Czujesz, że rozmowa dobiegła końca, wstajesz i żegnasz się z gospodarzem. Widząc to Fiodor rusza ku drzwiom prowadzącym do lewej części budynku. Podążasz za nim, czując na plecach spojrzenie Edwarda Bernsa.

Przejdź do paragrafu **63**

33 (Gość czy intruz?)

Wkraczasz do przestronnego gabinetu. Naprzeciw Ciebie znajdują się kolejne drzwi, zapewne prowadzące do lewego skrzydła domostwa. Zatem centrum domu znajduje się tutaj. Dalsze rozmyślania przerywa Ci głos gospodarza.

– Witam panie Gordon! Nazywam się Edward Berns, jestem właścicielem tego skromnego domostwa i otaczających go posiadłości – głos należy do przeszło sześćdziesięcioletniego, siwego mężczyzny zasiadającego za bogato zdobionym, masywnym biurkiem.

Posługuje się płynną angielszczyzną w stopniu jednoznacznie wskazującym na jego narodowość. To musi być Twój rodak. Wskazuje Ci krzesło naprzeciw siebie. Nieco podenerwowany witasz się i siadasz w wskazanym miejscu. Muller staje za Tobą.

– Zatem... – mówi powoli gospodarz uważnie Ci się przypatrując. – Zatem jest pan pisarzem, panie Gordon, tak?

– Dziennikarzem, panie Berns. Och! Z nadmiaru przeżyć zapomniałem o manierach, proszę o wybaczenie. Chciałbym serdecznie podziękować za okazaną mi życzliwość i gościnność.

– Och, proszę nie przesadzać, wiem jak potraktowali pana moi ludzie. Mam tu pewne interesy, których muszę chronić.

– Rozumiem. Tym niemniej miło mi spotkać rodaka, nawet w tak obcych stronach i okolicznościach.

– Istotnie, istotnie... Jednak proszę mi powiedzieć, co pan tu porabia? – pytanie wypowiedziane zostało prawie niezauważalnie innym tonem, lecz natychmiast pojmujesz, iż nastał decydujący moment.

– Pisuję dla paryskiej gazety *de Novum*.

– A cóż to czytelników interesuje w tym miejscu?

– Tutejsi ludzie. **6**

– Przyroda. **21**

34 (Gość czy intruz?)

Cofasz się parę metrów i gwałtownie nacierasz. Niestety, docierasz do przeszkody szybciej, niż się tego spodziewałeś. Biegnąc w ciemności musiałeś też nieco skręcić, gdyż uderzasz barkiem w framugę, zaś głową w powierzchnię drzwi. Ogłuszony, cofasz się o krok, po czym upadasz zemdlony na ziemię.

Przejdź do paragrafu **54**

35 (Gość czy intruz?)

– Cóż... W takim razie zapraszam na śniadanie o godzinie dziewiątej, następnie moi ludzie pomogą panu bezpiecznie opuścić tę dolinę. Fiodor wskaże panu drogę do wioski. Do zobaczenie jutro panie Gordon.

Żegnasz się z gospodarzem i wychodzisz w asyście Fiodora. Być może noc poza dworem będzie dla Ciebie bezpieczniejsza.

Przejdź do paragrafu **67**

36 (Gość czy intruz?)

Błyskawicznie doskakujesz i jednym, silnym ruchem odsuwasz skobel. Nagle czujesz ostre szarpnięcie za kołnierz, upadasz na ziemię. Nie myślałeś, że Fiodor będzie tak szybki. Zrywasz się z ziemi spoglądając na przerażonego starca, który właśnie otwiera usta do krzyku. Zadajesz szybki cios pięścią, po którym mężczyzna spada na ziemię jęcząc głośno. Klękasz przy nim gotowy do zadania kolejnego razu.

– Litości! – bełkocze przestraszony sługa.

Zadajesz kolejny cios?

Tak. **58**

Nie. **28**

37 (Gość czy intruz?)

– To było jakieś dwadzieścia lat temu, jak pan Berns tu przyjechał z rodziną. Żoną i synem, paniczem Wiktorem, który miał wtedy chyba jakieś pięć lat...

– Nie interesuje mnie życiorys Edwarda Bernsa. Co on TERAZ tu robi, mów! – krzyczysz, łapiąc rozmówcę za koszulę.

– Złoto! Pan Berns wydobywa tu złoto, ale to tylko żeby mieć pieniądze na badania! To naukowiec i dobroczyńca! Jak przyjechał zebrał wszystkich biednych ludzi, założyliśmy osadę tu, niedaleko i ten dwór też wybudowaliśmy. Dostarcza nam za darmo wiele rzeczy z miasta to dobry człowiek...

– Co to za baraki? To jest ta wasza osada?

– Nie! Tu tylko śpią mężczyźni, gdy pracujemy intensywniej, żeby nie tracić czasu. Wszystkiego pilnuje Muller, to prawa ręka pana Bernsa.

– Kim on jest?

– To Niemiec, przyjechał tu razem z panem Bernsem, rzadko tu bywa, on sprzedaje złoto w mieście. Może już wrócimy...

– Nie! Mam już dosyć kłamstw, chcę się stąd wydostać! – Wahasz się przez chwilę po czym pytasz łagodniejszym tonem: – Fiodorze... Jesteś już starym człowiekiem, czy do końca życia chcesz być tylko sługą? Pomyśl! Berns ci ufa, bez problemu mógłbyś mnie stąd wyprowadzić. Na pewno wiesz gdzie są składy złota...

Starzec w pierwszym odruchu chce ostro zaprotestować, lecz milknie zastanawiając się intensywnie przez kilka minut. W końcu odpowiada:

– Gdy byłem młodszy, planowaliśmy z żoną coś takiego, ale ja nie umiem zbyt dobrze strzelać.

– Ja jestem dobrym strzelcem! Wystarczy, że dostarczysz mi broń!

– Mam dostęp do wszystkich pomieszczeń! – stwierdza z nieskrywaną dumą. – Ale błagam pana, chodźmy już do dworu!

Przejdź do paragrafu **14**

38 (Gość czy intruz?)

Drzwi są zamknięte, tak jak uprzedzał Wiktor. Siadasz na ziemi i opierasz się o nie plecami. Wilgotne, duszne powietrze przyprawia Cię o mdłości. Nie jesteś pewien, czy wytrzymasz tu kilka godzin, nie mówiąc już o odpoczynku. Wstajesz zatem i ponownie obmacujesz drewnianą powierzchnię szukając klamki. Gdy udaje Ci się ją znaleźć napierasz mocno na drzwi sprawdzając wytrzymałość zamka. Zarówno on, jak i same drzwi nie wydają się szczególnie odporne.

Czekasz na Wiktora. **18**

Decydujesz się wyważyć drzwi. **23**

39 (Gość czy intruz?)

– To bardzo dobry człowiek! To nasz dobroczyńca, przybył tu przed dwudziestu laty z nami. Wcześniej żyliśmy w innych wioskach, pan Berns dał nam najpierw pieniądze, a potem zabrał nas ze sobą do lasu. Tu zbudowaliśmy osadę i dwór pana Bernsa. Nie musimy płacić podatków, służymy tylko panu Bernsowi. On sprowadza nam czasem rzeczy z miasta i żyjemy tutaj jak w raju, to bardzo, bardzo dobry człowiek! – widzisz, że starzec mówi z autentycznym przekonaniem i szacunkiem dla swego pana. – Tak! To dobry pan i człowiek, dał nam pieniądze, ziemię, nauczył wielu rzeczy, dał pracę...

– Jaką pracę?

Słysząc to pytanie, Twój rozmówca niemal wpada w panikę.

– Pracujemy... Tak... My tutaj... Garbujemy skóry! – ze zdenerwowania starzec zaczyna ciężej oddychać.

Postanawiasz nie drążyć tego tematu, najwyraźniej Edward Berns założył sobie pośrodku lasu prywatny, wyjęty spod prawa światek, w którym traktowany jest prawie jak Bóg. Bardziej jednak od jego interesów interesuje Cię to, czy uda Ci się wyjść z całej tej sprawy bez szwanku.

Przejdź do paragrafu **53**

40 (Gość czy intruz?)

Siadasz na posłaniu, uważnie obserwując uzbrojonego Bernsa. Tymczasem mężczyzna podchodzi do Ciebie z wyrazem zrezygnowania w oczach. Na jego mankietach wyraźnie widzisz ślady świeżej krwi. Mężczyzna siada na brzegu łóżka i mówi znużonym głosem:

– Zdarzył się wypadek. Mój zarządca, Hans Muller, nie żyje... Co gorsza Wiktor zdaje się postradał zmysły. Podpalił wioskę by odciągnąć moje sługi od dworu i planuje zgotować nam, to znaczy mnie, los podobny do tego, co spotkało Mullera.... Dlatego proszę, aby pan przekazał mi jego słowa, te, które wyszeptał panu po kolacji. Jak one brzmiały?

– Kazał mi uważać i spotkać się z nim o jedenastej w spiżarni. **65**

– Ostrzegał przed jakimiś konsekwencjami, ciężko mi było go zrozumieć. **59**

41 (Gość czy intruz?)

Odwracasz się do niego plecami i ruszasz ku wyjściu gdy nagle powala Cię niespodziewany cios. Coś ciężkiego chyba roztrzaskało mi nieco czaszkę... Taka dziwna myśl nawiedziła Cię w ostatniej sekundzie życia. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

42 (Gość czy intruz?)

Znajdujesz się z Fiodorem w jadalni, możesz:

Udać się na spoczynek. **64**

Iść do kuchni. **15**

Wyjść na zewnątrz. **3**

43 (Gość czy intruz?)

– Cóż... W okolicy znajduje się należąca do mnie wioska. Może się pan do niej udać, jednak położona jest stosunkowo daleko, więc po dotarciu na miejsce byłby pan chyba zbyt zmęczony by wrócić...

– Już teraz jestem dość utrudzony, chyba udam się odetchnąć nieco. **63**

– W takim razie może zwiedzę pański dom, oczywiście, jeśli to możliwe. **19**

– Mam jeszcze nieco sił, chętnie wybrałbym się do tej wioski. **35**

44 (Gość czy intruz?)

–... jak pan tu się znalazł?

– Przypłynąłem. **50**

– Dotarłem pieszo. **5**

45 (Gość czy intruz?)

Mężczyzna waha się przez moment spoglądając na drzwi prowadzące do gabinetu, jak gdyby tam szukając zgody na udzielenie odpowiedzi. Ostatecznie jednak decyduje się mówić.

– Panienka Clara to córka pana Bernsa. Jest bardzo delikatna i nie wychodzi w dzień na słońce, tylko śpi.

– Jak to nie wychodzi w dzień? – nie potrafisz ukryć zdziwienia i nieco podnosisz ton głosu.

Wyraźnie dostrzegasz panikę w oczach Fiodora.

– Mógłbyś powiedzieć to jaśniej? – pytasz cichszym tonem.

– Ona... Jej skóra wchodzi w ostrą reakcję z promieniami słonecznymi, co powoduje silne podrażnienie... – praktycznie wyrecytował z pamięci Fiodor, po czym rzuca Ci pełne zmieszania spojrzenie.

Wyraźnie daje do zrozumienia, że nie czuje się dobrze mówiąc o tej sprawie.

Przejdź do paragrafu **53**

46 (Gość czy intruz?)

Pędzisz dalej licząc na to, że Niemiec nie ma broni szybkostrzelnej. Niestety, kolejne strzały dosięgają celu. Przeklęte rewolwery! Padasz na ziemię plując krwią, dostałeś w płuco! Miotasz się wściekle czując jak ciepła ciecz zalewa Ci gardło! Opętany szałem wstajesz i charcząc biegniesz ku bramie, niemal nie słyszysz kolejnych strzałów. Tracisz przytomność. Ból natychmiast Cię cuci. Co za potworna męka! Nagle ogarnia Cię ciemność. To Muller skrócił Twoje cierpienia strzałem w ciemię... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

47 (Gość czy intruz?)

Znów jesteś w jadalni. Nie mając dalszych pomysłów postanawiasz udać się na spoczynek. Informujesz o tym swojego opiekuna, który usłużnie wskazuje Ci drogę. Przechodzicie przez gabinet, ten jest jednak pusty. Słyszysz wprawdzie jakieś stłumione dźwięki wydobywające się jak gdyby spod podłogi, lecz nie jesteś jednak w stanie bliżej ich sprecyzować, gdyż Fiodor nagle przyśpiesza.

Przejdź do paragrafu **63**

48 (Gość czy intruz?)

Dostrzegasz drewniane schody. Wiktor informuje Cię, że prowadzą one do spiżarni. Sam wchodzi pierwszy nakazując zachowanie ciszy. Podążasz za nim zastanawiając się kiedy w końcu wtajemniczy Cię w swoje zamysły, podczas gdy on otwiera klapę i wychodzi zostawiając lampę na najwyższym stopniu. Wspinasz się powoli i nareszcie opuszczasz podziemia. Młody Berns ostrzega:

– Mój ojciec z pewnością jest w gabinecie, Muller i inni nas szukają. Żona Fiodora zapewne kręci się gdzieś w obejściu czekając na niego. Mamy szczęście.

– Nadal nie rozumiem co ze mną? Jaka jest moja rola?

– Niech pan idzie parę metrów za mną, byle jak najciszej. Gdy wejdę do gabinetu proszę czekać pod drzwiami. W pewnym momencie krzyknę głośno: „Mam już

tego dość!", wtedy pan powoli wycofa się do spiżarni i wyjdzie na zewnątrz tunelem. Właz w lesie zostawiłem otwarty. Tam pan na mnie zaczeka.

– I to wszystko?

– Na razie tak.

Chcesz o coś jeszcze zapytać, lecz Wiktor ucina rozmowę podając Ci lampę i wychodząc z pomieszczenia.

Przejdź do paragrafu **51**

49 (Gość czy intruz?)

– Konno?

– Tak, mój przewodnik wypożyczył konie w pobliskim mieście. Może przy odrobinie szczęścia trafię tam, gdy jeszcze będzie poprzednia grupa – zauważyłeś wyraźne poruszenie w twarzy Bernsa, postanawiasz zatem kontynuować ten temat. – Idąc na spotkanie ze mną prowadzi liczną grupę innych podróżników, czy też handlarzy, nie jestem pewien. Potem ma spotkać się ze mną i odprowadzić mnie do miasta. Zapłaciłem mu na tyle dobrze, iż gotów jest nawet wyruszyć na moje poszukiwania jeśli nie stawię się na czas. Mój wydawca dba o swoich korespondentów.

– Zaiste... – Berns przestaje Cię obserwować i pogrąża się w rozmyślaniach. – Tak... Zrobię wszystko co w mojej mocy by pomóc panu dotrzeć na czas, jutro dam panu kilku ludzi w charakterze ochrony przed drapieżnikami i przewodnika. Teraz z pewnością jest pan zmęczony – w tym momencie wskazuje na Mullera, który wychodzi – kolacja będzie o godzinie dziewiętnastej, zaraz powinien zjawić się mój sługa, który się panem zajmie... O! Już jest.

Drzwi do gabinetu ponownie otwierają się. Odwracasz się i widzisz sędziwego, lecz energicznego mężczyznę.

– To jest Fiodor Iwanowisz Goria, mój wieloletni wierny sługa – mówi Berns – zajmie się panem. Ma pan jakieś życzenia?

– Nie. **63**

– Chciałbym zwiedzić dom. **19**

– Zwiedzić okolicę. **43**

50 (Gość czy intruz?)

– Ach tak... Płynął pan pod prąd, z prądem?

– Rzecz jasna z prądem.

– Zatem przypłynął pan z prądem... Czym jeśli można wiedzieć?

– Łodzią...

– To oczywiste, jednak jaką?

– Cóż... – czujesz się niepewnie, zastanawiasz się przez chwilę, co natychmiast zauważa Berns. – Nie wiem... Nie znam się na łodziach...

– Nie ważne, pytałem z ciekawości, gdyż prąd jest tu miejscami dość silny. Zatem gdzie pan zacumował?

Czujesz, jak oblewa Cię pot.

– Rozbiłem się, mój przewodnik najpewniej nie żyje. Szedłem wzdłuż brzegu, aż znalazłem bród, a przy nim chatkę.

– W takim razie łódź musieli wynająć ludzie z tartaku...

– Dokładnie. 8

– Nie, to nie oni. **55**

51 (Gość czy intruz?)

Czekasz chwilę, po czym powoli ruszasz jego śladem. Nie wiesz, co planuje młody Berns, lecz nie masz żadnych wątpliwości, że Twoja rola nie będzie ograniczona jedynie do podsłuchiwania pod drzwiami.

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Decydująca noc**

52 (Gość czy intruz?)

– Pracuję w *de Novum*.

– Ach tak, zapomniałem! Proszę mi wybaczyć... Cóż, z pewnością jest pan zmęczony – w tym momencie wskazuje na Mullera, który wychodzi – kolacja będzie

o godzinie dziewiętnastej, zaraz powinien zjawić się mój sługa, który się panem zajmie. O! Już jest!

Przejdź do paragrafu **32**

53 (Gość czy intruz?)

– Chce pan jeszcze coś wiedzieć?

– Tak. Opowiesz mi jeszcze o ...

– ... pannie Clarze? **45**

– ... okolicy? **13**

– ... panie Bernsie? **39**

– ... rodzinie pana Bernsa? **25**

– ... albo nie. Właściwie, to już wszystko, co chciałem wiedzieć. Dziękuję ci. **12**

54 (Gość czy intruz?)

Otwierasz oczy, lecz na niewiele Ci to pomaga, gdyż wokół wciąż panuje absolutna ciemność. Czujesz uciążliwy, pulsujący ból w skroniach. Zrezygnowany, siadasz na ziemi i próbujesz zasnąć.

Przejdź do paragrafu **29**

55 (Gość czy intruz?)

– Z moim przewodnikiem spotkałem się w górskiej osadzie, chyba jakieś pięćdziesiąt mil stąd. Tak mi się przynajmniej wydaje...

– Zatem daleko pan zawędrował... Cóż, z pewnością jest pan zmęczony. Rano coś poradzimy na pańskie problemy. Kiedy wróci już pan do redakcji *The News* proszę pozdrowić pana przełożonego, dobrze?

Tak. **20**

Nie. **52**

56 (Gość czy intruz?)

Stajesz i podnosząc ręce do góry powoli zaczynasz się odwracać. Widzisz, jak w Twoją stronę zbliża się Muller z rewolwerem w dłoni, z którego wciąż do Ciebie mierzy. Na zewnątrz wybiega również Berns. Przez moment stoi nieruchomo analizując sytuację, po czym mówi:

– Muller!

Niemiec zatrzymuje się czekając na kolejny rozkaz.

– Odprowadź naszego gościa do jego pokoju. Zostanie tam do kolacji.

Nie stawiasz oporu, w końcu na własne życzenie z gościa stałeś się intruzem. Zostałeś zamknięty w pokoju gościnnym. Wolny czas wykorzystujesz na sen, masz wrażenie, że zapas nowy sił może być dla Ciebie bardzo przydatny w nadchodzących godzinach. W końcu, pod wieczór, słyszysz szczęk klucza w zamku. Zostajesz wypuszczony i przyprowadzony na kolację.

Przejdź do paragrafu 27

57 (Gość czy intruz?)

– Jakieś dwadzieścia lat temu przyjechaliśmy do tej przeklętej głuszy... Nie. Źle się wyraziłem. Mój ojciec przyjechał tutaj w pogoni za złotem wraz ze swym wspólnikiem, Hansem Mullerem, ciągnąc ze sobą mnie, pięcioletnie podówczas dziecko i moją świętej pamięci matkę. Biedaczka zmarła przy porodzie kilka miesięcy później wydając na świat moją nieszczęsną siostrę, Clarę. Od tej pory jest dla ojca całym światem, jednak nie mówię tego z zazdrości, też ją kocham. Niestety cierpi na jakąś rzadką chorobę, nikt nie zna nawet jej nazwy, prócz tej zwyczajowej: wampiryzm. Proszę nie patrzeć na mnie w ten sposób, nie chodzi mi o jakieś wiejskie zabobony. Po prostu jej skóra jest bardzo wrażliwa na światło słoneczne. Mój ojciec postanowił jakoś jej pomóc i wtedy wszystko się zaczęło. Złoto przestało go obchodzić, zebrał grupę jakiejś biedoty z pobliskich miasteczek i osiedliśmy w tej dolinie. Ci głupcy zbudowali mu dwór i własną osadę harując w kopalni w zamian za jakieś tanie błyskotki i imitacje stylowych mebli sprowadzane z miasta. A on rozpoczął swoje plugawe eksperymenty...

Ma małe laboratorium pod podłogą swojego gabinetu i tam wytwarza różne chemikalia, które testuje na tych biedakach.

– Eksperymentuje na ludziach?!

– Tak! I to od lat! – widzisz jak rozmówcę ogarnia wściekłość. – Sporządził jakieś paskudztwo, miksturę, którą piją prawie wszyscy. Dostarcza im ona tyle energii, ile normalne posiłki, a smakuje ponoć wybornie. Jednak toksyny w niej zawarte odkładają się w organizmie i co pewien czas ludzie masowo dostają drgawek, gorączki i częściowego paraliżu. Faszeruje ich wtedy morfiną. Zwykle jakoś wracają do zdrowia, chociaż czasem ktoś *umiera*, a przynajmniej tak im to tłumaczy. A oni nie pytają o nic więcej szczęśliwi z *luksusu*, w którym żyją. Tymczasem taki nieszczęśnik, gdy wydobrzeje w ukryciu, trafia do jego laboratorium, gdzie testowane są na nim nowe preparaty. Od pewnego czasu zwiększa chyba proporcje toksyn w tym płynie. – Wiktor przysuwa się w Twoją stronę. – Dawniej ludzie dostawali drgawek raz na kilka lat, potem co roku, teraz to już sprawa ledwie kilku miesięcy! Ten wariat wytruje tu wszystkich! – rozmówca chwyta Cię za głowę i przysuwa swoja twarz szepcząc: – Trzeba go powstrzymać, cokolwiek tam sporządza, prędzej czy później przetestuje to na Clarze, zabije ją! Pamiętam, że mojej matce też podawał jakieś specyfiki, ponoć pomagające w rozwoju płodu!

– Pan jest pijany! – krzyczysz, wyczuwając wyraźny zapach alkoholu bijący z jego ust.

Przejdź do paragrafu **31**

58 (Gość czy intruz?)

Nie czas na sentymenty, Twoja pięść ląduje na twarzy nieszczęśnika. Rozbiłeś mu nos. Starzec zalewa się krwią, krzycząc przy tym wniebogłosy. Z dworu natychmiast wybiega kucharka i widząc co zaszło również zaczyna wrzeszczeć. Zdezorientowany, wstajesz z klęczek i spoglądając to na krwawiącego mężczyznę, to na

krzyczącą kobietę, po czym ruszasz pędem ku bramie. Nagle pada strzał i słyszysz krzyk Mullera:

– Stój!

Zatrzymujesz się?

Tak. **56**

Nie. **46**

59 (Gość czy intruz?)

– Nic dziwnego, był pijany. Lecz gdy wytrzeźwieje z pewnością tu wróci. Na szczęście mam kilku ludzi, którzy nie mieszkają w wiosce, poznał pan zresztą dwóch z nich, choć w niezbyt przyjemnych okolicznościach.

– Faktycznie, ta dwójka znad rzeki...

– Zaiste, to moi myśliwi. Jest ich sze... – wzdycha ciężko – bez Mullera pięciu. Gdyby jednak coś się stało... Niech pan trzyma!

Z tymi słowami wręcza Ci strzelbę, jest to ten sam stary typ broni jaki już widziałeś. Życząc Ci dobrej nocy, wychodzi. Zaraz po tym, ku Twemu zaskoczeniu, słyszysz wyraźny szczęk zamka, zostałeś zamknięty!

Przejdź do paragrafu **017** w rozdziale **Decydująca noc**

60 (Gość czy intruz?)

Stoisz przed wejściem do tunelu, z wnętrza którego dobiega Cię silny zapach ziemi. Jak się okazuje korytarz przypomina szyb w kopalni. Absolutnie wszystko przesiąknięte jest wilgocią. Ze wstrętem postępujesz krok na przód, gdy nagle klapa nad Tobą zostaje zamknięta, i ogarniają Cię ciemności.

Przejdź do paragrafu **10**

61 (Gość czy intruz?)

Podchodzisz do drzwi, a wyraźnie zaniepokojony Fiodor podąża za Tobą. Są zamknięte na skobel, który mógłbyś bez trudu odsunąć. Nasłuchujesz, lecz z wnętrza nie dochodzą Cię żadne odgłosy.

– A gdzie krowy? Pasą się? – pytasz ironicznie.

– Tak... – odpowiada niewyraźnie przestraszony starzec.

– Pasą się... Gdzie? Macie tu łąkę?

– Ma... Mamy... Tak... jest tu niedaleko...

– Prowadź zatem!

Fiodor chce coś powiedzieć, lecz tylko bezgłośnie porusza wargami. Rusza w stronę bramy nie oglądając się za siebie. Jest mocno przestraszony, zapewne nie otrzymał instrukcji na taki przypadek. To jednak stwarza Ci pewną szansę, możesz wykorzystać jego rozkojarzenie i szybko odsunąć skobel! Robisz to?

Nie. **16**
Tak. **36**

62 (Gość czy intruz?)

Zrywasz się do biegu lecz natychmiast powala Cię pięść Mullera. Gdy spadasz na ziemię, zasypuje Cię grad ciosów, jeden z nich, szczególnie silny, trafia w Twoją głowę. Tracisz przytomność, by już jej nie odzyskać... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

63 (Gość czy intruz?)

Wyszedłeś z gabinetu podążając za Rosjaninem. Jesteście obecnie w krótkim holu, po obu jego stronach znajdują się drzwi. Wy zmierzacie jednak do tych, na końcu korytarza. Fiodor otwiera je pomału i puszcza Cię przodem.

Przejdź do paragrafu **30**

64 (Gość czy intruz?)

Przechodzicie przez pusty gabinet. Przez moment słyszysz jakieś stłumione dźwięki wydobywające się jak gdyby spod podłogi, lecz nie jesteś jednak w stanie bliżej ich sprecyzować, gdyż Fiodor gwałtownie przyśpiesza.

Przejdź do paragrafu **63**

65 (Gość czy intruz?)

– Ach tak... Cóż, dziękuję panu! Niech pan śpi spokojnie, zajmę się pańskim, jak i swoim bezpieczeństwem. Mam kilku ludzi, którzy nie mieszkają w wiosce, poznał pan zresztą dwóch z nich, choć w niezbyt przyjemnych okolicznościach...

– Faktycznie, ta dwójka znad rzeki...

– Zaiste, to moi myśliwi. Jest ich sze... – wzdycha ciężko – bez Mullera pięciu. Gdyby jednak coś się stało... Niech pan trzyma!

Z tymi słowami wręcza Ci strzelbę, jest to ten sam stary typ broni jaki już widziałeś. Życząc Ci dobrej nocy wychodzi. Zaraz po tym, ku Twemu zaskoczeniu, słyszysz szczęk zamka, zostałeś uwięziony!

Przejdź do paragrafu **017** w rozdziale **Decydująca noc**

66 (Gość czy intruz?)

Wchodzicie do chaty, która - o dziwo - okazuje się być pozbawiona jakichkolwiek mebli. Młodzieniec siada na podłodze opierając się o ścianę, Tobie wskazuje miejsce obok siebie ze słowami:

– Niech pan siada. W tej niby–to–wiosce wszystkie chaty są tak urządzone.

Zajmujesz miejsce obok mężczyzny, który uśmiecha się szeroko i przyjacielsko klepie Cię po ramieniu.

– Moje gratulacje! Jest pan wytrwały, Fiodor krążył z panem ponad trzy godziny, a mimo to nie zechciał pan zawrócić! Jak tylko dowiedziałem się o pana

przybyciu na dwór mojego ojca natychmiast uznałem, że musi być pan kimś wyjątkowym. Już sam fakt, że przeżył pan wypadek i polowanie siepaczy mojego ojca na ocalałych dowodzi, iż ma pan niezwykłe szczęście!

Poczułeś jak oblewa Cię pot. Czego chce od Ciebie młody Berns? A może to tylko jakaś próba zgotowana przez jego ojca?

– Jestem dziennikarzem, panie Wiktorze, pracuję dla...

– Spokojnie, nie jest pan w gabinecie mojego ojca, obaj wiemy kim pan jest tak naprawdę, panie Gordon. O ile to pańskie prawdziwe nazwisko... Jestem pełen podziwu, ta historia o przewodniku, koniach, nieźle, nieźle! Jednak do rzeczy. Przede wszystkim musi pan wiedzieć, że ta wioska to atrapa, w dodatku niezbyt przekonująca. Prawdziwa osada znajduje się nieco dalej... A! Co do odległości, to musi pan wiedzieć, iż znajdujemy się jakieś pół godziny marszu od dworu mojego ojca. Jednak musiał pan być prowadzony o wiele dłużej żebym zdążył na czas wszystko przygotować. Ojciec nakazał mi dyskretną obserwację na wypadek gdyby pan jednak tu dotarł.

– Wciąż nie rozumiem...

– Dobrze, po kolei. Zacznę od początku i postaram się streszczać, Fiodor zapewne jest już w drodze do mego ojca by o wszystkim mu zameldować. To poczciwy sługa, ale niestety uzależniony od morfiny. Zaś ja jako jedyny mogę mu jej dostarczać. Swoją drogą ciekawe jakie wytłumaczenie poda, aby cała wina spadła na mnie, a nie na niego. Wszak miał panu towarzyszyć krok w krok. Zatem mamy około godziny, proszę zatem o uwagę, bowiem wszystko, co pan usłyszy poniekąd dotyczy też pana. Wszak pańskie życie wciąż jest w niebezpieczeństwie.

Przyglądasz się uważnie swemu rozmówcy i w duchu przyznajesz mu rację. Jutro blef z pewnością wyszedłby na jaw. A rana postrzałowa jaką miał Twój wybawca z szałasu potwierdzała słowa Wiktora Bernsa dotyczące polowania na ocalałych z kraksy. Tymczasem syn gospodarza zaczyna snuć swą opowieść...

Przejdź do paragrafu **57**

67 (Gość czy intruz?)

Wędrując przez las zaczynasz dochodzić do wniosku, że chyba przeceniłeś swoje siły. Całkowicie straciłeś orientację, momentami wydaje Ci się nawet, że krążycie w kółko. Twój przewodnik jednak sprawia wrażenia doskonale zaznajomionego z terenem. Gdy ledwie powłóczysz nogami nagle zatrzymuje się stwierdzając wesoło:

– Jesteśmy na miejscu.

Przejdź do paragrafu **7**

68 (Gość czy intruz?)

– Cóż, zatem nazajutrz jeden z moich sług odprowadzi pana do wiaduktu. Z pewnością jest pan zmęczony – w tym momencie wskazuje na Mullera, który wychodzi – kolacja będzie o godzinie dziewiętnastej, zaraz powinien zjawić się mój sługa, który się panem zajmie. O! Już jest!

Przejdź do paragrafu **32**

69 (Gość czy intruz?)

Zostajesz w pokoju czekając na Fiodora, a tymczasem jego żona przynosi Ci kolację. Jesz z apetytem jakieś miejscowe, smakowicie przyrządzone danie. Nie jesteś jednak w stanie go dokończyć, bowiem wszystko zaczyna wirować Ci przed oczami. Czujesz, że zaraz stracisz przytomność. Co do diabła było w tym jedzeniu?! Zostałeś otruty! Widać w tej części świata przywiązanie sługi do pana nie mierzy się w wysokości otrzymywanej pensji, źle oceniłeś Fiodora i zapłaciłeś za to najwyższą cenę. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

Decydująca noc

01 (Decydująca noc)

Stoisz w rogu jadalni i przysłaniając dłonią płomień lampy uważnie nasłuchujesz. Dochodzą Cię wyraźne odgłosy kłótni, niestety jedynie od czasu do czasu jesteś w stanie wyłapać jakieś pojedyncze słowo. Bez wątpienia będziesz musiał zbliżyć się do drzwi. Wtem otwierają się one na oścież, a sekundę później słyszysz krzyk Wiktora:

– Mam już tego dość!

– Co chcesz zrobić?! – dobiegają Cię z wnętrza słowa starego Bernsa.

W tym samym momencie młody Berns zamyka drzwi. Ciężko by było o mniej wyrazisty sygnał dla Ciebie. Ruszasz powoli w stronę kuchni, zastanawiając się jaki będzie kolejny etap planu Wiktora.

Przejdź do paragrafu **08**

02 (Decydująca noc)

Zrywasz się z ziemi ruszając za przeciwnikiem! Ten jednak obraca się z szyderczym uśmiechem, broń upadła bliżej niż się tego spodziewałeś. Jesteś na celowniku! Huk wystrzału zwielokrotniony przez echo wypełnia podziemny korytarz. Zwalasz się na ziemię z potwornym bólem w piersi. Nie cierpisz jednak długo, już po chwili jesteś martwy... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

03 (Decydująca noc)

Wiktor jednak nie kłamał, znajdujesz się w laboratorium, rozświetlonym przez kilka lamp. Obrzucasz szybkim spojrzeniem dosyć spore pomieszczenie i natychmiast dostrzegasz kilkuset litrową szklaną kadź wypełnioną gęstą, czerwonawą cieczą. Połączona jest z szeregiem mniejszych i większych naczyń stojących na trzech ustawionych tu stołach. Jedyne, co Ci się kojarzy z tym miejscem to piwnica Twojego

rodzinnego domu, gdzie znajdowała się aparatura do pędzenia jakiegoś pośledniejszego alkoholu stosowanego jako premia dla sług.

Chcesz to mieć za sobą najszybciej jak się da, rozwijasz zatem lont i odpalasz go kładąc szybko dynamit tuż przy kadzi. W tej samej chwili uświadamiasz sobie, że musisz jeszcze wyprowadzić stąd Clarę Berns! Postanawiasz nie zwlekać i ruszasz pędem ku wyjściu. Jesteś już na drabinie gdy wydaje Ci się, że coś usłyszałeś!

Wracasz do laboratorium i to sprawdzasz. **037**
Wolisz nie zwlekać, idziesz szukać Clary! **010**

04 (Decydująca noc)

Mimo półmroku dziewczyna porusza się pewnie. Najwidoczniej rzeczywiście już od urodzenia zmuszona była żyć nocą, niczym zjawa. Wędrujecie milcząc, co jest Ci na rękę, choć nieco dziwi Cię ta nagła obojętność. Wtem ciszę przerywają wystrzały. Natychmiast padasz na ziemię starając się zorientować w sytuacji. Tymczasem widzisz, że Clara zaczyna biec krzycząc:

– Wiktor!

Rzucasz się za nią i już po chwili wpadasz na dosyć sporą polanę i stoisz zdumiony. Twoja przewodniczka stoi przestraszona za plecami Wiktora Bernsa, który mierzy do Ciebie z rewolweru. Najwidoczniej przed chwilą usłyszał, że ktoś się zbliża i zaczął strzelać.

– Co to ma znaczyć! – wściekły postępujesz krok naprzód.

– Stój! – krzyczy pełnym paniki głosem młody Berns. – Ani kroku dalej! Tak musiało się stać! Nie miałem wyboru!

– Zabiłeś go, prawda? Zabiłeś własnego ojca i to moimi rękami, ty wyrodny sukinsynu! – czujesz jak ogarnia Cię furia.

Clara odsuwa się z przerażeniem od brata nie mogąc wydobyć z siebie słowa.

– Nie! – krzyczy w panice Berns – To był wypadek! Rzucił się na mnie, broniłem się!

– Zamknąłeś go w laboratorium, tak?!

– Tak! Skąd pan wie? Gdzie on jest?!

– Wybiegając stamtąd usłyszałem jakiś dźwięk – mówisz, postępując krok na przód – nie miałem jednak czasu tego sprawdzić. On nie żyje. A ja miałem posłużyć jedynie jako kat, tak? W takim razie sprawdziłem się! – zaczynasz się zbliżać w jego stronę. – Nie miałeś dość odwagi by zrobić to sam, co?

– Nie rozumiesz! Mówiłem prawdę! On eksperymentował na tych ludziach! Clara przestała się dla niego liczyć już dawno, teraz kochał tylko złoto! Stój gdzie stoisz!

Przypominasz sobie swoje dzieciństwo, godziny spędzone w kościołach, modlitwy o zdrowie dla ojca. Jego śmierć, gorzkie, dziecięce łzy. Walki o majątek, rodzinne intrygi... Wyciągasz nóż.

– Stój!

Zatrzymujesz się i spoglądasz na broń.

– To rewolwer Mullera, zabrałeś mi go. Chyba wystrzelałeś wszystkie naboje...

– Mam jeszcze jeden!

– To strzel! – uśmiechasz się szyderczo. – Jesteś roztrzęsiony, ledwie możesz utrzymać broń. Nie wierzę, że planowałeś morderstwo, kochałeś go. Ale mimo to zostawiłeś go na pewną śmierć! Wiktorze Berns, jesteś mordercą!

Wiktor puszcza broń i rozkłada ręce.

– Ja... Ja... – jego głos nabiera zdecydowania. – Ja pomogę panu stąd uciec. Dam pieniądze i zaprowadzę do miasta, tylko ukryję gdzieś Clarę...

Spoglądasz na niego z pogardą i w nagłym przypływie nadzwyczajnej mieszanki żalu i gniewu z całych sił ciskasz dzierżonym w ręku ostrzem.

Przejdź do paragrafu **038**

05 (Decydująca noc)

Chmury zasnuwają księżyc dokładnie tuż przed tym, jak powietrze przeszywa odgłos pięciu wystrzałów, oddanych dokładnie w chwili, gdy skaczesz. Co się stało? Czy pociski dosięgły celu, a twe broczące krwią ciało spadło bezwładnie na ziemię? A może ciemność zmyliła strzelców i wszyscy chybili, a Ty bezpiecznie wylądowałeś po drugiej stronie? Równie dobrze mogłeś skręcić przy upadku kostkę, co oznaczałoby Twój

koniec. Jak potoczyły się Twe dalsze losy? Zostawiam tę sprawę Tobie, czytelniku–graczu! Sam zdecyduj i dopisz w wyobraźni koniec dla tej historii!

Ukończyłeś grę książkową ***Ostatni kurs*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Strzały w ciemności**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Ostatni kurs****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

06 (Decydująca noc)

Wbiegasz dokładnie w chwili, gdy Wiktor wkłada ostatni nabój. Jest całkowicie zaskoczony! Bez namysłu pociągasz za spust, celując w pierś przeciwnika. Perfekcyjny strzał! Wycior niczym strzała pomknął ku celowi. Trafiłeś prosto w serce. Młody Berns wypuszcza z dłoni broń i z głośnym jękiem pada na podłogę. Spoglądasz trwożnie na dynamit. Nie zostało Ci chyba więcej niż kilka minut! Co gorsza ogień całkowicie odciął Cię od kadzi, nie możesz nawet spróbować zgasić lontu! Musisz działać. Klękasz przy rannym Edwardzie i próbujesz go ocucić, teraz tylko on może pomóc Ci wrócić do jakiegokolwiek miasta czy osady! Ranny otwiera oczy i pyta słabym głosem:

– Gdzie... Wiktor?

– Tu. Nie żyje, musimy iść!

Próbujesz go podnieść lecz wyrywa Ci się chrapliwym głosem krzycząc:

– Nie! Mój syn! Mój syn! – widzisz jak z oczu zaczynają płynąć mu łzy. – Chcę umrzeć tu, przy nim!

– Panie Berns! Musimy...

– Moje dziecko... – zaczyna się krztusić, niezdarnie próbując wstać.

Pomagasz mu, lecz gdy tylko staje na nogach szuka wzrokiem ciała syna. Gdy je dostrzega ponownie pada na podłogę, klękając przy nim.

– Syyynu!! – łka kładąc dłonie na twarzy trupa.

Z przerażeniem spoglądasz ku kadzi. Nie masz już ani chwili czasu do stracenia, zostawiasz zawodzącego Bernsa i rzucasz się ku wyjściu.

Przejdź do paragrafu **019**

07 (Decydująca noc)

Czekasz chwilę w skupieniu, gdy nagle w przejściu pojawia się Wiktor. Strzelasz! Wycior z hukiem mknie ku napastnikowi by utkwić w jego ramieniu, niestety nie w tej ręce, w której trzyma broń! Młody Berns krzyczy z bólu i z wściekłością zaczyna do Ciebie strzelać! Dostałeś! Wszystkie kule utkwiły Ci w piersi! Charcząc spadasz na ziemię, dygocząc w konwulsyjnych drgawkach. Na szczęście nie cierpisz zbyt długo... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

08 (Decydująca noc)

Przemykasz przez kuchnię i wchodzisz ostrożnie do spiżarni. Podążasz szybko podziemnym korytarzem. Oświetlony sprawia jeszcze gorsze wrażenie, niż podczas wędrówki w ciemnościach. Zdaje Ci się, że jesteś już w okolicy wyjścia, gdy nagle słyszysz wyraźny odgłos kroków.

– Wiktorze? – pytasz.

Przejdź do paragrafu **015**

09 (Decydująca noc)

Broń nie była odbezpieczona! Masz tylko kilka sekund na reakcję!

Rzucasz się na niego! **031**

Wyjmujesz nóż i rzucasz się na niego! **014**

010 (Decydująca noc)

Pośpiesznie opuszczasz laboratorium i udajesz się do lewych drzwi w gabinecie. Jesteś w krótkim holu, w głębi i po obu jego stronach znajdują się drzwi.

– Clara! – wołasz. – Clara Berns!

Drzwi w głębi holu otwierają się i ukazuje się w nich młoda, blada dziewczyna odziana w białą suknię.

– Clara Berns? – pytasz pośpiesznie.

– T... Tak. Kim pan jest?

– Nie ma czasu na wyjaśnienia! Proszę za mną!

– Kim pan jest?! Gdzie mój ojciec albo...

– Wiktor, pani brat mnie przysłał! Nie mamy czasu! Szybko!

Spogląda na Ciebie zaskoczona, lecz kiwa głową na znak zgody i rusza za Tobą.

Wychodzicie frontowymi drzwiami. **047**
Kierujesz ją do podziemnego przejścia. **034**

011 (Decydująca noc)

Zgodnie z Twoim planem iskry dostały się do zamka. Eksplozja całkowicie go rozsadza, a Ty jednym zdecydowanym kopnięciem wyważasz drzwi. Wychodzisz na korytarz rozświetlony umieszczonymi na półkach lampami naftowymi. Drzwi w jego głębi jak i te naprzeciwko Twoich są zamknięte. Jednak ku Twemu zaskoczeniu droga do gabinetu stoi otworem. Ruszasz tam, lecz Twoja radość szybko mija, gdyż drzwi do jadalni okazują się nie tylko zamknięte, ale i zbyt masywne, abyś mógł podjąć próbę ich wyważenia. Szkoda, że zużyłeś już cały proch. Nagle wyraźnie słyszysz łomotanie dobiegające ze strony korytarza. Na moment nastaje cisza, po czym słyszysz wyraźny huk czegoś spuszczanego ze schodów. Odgłos uderzenia w drzwi poprzedza ich wyważenie. Ktoś użył mebla jak tarana, a zatem nie Ty jeden zostałeś uwięziony w tym domu!

Przejdź do paragrafu **044**

012 (Decydująca noc)

Zawracasz i już po kilku chwilach znów jesteś w jadalni. Stoisz w kącie, przysłaniając dłonią płomień lampy i nasłuchujesz. Dochodzą Cię wyraźne odgłosy kłótni, jednak jedynie od czasu do czasu do czasu jesteś w stanie wyłapać jakieś pojedyncze słowo. Nagle wszystko cichnie. Zastanawiasz się przez chwilę, co robić, gdy nagle zza drzwi dobiega Cię wyraźny, choć stłumiony, odgłos wystrzału. Nie czekasz ani chwili, odkładasz lampę i ze strzelbą w dłoniach wchodzisz powoli do gabinetu.

Przejdź do paragrafu **026**

013 (Decydująca noc)

Ponownie zagłębiasz się w korytarzu rozświetlanym blaskiem Twojej lampy. Przyśpieszasz kroku, gdy mijasz zwłoki Mullera. *Biedny głupiec* – myślisz. Po chwili jesteś już w spiżarni...

Przejdź do paragrafu **048**

014 (Decydująca noc)

Sięgnięcie po broń kosztowało Cię raptem ułamek sekundy, tę właśnie drobną cząstkę czasu, która zaważyła o Twoim życiu. Huk wystrzału, zwielokrotniony przez echo, wypełnia podziemny korytarz. Zwalasz się na ziemię z potwornym bólem piersi. Już po chwili jesteś martwy... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

015 (Decydująca noc)

Zwalniasz i wyciągasz przed siebie lampę. Odgłos kroków milknie. Wtem przed sobą dostrzegasz wyłaniającą się z ciemności sylwetkę. W krąg światła wchodzi Muller, mierząc do Ciebie z rewolweru.

– Witam panie Gordon! Niech pan odłoży lampę na ziemię... – spełniasz jego żądanie z niepokojem wpatrując się w lufę.

Niemiec uśmiecha się nieprzyjemnie, pytając :

– Zatem, zdaje się, że obaj szukamy tej samej osoby. Proszę więc wyświadczyć mi przysługę i powiedzieć, gdzie mieliście się spotkać...

– Przy wejściu do tego tunelu, w lesie. **020**

– Sam go szukam! Niech pan mi wierzy, nie interesują mnie tutejsze rozgrywki, chcę tylko dostać się do najbliższego miasta. **023**

016 (Decydująca noc)

– Panie Gordon! – rozpoznajesz głos Wiktora.

Ktoś szarpie Cię za ramię, starasz się być całkowicie bezwładny.

– Idiota – słyszysz lakoniczne stwierdzenie Wiktora.

Wtem dobiega Cię krzyk starego Bernsa:

– Teraz!

Zrywasz się z podłogi.

Przejdź do paragrafu **046**

017 (Decydująca noc)

Przez dłuższy czas, wedle Twojej rachuby, co najmniej dwie godziny, poważnie zastanawiasz się, co robić. W końcu Berns dał Ci broń. Może zamknął drzwi dla Twojego bezpieczeństwa? Jednak nie jesteś dzieckiem, które trzeba trzymać z dala od zagrożeń. Gdyby jego intencje były szczere mógłby choć nadmienić, iż zamierza Cię zamknąć. Masz już dość biernego uczestnictwa, chcesz wkroczyć w bieg wydarzeń!

Strzelasz do zamka. **039**

Sprawdzasz okna. **028**

018 (Decydująca noc)

Twój cios całkowicie go zaskoczył, roztrzaskałeś mu nos! Berns spada na podłogę wypuszczając z dłoni trzymany za plecami nóż. A zatem byłeś o krok od śmierci! Rzucasz się do ucieczki. Jesteś już w holu, gdy słyszysz za sobą jego przeraźliwy krzyk:

– Zabić go!

Wybiegasz z budynku. Pędzisz przez porosły trawą dziedziniec wprost ku bramie. Jest zamknięta, lecz nie wiesz, czy na klucz, nie możesz ryzykować! Błyskawicznie wspinasz się po drabinie, jesteś już na podeście ponad bramą, wskakujesz na szczyt palisady. Od ziemi dzieli Cię jakieś pięć metrów, bierzesz głęboki oddech i...

Przejdź do paragrafu **05**

019 (Decydująca noc)

Wbiegasz do jadalni, chwytając przedtem jedną z lamp rozświetlających gabinet. Pędzisz ku wyjściu i wypadasz z dworu. Kilkanaście metrów od Ciebie stoją zdezorientowani, uzbrojeni słudzy Bernsa. Krzyczysz w niebogłosy:

– Wybuch! Uciekajcie!

Przez jedną straszną chwilę widzisz jak pięć luf kieruje się w Twoją stronę, lecz naraz wszyscy odrzucają broń i ruszają pędem ku bramie. Gdy jesteście już prawie przy niej następuje eksplozja, dwór przemienia się w jedną wielką kulę ognia. Jakież to specyfiki produkował w podziemiach swego domu Edward Berns? Już nigdy się tego nie dowiesz.

Z przerażeniem patrzycie na pożar zdając sobie sprawę jak niewiele dzieliło was od śmierci. Wtem jeden z Rosjan klepie Cię po ramieniu, dziękując przy tym wylewnie. Reszta natychmiast idzie w jego ślady. Zdajesz sobie sprawę z tego, iż ocaliłeś tych ludzi i możesz liczyć na ich bezinteresowną pomoc.

– Zaprowadzicie mnie do miasta? – pytasz pełen nadziei.

– A choćby na Sybir dobrodzieju! – woła jeden z nich.

Spoglądasz w ich pełne radości twarze. Chyba właśnie stałeś się nowym panem tych terenów. Wychodząc z obrębu palisady zastanawiasz się, czy na pewno chcesz porzucić tę ziemię. Twoją ziemię.

Ukończyłeś grę książkową ***Ostatni kurs*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Więzy krwi**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Ostatni kurs****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

020 (Decydująca noc)

– Dziękuję.

Wraz z tymi słowami Twój rozmówca odbezpiecza broń i pociąga za spust. Huk wystrzału zwielokrotniony przez echo wypełnia podziemny korytarz. Dostałeś prosto w serce... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

021 (Decydująca noc)

Po chwili jesteście już w spiżarni. Clara zmniejsza nieco długość knota w lampie i razem z Tobą nerwowo wpatruje się w drzwi. Wtem, tuż za wami, otwiera się klapa, z której wychodzi Wiktor, w jednej ręce trzymając lampę, w drugiej dzierżąc rewolwer. Widząc was chowa broń i szepcze:

– Za mną! Nie mamy czasu do stracenia, ojciec lada chwila powinien wrócić! Panie Gordon! Niech pan wyprowadzi moją siostrę tym tunelem, ja zaraz do was dołączę.

Widząc szansę na rychłe wydostanie się z dworu nie masz zamiaru jej tracić. Natychmiast ruszasz ku przejściu, a Clara podąża za Tobą. Przemierzacie szybko korytarz przypominający nieco szyb kopalniany i wypełniony nieprzyjemnym zapachem stęchlizny i wilgoci. Clara idzie pierwsza oświecając drogę, lecz nagle zatrzymuje się i obraca w Twoją stronę ze słowami:

– Musi pan wracać, panie Gordon! Niech pan wyprowadzi mojego brata! Czuję, że stanie się coś strasznego!

– Dobrze! Niech pani na mnie zaczeka przy wyjściu! **012**

– Wiktor wie co robi, muszę przede wszystkim zająć się panią. **027**

022 (Decydująca noc)

Podnosisz lampę i ruszasz ku wyjściu. Zdajesz sobie sprawę, że to jeszcze nie koniec tej przeklętej nocy.

Przejdź do paragrafu **042**

023 (Decydująca noc)

– Cóż, chyba na nic mi się nie przydasz.

Z tymi słowami odbezpiecza broń i pociąga za spust.

Przejdź do paragrafu **09**

024 (Decydująca noc)

Ponownie zagłębiasz się w korytarzu rozświetlanym blaskiem Twojej lampy. Przyspieszasz kroku, gdy mijasz jęczącego Mullera, który odprowadza Cię wzrokiem pełnym nienawiści. Po chwili jesteś już w spiżarni.

Przejdź do paragrafu **048**

025 (Decydująca noc)

– Musimy się pospieszyć i nie dopuścić do ich konfrontacji! Niech pan mi wierzy, jest naprawdę mało rzeczy, których nie zrobi dla mnie mój ojciec. Przekonam go żeby odstawił pana bezpiecznie do miasta. A teraz szybko, musimy się stąd wydostać.

Clara milknie, gdy dochodzi was odgłos przekręcania klucza w zamku drzwi prowadzących do gabinetu. Nim zdążyłeś podjąć jakąkolwiek decyzję, do środka wkracza zaskoczony Edward Berns, a zaraz za nim pięciu Rosjan z bronią.

Przejdź do paragrafu **035**

026 (Decydująca noc)

Nikogo tu nie ma! Wtem Twoją uwagę przykuwa wydobywający się zza biurka dym. Obchodzisz mebel i ze zdumieniem odkrywasz klapę w podłodze. Schodzisz po drabinie próbując zrobić to jak najciszej, lecz już po chwili zaczynasz kaszleć. Gdy jesteś już na dole opierasz broń o ścianę i zatykasz usta krztusząc się. Nagle zza załomu krótkiego korytarzyka dobiega Cię głośny jęk. Natychmiast podchodzisz tam i stajesz zdumiony. Znajdujesz się chyba w jakimś laboratorium! Pierwsze, co rzuca Ci się w oczy to wielka, wypełniona gęstą, czerwoną cieczą, szklana kadź. Co gorsza, tuż przy niej leży laska dynamitu z płonącym lontem, który z każdą sekundą robi się coraz krótszy! Na środku niskiego pomieszczenia płonie dosyć spora plama nafty z rozbitej lampy, płomień szybko rozprzestrzenia się po drewnianej powierzchni podłogi. Jęk ponawia się. Spoglądasz w kąt i dostrzegasz obu Bernsów. Edward leży nieprzytomny na ziemi, a na jego ciele zauważasz krwawą plamę w okolicy prawego boku, ślad po postrzale. Nieopodal, oparty o ścianę, jęczy Wiktor, ma rozbitą głowę, zaś w ręce ściska rewolwer. Nagle otwiera oczy i spogląda na Ciebie, potem przenosi wzrok na nieruchomego ojca. Bez chwili namysłu rzucasz się ku wyjściu.

Przejdź do paragrafu **030**

027 (Decydująca noc)

Po niecałej minucie docieracie do drabiny prowadzącej na powierzchnię. Wychodzisz pierwszy i stwierdzasz, że znajdujesz się w lesie, tuż przy dworze. Po chwili Clara również wychodzi, lecz natychmiast rzuca się pędem w stronę palisady ze słowami:

– Muszę ich powstrzymać!

Chwytasz strzelbę i biegniesz za nią krzycząc, by wracała. Gdy jesteś prawie przy niej dziewczyna śmiało otwiera bramę i wbiega na dziedziniec, padają strzały! To słudzy starego Bernsa strzegą frontowych drzwi dworu! W ułamku sekundy, jaki dzielił kule od osiągnięcia celu zdołałeś jednocześnie wyrzucić strzelbę i chwycić za ramię Clarę, która padła na ziemię. Ty jednak nie miałeś tyle szczęścia.

Leżysz teraz na ziemi czując piekący ból w piersi, nad Tobą nachyla się Clara. Mówi coś, słyszysz też jakieś głosy, lecz nie potrafisz ich zidentyfikować. Ból powoli zaczyna tracić na intensywności, otwierasz usta by coś powiedzieć, lecz czujesz jakby wypełniał je jakiś lepki płyn. Zamykasz oczy...

Ukończyłeś grę książkową ***Ostatni kurs*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Szlachetny gest**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Ostatni kurs****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

028 (Decydująca noc)

Ze zdumieniem odkrywasz, że szyby wstawione są pomiędzy kratami wystarczająco dużymi, aby nie zwracały zbytnio uwagi, lecz za małymi by móc się przez nie przecisnąć. Ten pokój to cela! Sprawdzasz broń. Już po pierwszych oględzinach stwierdzasz, że coś z nią nie tak, lufa jest zbyt ciężka. Wytrząsasz energicznym ruchem ładunek. Nie myliłeś się! Nie ma kuli, jest za to przynajmniej czterokrotnie za dużo

prochu. Gdybyś strzelił prawdopodobnie straciłbyś dłoń i zmarł w skutek wykrwawienia. To ostatecznie zdyskredytowało Edwarda Bernsa w Twoich oczach. Nie zastanawiając się wiele wsypujesz cześć prochu do lufy, po czym przechylasz ją nad zamkiem wypełniając go w ten sposób ładunkiem. Wyciągasz spod lufy wycior i ładujesz broń samym prochem i papierem. Celujesz w zamek i naciskasz spust.

Przejdź do paragrafu **011**

029 (Decydująca noc)

– Doskonale! Skoro mój ojciec nie wie o spotkaniu to z pewnością będzie poza domem szukając Wiktora. Musi mi pan pomóc wyważyć te drzwi!

Chętnie przystajesz na tę propozycje, nie masz zamiaru zostać w tym domu ani minuty dłużej. Drzwi są zbyt solidne by próbować je wyważyć, lecz nie macie zamiaru dać za wygraną. Clara znika na schodach, by po kilku chwilach wrócić, trzymając w dłoniach róg. Woła do Ciebie radośnie:

– Ojciec zabrał broń, ale na szczęście zapomniał o tym jednym rogu z prochem!

Natychmiast napełniasz czarnym proszkiem otwór w zamku, po czym ładujesz broń i pociągasz za spust. Niestety! Wybuch okazał się za słaby, nie masz jednak zamiaru rezygnować, powtarzasz wszystkie czynności i ponownie strzelasz. Udało Ci się! Pośpiesznie ładujesz broń, tym razem zostawiając w niej wycior, to będzie musiało Ci wystarczyć...

Przejdź do paragrafu **021**

030 (Decydująca noc)

Padają strzały! Wiktor próbuje Cię zabić! Chwytasz strzelbę i stajesz przy drabinie mierząc w stronę przejścia. Słyszysz wyraźnie odgłos łusek odbijających się od podłogi, a zatem zmienia naboje w bębnie rewolweru!

Wbiegasz do laboratorium i strzelasz! **06**
Czekasz. **07**

031 (Decydująca noc)

Twoja reakcja była naprawdę błyskawiczna, jednak Muller zdążył odciągnąć kurek! Pada strzał, kula muska Ci policzek, lecz jest już za późno na oddanie kolejnego strzału, bowiem powalasz przeciwnika na ziemię! Tarzacie się po wilgotnym gruncie. Z całych sił próbujesz wyrwać mu rewolwer. Nagle Muller oswobadza rękę z bronią wznosząc ją wysoko. Z całych sił uderzasz w wzniesione ramię. Tak! Broń wypada mu z ręki i szybuje gdzieś w ciemność! W tym samym momencie potężny cios kolana przeciwnika pozbawia Cię tchu. Padasz na ziemię. Muller biegnie ku broni!

Rzucasz się za nim! **02**
Wyjmujesz nóż i rzucasz. **036**

032 (Decydująca noc)

Wzdychasz ciężko i celujesz w głowę Mullera, ten przez moment patrzy Ci w oczy, po czym odwraca wzrok. Pociągasz za spust. Patrzysz przez dłuższą chwilę na bezwładne ciało przeciwnika, po czym podnosisz lampę i ruszasz ku wyjściu. Zdajesz sobie sprawę, że to jeszcze nie koniec tej przeklętej nocy.

Przejdź do paragrafu **049**

033 (Decydująca noc)

Twój niedawny gospodarz ma rozbitą głowę i związane ręce. Oswobadzasz go i pomagasz wyjść, streszczając pokrótce swój układ z jego synem. Mówisz wszystko, co wiesz. Nie masz zamiaru dalej współpracować z człowiekiem, który był gotowy zamordować własnego ojca!

– Dziękuje panie Gordon! Jestem panu winien życie i może być pan pewien, iż spłacę swój dług! Ale do rzeczy! Skoro Wiktor ma broń po nieszczęsnym Mullerze to z pewnością pofatyguje się tu osobiście, pan miał służyć jedynie jako tarcza. Niech pan bierze dynamit i idzie za mną!

Przejdź do paragrafu **043**

034 (Decydująca noc)

Schodzicie do podziemnego przejścia i ruszacie biegiem przed siebie. Clara biegnie za Tobą, lecz w pewnym momencie zatrzymuje się krzycząc:

– To Muller!

Odciągasz ją od ciała krzycząc, że zaraz nastąpi wybuch. Siłą zmuszasz ją do biegu. Po chwili jesteście już na powierzchni. Rozglądasz się w poszukiwaniu Wiktora, gdy wtem od strony dworu dobiega was ogłuszający huk. Z przerażeniem widzisz jak noc rozświetla kula ognia ogarniająca wysadzony w powietrze budynek. Nie tracisz jednak zimnej krwi, kładziesz dłonie na ramionach przestraszonej dziewczyny i spoglądając jej w oczy mówisz:

– Skup się! Czy jest jakieś miejsce gdzie często spotykałaś się z bratem?

– Tak... Na wzgórzu... Czy pan wie... Gdzie jest mój ojciec?

– Nie wiem, na pewno jest bezpieczny... – mówiąc to mimowolnie spoglądasz na płonącą zabudowę dworu. Ruszajmy... Musisz... Musi pani mnie tam zaprowadzić, jeszcze nie jesteśmy bezpieczni.

– Dobrze.

Przez kilka chwil spoglądacie jeszcze na pożar. Gdy na moment odwracasz wzrok od ognia i kierujesz go na twarz Clary, wydaje Ci się, że jej usta niemo układają się do słowa „żegnaj'. Zewsząd dobiegają już pierwsze krzyki nadbiegających ludzi. Szepczesz:

– Już czas.

Twoja przewodniczka z wyraźnym trudem odwraca wzrok od pożaru, zaczynacie zagłębiać się w las.

Przejdź do paragrafu **04**

035 (Decydująca noc)

Przez moment mierzy Cię wzrokiem, po czym uprzejmie stwierdza:

– Nie należy pan do zbyt cierpliwych, panie Gordon. Proszę na słówko – mówi znikając ponownie w jadalni.

Nieco speszony ruszasz za nim nakazując gestem Clarze, by pozostała na miejscu. Berns zapalił już jedną z lamp i postawił ją na stole w przeciwległym końcu pomieszczenia, w okolicach przejścia do holu. Podchodzisz do niego, w myślach układając stosowne przeprosiny. Gdy stajesz przy nim Berns mówi spokojnie:

– Musiałem być pewny, że nie spróbuje pan ostrzec mojego syna...

– Ależ drogi panie Berns! Jest pan moim gospodarzem, nie zamierzałem robić nic przeciwko panu.

Zauważasz, że Twój rozmówca trzyma dłonie za sobą i dałbyś głowę, że wykonuje jakieś gesty. Postanawiasz nieco go zdekoncentrować i wypalasz:

– Jednak mimo to omal nie odniosłem uszczerbku na zdrowiu! Strzelba, którą mi pan dał była źle naładowana!

– Jakże mi przykro! To z pewnością nieostrożność jednego z moich ludzi!

Teraz jesteś pewien! Choć doskonale maskuje się mimiką, Edward Berns ma już swoje lata i nie jest w stanie w pełni kontrolować gestów. Z całą pewnością ukrywa coś za plecami!

Walisz go pięścią w twarz i rzucasz się ku wyjściu. **018**
Wyciągasz dłoń w pojednawczym geście. **040**

036 (Decydująca noc)

Błyskawicznie wyjmujesz nóż znaleziony przy umierającym starcu i ciskasz nim w widoczne jeszcze w kręgu światła plecy Mullera. Trafiłeś! Niemiec z głośnym jękiem pada na ziemię. Szybko odnajdujesz rewolwer, po czym podchodzisz do jęczącego napastnika i bezceremonialnie wyciągasz ostrze z ciała. Nieszczęśnik czołga się w stronę ściany. Spokojnie patrzysz jak próbuje wstać, jednak nie jest w stanie poruszyć nogami. Spogląda w Twoją stronę i bełkotliwie prosi:

– Dobij...

Dobijasz go. **032**

– Miłego umierania... Herr Muller! – mówisz z pogardą w głosie. **022**

037 (Decydująca noc)

Wracasz do laboratorium i przecinasz lont, ostrożności nigdy za wiele! Wtem znów dobiega Cię ten sam dźwięk. To dudnienie! Bez problemu lokalizujesz jego źródło, którym jest duża, metalowa skrzynia, wokół której walają się różne książki i ampułki. Ktoś jest tam uwięziony! Na szczęście kłódka nie jest zamknięta na klucz, więc oswobadzasz nieszczęsnego więźnia. Odkrywasz, że to Edward Berns!

Przejdź do paragrafu **033**

038 (Decydująca noc)

Ostrze utkwiło prosto w sercu, Wiktor Berns pada martwy na ziemię. Oszołomiony i przerażony spoglądasz na ciało. Przenosisz wzrok na Clarę, która stoi nieruchoma patrząc w bliżej nieokreślony punkt przestrzeni. Najwyraźniej jest w szoku. Powoli podchodzisz do leżącego na ziemi rewolweru. Otwierasz go i dostrzegasz, że w bębnie tkwi jeszcze jedna kula. Zabezpieczasz broń i chowasz za pas, gdy nagle dobiegają Cię słowa Clary:

– Zaprowadzę pana... – jej głos staje się stanowczy. – Zaprowadzę pana do najbliższego bezpiecznego miejsca. Będziemy wędrować nocą, znam tę dolinę bardzo dobrze, kilka godzin marszu stąd znajduje się osada bartników. Proszę tylko o jedno...

Milcząc spoglądasz na nią.

– Niech pan... Ja... Kiedy miałam dziewięć lat pewnego razu postanowiłam choć raz zobaczyć wschód słońca i zatańczyć. Tak! Zatańczyć o świcie! Jednak już pierwsze promienie poważnie mnie poparzyły, nie zostały mi blizny tylko dlatego, że byłam dzieckiem. Dzieci są bardzo odporne... Czy... Jeśli pana doprowadzę do osady... Pozwoli mi pan zatańczyć? Wiem, wtedy umrę, ale pan mógłby mi skrócić męki, ma pan broń! Po drodze jest jeden z zapasowych składów morfiny, zażyję nieco, nie będę czuła bólu tańcząc!

Podchodzi do Ciebie i zaciska dłonie na Twojej koszuli.

– Pozwoli mi pan?

Długo spoglądasz w jej błyszczące oczy. Dostrzegasz w nich ból, a może również rodzące się szaleństwo.

– Tak – wykrztuszasz – pozwolę ci tańczyć do woli, a teraz prowadź.

Dziewczyna powoli Cię puszcza, po czym rusza przed siebie, Ty po chwili idziesz w jej ślady. Po raz kolejny znikacie wśród pni...

Ukończyłeś grę książkową ***Ostatni kurs*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Taniec o świcie**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Ostatni kurs****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.*

Beniamin Muszyński

039 (Decydująca noc)

Odciągasz kurek, mierzysz i naciskasz spust. Eksplozja rozrywa Ci dłoń! Prochu było kilkakrotnie za dużo, to nie mogła być pomyłka! Rozpaczliwie zastanawiasz się jak zatrzymać krwawienie. Miotasz się po pomieszczeniu, szukając jakiegoś prowizorycznego opatrunku, lecz już po kilku minutach bezowocnych prób zaczynasz tracić siły. W końcu opadasz na podłogę tracąc przytomność. Już jej nie odzyskujesz... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

040 (Decydująca noc)

Berns całkowicie Cię zaskoczył! Zadaje Ci błyskawiczny cios w żołądek dzierżonym w dłoni nożem! Ból jest nie do wytrzymania, lecz nie zdążyłeś nawet krzyknąć, gdy kolejny cios, tym razem wymierzony rękojeścią w potylice niemal odbiera Ci przytomność. Padasz na podłogę jęcząc cicho. Berns tymczasem zadaje Ci

kolejne pchnięcie. Tym razem śmiertelne, prosto w serce... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

041 (Decydująca noc)

Oszołomiony spoglądasz na dziewczynę ubraną w białą suknię, która stoi w drzwiach. Na jej piersi powiększa się czerwona plama, pada na podłogę. Wiktor stoi osłupiały i nagle odrzuca ze wstrętem broń krzycząc przeraźliwe:

– Clara!

Pada na kolanach przy siostrze w chwili, gdy broczący krwią Edward Berns charcząc zrywa się z podłogi i krzyczy:

– MORDERCA! – ze słowami nienawiści na ustach zatapia ostrze w plecach syna, uczepiając się jego kołnierza.

Przerażony patrzysz, jak Wiktor wrzeszcząc zrywa się z nożem w plecach zrzucając z siebie napastnika, który wije się po podłodze dusząc się własną krwią!

Rzucasz się ku drzwiom prowadzącym do jadalni. Biegniesz w ciemności, dostrzegasz światło lampy, to jakaś kobieta!

– Uciekaj!! Wybuch!! – wołasz po angielsku.

Niemal wpadasz na nią krzycząc to samo, już po rosyjsku. Biegniecie, hol, drzwi, świeże powietrze! Ogłuszający huk, jakieś straszliwe uderzenie powala Cię na ziemię pozbawiając przytomności...

Przejdź do paragrafu **045**

042 (Decydująca noc)

Na powierzchni czeka na Ciebie Wiktor Berns. Wygląda na wzburzonego i wyraźnie czymś przestraszonego. W paru słowach streszczasz mu atak Mullera, on jednak zdaje się nie być tym zainteresowany, choć odbiera Ci rewolwer, który niebacznie pokazałeś.

– I co teraz? – pytasz zniechęcony.

Rozmówca niespodziewanie się ożywia.

– Tak, tak, racja! Trzeba działać! – z tymi słowami wyciąga coś zza pasa. – Niech pan tam wraca i wejdzie do laboratorium mojego ojca. Wejście, jak już mówiłem, to zwykła klapa pod biurkiem. Niech pan odpali lont i położy ten ładunek przy wielkiej kadzi wypełnionej czerwonym płynem, to zwielokrotni siłę eksplozji.

– Czy to dynamit?

– Tak. Fenomenalną karierę zrobił ten wynalazek w jakże niewiele lat po jego odkryciu – stwierdza nieobecnym głosem Wiktor.

– Czy to bezpieczne? Co z pańską rodziną!

– Tak! Rodzina... Clara! Niech pan ją stamtąd zabierze, lont palić się będzie jakieś dziesięć minut, to dosyć czasu na ucieczkę.

– A pana ojciec?

– Jest już... Bezpieczny... Niech pan idzie, to już moja ostatnia prośba. Nazajutrz pomogę stąd panu uciec, doprowadzę pana do miasta.

Niechętnie bierzesz od rozmówcy laskę dynamitu i krzesiwo. Wiesz, że nie masz wyboru. Teraz, gdy masz przeciwko sobie cały dwór z Edwardem Bernsem na czele musisz ufać jedynemu sojusznikowi, choć ten sprawia wrażenie co najmniej rozstrojonego nerwowo. Schodzisz do podziemi zaczynając wątpić w historię o „magicznych" wywarach, którymi karmieni są mieszkańcy okolicznej osady.

Przejdź do paragrafu **024**

043 (Decydująca noc)

Po chwili jesteście w gabinecie. Edward Berns kładzie materiał wybuchowy na stole i wyciąga zza pasa nóż stając przy drzwiach.

– Szybko! Może tu być lada chwila! Niech pan pogasi wszystkie lampy i zostawi tylko tę na biurku, obok dynamitu. – Pośpiesznie spełniasz jego prośbę. – Musi pan wiedzieć, że to on wysadził pana pociąg.

Zatrzymujesz się i spoglądasz na Bernsa.

– Niech pan nie zaprzecza, karty zostały odkryte. On wysadził ten most, ale to ja zleciłem moim ludziom pozbycie się ewentualnych ocalałych...

– Co?! – Cofasz się o krok dobywając noża.

– Niech pan pozwoli mi skończyć! Wydobywam tu złoto, rzecz jasna nielegalnie! Muszę dbać o swoje interesy! Jestem jednak honorowym człowiekiem, zawdzięczam panu życie! Pomogę panu dostać się do miasta i dam pieniądze, dużo pieniędzy! Niech pan gasi te lampy!

Wahasz się przez moment, lecz ostatecznie decydujesz się zaryzykować. Wracasz do gaszenia lamp obmyślając plan. Jeśli Wiktor faktycznie zaraz wejdzie oznacza to, iż miał zamiar Cię zabić od początku. Jednak w przeciwnym wypadku to stary Berns jest Twoim wrogiem. Gdy gasisz ostatnią lampę słyszysz szept Bernsa:

– Niech położy się pan na podłodze i wstanie jak zacznie się walka. Skieruję go tak, żeby był odwrócony do pana plecami. Niech pan go tylko ogłuszy! To mimo wszystko mój syn!

Spełniasz to polecenie czekając nerwowo na rozwój wypadków. Po kilku minutach jesteś już gotowy wstać, gdy słyszysz odgłos otwieranych drzwi.

Przejdź do paragrafu **016**

044 (Decydująca noc)

Podchodzisz parę kroków w stronę korytarza, na którym leży spuszczona z góry szafka, gdy z utworzonego przejścia wychodzi młoda kobieta, a właściwie jeszcze dziewczyna odziana w suknię równie bladą jak jej cera.

– Pan Gordon?

– Tak... – odpowiadasz zaskoczony.

Szybko podchodzi i dyga w kurtuazyjnym ukłonie.

– Jestem Clara Berns. A pan jest, a raczej był więźniem mojego ojca. Wiktor zostawił mi popołudniu, gdy spałam, krótki list informacyjny. Pan jest jedynym ocalałym z katastrofy pociągu.

Przez moment czujesz jak oblewa Cię pot, lecz zaraz odzyskujesz pewność siebie.

– Tak, nazywam się James Gordon. Proszę wybaczyć, jestem w centrum wydarzeń, których nie rozumiem! Mojemu życiu grozi niebezpieczeństwo! Nie znam pani brata, widziałem go jedynie na kolacji, gdzie wtargnął pijany i wyszeptał mi miejsce spotkanie. O jedenastej w spiżarni.

– Tak? Mamy zatem tylko nieco ponad pół godziny czasu! Musimy się tam z nim spotkać, mam złe przeczucia! Czy powiedział pan komuś o tym spotkaniu?

– Tak, pani ojcu, jeszcze zanim mnie uwięził. **025**

– Nie, zachowałem to w tajemnicy. **029**

045 (Decydująca noc)

Czujesz, jak ktoś cuci Cię wodą. Powoli otwierasz oczy i dostrzegasz Fiodora i kobietę, której kazałeś uciekać. Jesteś oparty o palisadę otaczającą dwór, który w tej chwili stanowi jedną wielką kule ognia. Szumi Ci w uszach, czujesz też, jak zbiera Ci się na wymioty. Nie chcesz jednak zamknąć oczu. Widzisz, że obok Fiodora stoi jeszcze pięć osób. Dwie z nich rozpoznajesz, to Rosjanie znad rzeki. W milczeniu spoglądacie na ogarnięty płomieniami budynek. Płoną też dachy dwóch pobliskich baraków, najpewniej do rana z tego miejsca zostaną tylko popioły. Fiodor pomaga Ci wstać ze słowami:

– Pan uratował moją żonę! Ja pomogę panu, wszyscy pomożemy! Pójdziemy do miasta, tylko niech pan nie mówi, że jesteśmy z dworu!

– Jakiego znów dworu? – mówisz z uśmiechem. – Ja po prostu miałem wypadek kolejowy.

Fiodor również odpowiada porozumiewawczym uśmiechem. Z wolna ruszacie przed siebie zostawiając za sobą ognisty grobowiec rodziny Bernsów...

Ukończyłeś grę książkową ***Ostatni kurs*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Mogiła z płomieni**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Ostatni kurs****, aby poznać inne zakończenia naszej wspólnej historii oraz prowadzące do nich ścieżki fabularne. Pamiętaj tylko, że nie czeka na Ciebie to jedno, jedyne „właściwe" zakończenie! Zawarta na tych stronach opowieść toczy się i kończy*

w zgodzie z podejmowanymi przez Ciebie decyzjami, w zgodzie z Twoją wolą! Tym razem Twoje decyzje doprowadziły Cię tutaj. Gratuluję i dziękuję za czas poświęcony mojej grze książkowej.

Beniamin Muszyński

046 (Decydująca noc)

Podrywasz się i widzisz Wiktora, który zdezorientowany wypuszcza z rąk lampę i dynamit sięgając po broń. Stary Berns jest już tuż przy nim, gdy nagle pada strzał, junior był szybszy! Lampa rozbija się tworząc płonącą plamę, bez chwili namysłu chwytasz dynamit w momencie, gdy płomienie dosięgły do lontu odpalając go!

– Aaaaa!! – z okrzykiem na ustach Wiktor strzela do Ciebie, lecz o dziwo chybia!

Uratował Cię stary Berns! Padając na ziemię widzisz jak starzec wyciąga nóż z uda syna. Wrzucasz dynamit do klapy, dostajesz w brzuch! To kula! Nie! Cios pięści Wiktora! Leżysz w kącie nieopodal starego Bernsa krwawiącego z rany na piersi. Rozglądasz się. Wiktor mierzy do Ciebie! Otwierają się drugie drzwi, gabinet płonie! Pada strzał!

Przejdź do paragrafu **041**

047 (Decydująca noc)

Wybiegasz wraz z Clarą frontowymi drzwiami wprost na zewnątrz. Pierwsze, co dostrzegasz to grupa pięciu mężczyzn z bronią w odległości jakiś dwudziestu metrów. W pierwszym odruchu rzucasz się na powrót ku drzwiom dworu. Ich reakcja jest natychmiastowa, padają strzały... Chybiają! Przynajmniej w większości, gdyż jeden z pocisków przeszył Ci plecy... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

048 (Decydująca noc)

Przekradasz się do gabinetu żałując, iż dałeś się wciągnąć w rodzinne rozgrywki Bernsów. Pomieszczenie jest rozświetlone przez kilka umieszczonych na półkach lamp naftowych. Obchodzisz biurko i dostrzegasz, że klapa jest otwarta, zaś z jej wnętrza bije łagodne światło. Kładziesz własne źródło światła na podłodze i schodzisz po drabinie na dół.

Przejdź do paragrafu **03**

049 (Decydująca noc)

Na powierzchni czeka na Ciebie Wiktor Berns. Wygląda na wzburzonego i wyraźnie czymś przestraszonego. W paru słowach streszczasz mu atak Mullera, on jednak zdaje się nie być tym zainteresowany, choć odbiera Ci rewolwer, który niebacznie pokazałeś.

– I co teraz? – pytasz zniechęcony.

Rozmówca niespodziewanie się ożywia.

– Tak, tak, racja! Trzeba działać! – z tymi słowami wyciąga coś za pasa. – Niech pan tam wraca i wejdzie do laboratorium mojego ojca. Wejście, jak już mówiłem, to zwykła klapa pod biurkiem. Niech pan odpali lont i położy ten ładunek przy wielkiej kadzi wypełnionej czerwonym płynem, to zwielokrotni siłę eksplozji.

– Czy to dynamit?

– Tak. Fenomenalną karierę zrobił ten wynalazek w jakże niewiele lat po jego odkryciu – stwierdza nieobecnym głosem Wiktor.

– Czy to bezpieczne? Co z pańską rodziną!

– Tak! Rodzina... Clara! Niech pan ją stamtąd zabierze, lont palić się będzie jakieś dziesięć minut, to dosyć czasu na ucieczkę.

– A pana ojciec?

– Jest już... Bezpieczny... Niech pan idzie, to już moja ostatnia prośba. Nazajutrz pomogę stąd panu uciec, doprowadzę pana do miasta.

Niechętnie bierzesz od rozmówcy laskę dynamitu i krzesiwo. Wiesz, że nie masz wyboru. Teraz, gdy masz przeciwko sobie cały dwór z Edwardem Bernsem na czele

musisz ufać jedynemu sojusznikowi, choć ten sprawia wrażenie co najmniej rozstrojonego nerwowo. Schodzisz pod ziemię zaczynając wątpić w historię o „magicznych” wywarach, którymi karmieni są mieszkańcy okolicznej osady.

Przejdź do paragrafu **013**