Dinara

Prastare szczyty

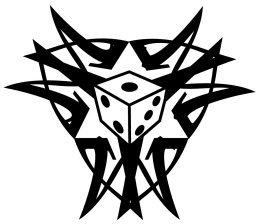
Copyright © by Beniamin Muszyński, 2008.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Beniamin Muszyński
Tytuł: Dinara: Prastare szczyty
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 978-83-949612-0-6
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

Dinara:
Prastare szczyty

Spis treści:

Wprowadzenie	7
Prolog	8
Tajemnicze notatki	10
Podział ról	26
Groty	51
Trzewia góry	80
Ostateczne rozwiązanie	90

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. A w niniejszej, rozgrywającej się w realiach II Wojny Światowej, grze książkowej o to nie trudno! 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 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 jednak 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. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Ponadto podczas rozgrywki zdobywasz **Informacje** oznaczone numerami: **#1, #2** itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od numeru posiadanych Informacji. Nie musisz jednak zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W niektórych momentach dla ułatwienia możesz sporządzić mini mapkę. Nie będzie to jednak zawiły plan labiryntu, a raczej szybki szkic terenu czy układu pomieszczeń. To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, iż jesteś gotów do podjęcia wyzwania – przejdź do Prologu. Życzę powodzenia!

Beniamin Muszyński

Sanok, wrzesień 2008

Prolog

19 listopada 1944, marionetkowe Niepodległe Państwo Chorwackie.

Nazywasz się Dymitr Iwanowicz Gawryłow i jesteś oficerem kontrwywiadu NKWD. Od lat jednak służysz swojej ojczyźnie pod innym nazwiskiem, jako szpieg w szeregach SS. Tam znany jesteś jako Johan Karenberg. Swoją przykładną, nienaganną służbą zdobyłeś zaufanie samego Alfreda Rosenberga, Ministra Rzeszy do spraw okupowanych Terytoriów Wschodnich. Ten człowiek, którego idee legły u podwalin systemu NSDAP, przywódca partii w czasach, gdy Hitler osadzony został w więzieniu, jest słaby. Pozbawiony ambicji i charakteru, idealny do wykonywania brudnej roboty, nie wyróżniający się niczym, prócz zajmowanej pozycji. Nic więc dziwnego, że teraz, u progu rychłej klęski III Rzeszy, przedsięwziął pewne kroki mające na celu zabezpieczenie bytu swojego i swojej rodziny. Potrzebował zatem kogoś kompetentnego do wykonania tej misji. Na swoje nieszczęście zaufał Tobie.

Twoim zadaniem jest dotrzeć do odległego klasztoru położonego w przecinającym Chorwację masywie górskim Dinara. Marionetkowe, Niezależne Państwo Chorwackie chyli się ku upadkowi, pronazistowski rząd Ante Paveliciema stracił resztki poparcia, zaś Armia Czerwona ciągnie od wschodu z szybkością wściekłej nawałnicy. W klasztorze rezyduje Eryk Rosenberg, brat *[postać niehistoryczny przyp. red.]* Twojego mocodawcy, wraz z małym oddziałem Waffen–SS dzielnie sprawując pieczę nad sześcioma skrzyniami złota. Ich zawartość nie jest być może oszałamiającą fortuną, jednak z olbrzymią nawiązką wystarczy dla jednego człowieka. Ciebie!

Masz bowiem zamiar pozbyć się Eryka Rosenberga i samemu zbiec z łupem. W zawierusze wojennej wielu oficerów NKWD ginie przecież bez śladu, Ty zaś nie jesteś aż tak ważny, żeby ktoś w Moskwie chciał dołożyć specjalnych starań i Cię odszukać.

Wjeżdżasz już swym czarnym służbowym mercedesem na górską drogę prowadzącą do klasztoru. Masz przy sobie załadowany pistolet, zapasowy magazynek oraz glejt od Rosenberga do wszystkich jednostek SS i Wermachtu. Dochodzi wczesne południe, a pogoda

jest naprawdę paskuda. Ledwie wczoraj nad okolicą przeszło oberwanie chmury, a już wszystko zwiastuje nadejście pierwszej poważnej śnieżycy. Ty jednak myślisz tylko o cennym ładunku, który masz zamiar zagarnąć. Dostrzegasz już cel swojej podróży i dociskasz pedał gazu...

Przejdź do paragrafu 1 w rozdziale Tajemnicze notatki

1 (Tajemnicze notatki)

Przejeżdżasz przez klasztorną bramę i stajesz na małym brukowanym placyku. Wychodzisz z samochodu, rozglądając się niepewnie wokół. Pierwsze, co rzuca Ci się w oczy, to wraki pojazdów – ciężarówek i motorów na lewo od Ciebie. Przed sobą widzisz zadaszenie skrywające drzwi, a nieco dalej na lewo – klatkę schodową. Dostrzegasz też studnię ulokowaną parę metrów od Twojego samochodu. Nie jesteś przyzwyczajony do braku działania, więc po chwili namysłu decydujesz się:

Podejść do studni. 7
Obejrzeć wraki. 14
Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. 9
Wejść na klatkę schodową. 17

2 (Tajemnicze notatki)

Wróciłeś na plac i ruszasz:

Ku studni. 7
Obejrzeć wraki. 4
Wejść na klatkę schodową. 17

3 (Tajemnicze notatki)

Miejsce, w którym się znalazłeś to najwidoczniej jadalnia, na posadzce widzisz bowiem wyraźnie jaśniejsze miejsca pozostałe po nogach stołów. Te jednak, jak i reszta drewnianych sprzętów, zostały gdzieś wyniesione. Twoją uwagę przyciągają duże, dwuskrzydłowe drzwi na końcu pustego pomieszczenia. Decydujesz się:

Otworzyć je. 15
Wrócić na korytarz. 23

4 (Tajemnicze notatki)

Kilkakrotnie szturmujesz wrota barkiem, lecz korytarz jest zbyt wąski, by ta metoda przyniosła pożądany skutek, pozostaje Ci zatem jedynie użycie nóg. Skuteczny, aczkolwiek nieco bolesny i męczący sposób, czego doświadczasz na własnej skórze. Kopiesz zapamiętale myśląc, czy aby na pewno Ci się to opłaci, gdy nagle wrota ustępują pod naporem Twoich razów i wpadasz do środka tajemniczej celi.

Przejdź do paragrafu **11**

5 (Tajemnicze notatki)

Wsiadasz do samochodu i zamykasz drzwi. Wreszcie nie jesteś wystawiony na działanie coraz zimniejszego wiatru. Niestety, do pojęcia "ciepła" brakuje jeszcze co najmniej kilkunastu stopni. Wyciągasz notatki i zaczynasz je przeglądać. Są napisane po niemiecku. Odkrywasz, iż to krótki dziennik obejmujący nie więcej niż dwa tygodnie. Szybko segregujesz zapiski według dat i zagłębiasz się w ich lekturze mając nadzieję, iż wyjaśnią nieco sytuację, którą tu zastałeś...

13 listopada 1944.

Te notatki wykonuję, żeby samemu nieco zorientować się w sytuacji. Wątpię, bym kiedykolwiek komuś je pokazał, lecz dla porządku nadmienię, iż nazywam się Hans Kruger i jestem tu oficerem zaopatrzeniowym. Moim obowiązkiem jest dbanie o cenny ładunek, nad którym pieczę ma mój dowódca, Eryk Rosenberg. Do rzeczy jednak. Piątego listopada z naszej placówki wycofały się siły przynależne do Ósmej Dywizji Kawalerii SS "Florian Geyer" dowodzonej przez Joachima Rumohra. Pozostało jedynie dwudziestu pięciu członków Waffen–SS przydzielonych pod osobistą komendę Eryka Rosenberga. Celowo pomijam tu nasze stopnie wojskowe zgodnie z poleceniem dowódcy, zakazującym utrwalania na piśmie czegokolwiek związanego z tą placówką. Czuję jednak potrzebę opisania zdarzeń ostatnich dni, są one bowiem dla mnie niepokojące.

Wszystko zaczęło się szóstego listopada, w dniu kiedy mój dowódca odnalazł w okolicy wejście do jakiegoś systemu jaskiń. Nie chcąc penetrować ich bez nadziei ujrzenia czegoś

ciekawego, spytał o nie jednego z mnichów. Ten, co dziwne, odmówił wszelkich wyjaśnień, podobnie postąpili inni zakonnicy. Ich przesłuchaniem zajął się Rudolf Horns, indywiduum ze wszech miar podejrzane i o mętnej, zapewne kryminalnej przeszłości. Piastuje on nieformalną funkcję prawej ręki Rosenberga...

Pobieżnie czytasz kilka zdań, będących opisem osobistych żalów autora i aluzji do tego, że on najlepiej nadawałby się jako zastępca dowódcy. Ton sugerował, że Kruger mierzył nawet wyżej. Nagle w oczy rzuca Ci się jedno ze słów:

... zakatowani. Nakazałem pochówek sześciu mnichów żołnierzom i wygłosiłem krótką mowę nad grobami tych ~~upartych~~ nieszczęśników. Pragnę nadmienić, iż jestem osobą religijną i próbowałem wpłynąć na rozkazy mojego dowódcy...

Znów omijasz kilka zdań, brzmiących jak obrona oskarżonego przed sądem. Chyba Kruger miał jednak zamiar pokazać komuś swoje notatki w razie schwytania go przez aliantów. Uśmiechasz się ponuro, już Ty byś mu urządził proces...

Rosenberg i Horns (sprytnie – myślisz – opisuje już siebie jako obserwatora, nie uczestnika) *ósmego listopada wrócili z całonocnej eskapady po grotach, obaj niezwykle podekscytowani. Rosenberg kazał przenieść ładunek do podziemi, a mnie zostawił wraz z trzema podkomendnymi do pilnowania sprzętu. Termin swojego powrotu zapowiedzieli na dwunastego listopada. Słowa te piszę rankiem 13 listopada, wciąż czekam na powrót Rosenberga i Hornsa (choć tego drugiego wolałbym nie oglądać).*

14 listopada.
Wczoraj wróciła ta kanalia, Horns. Sam, bez Rosenberga i naszych chłopców. Stwierdził, że na rozkaz Rosenberga ma zebrać wszelkie łatwopalne sprzęty w kaplicy. Wykorzystał do tego trójkę moich ludzi i nie pofatygował się nawet, by – jak człowiek kulturalny (którym zresztą nie jest) – wyjaśnić o co chodzi. Co gorsza, zużył też część zapasów naszej benzyny, polewając stos utworzony z mebli, książek, a nawet obrazów religijnych. Chciałbym przy tym nadmienić, iż jako osoba wierząca...

Po raz kolejny opuszczasz część, gdzie Kruger kreuje się na nieświadomego niczego prostego żołnierza, zmuszonego do posłuszeństwa. Zauważyłeś, że nigdzie w tekście nie wspomniał, iż sam również należy do SS. Na końcu relacji z czternastego Kruger stwierdza, że po utworzeniu stosu Horns wrócił do podziemi. Dalsza część notatek ma już jednak zgoła inny charakter...

Przejdź do paragrafu **12**

6 (Tajemnicze notatki)

Znów jesteś na placu (uzyskujesz Informację **#25**). Idziesz zatem:

Do studni ugasić pragnienie. **7**
Obejrzeć wraki. **14**
Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. **28**
Do samochodu przeczytać notatki. **5**

7 (Tajemnicze notatki)

Ruszasz ku studni. Na bruku dostrzegasz ślady jakiejś zaschniętej, brejowatej substancji przywodzącej Ci na myśl wymiociny. Wiadro do czerpania wody stoi wyżej, na kamiennym murku okalającym studnię i nie nosi żadnych podejrzanych śladów.

Jeśli posiadasz Informację **#25** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Postanawiasz:

Ugasić pragnienie. **20**
Obejrzeć wraki. **14**
Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. **9**
Wejść na klatkę schodową. **17**

B

Postanawiasz:

Ugasić pragnienie. **20**
Obejrzeć wraki. **14**
Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. **28**
Do samochodu przeczytać notatki. **5**

8 (Tajemnicze notatki)

Bez wątpienia trafiłeś do kuchni. Jest ona jednak w fatalnym stanie, wszędzie walają się podeptane zioła i warzywa. Zauważasz ze zdziwieniem, że nie ma tu ani jednego drewnianego mebla. Tym bardziej od razu rzuca Ci się w oczy klapa w kącie pomieszczenia.

Sprawdzasz klapę. **27**
Wracasz na korytarz. **23**

9 (Tajemnicze notatki)

Podchodzisz do drzwi pod zadaszeniem, mając nadzieję, że będą otwarte. Szarpiesz wściekle klamkę, lecz nie daje to żadnych rezultatów. Co gorsza, drzwi są zbyt solidne, byś mógł je wyważyć. Klniesz szpetne w ojczystym języku. Na razie musisz rozejrzeć się gdzie indziej...

Przejdź do paragrafu 2

10 (Tajemnicze notatki)

Przedzierasz się przez barykadę przedmiotów oblanych, co teraz wyraźnie dostrzegasz, benzyną. Jej ostry zapach wypełnia całe pomieszczenie, drażniąc Twoje nozdrza. Nie zrażając się tym idziesz dalej, uważając na chybotliwe meble. Już po chwili docierasz do drzwi i naciskasz na klamkę. Są otwarte. Wchodzisz do wnętrza kamiennej wieży, które skąpane jest w delikatnym półmroku. Praktycznie nie ma tu niczego, prócz zwisającego sznura. Spoglądasz w górę. Sznur jest podczepiony do dzwonu. Nie wiesz zbyt wiele od dzwonach, a ten określiłbyś po prostu jako średni. W każdym razie wydaje chyba dość donośny dźwięk.

Zaciekawiony, pociągasz za sznur. 31
Wracasz do głównego korytarza. 23

11 (Tajemnicze notatki)

Podłoga uścielana jest resztkami jakiegoś stołu, wszędzie walają się też fragmenty okiennicy. Wszytko wydaje się być przesycone jakimś dziwnym fetorem, którym nie zmniejsza się mimo dostępu świeżego powietrza. Nie potrafisz skojarzyć tego zapachu z niczym Ci znanym, lecz sprawia on, iż ogarniają Cię mdłości. Rozglądasz się uważnie po celi, starając się wstrzymywać oddech. Zauważasz nadtopiony jakąś żrącą substancją nóż oraz zawiniątko pozostawione w kącie. Bierzesz je i wychodzisz na korytarz wdychając

świeże, chłodne powietrze. Rozwijasz materiał, który okazuje się być kawałkiem koca i odkrywasz ukryte w nim notatki. Chowasz je do kieszeni, po czym wchodzisz raz jeszcze do wnętrza celi, przeszukując ją pospiesznie. Znajdujesz klucz.
Uzyskujesz Informację **#6**, przejdź do paragrafu **6**

12 (Tajemnicze notatki)

Pismo staje się niewyraźne i zamazane. Doskonale rozpoznajesz ten "styl", nie raz widziany na protokołach z zeznań. Człowiek, który je pisał musiał być w silnym stresie. Litery są dziecięco koślawe, jakby kreślone w pośpiechu. Wiesz jednak, że to wina drżenia rąk. Wysilasz nieco wzrok i przebijasz się przez strach, który zapanował nad dłonią kreślącą niezwykłą relację ostatnich tygodni. Ponownie zagłębiasz się w lekturze.

16 listopada, wieczorem
Zdrada, tak tylko mogę to nazwać! Dziś w nocy ktoś wysadził wszystkie nasze pojazdy i zatruł studnię. Zatrucie szczególnie dało mi się we znaki, straciłem moich trzech podkomendnych. Zmęczeni po akcji gaszenia wraków wszyscy napili się wody ze studni i zmarli niemal na miejscu. Jeden sprowokował u siebie odruch wymiotny, mając nadzieję na ocalenie, jednak opuchlizna w gardle była zbyt duża. Teraz więc nie mam co pić. Jedzenie w większości też spłonęło, bo umieszczone było w ciężarówkach... Pochowałem ich tam, gdzie mnichów – za klasztorem. Nie wiem, czy był to pomysł Hornsa (bo to na pewno jego robota), czy też samego Rosenberga. To było piętnastego. Dzisiaj jest o wiele gorzej, zamknąłem drzwi na dole i zaryglowałem się w jednej z cel, bojąc się o swoje życie. Nie mogę teraz wyjść, bo ktoś od nocy siedzi za progiem, a gdy tylko zaczynam się poruszać, słychać stamtąd ryki jakby wołu! Boję się!

18 listopada
Ktoś tam siedzi i ryczy! Ryczy jak zwierzę! Co za koszmar! To straszny, przerażający ryk! Ja od dziecka straszliwie boję się krów (z niedowierzaniem czytasz jeszcze raz to zdanie*), a tamto ryczenie jest takie samo, a nawet gorsze! Mam wrażenie, że to tam ryczy sobie od czasu do czasu dla zabawy, żeby mnie dręczyć! Pewnie przysłał je tutaj ten kretyn, zawsze*

wiedział, że go nienawidziłem, a ja raz tylko z nim piłem i powiedziałem mu, czego się boję! W dodatku leje już od ładnych paru godzin, na domiar złego teraz coś uderzyło w dach. Dobrze, że mam zamknięte okiennice. Chyba spróbuję się położyć...

Przejdź do paragrafu **18**

13 (Tajemnicze notatki)

Zaczynasz sprawdzać cele od prawej strony, lecz nie znajdujesz niczego ciekawego. Ot, trochę puszek po konserwach, bieliznę, kilka przepoconych koców. Jednak w ostatniej, ósmej celi dostrzegasz ślady zakrzepłej krwi i kilka łusek po kulach z pistoletu. Coraz bardziej zaczynasz zastanawiać się, co wydarzyło się tutaj w ciągu ostatnich dni!

Wracasz do schodów i zaczynasz penetrację lewej strony. Choć w pierwszej celi znów nie natrafiasz na nic dziwnego, to druga przynosi niespodziewane odkrycie. Jest bowiem zamknięta. Dotychczas wszystkie były otwarte, choć do każdej prowadziły masywne drzwi, zamykane od wewnątrz ryglem. Postanawiasz wrócić tu, gdy skończysz penetrację pozostałych cel.

Przejdź do paragrafu **22**

14 (Tajemnicze notatki)

Zaniepokojony, podchodzisz do sczerniałych wraków pojazdów, które miały wywieźć stąd cenny ładunek. To dwie ciężarówki i trzy motory. Bruk wokół nich również nosi ślady ognia i to na tyle intensywne, abyś mógł przypuszczać, że pojazdy mogły zostać polane benzyną i podpalone. Ponadto nie dostrzegasz żadnych wyrw po wybuchu granatu, łusek po kulach, a nawet pozostałości ciał. Nie ma również resztek jakiegokolwiek ładunku.

Jeśli posiadasz Informację **#25** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Postanawiasz:

Podejść do studni. 7
Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. 9
Wejść na klatkę schodową. 17

B

Postanawiasz:

Podejść do studni. 7
Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. 28
Iść do samochodu przeczytać notatki. 5

15 (Tajemnicze notatki)

To, co znajdujesz wewnątrz sprawia, że poważnie zaczynasz zastanawiać się, co też do cholery wydarzyło się w tym przeklętym klasztorze! Masz bowiem przed sobą małe pomieszczenie, być może jakąś kaplicę, wypełnione różnorakimi meblami, gobelinami, drewnianymi krucyfiksami, słowem wszelkimi materiałami łatwopalnymi dostępnymi w klasztorze. Czujesz lekki zapach nafty, czy też benzyny, a może jednego i drugiego. W każdym razie cały ten stos rzeczy został nimi dokładnie zroszony i to stosunkowo niedawno. Dostrzegasz też małe drzwiczki po prawej. Aby tam dotrzeć musiałbyś przejść przez usypany w pomieszczeniu stos.

Idziesz tam. 10
Wracasz na korytarz. 23

16 (Tajemnicze notatki)

Znów jesteś na placu. Idziesz zatem:

Obejrzeć wraki. **14**

Do studni ugasić pragnienie. **7**

Otworzyć drzwi naprzeciw bramy. **28**

Na piętro, spróbować dostać się do zamkniętej celi. **24**

17 (Tajemnicze notatki)

Wchodzisz powoli do klatki schodowej i ostrożnie wspinasz się na kolejne stopnie. Już po chwili jesteś na piętrze. Do wnętrza wraz z podmuchami zimnego wichru wpada światło. Dwa okna na obu końcach korytarza pozbawione są nie tylko okiennic, ale i szyb. Po obu jego stronach znajdują się drzwi prowadzące zapewne do pomieszczeń mieszkalnych. Cel. Wstrętna, wywołująca niemiłe wspomnienia nazwa!

Przejdź do paragrafu **13**

18 (Tajemnicze notatki)

Żałujesz, że jedyne źródło informacji to zapiski jakiegoś kretyna. Przez dłuższą chwilę analizujesz to, czego się dowiedziałeś i wciąż nie możesz wyjść ze zdumienia. Co do diabła opętało Rosenberga?! Co takiego znalazł w tych jaskiniach i dlaczego przeniósł tam całe złoto?! Dlaczego kazał zakatować mnichów i jakie informacje od nich uzyskał? Nagle uświadamiasz sobie, że zwiedzając klasztor nie natrafiłeś na żadne cenne ozdoby, co nasuwa Ci pewną myśl. Być może Rosenberg dowiedział się o czymś w rodzaju klasztornego skarbca, który ukryty został w pobliskich grotach? To miałoby sens... Nagle drzwi do Twojego samochodu otwierają się gwałtownie i nim zdążyłeś zareagować, ktoś brutalnie wyciąga Cię na zewnątrz i rzuca na bruk, krzycząc po rosyjsku, byś się nie ruszał! Czujesz przy karku lufę

karabinu, nieruchomiejesz. Słyszysz inny głos wydający rozkazy. Rozpoznajesz go niemal natychmiast. Wciąż leżąc z twarzą na bruku mówisz spokojnie:

– Kurczatkow! Każ tym idiotom opuścić broń!

– Skąd... Gawryłow?! Opuścić broń! To nasz towarzysz!

Czujesz, jak błyskawicznie z Twojego karku znika lufa. Wstajesz i spoglądasz w twarz nie widzianego od lat przyjaciela. O ile można mówić o prawdziwej przyjaźni między dwoma oficerami NKWD...

Przejdź do rozdziału **Podział ról**

19 (Tajemnicze notatki)

Dochodzisz do końca korytarza, lecz nie znajdujesz tam żadnych drzwi. Odkrywasz za to, że ściana, do której dotarłeś zbudowana jest z kamienia, w przeciwieństwie do reszty ceglanego klasztoru. Zapewne jest to bok dzwonnicy. A zatem klasztor został dobudowany do istniejącej już wieży, zapewne na fundamentach poprzedniego gmachu. Ciekawe, jak stara była pierwotna budowla? Cóż, chyba nigdy się tego nie dowiesz. Nie chcąc jednak tracić więcej czasu, ruszasz ku drzwiom:

Pierwszym po lewej. **25**
Drugie po lewej. **8**
Drugim po prawej. **3**
Wychodzisz z budynku. **2**

20 (Tajemnicze notatki)

Postanawiasz ugasić pragnienie. Zaczerpujesz wody i pijąc bezpośrednio z wiadra odkrywasz, że płyn ma nieco gorzkawy posmak. Dziwne. Zastanawiasz się, co też mogło wydarzyć się tutaj przed Twoim przyjazdem. Na pewno nic dobrego... Znów przechylasz wiadro upijając parę łyków. To jednak nie pomaga, wciąż czujesz dziwne pieczenie

w przełyku. Zaczynasz tracić oddech, czujesz jak puchnie Ci gardło! Padasz na kolana próbując palcem spowodować wymioty i jakoś udrożnić przełyk. Na próżno! Szybko robi Ci się ciemno przed oczyma, tracisz przytomność, by nigdy już jej nie odzyskać... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

21 (Tajemnicze notatki)

Wychodzisz z biblioteki i podchodzisz do ściany kończącej korytarz. Dziwnie, w przeciwieństwie do reszty ceglanego klasztoru ta wykonana jest z kamienia. Dochodzisz do wniosku, że musi to być bok dzwonnicy. Czyżby klasztor został dobudowany do istniejącej już wieży? Ciekawe, jak stara była pierwotna budowla. Cóż, chyba nigdy się tego nie dowiesz. Nie chcąc tracić więcej czasu, ruszasz ku drzwiom:

Pierwszym po lewej. **25**
Drugim po lewej. **8**
Drugim po prawej. **3**
Wychodzisz z budynku. **6**

22 (Tajemnicze notatki)

Kolejna niespodzianka czeka na Ciebie już dwie cele dalej, bowiem za drzwiami nie znajdujesz kolejnego pomieszczenia, lecz wąski chodniczek, stanowiący szczyt spadzistego, opadającego stromo po obu jego stronach, dachu. Stawiasz kilka niepewnych kroków, lecz wiatr jest zdecydowanie zbyt silny, by ryzykować dalszą wędrówkę. Mimo to bez trudu dostrzegasz, iż na końcu drogi znajduje się szczyt dzwonnicy. Spoglądasz jeszcze na bok, ku zamkniętej celi. Zaskoczony dostrzegasz, iż jej okiennice wyłamane są do środka. Z miejsca, gdzie stoisz nikt nie mógłby tam doskoczyć, szczególnie uwzględniając brak gzymsów. Zatem jedyne logiczne wytłumaczenie, to akcja szturmowa przeprowadzona z dachu piętra. Jednak, gdy spoglądasz w górę, na stromy dach, nie widzisz żadnego punktu zaczepienia dla liny.

Kolejny podmuch wiatru sprawa, iż niemal tracisz równowagę. Pośpiesznie wracasz do wnętrza budynku.

Przejdź do paragrafu **26**

23 (Tajemnicze notatki)

Znów jesteś w korytarzu, za sobą masz wyjście. Ruszasz zatem ku drzwiom:

Pierwszym po prawej. **8**
Pierwszym po lewej. **3**
Drugim po prawej. **25**
Idziesz do końca korytarza. **19**
Wychodzisz z budynku. **6**

24 (Tajemnicze notatki)

Zdajesz sobie sprawę, że drzwi są naprawdę solidne. Jednak i Ty dysponujesz sporą siłą, więc po chwili namysłu:

Próbujesz je wyważyć. **4**
Pukasz. **30**

25 (Tajemnicze notatki)

Tylko parę rozrzuconych ksiąg i duże ilości okalającego podłogę kurzu świadczą, że jeszcze niedawno znajdowała się tutaj biblioteka. Ktoś wyniósł stąd wszystkie regały wraz z książkami, tudzież innymi sprzętami. Jedyne, co zostało to kilka przewróconych, żelaznych

świeczników. Koło nich leżą rozrzucone ogarki. Bierzesz dwa z nich, które nadają się jeszcze, by je zapalić i wychodzisz.
Uzyskujesz Informację **#7**, przejdź do paragrafu **21**

26 (Tajemnicze notatki)

Kończysz penetrację pozostałych trzech cel, lecz nie znajdujesz niczego interesującego. Co gorsza, doskwiera Ci zimno i pragnienie. Niestety, na razie nie masz czasu zająć się sobą. Są ważniejsze sprawy! Musisz jak najszybciej dostać się do tajemniczej zamkniętej celi.

Przejdź do paragrafu **24**

27 (Tajemnicze notatki)

Otwierasz klapę i schodzisz ostrożnie po chybotliwej drabince. Natychmiast czujesz intensywny zapach wina, unoszący się w powietrzu. Ktoś musiał rozlać tu sporą jego ilość. Do wnętrza wpada bardzo mało światła, dostrzegasz jedynie, że jesteś w wąskim korytarzyku, na którego końcu znajdują się drzwi.
*Jeśli posiadasz Informację **#7** czytaj dalej ten paragraf, w przeciwnym wypadku wróć na korytarz **23**.*

Wyjmujesz jeden z ogarków i szukasz zapałek. Szczęście w nieszczęściu, została Ci ostatnia. Wstrzymujesz oddech i próbujesz ją odpalić. Udało się! Zapalasz knot ogarka i nie tracąc czasu ruszasz przed siebie. Otwierasz drzwi i wchodzisz do dość przestronnego pomieszczenia, wypełnionego ostrym zapachem wina. Postępujesz parę kroków i odkrywasz, że podłoga lepi się do Twoich butów. Co dziwne, nie widzisz żadnych fragmentów rozbitych beczek. Płomień zaczyna migotać, zapalasz więc od niego drugi ogarek i ruszasz w kierunku

zauważonej właśnie w kącie pomieszczenia skrzyni. Czyżby to było złoto?! Podchodzisz do skrzyni, ogarek zaczyna migotać, chyba światła starczy Ci na krócej niż myślałeś.

Otwierasz skrzynię. **29**
Wycofujesz się i wracasz na główny korytarz **23** (Tracisz Informację **#7**)

28 (Tajemnicze notatki)

*Jeśli posiadasz Informację **#6** czytaj ten paragraf dalej, w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu* **16.**

Używasz znalezionego klucza mając nadzieję, że będzie pasował. Istotnie, po naciśnięciu klamki drzwi otwierają się, wpuszczając Cię do środka. Przed sobą widzisz dość długi, zatopiony w półmroku korytarz. Jedyne źródła światła to drzwi za Tobą oraz poświata bijąca spod progów trzech kolejnych wrót. Ruszasz ku drzwiom:

Pierwszym po prawej. **8**
Pierwszym po lewej. **3**
Drugim po lewej. **25**
Idziesz do końca korytarza. **19**

29 (Tajemnicze notatki)

Wybuch rozszarpuje Twoje ciało na strzępy! Całe szczęście, że nie zdarzyłeś tego poczuć... Skrzynia była zaminowana! *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

30 (Tajemnicze notatki)

Pukasz ostro w drewnianą powierzchnię. Nie spodziewasz się, by przyniosło to jakikolwiek efekt, więc nie jesteś rozczarowany, gdy odpowiada Ci głucha cisza. Cóż, próbujesz zatem wyważyć te drzwi.

Przejdź do paragrafu **4**

31 (Tajemnicze notatki)

Energicznie pociągasz za sznur, który ciągnie Cię za sobą ku górze. Panikujesz i puszczasz go, co skutkuje bolesnym upadkiem na posadzkę. Natychmiast z góry spada na Ciebie deszcz kurzu. Dzwon chyba nie był w użyciu od wielu lat. Zostajesz ogłuszony donośnym, dziwnie zniekształconym brzmieniem najwyraźniej pękniętego dzwonu. Mrużąc oczy, powoli podnosisz się z podłogi. Wciąż słyszysz słabe brzęczenie w uszach. Przeklinasz sam siebie za głupie pomysły i ruszasz ku wyjściu.

Uzyskujesz Informację **#10**, przejdź do paragrafu **23**

Podział ról

Patrzysz w milczeniu na żołnierzy Kurczatkowa, którzy posłusznie wypełniają rozkaz dowódcy, pilnując bramy wjazdowej. Z pewnością nie słyszeli, o czym przed chwilą rozmawialiście. Zdecydowałeś się bowiem zdradzić enkawudziście cel swojej wizyty w klasztorze i pokazać znalezione notatki po tym, jak przyznał się, że skierowany został na pierwszą linię frontu. Cała sprawa była oczywista, podpadł komuś ważniejszemu od siebie, więc został spisany na straty. Cóż, obaj wiedzieliście, że machina prędzej czy później miażdży swoje trybiki. Jednak lepsze to, niż całe życie spędzone w kołchozie i marzenia o dodatkowej pajdzie chleba. Spoglądasz na Kurczatkowa. Znacie się, a raczej wiecie o sobie na tyle dużo, że możecie sobie pozwolić na szczerość bez obawy, że rozmówca złoży szczegółowy raport. Teraz walczycie już nie dla ZSRR, a w imię własnych korzyści. Fakt ten jest nie lada bodźcem do działania, lecz póki co stoicie bez słowa wpatrując się w gęstniejące, burzowe chmury, które nie zapowiadają niczego dobrego...

Przejdź do paragrafu **01**

01 (Podział ról)

Kurczatkow przerywa milczenie jako pierwszy:

– Spójrz na niebo, za kilka godzin zacznie sypać, nie możemy zwlekać! Masz mapę okolicy?

– Oczywiście – odpierasz machinalnie.

– Doskonale. Wezmę moich bojców i pójdę poszukać tych jaskiń, wejście nie może być daleko. Ty wsiądziesz w samochód i...

– Nie śpiesz się tak Kurczatkow! Dlaczego to ty masz szukać złota?

– Bo mam latarkę i czterech ludzi do pomocy, a ty masz samochód, więc pojedziesz poszukać jakiś zapasów w okolicy, coś przecież musimy jeść. A co do złota, to w zębach go nie uniosę, będziemy potrzebowali twojego samochodu.

– Zgoda, załatwię nam jakieś jedzenie. **042**

– Gadaj zdrów. **034**

02 (Podział ról)

Obchodzisz dokładnie cały budynek, aby odkryć, że posiada on tylko jedno wejście. Naciskasz delikatnie na klamkę, lecz drzwi są zamknięte. Podchodzisz do zabezpieczonych okiennicami okien, zastanawiając się przy tym, czy spróbować dostać się do wnętrza:

Przez jedno z okien. **048**
Wyważając drzwi. **031**

03 (Podział ról)

Ruszasz ku wiosce, mając nadzieję, iż tym razem – dla odmiany – dopisze Ci szczęście. Niestety, chociaż stosunkowo szybko docierasz na miejsce czeka Cię tylko kolejne rozczarowanie...

Przejdź do paragrafu **030**

04 (Podział ról)

Naciskasz ostrożnie klamkę i popychasz drzwi. Masz szczęście, są otwarte. To ostatnia myśl, jaka zrodziła się w Twym umyśle, nim nastąpiła eksplozja. Drzwi były zaminowane! *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

05 (Podział ról)

Wjeżdżasz powoli na teren katowni. Z daleka wyglądała ona na zwykłe zabudowania chłopskie, a nawet z bliska sprawia podobne wrażenie. Widzisz przed sobą dwa budynki – jeden mniejszy, sprawiający wrażenie małego chlewu oraz drugi, wyraźnie większy, zapewne siedziba oficerów mieszcząca ich kwatery. Dostrzegasz też studnię, do której podchodzisz. Zaczerpujesz wody i przez dłuższą chwilę wpatrujesz się w jej powierzchnię.

Ostrożnie upijasz mały łyk. Nie wyczuwasz żadnego podejrzanego posmaku, wolisz być jednak ostrożny. Po upewnieniu się, że nic złego się nie dzieje bierzesz kolejny łyk. Dopiero wówczas wracasz do samochodu i wyciągasz pusty kanister, po czym płuczesz go dokładnie i napełniasz życiodajnym płynem. Gdy pojemnik jest już pełen, a Ty ugasiłeś pragnienie, postanawiasz, że czas najwyższy, by udać się na poszukiwania zapasów do budynku:

Głównego. **02**
Mniejszego. **038**

06 (Podział ról)

Zdenerwowany i zrezygnowany wsiadasz do swojego samochodu. Zawiodłeś! Nie wypełniłeś swojej części zadania, wracasz z niczym. Odpalasz silnik i ruszasz w drogę powrotną, mając nadzieję, że zamieć nie będzie na tyle silna, by wykluczyć jeszcze jedną wyprawę...

Gdy sądzisz, że jesteś już blisko klasztoru, z nieba zaczynają spadać pierwsze płatki śniegu. Już po kwadransie śnieżyca jest na tyle silna, iż niemal uniemożliwia dalszą podroż. Na szczęście w tym momencie przejeżdżasz właśnie przez bramę. Kiedy stajesz, praktycznie nie widzisz już świata za szybami. Sięgasz na tylne siedzenie po kanister z wodą i po chwili wahania wysiadasz z samochodu.

Lodowaty wicher przewiewa Cię aż do szpiku kości, zaś śnieg nieprzyjemnie chłoszcze Twoją twarz, którą bezskutecznie próbujesz jakoś osłonić. Krzyczysz, lecz Twój głos niknie wśród wściekłych ryków wichury. Z trudem podążając naprzód, czujesz jak kostnieją Ci dłonie. Widoczność to ledwie kilkanaście centymetrów, co jednak wystarcza, byś zdołał dotrzeć do ściany, która powinna znajdować się na przeciw bramy. Niestety, nie wiesz, czy pośród szalejącego żywiołu nie zmyliłeś drogi. Tymczasem macasz rozpaczliwie dłonią w poszukiwaniu drzwi, posuwając się miarowo w prawą stronę. Gdy w końcu natrafiasz na klamkę nerwowym ruchem otwierasz cudowną barierę, dzieląca Cię od szalejącej zamieci.
Uzyskujesz Informację **#4**, przejdź do paragrafu **046**

07 (Podział ról)

Krótki rzut oka w lusterko ratuje Ci życie. Dostrzegasz bowiem, że jeden z partyzantów ciska czymś w Twoją stronę. Odbijasz mocniej w lewo, unikając tym samym znalezienia się w polu rażenia granatu. Jesteś jednak na tyle blisko, aby wyraźnie odczuć falę rozpędzonego powietrza, która uderza w bok Twojego pojazdu. Na przednią szybę spada deszcz fragmentów ziemi i drobnych kamieni. Już po kilku chwilach jesteś jednak poza zasięgiem ostrzału. Mimo to przez pewien czas jedziesz równolegle do drogi, aczkolwiek w znacznej od niej odległości. Nie chcesz, by ponownie spotkała Cię podobna sytuacja. *Przeklęci partyzanci!* – myślisz wściekły. Dopiero po chwili uświadamiasz sobie, że właściwie jesteście po tej samej stronie. Po przejechaniu kilku kilometrów zatrzymujesz się i wysiadasz, by sprawdzić uszkodzenia. Kilka kul utkwiło w kole zapasowym, umieszczonym z tyłu pojazdu, reszta spenetrowała drzwi, zostawiając na nich charakterystyczne ślady. Jeden z pocisków trafił w okolice baku i choć szczęśliwie odbił się od karoserii, to pozostawił po sobie małą pamiątkę: dziurę. Czujesz, jak oblewa Cię zimny pot. Tak niewiele brakowało, wystarczyłaby jedna iskra, żeby... Bierzesz głęboki oddech. Miałeś fenomenalne szczęście wychodząc z tego bez szwanku! Mimo, że dziura znajduje się w górnej części baku i paliwo nie wycieka, wolałbyś jak najszybciej ją załatać. Cóż, w katowni prócz jedzenia będziesz musiał poszukać też czegoś do załatania feralnego otworu.

Uzyskujesz Informację **#1**, przejdź do paragrafu **05**

08 (Podział ról)

– A Rosenberg ma dwudziestu, myśl! Jeśli go spotkam zanim znajdę złoto, nie rozwali mnie przecież. Wie, że ktoś od jego brata miał przyjechać. Powiem mu, że czekam na dodatkowe ciężarówki, czy coś w tym stylu. Wymyślę coś na poczekaniu, znam się na tym, przecież wiesz! – Widząc, że rozmówca nie odrzuca od razu Twojego toku rozumowania przechodzisz do ofensywy. – Jestem agentem niemal od wybuchu wojny, przetrwałem naprawdę setki takich sytuacji. Znam się na ludziach i wyciągnę od niego to złoto, jeszcze sam nam pomoże je pakować. Myślisz, że czwórka wygłodzonych sołdatów da radę dwudziestce z Waffen–SS?!

– Naprawdę...

– Kurczatkow, do cholery, znasz mnie! Łączy nas wspólny interes, a to mocniejsze nawet od więzów krwi.

– Bierz – odpowiada niezbyt pewnym tonem, wręczając Ci latarkę. – Broni ci nie dam, zresztą w moim pistolecie magazynek prawie pusty...

– Nie martw się, w swoim mam pełen i drugi w zapasie. Idę. Może zdążę wyjść zanim zacznie sypać.

– Nie daj się zabić, Gawryłow! – rzuca Ci na odchodne towarzysz.

Przejdź do paragrafu **022**

09 (Podział ról)

Nie masz zamiaru tracić cennego czasu i wskazujesz na jednego z siedzących, pytając ostro:

– Jak się nazywacie?

– Ja... Jura... Jura Pietrowicz Gorpatkow, towarzyszu!

– Wstawaj! Tak się rozmawia z oficerem?!

Nieszczęśnik zrywa się z ziemi, omal nie tracąc równowagi i staje na baczność.

– Gdzie jest Kurczatkow?

– On... To znaczy towarzysz Kurczatkow rozkazał nam zostać tutaj i czekać na jego powrót, a jeśli nie wróci w ciągu pięciu godzin to mamy iść na poszukiwania.

– Ile godzin już minęło?

Widzisz, jak Twój rozmówca blednie i słabym głosem odpowiada:

– Nie wiem towarzyszu... Nie mamy zegarków...

– Bando idiotów! Dlaczego nie zameldowaliście o tym swojemu dowódcy?!

Reszta żołnierzy natychmiast zrywa się z podłogi i staje na baczność. Ty jednak nadal skupiasz uwagę jedynie na swoim rozmówcy.

– Dlaczego nie zameldowałeś o tym swojemu dowódcy?

– Ja... Ja miałem zegarek... Ale on przestał chodzić...

Na potwierdzenie swoich słów wyciąga przed siebie prawą dłoń na której dostrzegasz trzy sfatygowane zegarki, każdy zatrzymany na innej godzinie. Już jeden rzut oka wystarcza, żebyś zrozumiał w czym tkwi problem.

– Fiodorze Pietrowiczu Gorpatkow, jesteście idiotą – stwierdzasz spokojnie.

– Tak jest!

– Te zegarki się nakręca, n–a–k–r–ę–c–a, raz dziennie. Od tej pory jesteście osobiście odpowiedzialni za los swojego dowódcy, jeśli towarzysz Kurczatkow ucierpiał to odpowiedzialność za ten stan rzeczy spadnie na was. Tak bardzo chcecie trafić na przesłuchanie? – widzisz, jak rozmówcy zaczynają drgać ręce i wargi. – Jestem oficerem NKWD, podobnie jak wasz dowódca, mogę przesłuchać was teraz, chcecie?

– Ja... Ja nie wiedziałem, że zepsute... – odpowiada łamiącym się głosem nieszczęśnik.

– Tym razem wam daruję, ale od tej pory będę miał was na oku, rozumiecie?

– Tak jest!

*Jeśli posiadasz Informację **#3** przejdź do paragrafu* **016** *w przeciwnym wypadku czytaj nadal ten paragraf.*

Siadasz przy ogniu i gestem dłoni pokazujesz bojcom, że mogą iść w Twoje ślady. Cicho zajmują swoje miejsca, w każdej chwili gotowi ponownie zerwać się na Twój rozkaz. Dochodzisz do wniosku, iż najlepiej będzie jeśli:

Posiedzisz z nimi przy ogniu. **017**
Oddalisz się kawałek i odpoczniesz. **011**

010 (Podział ról)

Pędzisz wąską, aczkolwiek dobrze utrzymaną górską drogą. Zakręty nie są zbyt ostre, a o dziwo trasa po pierwszych kilkuset metrach wznoszenia ku górze ciągnie się na mniej więcej tej samej wysokości. Cieszysz się z dobrego wyboru, zaoszczędzisz mnóstwo cennego

czasu! Istotnie, już po niespełna godzinie dojeżdżasz do miejsca zaznaczonego na mapie jako "Kwatery pozycyjne"...

Przejdź do paragrafu **05**

011 (Podział ról)

Wstajesz od ognia i czujesz leki zawrót głowy. Nagle zdajesz sobie sprawę co było tego powodem. Żadne z okien nie jest otwarte, jeszcze kilkadziesiąt minut i z pewnością wszystkich was zabiłby czad. Wściekły, nakazujesz natychmiastowe otwarcie okien i przewietrzenie pomieszczenia. Żołnierze skwapliwie wykonują Twój rozkaz. Rzecz jasna, przoduje w tym Jura. Ogólnie sprawia on wrażenie, jak gdyby poczuł się nagle Twoim osobistym niewolnikiem. Po kilku minutach, podczas których wewnątrz szaleje lodowaty wicher, każesz je zamknąć. Jako, że żadne z nich nie może być uchylone, bowiem natychmiast wichura rozwiera je na oścież, nakazujesz wybicie kawałka szyby, tak by do wnętrza dostawało się świeże powietrze. Gdy upewniasz się, że nie grozi Ci już uduszenie, postanawiasz nieco odpocząć. Nakazujesz Jurze, aby Cię obudził kiedy tylko ustanie zamieć, po czym zwijasz się do pozycji embrionalnej wystawiając plecy w stronę ognia. Jesteś spokojny. Przy takiej nawałnicy Kurczatkow, nawet jeśli odnalazł złoto, nigdzie z nim nie ucieknie...

Uzyskujesz Informację **#5**, przejdź do paragrafu **14** w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

012 (Podział ról)

Znajdujesz się w przejściu pomiędzy dwiema częściami budynku. Światło, wpadające przez okno otwarte na końcu korytarza, który masz za plecami, rozświetla nieco panujący tutaj mrok. Widzisz drzwi na wprost i po Twojej lewej stronie. Pierwsze z nich prowadzą do następnej części budynku, zaś drugie na zewnątrz. Postanawiasz:

Wrócić do pomieszczeń i tym razem gruntownie je przeszukać. **040**
Przejść do drugiej części budynku. **04**
Wyjść na zewnątrz tą samą droga, którą przyszedłeś. **027**

013 (Podział ról)

Odpalasz silnik i ruszasz w drogę powrotną. Pierwsze płatki śniegu zaczynają spadać z nieba, gdy jesteś już w okolicy klasztoru. Mimo to zanim docierasz na dziedziniec zamieć przybiera już na sile, by wkrótce osiągnąć swoje apogeum. Z kanistrem wypełnionym wodą wysiadasz z wozu, w tej samej chwili czując jak lodowaty wicher przenika całe Twoje ciało. Z trudem podążasz naprzód, próbując przebić wzrokiem śnieżną kurtynę. Docierasz do ściany i rozpaczliwie macając po jej powierzchni w poszukiwaniu klamki, zaczynasz posuwać się w prawo.

Przejdź do paragrafu **046**

014 (Podział ról)

Kontynuujesz podróż, jednak już po jakimś kwadransie dostrzegasz bezsens swoich poczynań. Na domiar złego wichura wzmogła się już na tyle, by skutecznie uniemożliwić Ci drogę powrotną. Niestety, jesteś zmuszony przeczekać nawałnicę tam, gdzie stanąłeś...

Przejdź do paragrafu **052**

015 (Podział ról)

Mówi się, że nieszczęścia chodzą parami. Niestety, to prawda, a przynajmniej jest tak w Twoim wypadku. Uszkodzony silnik w żaden sposób nie daje się zapalić. Jesteś zatem pozbawiony możliwości ogrzania się wewnątrz podczas śnieżycy. Gdy z nieba spadają

pierwsze płatki śniegu wiesz, że Twój los jest już przesądzony. Istotnie, w przeciągu kilku godzin zamarzasz... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

016 (Podział ról)

Po chwili zastanowienia dochodzisz do wniosku, że do zdobycia poparcia bojców w razie ewentualnej konfrontacji z Kurczatkowem potrzebne Ci będzie coś więcej, niż strach. Muszą Cię szanować.

– Nie wiem, czy towarzysz Kurczatkow szczegółowo was poinformował, ale wolę mieć pewność. Woda w studni na dziedzińcu jest zatruta, możecie pić tylko tą, którą przyniosłem tutaj w kanistrze. Co do zapasów, to posiadam kilka konserw. Mimo różnych stopni służymy jednej sprawie, więc w kwestii wyżywienia jesteśmy sobie równi. Kiedy tylko skończy się zamieć, każdy otrzyma taką samą część prowiantu, z uwzględnieniem nieobecnego tu towarzysza Kurczatkowa, rzecz jasna.

Z zadowoleniem dostrzegasz uśmiechy na twarzach żołnierzy. Pokazałeś im, że to Ty sprawujesz tu teraz pełnię władzy, a przy tym dałeś to, czego najbardziej oczekiwali: jedzenie i wodę. W najbliższym czasie będziesz musiał dyskretnie wyciągnąć od nich kilka informacji. Ciekawi Cię, czy wiedzą coś na temat tego, czego naprawdę poszedł szukać ich dowódca. Teraz jednak odczuwasz wyraźne zmęczenie i masz ochotę nieco wypocząć...

Uzyskujesz Informację #8, przejdź do paragrafu **011**

017 (Podział ról)

By nieco rozluźnić atmosferę, zaczynasz rozmowę o froncie pozwalając, by rozmówcy snuli opowieści o swoich dokonaniach w dziedzinie poskramiania reakcyjnej, imperialistycznej hałastry i nacjonalizowania jej mienia. Z każdą minutą czujesz się coraz słabszy. Nerwowo spoglądasz na swoich rozmówców, którzy również sprawiają wrażenie nienaturalnie ospałych. Nagle dostrzegasz przyczynę waszego stanu. Zrywasz się

gwałtownie, by kazać tym idiotom... Silny zawrót głowy powala Cię na ziemię, pozbawiając przytomności. Niestety, już nigdy jej nie odzyskujesz. Bohaterscy czerwonoarmiści nie otworzyli żadnego z okien po rozpaleniu ognia. Najzwyczajniej w świecie uśmiercił was czad... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

018 (Podział ról)

Bierzesz rozpęd i uderzasz barkiem w drewnianą powierzchnię, mocno odczuwając przy tym skutki tego posunięcia. Nie dajesz jednak za wygraną, po dwukrotnej szarży i kilku silnych kopnięciach drzwi ustępują. Wewnątrz znajduje się korytarzyk z drzwiami po obu stronach. Prawe są otwarte i sączy się z nich światło, tam już byłeś. Naprzeciwko nich znajdują się masywne drzwi, prowadzące do lewej części budynku.

Otwierasz je. **04**
Postanawiasz najpierw przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **028**

019 (Podział ról)

Dokładnie przetrząsasz każdy pokój po kolei, co zajmuje Ci przeszło godzinę.

*Jeśli posiadasz Informację **#1** przejdź do paragrafu **033** – w przeciwnym wypadku czytaj nadal ten paragraf.*

Niestety, nie znajdujesz niczego przydatnego. Opuszczasz budynek zirytowany brakiem rezultatów w poszukiwaniach prowiantu. Na domiar złego zauważasz, że pogoda wyraźnie się popsuła. Zimny wiatr przybrał na sile, a chmury pociemniały i zgęstniały...

Postanawiasz przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **029**
Wolisz odjechać nim rozpęta się burza. **06**

020 (Podział ról)

Ten niegdyś (w poprzedniej wersji) żywy paragraf, teraz jest martwy. Co tutaj robisz? Sio! Sio!

021 (Podział ról)

Zirytowany stratą czasu postanawiasz nadrobić ją prędkością. Mimo to stosunkowo szybko dostrzegasz na przedniej szybie pierwsze płatki śniegu. Spóźniłeś się! Śnieżyca błyskawicznie przybiera na sile, niemal uniemożliwiając dalszą jazdę. Musisz podjąć decyzję, od której zależeć będzie Twoje życie.

Zawracasz do klasztoru. **044**
Kontynuujesz podróż. **014**
Postanawiasz przeczekać śnieżycę w aucie. **052**

022 (Podział ról)

Szybko mijasz bramę wjazdową i idziesz wzdłuż murów, kierując się na tyły budynku. Za klasztorem rozciąga się mały, nieogrodzony cmentarz, na którym dostrzegasz kilka świeżych mogił. Jest ich dziewięć, zgodnie z treścią notatek. Zaraz za cmentarzykiem teren zaczyna gwałtownie się wypiętrzać. Już po kilku minutach docierasz do stoku prowadzącego na szczyt. Bacznie penetrujesz wzrokiem stromą powierzchnię w poszukiwaniu czegoś, co przypomina wejście do groty. Nie znajdujesz jednak niczego takiego. Postanawiasz zatem rozejrzeć się nieco po okolicy. W końcu, po dłuższych poszukiwaniach, znajdujesz to, czego szukasz. Wejście przypomina sporą norę prowadzącą w głąb wystającej wśród traw skały. Zbliżasz się tam i zapalasz latarkę, półmrok panujący wewnątrz cofa się gwałtownie przed blaskiem elektryczności. Po chwili wahania wkraczasz do podziemi...

Przejdź do rozdziału **Groty**

023 (Podział ról)

Rozwierasz drewniane osłony i wybijasz szybę, jednak dalszą drogę blokują Ci kolejne okiennice, umieszczone za oknem i zamykane od środka. Zirytowany uderzasz w nie pięścią, co powoduje ich natychmiastowe otwarcie. Eksplozja rozrzuca Twoje bezwładne ciało w promieniu kilku metrów. Miny nie lubią intruzów... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

024 (Podział ról)

Dokładna penetracja zajmuje Ci ponad dwie godziny, postanowiłeś bowiem zbadać również zabudowania widziane na horyzoncie. Niestety, okazują się być tylko zwykłymi domostwami, również doszczętnie spalonymi. Nawet woda ze studni nie nadaje się do użytku. Ktoś bowiem nie mógł się powstrzymać od umieszczenia tam kilku trupów. Klnąc wściekle wracasz do samochodu. Straciłeś mnóstwo bezcennego czasu!

Przejdź do paragrafu **021**

025 (Podział ról)

Przez dłuższą chwilę analizujesz mapę i ostatecznie dochodzisz do wniosku, że mógłbyś pojechać:

Starą drogą, na przełaj przez las. **045**
Górska drogą wyglądającą na łagodną. **010**
Mimo wszystko wolisz jechać zwykłą trasą. **054**

026 (Podział ról)

Wolisz trzymać się ustalonego kursu, a ta trasa wydaje Ci się być jego naturalną kontynuacją. Po ponad godzinnej jeździe odkryłeś, iż faktycznie – tylko Ci się wydawało. Nie mogąc jechać dalej wracasz tą samą drogą jaką tu dotarłeś. Tak oto stajesz u podnóża drogi prowadzącej do klasztoru prawie po trzech godzinach od jego opuszczenia. Siedzisz w samochodzie widząc, jak wicher na zewnątrz przybiera na sile. Masz coraz mniej czasu...

Przejdź do paragrafu **050**

027 (Podział ról)

Po chwili jesteś już na zewnątrz i:

Kierujesz się do głównych drzwi. **018**
Postanawiasz przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **028**

028 (Podział ról)

Zbliżasz się do mniejszego budynku i zaglądasz do wnętrza przez jedno z okien. Na Twoich ustach pojawia się triumfalny uśmiech. To stołówka! Drzwi wprawdzie są zamknięte, lecz za to niezbyt solidne. Po kilku kopnięciach ustępują. Wkraczasz do małej salki przeznaczonej dla nie więcej niż ośmiu osób. Nie ma tu właściwie niczego, co mogłoby Cię zainteresować, przechodzisz więc dalej, na zaplecze.

Chociaż większość zapasów została już wywieziona, to mimo wszystko po dłuższych poszukiwaniach udaje Ci się znaleźć kilka puszek konserw wojskowych. Nie wiesz nawet jak smakują, jako oficer wywiadu nigdy nie byłeś na właściwym froncie.

Wychodzisz ze stołówki i wrzucasz znalezione konserwy do samochodu. Zastanawiasz się przez moment, czy nie przeszukać dokładniej głównego budynku, lecz ostatecznie rezygnujesz z tego pomysłu. Wolisz nie czekać na pogorszenie pogody, a myśl że być może w tej chwili Kurczatkow trafił na ładunek złota mobilizuje Cię do jak najszybszego powrotu.
Uzyskujesz Informację **#3**, przejdź do paragrafu **037**

029 (Podział ról)

Mniejszy budynek ku twej radości okazuje się być stołówką. A przynajmniej sprawia takie wrażenie, gdy zaglądasz do środka przez jedno z okien. Bez większych kłopotów wywarzasz drzwi i wpadasz do środka. W małej salce nie znajdujesz niczego przydatnego, zatem ruszasz ku kolejnym drzwiom, zapewne prowadzącym na zaplecze.

Tutaj, mimo, iż większości zapasów została wywieziona, udaje Ci się znaleźć kilka konserw. Wprawdzie jako oficer NKWD nie przywykłeś do zwykłej, frontowej strawy, lecz w Twoim obecnym położeniu nie możesz wybrzydzać. Wrzucasz zdobycz do samochodu i odjeżdżasz rezygnując z penetracji głównego budynku. Wolisz nie kusić losu, zdobyłeś już przecież jakiś prowiant, a pogoda lada chwila może się załamać...
Uzyskujesz Informację **#3**, przejdź do paragrafu **013**

030 (Podział ról)

Niestety to tylko zwęglone kikuty chałup i innych zabudowań. Wszędzie widzisz ciała zabitych wieśniaków, zatem pacyfikacji musieli dokonać partyzanci, bowiem już od pewnego czasu SS zawsze zacierało za sobą ślady. A może to miało wyglądać na robotę partyzantów? Nie masz zamiaru roztrząsać tego problemu, ani też tracić tu więcej czasu. Wsiadasz do samochodu, po czym ruszasz ku katowni:

Górskim skrótem. **053**
Normalną drogą. **021**

031 (Podział ról)

Bierzesz rozpęd i z impetem uderzasz barkiem w drewnianą powierzchnię, mocno odczuwając przy tym skutki tego posunięcia. Nie dajesz jednak za wygraną, po dwukrotnej szarży i kilku silnych kopnięciach drzwi ustępują. Wewnątrz znajduje się korytarzyk z drzwiami po obu stronach. Wybierasz te prowadzące na:

Prawo. **039**
Lewo. **04**

032 (Podział ról)

Podczas przeszukiwania pomieszczeń natrafiłeś na mocno już zestrugany ołówek. Chowasz go do kieszeni, mając nadzieję, że nie będzie to jedyne znalezisko. Niestety, dzieje się dokładnie na odwrót. Nie mogąc odnaleźć niczego przydatnego ostatecznie opuszczasz budynek zirytowany brakiem rezultatów. Na domiar złego zauważasz, że pogoda wyraźnie się popsuła. Zimny wiatr przybrał na sile, zaś chmury pociemniały i zgęstniały. Nie masz wiele czasu, więc pośpiesznie ruszasz w stronę swojego samochodu. Wyciągasz ołówek mając nadzieję, iż jego rozmiar będzie odpowiedni. Tym razem masz rację. Z trudem wkręcasz okrągły kawałek drewna do dziury tym samym całkowicie ją uszczelniając. Przynajmniej na razie...

Uzyskujesz Informację **#2**

Kierujesz się do głównych drzwi. **018**

Postanawiasz przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **029**

Wolisz odjechać nim rozpęta się burza. **06**

033 (Podział ról)

Nie znajdujesz niczego, prócz krótkiego ołówka, w dodatku ze złamanym rysikiem. Jednak lepsze coś, niż nic. Wychodzisz na zewnątrz, gdzie natychmiast czeka na Ciebie przykre odkrycie. Niestety pogoda poważnie się załamała, początek śnieżycy to już kwestia najbliższej godziny, może nawet niecałej. Pośpiesznie wkręcasz do dziury swoje znalezisko, tym samym skutecznie ją uszczelniając. Nie masz zbyt wiele czasu, musisz szybko podjąć jakąś decyzję.

Uzyskujesz Informację **#2**

Postanawiasz przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **029**

Wolisz odjechać nim rozpęta się burza. **06**

034 (Podział ról)

– Gadaj zdrów! Może się zamienimy? Ja wezmę latarkę i obstawę, a ty mój samochód, co?

– Nie wydziwiaj, zaraz nas tu zasypią tony śniegu, a ty wymyślasz jakieś pieprzone teorie spiskowe! Niby co ja z tym złotem zrobię bez Ciebie? Oficjalnie jesteś oficerem SS i *nieco* prościej Ci poruszać się po Rzeszy i jej satelitach.

– Jestem wyższy stopniem – rzucasz żartobliwie.

– A ja mam pod rozkazem czterech ludzi z pepeszami – odpiera zupełnie poważnie Kurczatkow.

– Dobrze... W porządku, pojadę po zapasy. Uważaj tam na dole. **042**

Idziesz w zaparte **08**

035 (Podział ról)

Niestety, wszystko jest tu zniszczone. Wśród zwęglonych resztek zabudowań walają się truchła zabitych wieśniaków. Mogli to zrobić partyzanci, albo esesmani w ich przebraniach. Regularne wojsko od pewnego czasu unikało takich "spraw", a jeśli już do czegoś dochodziło, to starannie zacierali ślady. Nie chcesz tracisz czasu na jałowe rozmyślania, zatem:

Penetrujesz zabudowania i okolicę. **024**

Postanawiasz jechać od razu do katowni. **054**

036 (Podział ról)

Otwierasz drewniane osłony i wybijasz szybę. Niestety, dalszą drogę blokuje Ci kolejna para okiennic, umieszczona wewnątrz pomieszczenia i zamykana od środka. Najwidoczniej komuś bardzo zależało, aby maksymalnie utrudnić dostęp do tego

pomieszczenia. Na domiar złego nie masz możliwości kopnąć przeszkody. Zniechęcony, postanawiasz zająć się oknem prowadzącym do:

Korytarza. **043**
"Gabinetu". **023**
Dochodzisz do wniosku, że szybciej pójdzie Ci z drzwiami. **031**

037 (Podział ról)

Odpalasz silnik i ruszasz w drogę powrotną, mając nadzieję, iż zamieć nie będzie na tyle silna by uniemożliwić ponowną wyprawę. Chcesz jak najszybciej dotrzeć na miejsce. Widząc, iż główny szlak miejscami zbytnio kluczy, skracasz sobie drogę, jadąc na przełaj przez pola. Nie jest to jednak nazbyt fortunny pomysł, gdyż po chwili koła Twojego pojazdu boksują w rozmokłym gruncie. Tracisz sporo czasu i sił nim udaje Ci się wypchnąć samochód z błota i wrócić na drogę.

Poważna zamieć zaczyna się na szczęście, gdy jesteś już w okolicy klasztoru. Nim wjedziesz na dziedziniec szalejąca nawałnica osiąga już jednak swoje apogeum. Z kanistrem wypełnionym wodą przedzierasz się poprzez smagające Ci twarz zasłony śniegu. Lodowaty wiatr, bez przeszkód pokonując wszystkie warstwy ubrań, przenika Twoje ciało. Czując, jak zamarzają Ci stawy w dłoniach, docierasz do ściany klasztoru. Tutaj, po dłuższych poszukiwaniach, udaje Ci się trafić na zlodowaciałą klamkę. Otwierasz drzwi prowadzące do błogosławionej strefy ciepła...

Przejdź do paragrafu **046**

038 (Podział ról)

Kilka silnych kopnięć wystarcza, aby drzwi ustąpiły, wpuszczając Cię do środka. Masz szczęście, trafiasz do stołówki. Natychmiast przystępujesz do przeszukania pomieszczenia wyglądającego na małą jadalnię. Szybko jednak orientujesz się, że nie znajdziesz tutaj

niczego przydatnego. Ruszasz zatem w stronę zaplecza, czy też może spiżarki znajdującej się za kolejnymi drzwiami. Znów masz szczęście! Znajdujesz kilka wojskowych konserw mięsnych. Niewiele tego, ale zawsze coś!

Wychodzisz na zewnątrz z cennym łupem, wrzucając go na tylne siedzenie samochodu. Sam zasiadasz za kierownicą i odpalasz silnik. Nie masz zamiaru szukać czegoś jeszcze, wolisz nie igrać z niepewną pogodą. Poza tym Kurczatkow nie powinien mieć zbyt wiele czasu na samotne poszukiwania złota...

Uzyskujesz Informację **#3**, przejdź do paragrafu **037**

039 (Podział ról)

Naciskasz ostrożnie klamkę i popchasz drzwi. Masz szczęście, są otwarte. Wewnątrz panuje półmrok, nieco światła sączy się jedynie na końcu korytarza, bowiem w nim najpewniej się znajdujesz. Jednak nie masz zamiaru się tym zniechęcać. Idziesz powoli przed siebie w stronę źródła światła, jak przypuszczasz, zasłoniętego okna. Gdy tam docierasz, wyczuwasz okiennice, które ostrożnie otwierasz. Za nimi znajduje się okno dodatkowo zabezpieczone okiennicami na zewnątrz, przez które przebija się jednak dosyć sporo światła. Otwierasz je i mrok ustępuje miejsca światłu słońca, wciąż ukrytego za gęstniejąca warstwą chmur.

Nie myliłeś się, oto za sobą widzisz krótki korytarz z parą drzwi po obu jego stronach. Nie zwlekając dłużej przechodzisz do poszukiwań. W każdym pomieszczeniu panuje półmrok, więc za każdym razem musisz odryglować wewnętrzne okiennice i wpuścić do środka nieco światła. Przeszukujesz pobieżnie wszystkie cztery pokoje, nie przynosi to jednak żadnych rezultatów. Po chwili namysłu postanawiasz:

Wrócić do wejścia i otworzyć drzwi prowadzące na lewo. **04**
Przeszukać pokoje dokładniej. **019**
Przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **028**

040 (Podział ról)

Dokładnie przetrząsasz każdy pokój po kolei, co zajmuje Ci przeszło godzinę.

*Jeśli posiadasz Informację **#1** przejdź do paragrafu **032** w przeciwnym wypadku czytaj nadal ten paragraf.*

Niestety, nie znajdujesz niczego przydatnego. Na domiar złego, gdy opuszczasz budynek odkrywasz, że pogoda fatalnie się popsuła. Nie zostało Ci wiele czasu na działanie...

Kierujesz się do głównych drzwi. **018**
Postanawiasz przyjrzeć się drugiemu budynkowi. **028**
Wolisz odjechać nim rozpęta się burza. **06**

041 (Podział ról)

Wprawdzie wolałbyś nie zapuszczać się zbyt daleko w teren, jednak znalezienie tam zapasów jest niemal pewne. Przez moment analizujesz czy...

... jechać główną drogą. **054**
... poszukać na mapie czegoś co wyglądałoby na skrót. **025**

042 (Podział ról)

Po chwili jesteś przy swoim samochodzie i uważając, by nie uronić ani kropli przelewasz resztki paliwa z kanistra do baku. Wprawdzie masz jeszcze dwa kanistry pełne benzyny, wolałbyś jednak nie marnować cennego paliwa. Pusty pojemnik będziesz musiał czymś przepłukać, masz tylko nadzieję, że znajdziesz na tyle wody. Gdy kończysz przygotowania, pośpiesznie rozkładasz mapę i zaznajamiasz się z jej treścią. W okolicy

znajdują się dwa miejsca, które Cię interesują. Pierwsze z nich to mała wioska kilka kilometrów stąd, drugie odległe jest o jakieś sześćdziesiąt kilometrów i nosi nazwę "Kwater pozycyjnych", co w żargonie SS oznacza katownię małego kalibru, gdzie na bieżąco rozprawia się z wrogami Rzeszy. Pamiętasz, iż przy takich miejscach zwykle znajduje się mała stołówka dla pełniących tam "dyżur" oficerów. To miejsce zapewne opuszczone, ale i odpowiednio zaopatrzone. Nie jesteś pewien, czy pogoda wytrzyma na tyle, byś mógł tam dotrzeć. Z drugiej jednak strony nie masz gwarancji, czy pobliska wioska nie podzieliła losu wszystkich okolicznych osad spacyfikowanych przez wycofujące się oddziały dywizji Rumohra, który zawsze lubił zawyżać sobie statystyki zabitych partyzantów. Chorwacja była już dla Rzeszy stracona...

Decydujesz się jechać do najbliższej wioski. **051**
Liczysz, że pogoda wytrzyma i decydujesz się na podróż do katowni. **041**

043 (Podział ról)

Otwierasz drewniane osłony i wybijasz szybę. O dziwo, za oknem, wewnątrz pomieszczenia, znajdują się kolejne okiennice. Na szczęście nie są zamykane od środka, zatem wystarczy, że pchniesz je mocno, aby przejście stanęło przed Tobą otworem.

Jesteś teraz w korytarzu, na końcu którego dostrzegasz drzwi, zapewne prowadzące do drugiej części budynku. Ponadto po obu jego stronach dostrzegasz wejścia do pokoi. Łącznie jest ich cztery, po dwa z każdej strony. W każdym pomieszczeniu przed rozpoczęciem przeszukiwania musisz otwierać okiennice i okno. Nawet z najlepszym źródłem światła nie znalazłbyś jednak tego, czego nie ma. Wszystko jest dokładnie uprzątnięte, niczego nie znajdujesz. Z drugiej strony Twoje poszukiwania są w zasadzie tylko pobieżnym przetrząsaniem wszystkiego na chybił trafił. Postanawiasz:

Wyjść tą samą drogą na zewnątrz. **027**
Przeszukać pokoje dokładniej. **040**
Otworzyć drzwi na końcu korytarza. **012**

044 (Podział ról)

Droga powrotna zajmuje Ci więcej czasu, niż zakładałeś. Śnieżyca zaczyna się, gdy Ty jesteś jeszcze poza klasztornymi murami. Gdy powoli wjeżdżasz na dziedziniec, zamieć trwa już w najlepsze.

Zabierasz ze sobą kanister z wodą i po chwili wahania wysiadasz. Brniesz mozolnie przed siebie wśród ryku wichru, który miota wściekle płatkami śniegu. Mimo wszechogarniającego ziąbu nie zatrzymujesz się ani przez moment. Ograniczona do minimum widoczność skutecznie uniemożliwia Ci natychmiastowe odszukanie drzwi wejściowych. Jako, że obecnie powrót do samochodu nie wchodzi w rachubę, zaczynasz nerwowe poszukiwania klamki. Gdy w końcu Twoja skostniała z zima dłoń na nią trafia, czujesz niewymowną ulgę. Przemarznięty do szpiku kości wchodzisz do środka klasztoru...

Przejdź do paragrafu **046**

045 (Podział ról)

Gdy docierasz do granicy lasu, zdumiewa Cię to, że dalszy szlak zachowany jest jeszcze w dość dobrym stanie. Choć mimo wszystko określenie to niezbyt odzwierciedla wyboistą dróżkę pełną wertepów i odsłoniętych korzeni. Jest jednak dostatecznie widoczna, żebyś nie musiał martwić się o to, iż zabłądzisz. Powoli ruszasz czując, jak pojazd podskakuje miarowo na wyboistym terenie. Przez dłuższy czas nie natrafiasz na poważniejsze przeszkody, aż do chwili, gdy przed sobą widzisz rozwidlenie ścieżki, którą dotąd podążałeś. Jedna z odnóg, bardziej zarośnięta, sprawia wrażenie lekko pnącej się ku górze, druga natomiast nieznacznie opada ku dołowi. Wybierasz:

Pierwszą. **047**
Drugą. **026**

046 (Podział ról)

Gdy zamykasz za sobą drzwi, w korytarzu zapada ciemność.

– Kurczatkow, jesteś? – wołasz.

Po chwili drzwi po lewej otwierają się, wpuszczając do korytarza światło i dym. Stoi w nich jeden z bojców trzymając w ręku pochodnię, a właściwie płonącą nogę jakiegoś stołu.

– Towarzyszu, melduję posłusznie, że rozpaliliśmy taktycznie ognisko w celu ogrzania się!

Wzdychasz ciężko, spoglądając z dezaprobatą na żołnierza, po czym rozkazujesz prowadzić się do ognia. Wchodzicie do dużego, zadymionego pomieszczenia, na środku którego płonie dość pokaźnych rozmiarów ognisko. Materiały na podpałkę podkomendni Kurczatkowa zapewne wzięli ze stosu zgromadzonego przez Rosenberga w sąsiednim pomieszczeniu. Siadasz bez słowa przy ogniu, spoglądając badawczo na twarze czterech czerwonoarmistów, desperacko próbujących sprawiać wrażenie dobrze wyćwiczonych żołnierzy. Jeden z nich częstuje Cię wódką, z czego chętnie korzystasz. Kilka łyków rozprowadza po wyziębionym organizmie przyjemne ciepło. Kiwasz głowa na znak podziękowania i oddajesz butelkę. Mężczyzna uśmiecha się przyjaźnie, choć nieco służalczo, reszta idzie w jego ślady. Jednak uśmiechy natychmiast znikają z ich twarzy, gdy zadajesz krótkie pytanie:

– Gdzie wasz dowódca?

Odpowiada Ci jedynie cisza. Siedzący przy ogniu mężczyźni jak na komendę jednocześnie spuszczają wzrok. Wstajesz gwałtownie i pytasz ostrzejszym tonem:

– Gdzie towarzysz Kurczatkow?!

Przejdź do paragrafu **09**

047 (Podział ról)

Maszyna z trudem pnie się po nierównym gruncie, w dodatku wyraźnie czujesz jak znosi Cię na lewo, chyba złapałeś gumę. Zatrzymujesz się w poprzek drogi i wściekły wychodzisz z pojazdu. Istotnie, fragment wystającego korzenia przebił oponę. Na domiar złego... Samochód zaczyna się staczać! Pędzisz ku otwartym jeszcze drzwiom, lecz maszyna

staje bez Twojej pomocy, "hamując" maską na pniu pobliskiego drzewa. Ty również próbujesz się gwałtownie zatrzymać, nie chcąc uderzyć w drzwi, jednak ściółka jest bardziej zdradliwa niż podejrzewałeś. Przewracasz się i turlając się po stoku docierasz do miejsca rozwidlenia drogi. Chyba skręciłeś kostkę. Klnąc, z trudem wracasz do samochodu. Nie mogąc opuścić lasu czekasz cierpliwie na nadejście śnieżycy z nadzieją przeczekania jej w pojeździe.

Przejdź do paragrafu **015**

048 (Podział ról)

Zasadniczo budynek musi składać się z dwóch osobnych części, pośrodku których znajduje się korytarz, do którego prowadzą drzwi wejściowe. Lewa, mniejsza część to chyba jakiś mały salon, albo gabinet, a przynajmniej to sugeruje rozkład okien. Mniej problemów masz z odgadnięciem układu prawego skrzydła. Widzisz cztery okna prowadzące do czterech pomieszczeń, zapewne pokoi, po dwa z przodu i tyłu budynku oraz jedno usytuowane na bocznej ścianie, za którym powinien znajdować się korytarz. Postanawiasz wybrać drogę prowadzącą najprawdopodobniej do:

Jednego z pokoi. **036**
Korytarza. **043**
"Gabinetu". **023**

049 (Podział ról)

Pędzisz przed siebie, gdy nagle jakaś potężna siła wyrzuca pojazd w powietrze! Nie zdążyłeś nawet pomyśleć co to było, gdy eksplodował bak, a w ślad za nim oba kanistry. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

050 (Podział ról)

Czujesz, że pogoda może wkrótce ostatecznie się załamać. Decydujesz się natychmiast jechać do:

Pobliskiej wioski **03** lub:

"Katowni":
– Górskim skrótem. **053**
– Normalną drogą. **021**

051 (Podział ról)

Decydujesz się na wizytę w pobliskiej wiosce. Chowasz mapę i wsiadasz do samochodu. Masz nadzieję dotrzeć tam naprawdę szybko. Istotnie, już zaledwie po kilkunastu minutach jazdy Twoim oczom ukazują się pierwsze zabudowania.

Przejdź do paragrafu **035**

052 (Podział ról)

Zatrzymujesz samochód i nie gasząc silnika przechodzisz na tylne siedzenie przestawiając kanistry do przodu. Podkurczasz nogi i ręce chcąc zachować jak najwięcej ciepła. Mimo niestrudzonej pracy zostawionej na chodzie maszyny wyraźnie czujesz spadek temperatury. Z biegiem czasu świat zewnętrzny niemal całkiem znika, przysypany śnieżną pierzyną. Ciężkie, duszne powietrze wewnątrz pojazdu sprawia, iż zaczynasz robić się senny. Zasypiasz, by nigdy się już nie obudzić. Istna ironia losu, uniknąłeś śmierci z zimna, aby ulec zaczadzeniu. Cóż, zawsze trafia się jakiś model z fabryczną wadą, jedne mają źle wkręcone fotele, inne nieco wadliwe systemy odprowadzania spalin... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

053 (Podział ról)

Pędzisz wśród wzrastającej zamieci wąską, aczkolwiek dobrze utrzymaną górską drogą. Zakręty nie są zbyt ostre, zaś trasa po pierwszych kilkuset metrach wznoszenia ku górze ciągnie się obecnie na mniej więcej tej samej wysokości. Żałujesz, że nie wybrałeś jej przed kilkoma godzinami. Śnieg sypie coraz mocniej, musisz zwolnić. Kolejny ostry podmuch nawiewa go wprost na przednią szybę, na sekundę całkowicie przysłaniając Ci pole widzenia. Zręcznie wchodzisz jednak w następny zakręt, zdziwiony z jaką łatwością tego dokonałeś. Ułamek sekundy później radość znika niczym przekłuta bańka mydlana. Jej miejsce zajmuje przerażenie. Bezbłędne wejście w kolejny zakręt było tylko złudzeniem, w rzeczywistości bowiem spóźniłeś się o kilka bezcennych metrów i gładko... runąłeś w przepaść. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

054 (Podział ról)

Droga nie jest utrzymana w zbyt dobrym stanie, Twój samochód co chwila podskakuje na wertepach, wciąż irytująco kołysząc się na boki. Nie masz jednak zamiaru zwalniać, gdyż w tym tempie niedługo powinieneś być na miejscu. Pogoda na szczęście jeszcze się nie załamała, jednak ten stan nie będzie trwał wiecznie. Przyspieszasz i wjeżdżasz na szczyt kolejnego pagórka. Zjeżdżając w dół zauważasz jakiś ludzi, najpewniej chłopów. Oni również Cię dostrzegają i natychmiast usłużnie schodzą z drogi. Zwalniasz nieco, by nie wzbudzać podejrzeń zbyt szybką jazdą, gdy z przerażeniem dostrzegasz, jak jeden z nich wyciąga ukryty dotąd pod ubraniem karabin maszynowy, o ironio, radziecki! Wciskasz z całych sił pedał gazu, niestety jest już za późno! W Twoją stronę mknie grad kul. Odbijasz w lewo zjeżdżając w pole i:

Jedziesz przed siebie, zerkając w lusterko. **07**
Jedziesz przed siebie nie odrywając wzroku od trasy. **049**

Groty

Powoli schodzisz krótkim, stromym korytarzem do wnętrza pierwszej groty. Żałujesz, że zapiski Krugera nie opisują podziemi, obawiasz się bowiem, że wędrując samotnie mógłbyś łatwo stracić orientację. Wprawdzie możesz zaczekać na Kurczatkowa, lecz z dwojga złego wolisz już iść w pojedynkę. Zapalasz latarkę i w jej świetle dostrzegasz wąskie przejście prowadzące do kolejnej jaskini...

Przejdź do paragrafu **1**

1 (Groty)

Znajdujesz się w dosyć sporej grocie. Na ścianach widzisz jakiś białawy nalot, zaś ze stropu zwisają długie stalaktyty. Pod nogami chrzęszczą Ci pokruszone stalagmity, zaścielające podłoże jaskini. Jednak to nie Ty je połamałeś, a zatem z całą pewnością niedawno musiała przechodzić tędy spora grupa ludzi. Najwidoczniej Kruger mimo wszystko pisał prawdę, złoto musi być gdzieś tutaj!

Przejdź do paragrafu **30**

2 (Groty)

Czujesz, jak powoli zaczyna brakować Ci powietrza. Próbujesz sięgnąć do kostki, jednak schodzisz pod wodę zbyt szybko! W akcje desperacji:

Ponawiasz próbę używając wszystkich sił. **57**
Sięgasz po pistolet. **54**
Zatykasz nos. **52**

3 (Groty)

Powoli zanurzasz się w lodowatej cieczy. Czujesz, jak jej chłód przenika Twoje ciało, zaś dziwny zapach nieprzyjemnie uderza do nozdrzy. Kurczowo starając się trzymać głowę nad powierzchnią wody, zaczynasz płynąć.

Wolno. **55**
Szybko. **22**

4 (Groty)

Trzy porcje kwasu trafiają prosto w Twoją czaszkę topiąc skórę i kości. Ból trwa tylko przez chwilę, Twoja świadomość niknie wraz ze zniszczonym mózgiem. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

5 (Groty)

Pogrążasz się w ciemności, biegnąc jak oszalały. Już po chwili słyszysz za sobą odgłos pościgu i istną kakofonię ryków, parsknięć i innych dźwięków, których nie potrafisz i nie chcesz zidentyfikować. Biegniesz naprawdę szybko, więc nagłe, niespodziewane uderzenie powala Cię z nóg, czujesz krew bryzgającą z roztrzaskanego nosa. Zrywasz się i w pierwszym odruchu rzucasz przed siebie, jednak czujesz uderzenie w czoło. To ściana. Twoja ręka trafia w ciemności na łańcuch. Czyżby? Tak! To drabina, jesteś przy wyjściu! Wspinasz się najszybciej, jak potrafisz. Pod sobą słyszysz porykiwania goniących Cię stworzeń. W tej samej chwili, tuż obok Twojej głowy, rozbija się kamień. Kolejny pocisk boleśnie uderza Cię w piętę. Przyśpieszasz wspinaczkę, ogłuszony spotęgowanymi przez echo rykami. Ryk, ciemność. Wspinaczka. Tylko to się dla Ciebie liczy, wspinać się! Głuche odgłosy uderzeń. Cichną. Skończyły się im pociski. Omal nie spadasz, gdy Twoja dłoń nie natrafia na kolejny szczebel. To już tu, wyjście. Idziesz szybko przed siebie, tak to tu! Do wnętrza wpada nieco światła wraz z lodowatym wichrem i wirującymi płatkami śniegu.

Stoisz przed wyjściem z jaskini, na zewnątrz której z każdą minutą przybiera na sile śnieżna nawałnica...
Uzyskujesz Informację **#14**

Przejdź do paragrafu **17** w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

6 (Groty)

Przyśpieszasz na tyle, na ile pozwalają Ci nadwątlone siły i ciężkie od wchłoniętej wody ubranie. To nie wystarcza. Bestia oplata Twoje ciało mackami, aby po chwili pogrążyć Cię w mrocznych odmętach. Już nie wypływasz... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

7 (Groty)

Spoglądasz na zrezygnowaną, wysuszoną twarz Krugera. To wrak człowieka, jednak być może uda Ci się jeszcze coś od niego wyciągnąć. Po chwili namysłu pytasz:

– Próbował pan uciec? **10**
– Co to za miejsce? **48**
– Co się stało z ładunkiem? **35**
– Czy Rosenberg żyje? **26**

8 (Groty)

Ledwie po kilku krokach zatrzymujesz się, słysząc za sobą jakieś bulgotanie. Odwracasz się... W tej samej chwili czujesz miażdżący ucisk na swojej kostce. Ostre szarpnięcie zwala Cię z nóg. Latarka wypada z Twojej dłoni, spadając z brzękiem na podłoże. Nim jesteś w stanie uzmysłowić sobie, co się właściwie dzieje, zostajesz wciągnięty pod

wodę! Jedyne, co możesz w tej chwili zrobić, to mocno zawrzeć powieki. Pogrążasz się w lodowatej toni, ciągnięty przez "coś" w dół z niesamowitą prędkością...

Przejdź do paragrafu **47**

9 (Groty)

Po kilkudziesięciu metrach korytarz zaczyna ostro opadać w dół. Masz problemy z zejściem, liczysz jednak, że być może dalej droga będzie dogodniejsza. Istotnie, pochyłość powoli zaczyna się zmniejszać, a już po kilkunastu minutach znów możesz swobodnie maszerować. Przyglądasz się dziwnie gładkim, miejscami nieco porowatym, białawym ścianom. Wyraźnie odczuwasz spadek temperatury. Mimo to konsekwentnie podążasz wybraną drogą. Za kolejnym zakrętem natrafiasz jednak na coś, co zmusza Cię, abyś zmienił dotychczasowe plany.

Przejdź do paragrafu **43**

10 (Groty)

– Czy próbował pan uciec?

– Oczywiście! Jeśli wysili pan wzrok, to naprzeciw mnie dojrzy pan brzeg i wejście do tunelu. Jest jednak strzeżony. Zresztą, niech pan nawet nie próbuje, to bezskuteczne. Czeka nas tutaj śmierć. Na pewno już teraz pełzną w pana stronę te macki. Są powolne, ale skuteczne. Kiedyś będzie musiał pan położyć się spać, zmęczenie, głód, pragnie... To tylko kwestia czasu, jak pana oplotą...

– Być może – urywasz ostro pesymistyczne wywody Krugera – póki co mam jeszcze siły.

Widząc, że kontynuowanie tematu nic Ci nie da, myślisz nad kolejnym pytaniem.

– Co to za miejsce? **48**

– Co się stało z ładunkiem? **35**

– Czy Rosenberg żyje? **26**

Rozglądasz się **44**

11 (Groty)

Powoli zanurzasz się w mrocznej toni i pośpiesznie ruszasz w stronę brzegu. Starasz się jednak ze wszystkich sił, miejscami kosztem prędkości, aby nie podrażnić drugiego oka, co zmniejszyłoby Twoje szanse na przeżycie do zera...

Gdy wychodzisz z wody, dostrzegasz przed sobą lśniące upiornym blaskiem "korzenie", zaś nieco dalej, na lewo, czernieje wejście do tunelu, z którego słyszysz wyraźnie porykiwania.

*Jeśli posiadasz Informację **#11** przejdź do paragrafu **51**, w przeciwnym wypadku czytaj nadal ten paragraf.*

Zastanawiasz się, co teraz możesz zrobić. Musisz szybko podjąć decyzję!

Jedynym wyjściem zdaje Ci się ucieczka. **51**

Wyciągasz z kabury pistolet. **34**

12 (Groty)

Zapalasz latarkę i zaczynasz się powoli wycofywać, lecz kolejne ryki sprawiają, że wolisz nie zwlekać. Rzucasz się w stronę, z której przyszedłeś, słysząc za sobą odgłos pościgu i istną kakofonie ryków, parsknięć i innych dźwięków, których nie potrafisz i nie chcesz zidentyfikować. Gdy docierasz do drabiny, zatykasz latarkę za pas i zaczynasz wspinać się ku

górze najszybciej jak tylko potrafisz. Gdy jesteś mniej więcej w połowie drogi, z dołu zaczynają lecieć w Twoją stronę fragmenty skał. Jeden z takich pocisków sięga celu, rozlega się dźwięk tłuczonego szkła, po czym zapadają ciemności. Latarka została rozbita. Na szczęście Ty jesteś już niemal u szczytu. Gdy stoisz już na twardym gruncie, po omacku zaczynasz poszukiwania wyjścia z jaskini. Szybko docierasz do miejsca, skąd możesz dostrzec blask wpadającego do wnętrza światła. Jest jednak przytłumione przez szalejącą na zewnątrz śnieżycę, co odkrywasz, stojąc już u wyjścia z pieczary...
Uzyskujesz Informację **#9**

Przejdź do paragrafu 17 w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

13 (Groty)

Kruger! A zatem znalazłeś zatem autora dziwnych notatek. Postanawiasz postawić wszystko na jedną kartę, mówiąc:

– Ja nazywam się Johan Karenberg. Miałem odebrać od Rosenberga ładunek, jednak... Zastałem tylko opustoszały klasztor oraz pańskie notatki.

– Więc to pan jest tym posłańcem. Cóż, niestety spóźnił się pan, teraz już wszystko jest stracone...

Patrzysz na wzdychającego ciężko mężczyznę i zastanawiasz się, jak ktoś taki trafił do SS. Ty nie masz zamiaru się poddać. Pierwsze, co przychodzi Ci do głowy to myśl, że musisz szybko zgromadzić jak najwięcej danych. Dopiero później przyjdzie czas na działania. Nie wiesz jeszcze jak się stąd wydostać, o ile to w ogóle możliwe, ale z całą pewnością będziesz próbował.

Przejdź do paragrafu 7

14 (Groty)

Nic tu już nie zdziałasz, odwracasz się zatem i ruszasz przed siebie. W pewnej chwili masz wrażenie, jak gdybyś "coś" słyszał. Nie masz jednak pojęcia, co mogłoby to być. Zakładając oczywiście, że w ogóle coś usłyszałeś.

Przystajesz, nasłuchując. **41**
Idziesz ostrożnie dalej. 8

15 (Groty)

Wyszarpujesz energicznie karabin, który wyskakuje z uwięzi łatwiej, niż się tego spodziewałeś, w efekcie czego tracisz równowagę. Masz jeszcze na tyle zimnej krwi, by odblokować zamek i nacisnąć na spust. Dzierżona w jednej ręce broń podskakuje wściekle, wyrzucając z siebie kule z olbrzymim rozrzutem. Nim wpadniesz do wody, widzisz jeszcze, jak kilka z nich dosięga celu. Z łba bestii wytryskuje posoka. W tym momencie lodowata toń zamyka się nad Tobą.

Natychmiast czujesz pieczenie gałek ocznych, nawet pomimo szczelnie zamkniętych powiek. Zmuszony jesteś puścić karabin i rozpaczliwie wyciągnąć przed siebie dłonie w nadziei na znalezienia oparcia. Udaje Ci się! Po chwili znów stoisz na korzeniu oddychając głęboko, jedno oko masz całkowicie spuchnięte, drugim ledwie widzisz. Nie masz jednak czasu do namysłu, lada chwila może się tu pojawić kolejna bestia. Postanawiasz wrócić do wody i popłynąć:

Do brzegu. **11**
Z powrotem na wyspę. **37**

16 (Groty)

Czujesz, jak ktoś podciąga Cię ku górze. Skała boleśnie obciera Twoją twarz, zaś na potylicy czujesz pulsującą, gąbczastą masę. Nagle ucisk na przegubach nieco łagodnieje,

czujesz, że czubek głowy masz już ponad powierzchnią podłoża. Wspierasz się więc na łokciach i z pomocą nieznajomego już po kilku chwilach zostajesz wciągnięty do nowego pomieszczenia.

Obecnie znajdujesz się w dosyć sporej jaskini wypełnionej zielonkawym, intensywnym blaskiem bijącym od czegoś, co wydaje się być dużym, skórzanym workiem. Twór leży w kącie łagodnie unosząc się i opadając. Prócz tego, że emituje z siebie silne światło, zauważasz również, iż jego powierzchnię przecinają fioletowawe żyłki, zaś z boku wystaje gruba "macka", znikająca w szczelinie, z której zostałeś wyciągnięty.

– Fascynujące, prawda?

Zrywasz się z ziemi, odwracając wzrok od tajemniczego "czegoś". Stajesz oko w oko z kimś, kogo podobiznę widziałeś niejednokrotnie u swego mocodawcy. Oto stoi przed Tobą Eryk Rosenberg we własnej osobie, zaś za jego plecami, w rogu, dostrzegasz drewniane, prostokątne skrzynie ozdobione swastyką. To na pewno złoto! W jednej chwili wszystkie trudy i niebezpieczeństwa, jakich doświadczyłeś wydają Ci się nic nie znaczącym epizodem w drodze ku Twojemu celowi.

Uzyskujesz Informację **#24**

Przejdź do paragrafu **6** w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

17 (Groty)

Być może w reakcji obronnej to coś wytworzy więcej światła i odkryjesz nowe przejście. A nawet jeśli nie, to co zaszkodzi zranić nieco to monstrualne cholerstwo? Wyciągasz broń, mając nadzieję, że podwodna podróż jej nie zaszkodziła. Masz szczęście, lufa bez przeszkód wypluwa kilka kul, które wbijają się w powierzchnię grubego głównego "konaru". W tej samej chwili tuż za Tobą z wody wyskakują dwie "ośmiornice". Natychmiast każda z nich wypluwa z siebie porcję kwasu, który przeżera się przez skórę i kości. Ból trwa tylko przez chwilę, Twoja świadomość niknie wraz ze zniszczonym mózgiem. *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

18 (Groty)

Wyrwałeś do przodu tak szybko, że omal nie straciłeś równowagi. Biegniesz przed siebie przez mroczny korytarz, którego ciemność rozprasza strumień światła wypływający z dzierżonej przez Ciebie latarki. Niemal wpadasz na strome podejście, którym niedawno schodziłeś i zaczynasz piąć się do przodu, gdy czujesz coś owijającego Ci się wokół kostki. Szarpnięcie jest tak silne, iż wypuszczasz latarkę i uderzasz boleśnie skronią w podłoże. Nie tracisz jednak przytomności, czujesz jak coś szybko ciągnie Cię po ziemi wprost do wody. Jedyne, co możesz w tej chwili zrobić, to mocno zawrzeć powieki i zaczerpnąć powietrza. Zanurzasz się w lodowatej toni...

Przejdź do paragrafu **47**

19 (Groty)

Ruszasz powoli przed siebie, zapuszczając się w schodzący spiralnie skalny korytarz. Mimo, że starasz się poruszać jak najciszej, echo nieprzyjemnie potęguje odgłos Twoich kroków. Nagle błyskawicznie gasisz latarkę i nieruchomiejesz, słysząc niezwykłe odgłosy z wnętrza tunelu. Jedyne porównanie jakie przychodzi Ci do głowy to ryk jelenia, ale przecież to niemożliwe, żeby zwierzę dotarło tak głęboko. Czekasz dłuższą chwilę nasłuchując, lecz dziwny odgłos już się nie powtarza. Zapalasz latarkę i powoli ruszasz przed siebie.

Przejdź do paragrafu **29**

20 (Groty)

Stoisz z Kurczatkowem i dwoma bojcami nad cielskami zabitych istot. Pozostała dwójka ochrania wejście do największego tunelu, w którym się obecnie znajdujecie. To, co leży u waszych stóp wygląda na parę niezwykle muskularnych ludzi o białej jak kreda skórze i fantazyjnie powykręcanych twarzach i stawach. Są nadzy i tylko okrutnie zdeformowane

skórzane twory w miejscu genitaliów uprawniają was do przypuszczeń, iż reprezentują rodzaj męski.

– Czy *to* zapędziło cię do tej jamy? – pyta niepewnie Kurczatkow.

– Nie. Byłem w drugim korytarzu, który od pewnego momentu jest zalany. Coś jakby ośmiornica wyłoniło się z tej wody. Ci tutaj chyba mnie pilnowali i oddalili się, jak przyszedłeś.

Obaj w milczeniu wpatrujecie się w ciała nafaszerowane kulami.

– Idioci – komentuje enkawudzista przenosząc wzrok z ciał na dwójkę swoich ludzi. – Kto wam do cholery kazał strzelać jak opętani?! Pewnie zmarnowaliście obaj całe swoje magazynki na tę zabawę! Skąd ja wezmę amunicję? Ta padlina nie była ze skały. Wystarczyłoby kilka CELNYCH strzałów!

– Kurczatkow, lepiej stąd chodźmy – prosisz, przerywając towarzyszowi jego tyradę. – Wyjdźmy na górę, albo lepiej do klasztoru, tam się zastanowimy, co robić. Czymkolwiek jest to, co zabiliśmy, pewnie jest tu tego więcej...

Jakby na potwierdzenie Twoich słów z głębi tonącego w mroku korytarza dobiegają was dziwne, jakby zwierzęce ryki. Wszyscy, jakby na komendę, zaczynacie wycofywać się ku wyjściu.

Uzyskujesz Informację **#15**

Przejdź do paragrafu 28 w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

21 (Groty)

Podążasz wybraną wcześniej drogą, lecz już po kilkunastu metrach zmuszony jesteś zatrzymać się gasząc latarkę, znów bowiem rozlega się ten dziwny dźwięk. Tym razem ma jednak inne natężenie i nie masz wątpliwości, że pochodzi z dwóch źródeł. Dwa jelenie? Bez sensu. Czekasz jeszcze chwilę, aż porykiwania ustaną i odbezpieczasz broń, na razie zostawiając ją jeszcze w kaburze. Zapalasz latarkę, lecz natychmiast ją gasisz, słysząc kolejny dźwięk, tym razem doskonale Ci znany. To odgłos kroków, ktoś nadchodzi od strony,

w którą zmierzasz. Po raz kolejny rozbrzmiewa ryk, tym razem jednak odpowiada mu podobny dobiegający gdzieś za Tobą, zapewne z mijanej przed chwilą odnogi.

Wracasz do drabiny. **12**
Wyjmujesz broń i czekasz na rozwój sytuacji. **23**

22 (Groty)

Płyniesz co sił do brzegu, uważając by skażona woda nie dostała się do drugiego oka. Gdy docierasz do końca przeklętego podziemnego jeziora, wyskakujesz na ląd, dysząc ciężko. Tuż przed sobą widzisz lśniące upiornym blaskiem "korzenie", na lewo czernieje wejście do tunelu, z którego słyszysz wyraźnie ryki. Coś, co wydaje z siebie te dźwięki zmierza właśnie w Twoją stronę!

*Jeśli posiadasz Informację **#11** przejdź do paragrafu **51**, w przeciwnym wypadku czytaj nadal ten paragraf.*

Jedynym wyjściem zdaje Ci się ucieczka. **51**
Wyciągasz z kabury pistolet. **34**

23 (Groty)

Przekładasz latarkę do drugiej ręki i wyjmujesz broń. Słyszysz, jak odgłos kroków przybliża się z obu stron. Nagle wszystko cichnie. Masz wrażenie, że słyszysz czyjeś chrapliwe oddechy kilka metrów od siebie. Sam wstrzymujesz oddech, by upewnić się w przypuszczeniach. Miałeś rację, wokół Ciebie dyszą cicho jakieś stworzenia. Natychmiast zapalasz latarkę i wyciągasz ją przed siebie, łącząc z dłonią dzierżącą broń. Nienaturalnie umięśniony człowiek, czy raczej humanoid o trupio bladej skórze, rycząc wściekle zasłania

porażoną światłem, zdeformowaną twarz powykręcanymi w stawach dłońmi. Przerażony, zaczynasz strzelać. Tuż po pierwszym pociągnięciu za spust ogarnia Cię ciemność. To kamień ciśnięty przez istoty stojące za Tobą druzgocze Ci potylicę... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

24 (Groty)

Gdy powoli wypełzasz z tunelu, otrzepujesz ubranie i postanawiasz spenetrować:

Duży tunel naprzeciw drabiny. **19**
Mniejszy, tuż obok niej. **9**

25 (Groty)

Zagłębiasz się w nowo odkrytą ścieżkę, mając nadzieję, że dokonałeś właściwego wyboru. Już po kilkunastu metrach korytarz zaczyna się rozszerzać i wkrótce wkraczasz do kolejnej jaskini. Przesuwasz światłem latarki po ścianach, gdy nagle zamierasz w bezruchu zdumiony tym, co widzisz. Snop światła pada na nienaturalnych rozmiarów humanoida. Trupio blade, muskularne ciało przesuwa się nadzwyczaj szybko w miejscu i Twoim oczom ukazuje się potwornie zniekształcona twarz istoty, która właśnie wydaje z siebie przeraźliwy ryk, niezdarnie zasłaniając zdeformowanymi dłońmi oczy. To ten sam dźwięk słyszałeś przed chwilą. Gdzieś z głębi korytarza, przy wejściu do którego siedzi stwór dobiegają Cię donośne ryki. Chyba zostałeś uznany na intruza. Nie czekając ani chwili obracasz się na pięcie... W tej samej chwili kamień ciśnięty przez istotę rozbija się o ścianę tuż obok Twojej głowy.

Przejdź do paragrafu **45**

26 (Groty)

– Czy Rosenberg żyje?

– Niech pan się uważnie przyjrzy niektórym korzeniom tutaj i wystającym z wody, te ohydne zgrubienia... To coś trawi wszystkich żołnierzy, którzy tu z nim przyszli, więc pewnie i on sam gdzieś tam jest... Tak mi się wydaje...

– Próbował pan uciec? **10**

– Co to za miejsce? **48**

– Co się stało z ładunkiem? **35**

Rozglądasz się **44**

27 (Groty)

Delikatnie zamaczasz palec i wkładasz go do ust. Ta "woda" ma nieco gorzkawy posmak, natychmiast czujesz też dziwne pieczenie na języku. Dotykasz go delikatnie, odkrywając przy tym, iż jest nieco napuchnięty. Nic tu po Tobie, zawracasz.

Przejdź do paragrafu **14**

28 (Groty)

Przeładowujesz broń, tracąc przy tej czynności kilka bezcennych sekund. W chwili, gdy wkładasz nowy magazynek z mrocznych wód za Tobą wyłania się kolejna "ośmiornica" plując, niestety celnie, swym zabójczym kwasem. Oddajesz jeszcze kilka strzałów, lecz żrąca substancja przepala już Twoją czaszkę, nieodwracalnie uszkadzając mózg... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

29 (Groty)

Po przejściu kilkudziesięciu metrów dostrzegasz, że od korytarza którym podążasz odchodzi jakaś odnoga prowadząca na prawo.

Skręcasz w nią. **25**
Dalej idziesz prosto. **21**

30 (Groty)

Powoli wodzisz strumieniem światła bijącym z Twojej latarki po ścianach. Bez trudu odnajdujesz przejście do drugiej jaskini. Ruszasz powoli w tamtą stronę i już po chwili stoisz nad brzegiem głębokiej rozpadliny skalnej. Kierujesz światło w dół i zaskoczony dostrzegasz przytwierdzoną do skalanej ściany drabinę z łańcuchów. Wkładasz latarkę za pas i zaczynasz powoli schodzić...

Co pewien czas drabina przytwierdzona jest do ściany żelaznymi obręczami, by nie kołysała się na boki, lecz i tak nie czujesz się zbyt pewnie. Z prawdziwą ulgą stawiasz więc nogi na pewnym gruncie i oświetlasz miejsce, w którym się znalazłeś. Naprzeciwko dostrzegasz wejście do dużego, przestronnego tunelu, obok zaś szczelinę. Żeby tam wejść musiałbyś się czołgać. Postępujesz kilka kroków przed siebie, odwracasz się i oświetlasz ścianę, do której przytwierdzona jest drabina. Zauważasz wówczas kolejny, nieco mniejszy, tunel na prawo od niej. Uznajesz, że najlepiej będzie spenetrować na początku:

Duży tunel naprzeciw drabiny. **19**
Mniejszy obok niej. **9**
Wczołgać się do szczeliny. **32**

31 (Groty)

Głos każe Ci usiąść i poczekać, aż zniknie opuchlizna. Posłusznie stosujesz się do jego wskazania i dopiero po dłuższej chwili otwierasz oczy. To, co widzisz sprawia, iż wolałbyś

znów je zamknąć. Jedyne określenie, które przychodzi Ci do głowy to "gniazdo". Znajdujesz się bowiem pośrodku jeziora, na małej wysepce. Wszystko zaś; wysepka, ściany, nawet strop, oplecione jest czymś na podobieństwo korzeni, wytwarzających silne, fioletowawe światło. Jego blask słabnie jednak już kilka metrów od źródła, więc większość groty tonie w aksamitnej czerni.

– Ja w pierwszym odruchu wrzeszczałem wniebogłosy...

Obracasz się i nieruchomiejesz. Głos należy do bladego mężczyzny oplecionego dziesiątkami mniejszych, fosforyzujących "korzeni".

– Rozumiesz po niemiecku? – pyta.

– Jestem przecież oficerem SS – odpowiadasz płynną niemiecczyzną.

– Ach tak! Proszę mi wybaczyć, wzrok mnie zawodzi. Ja również jestem oficerem, nazywam się Hans Kruger...

Przejdź do paragrafu **13**

32 (Groty)

Wczołgujesz się do rozpadliny i odkrywasz, że tunel za nią jest nieco bardziej przestronny, możesz więc iść na czworaka. Po kilku metrach dochodzisz do małej jaskini. Z trudem zmieściłoby się tutaj więcej niż pięć osób, a w dodatku strop jest na tyle nisko, że musisz schylić głowę. Nie ma tutaj nic interesującego, wracasz.

Przejdź do paragrafu **24**

33 (Groty)

Wyciągasz broń, rzucając się jednocześnie w bok. Trzy porcje kwasu przelatują nad Tobą trafiając w nieszczęsnego Krugera. Mimo jego obłąkańczych wrzasków, nie tracisz zimnej krwi i zaczynasz strzelać. Szybko zużywasz cały magazynek, choć bynajmniej nie posyłasz kul na oślep. Gdy milknie odgłos ostatniego wystrzału, z satysfakcją spoglądasz na

trzy skręcane przez konwulsje cielska. Przeładowujesz broń i czujesz, jak przez Twoje ciało przetacza się dreszcz, gdy słyszysz kolejnych przeciwników, wyłaniających się z wody po drugiej stronie wysepki z głośnym pluskiem. Tym razem jest ich znacznie więcej, wolałbyś zatem za wszelką cenę uniknąć starcia.

Chowasz broń i zaczynasz wspinać się na trzon. **40**
Strzelasz do trzonu licząc, że to zastopuje napastników i da Ci kilka cennych sekund. **17**

34 (Groty)

Bez namysłu wyciągasz broń i naciskasz spust, celując w ciemność tunelu. Huk, zwielokrotniony przez echo, niesie się po grocie. Mimo to ryki i wyraźny tupot stóp nie ustają. Utrzymując nerwy na wodzy, celujesz w wyjście z korytarza. Jesteś gotowy na wszystko. Mimo tego dziwisz się widząc, co wypada z mrocznej czeluści. Dwie istoty ludzkie o trupio bladej cerze i nienaturalnie umięśnionym ciele rycząc wściekle, w pierwszym odruchu zasłaniając oczy przed światłem. Nie czekasz, aż ochłoną i przejdą do ofensywy. Wystrzeliwujesz cały magazynek, starając się jednak celować na zmianę w łeb jednego i drugiego napastnika. Masz celne oko, obaj padają martwi!

Uciekasz. **5**
Ładujesz drugi magazynek. **28**

35 (Groty)

– Co z ładunkiem?

– Bladego pojęcia nie mam. Rosenberg zabrał go ze sobą. Przepadły. Tak ważne dokumenty przepadły!

– Dokumenty?!

– Nie wiedział pan? Ach! Nic dziwnego, to była wielka tajemnica, teraz to jednak już bez znaczenia, prawda? Rosenberg w największym zaufaniu zdradził mnie i nie wiem

dlaczego również Hornsowi, że otrzymał od brata poufne dokumenty, których musi strzec, a następnie wywieźć za granicę. Tam nasi naukowcy będą kontynuować badania. To pewnie jakaś nowa broń, ona z pewnością uratuje Rzeszę!

– Z pewnością! – odpowiadasz entuzjastycznie.

Nie pomyliłeś się co do Krugera, czytając jego notatki. To idiota, w dodatku rozbrajająco naiwny. Dokumenty? Ha ha! Nie chcąc kontynuować tego wątku pytasz o coś innego.

– Próbował pan uciec? **10**

– Co to za miejsce? **48**

– Czy Rosenberg żyje? **26**

Rozglądasz się **44**

36 (Groty)

Nie zwlekając ani sekundy wciskasz latarkę między kolana i sprawnym ruchem błyskawicznie wymieniasz magazynek. Już masz strzelać, gdy z Twoich ust wyrywa się nieludzki wrzask. Porcja kwasu trafiła Cię w pierś! Wciąż krzycząc, zaczynasz turlać się po ziemi. Czujesz jak macka istoty oplata Twoje gardło, by kilka sekund później je zmiażdżyć... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

37 (Groty)

Płyniesz co sił do brzegu, uważając by skażona woda nie dostała się do drugiego oka. Gdy docierasz do celu wyskakujesz jak oparzony na ląd słysząc:

– Poddaj się przeznaczeniu, przyjacielu! Czeka nas śmierć!

– Stul pysk! – krzyczysz wściekły w stronę Krugera.

Jakby w odpowiedzi na Twój krzyk z wody wyłaniają się trzy "ośmiornice".

Przejdź do paragrafu **49**

38 (Groty)

Wkładasz dłoń do lodowatej cieczy i mącisz ją nieco. Nabierasz trochę wody i wciągasz nosem jej zapach. Nie wydaje Ci się podejrzany. Oglądasz dokładnie dłoń. Stwierdzasz, że nie ma na niej żadnego osadu. Postanawiasz zatem:

Ostrożnie spróbować wody. **27**
Mimo wszystko wycofać się. **14**

39 (Groty)

Nagły zawrót głowy sprawia, że nieco popuszczasz uścisk. To wystarcza, abyś z głośnym krzykiem runął w ciemność. Zimna toń zamyka się nad Tobą, czujesz jak usta wypełnia Ci woda. Nie dane Ci jest jednak utonąć. Nim płyn dotrze do płuc, podniebienie i przełyk puchną do tego stopnia, iż czujesz jak pęka Ci krtań... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

40 (Groty)

Twój cel jest tuż nad Tobą! Chwytasz jedną ze zwisających z góry "macek" i wspinasz się po niej jak po linie. O dziwo, jest gorąca – chociaż parzy Cię w dłonie, nie masz zamiaru puścić swojej jedynej szansy na przeżycie.

Przejdź do paragrafu **42**

41 (Groty)

Nieruchomiejesz i wytężasz słuch. Tak! Nie zdawało Ci się, naprawdę usłyszałeś jakiś szmer, czy też raczej bulgot. Obracasz się powoli ku tafli wody. Zaciskasz z całych sił szczęki,

patrząc na to, co wyłania się z wody. Istota wygląda jak ośmiornica, lecz ułożenie "macek" przypomina bardziej odnóża pająka. Nienaturalnie duża "głowa" istoty nadyma się...

Rzucasz się do ucieczki tej samej chwili, gdy z otworu gębowego stwora wytryskuje jakaś zielonkawa ciecz, rozbryzgując się na skalnej ścianie tuż obok Twojej głowy. To kwas!

Biegniesz! **18**

Biegniesz, wyciągając przy tym broń! **50**

42 (Groty)

Docierasz do trzonu i z niekłamaną ulgą opierasz stopy na wystających z niego "korzeniach". Wyraźnie czujesz pulsowanie wewnątrz ogromnej kolumny materii zwisającej ze stropu. Pod sobą słyszysz wściekłe ryki, bulgot wody i ochrypłe okrzyki Krugera. Nic Cię to jednak nie obchodzi, teraz musisz skupić się tylko na jednej kwestii: przeżyciu. Spoglądasz ku górze i nieruchomiejesz, czując szybsze bicie serca. Z miejsca, gdzie – jak myślałeś – do stropu podczepione jest źródło tych świecących "korzeni", wyraźnie bije jakieś światło. Trzon nie zwisa zatem z powały, lecz jest tutaj wpuszczony przez skalną szczelinę, nad Tobą jest kolejna jaskinia! Zaczynasz wspinać się, czując nagły napływ adrenaliny. Być może uda Ci się stąd wydostać! Po chwili jesteś już przy wąskiej szczelinie, utworzonej między skałą a powierzchnią pulsującego tworu, z której sączy się poświata.

Podciągasz się nieco i wkładasz tam dłoń, naciskając mocno na powierzchnię trzonu. W tym miejscu jest ona zimna i gąbczasta. Natychmiast ustępuje pod Twoim dotykiem, co zachęca Cię do wyciągnięcia ramienia w celu dokładniejszego spenetrowania tej ścieżki. Opierasz się już barkiem o powałę jaskini, manipulując w szczelinie dłonią, wtem coś chwyta Cię za przegub – czujesz uścisk czyichś palców i dobiega Cię wyraźny krzyk w języku niemieckim:

– Wciągaj się! Wciągaj!

Nie możesz wyzwolić ręki z tego uścisku, nie pozostaje Ci więc nic innego, jak tylko włożyć tam szybko drugą dłoń i dać wyciągnąć się nieznanemu – masz taką nadzieję – sprzymierzeńcowi.

Przejdź do paragrafu **16**

43 (Groty)

Tunel jest zalany! Podchodzisz do wody o dziwnym, bladobłękitnym odcieniu. Nie wiesz zbyt wiele o podziemnych zbiornikach wodnych, wolisz jednak zachować daleko idącą ostrożność.

Sprawdzasz jej smak. **27**
Mącisz ją dłonią. **38**

44 (Groty)

Dochodzisz do wniosku, że w gruncie rzeczy rozmówca nie wie zbyt wiele i nie masz co polegać na jego przemyśleniach. Musisz zatem skupić się na faktach, na tym co widzisz. Z wściekłością przydeptujesz małą mackę, która zdążyła niepostrzeżenie dopełznąć do Twojej stopy. Tak łatwo się nie poddasz!

Rozglądasz się po grocie i ustalasz kilka faktów. Po pierwsze, wszystkie korzenie wychodzą z tego samego źródła. Jest nim trzon, który znajduje się dokładnie nad wyspą i opalizuje barwami bardziej pochodzącymi od czerwieni niż fioletu.

Naprzeciw miejsca, gdzie stoisz dostrzegasz zarys brzegu i tunelu. Odległość nie jest zbyt duża, zatem mógłbyś szybko tam dopłynąć. Z tunelu nie wydostaje się jednak żadne światło, masz więc prawo przypuszczać, iż cały pogrążony jest w ciemności.

W jednym miejscu z wody wystaje ponadto korzeń ze zgrubieniem, w którym tkwi coś, co, przynajmniej z Twojego punktu obserwacyjnego, wygląda na karabin. Być może ta istota, roślina, czy czym to tam właściwie jest, wydala wchłonięte przez siebie nieorganiczne części. Nawet jeśli faktycznie jest to broń, to nie masz żadnej pewności, czy wciąż będzie działać. Po dłuższej chwili namysłu dochodzisz do wniosku, iż najrozsądniejszym rozwiązaniem byłoby:

Dotrzeć do wystającego "korzenia" ze zgrubieniem. **58**
Podjąć próbę przeprawy do brzegu. **3**

*Jeśli posiadasz Informację **#12** możesz dalej czytać nadal ten paragraf, w przeciwnym wypadku w tym miejscu przerwij czytanie.*

Po dłuższej chwili namysłu dochodzisz do wniosku, że chyba najrozsądniejszym rozwiązaniem byłoby:

Dotrzeć do wystającego korzenia ze zgrubieniem. 58
Podjąć próbę przeprawy do brzegu. 3
Oddanie strzału do trzonu. 17

45 (Groty)

Pogrążasz się w ciemności, biegnąc jak oszalały. Już po chwili słyszysz za sobą odgłos pościgu i istną kakofonię ryków, parsknięć i innych dźwięków, których nie potrafisz i nie chcesz zidentyfikować. Biegniesz naprawdę szybko, więc nagłe, niespodziewane uderzenie powala Cię z nóg, czujesz krew bryzgającą z roztrzaskanego nosa. Zrywasz się i w pierwszym odruchu rzucasz przed siebie, jednak czujesz uderzenie w czoło. To ściana. Twoja ręka trafia w ciemności na łańcuch. Czyżby? Tak! To drabina, jesteś przy wyjściu! Wspinasz się najszybciej jak potrafisz. Pod sobą słyszysz porykiwania goniących Cię stworzeń. W tej samej chwili tuż obok Twojej głowy rozbija się kamień. Kolejny pocisk boleśnie uderza Cię w piętę. Przyśpieszasz wspinaczkę, ogłuszony spotęgowanymi przez echo rykami. Ryk, ciemność. Wspinaczka. Tylko to się dla Ciebie liczy, wspinać się! Głuche odgłosy uderzeń. Cichną. Skończyły się im pociski. Omal nie spadasz, gdy Twoja dłoń nie natrafia na kolejny szczebel. To już tu, wyjście. Idziesz szybko przed siebie, tak, to tu! Do wnętrza wpada nieco światła wraz z lodowatym wichrem i wirującymi płatkami śniegu. Stoisz przed wyjściem z jaskini, na zewnątrz której z każdą minutą przybiera na sile śnieżna nawałnica...
Uzyskujesz Informację **#9**

Przejdź do paragrafu 17 w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

46 (Groty)

Latarka odmówiła posłuszeństwa już jakiś czas temu. Otacza Cię ciemność. Podejrzewasz, że spędziłeś już tutaj co najmniej kilka godzin. Jesteś zziębnięty, głodny, spragniony i wyczerpany, lecz nie masz zamiaru się stąd ruszać. Choć ścigająca Cię "bestia" nie próbowała tutaj wtargnąć, to już ledwie kilka minut po Twoim wpełźnięciu do szczeliny usłyszałeś wyraźny tupot stóp oraz dziwne porykiwania. O ile odgłos biegu z całą pewnością należał do istoty dwunożnej, o tyle te kakofoniczne ryki nijak nie przystawały do dźwięków wydawanych przez istoty ludzkie. Przez następne minuty i godziny uważnie słuchałeś odgłosów, świadczących dobitnie, iż stworzenia je wydające czekają na Ciebie.

Skulony w rogu czekasz na upragnioną ciszę. Nagle słyszysz coś, co sprawia, że natychmiast odzyskujesz nadzieję. Podejrzewasz, że zwielokrotniony przez echo okrzyk dobiega od strony wyjścia z jaskiń, z góry. Jesteś tego pewien, gdyż ten cudowny odgłos zwiastujący Twoje wybawienie to głos Kurczatkowa.

– Gawryłow! Gawryłow! Jesteś tam?!

– Tutaj! Na dole! – krzyczysz ile sił w płucach. – Uważaj, tu coś jest!

– Gdzie jesteś?!

– Schodź! W szczelinie naprzeciw drabiny! Schodź ostrożnie!

Po kilkunastu minutach zauważasz blask pochodni w niskim przejściu prowadzącym do Twej kryjówki. Mrużysz oczy, lecz szybko je otwierasz, wpatrując się w życiodajny ogień. Do ciasnej jaskini wpełza Kurczatkow, dzierżący prymitywną pochodnię wykonaną z nogi jakiegoś stołu. Wyprostowuje się niepewnie, spoglądając w lufę wciąż trzymanej przez Ciebie broni. Opuszczasz pistolet. Bezwładne ramię opada na ziemię, broń wyślizguje Ci się z palców i uderza o skalne podłoże. Nie zdajesz sobie sprawy, przez ile czasu bezwiednie celowałeś w wejście do Twojej kryjówki, nawet gdy zgasł już blask latarki. Spoglądasz na Kurczatkowa i znużonym głosem pytasz:

– Jesteś tu ze swoimi ludźmi?

– Tak, obstawili tunele. Znalazłeś coś?

– Raczej coś znalazło mnie...

Wstajesz i niezdarnym ruchem wkładasz broń do kabury, wypuszczając z drugiej dłoni bezużyteczną już latarkę. Czujesz na sobie pytający wzrok towarzysza, lecz na razie nie masz ochoty na udzielanie wyjaśnień. Chcesz po prostu jak najszybciej się stąd wydostać. Nagle dobiegają was spotęgowane przez echo odgłosy salw z pepesz pomieszane

z przeraźliwymi wrzaskami bojców. Czekasz z Kurczatkowem, aż wszystko ucichnie, mając nadzieję iż czerwonoarmiści wyszli z walki bez szwanku. Istotnie, po chwili słyszycie ich entuzjastyczne nawoływania. Najwyraźniej niebezpieczeństwo, przynajmniej na razie, zostało zażegnane.

Przejdź do paragrafu **20**

47 (Groty)

Chociaż wciąż pogrążasz się w lodowatych odmętach, ucisk na kostce nie zmniejsza się ani na chwilę. Co gorsza, czujesz potworne pieczenie w uszach, nosie i pod powiekami. Nie zwlekając natychmiast:

Próbujesz sięgnąć do kostki. **2**
Zatykasz nos. **52**
Sięgasz po pistolet. **54**

48 (Groty)

– Co to za miejsce?

– Jakiś... system korzeniowy. Chyba. Nie wiem, co jest nad nami i w gruncie rzeczy nie interesuje mnie to. Wiem tylko, że im intensywniejsze światło, tym bardziej gorący jest taki "korzeń". Chyba właśnie to zatruło wodę w studni i zabiło trójkę moich ludzi. Wypuszcza do wody jakieś substancje, jakby odchody. Niech pan się uważnie przyjrzy niektórym korzeniom tutaj i wystającym z wody, te ohydne zgrubienia... To coś trawi wszystkich żołnierzy, którzy przyszli tu z Rosenbergiem, a może i jego samego. A na pewno tego kretyna Hornsa.

– A te... Stworzenia, *ośmiornice*? Jest ich więcej?

– Nie wiem, nie wiem! Jedna z tych istot roztrzaskała okiennice i mnie porwała. Może jest ich parę, może całe hordy! To już nas nie dotyczy, nasz los dobiega tutaj końca...

Przerywasz rozmówcy kolejnym pytaniem.

– Próbował pan uciec? **10**

– Co się stało z ładunkiem? **35**

Rozglądasz się **44**

49 (Groty)

Nieruchomiejesz.

Jeśli posiadasz Informację **#11** przejdź do paragrafu **4**, w przeciwnym wypadku do **33**

50 (Groty)

Wyjmujesz wolną ręką broń, jednak nie masz jak jej odbezpieczyć. Wyrwałeś do przodu tak szybko, że omal nie straciłeś równowagi. Biegniesz przez mroczny korytarz przeszywany chwiejnym snopem światła, bijącym od dzierżonej przez Ciebie latarki. Niemal wpadasz na strome podejście, którym niedawno schodziłeś i obracasz się, przeładowując broń. Z latarką w jednej dłoni i bronią w drugiej zaczynasz strzelać, nawet nie celując. Zareagowałeś w ostatniej chwili, gdyż istota była raptem dwa metry od Ciebie. Teraz jednak wije się, bryzgając toksyczną posoką po ścianach. Syk ostrej reakcji płynu ze skałami wciąż rozbrzmiewa, gdy milknie odgłos wystrzałów – skończyła Ci się amunicja!

Ładujesz natychmiast kolejny magazynek. **36**

Zaczynasz wspinać się po stromiźnie. **60**

51 (Groty)

Rzucasz się ku najbliższej ścianie i chwytasz luminescencyjny "korzeń", sprawdzając czy mocno przywiera do ściany. Na szczęście dziwny twór ani drgnie. Nie zwlekając już ani chwili zaczynasz się wspinać. Mrużysz oczy przed ostrym, fioletowym blaskiem, choć jednocześnie wypatrujesz miejsca na oparcie stopy i kolejnego odgałęzienia do uchwycenia. Gdy docierasz pod strop jaskini, cała Twoja nadzieja na przeżycie spoczywa w sile Twych ramion. Wisząc w powietrzu, zaciskasz z całych sił palce na kolejnych, gęsto oplatających skałę "korzeniach". Są chropowate i ciepłe w dotyku, w niektórych miejscach nawet gorące. Niezachwianie podążasz jednak do jedynego miejsca, które mogłoby dać Ci oparcie dla stóp: trzonu, skąd rozchodzą się świecące pnącza dziwnej istoty, czy też może rośliny. Zbierasz wszystkie siły i ruszasz w tamtą stronę, czując potworny ból w stawach palców. Pod Tobą rozpościera się ciemność, skrywająca ponurą taflę podziemnego, toksycznego jeziora...

Jeśli nie posiadasz Informacji **#11** uzyskujesz Informację **#13**
Jeśli posiadasz Informację **#10** przejdź do paragrafu **39**, w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **42**

52 (Groty)

Zatykasz dłonią nos, którego spuchnięte śluzówki mocno dają Ci się we znaki. Czujesz mętlik w głowie, nie wiesz dlaczego wydaje Ci się, że teraz mkniesz ku górze. Niespodziewanie uderza Cię fala gorąca. Różnica temperatur jest tak wielka, iż skręcasz się z bólu, krzycząc. Krzyczysz! Jesteś na powierzchni! Łapczywie zaczerpujesz dusznego, ale jakże niezbędnego powietrza. Masz spuchnięte oczy, nic nie widzisz, ledwie słyszysz, nie rozpoznajesz też żadnych zapachów. Mimo to wyraźnie czujesz, że leżysz teraz na czymś gorącym i pulsującym, jakby na gumowych rurach, wewnątrz których płynie wrzątek. Wstajesz niezdarnie i słyszysz jakiś głos, mówiący do Ciebie po niemiecku...

Jeśli posiadasz Informację **#11** przejdź do paragrafu **31** w przeciwnym wypadku uzyskujesz Informację **#12** i przechodzisz do paragrafu **59**

53 (Groty)

Rzucasz się do wody! Zimna toń zamyka się nad Tobą, mimo szczelnie zamkniętych powiek czujesz pieczenie gałek ocznych. Chcesz płynąć jak najszybciej do brzegu, lecz w tej samej chwili bestia z potworną siłą zaciska jedną z macek na Twoim udzie, tym samym krusząc Ci kości. Ból jest nie do wytrzymania, otwierasz usta w niemym krzyku, czując jak wypełnia je woda. To już Twój koniec... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

54 (Groty)

Sięgasz do kabury i wyszarpujesz pistolet, jesteś jednak wciągany w toń tak szybko, że broń wyślizguje Ci się z rąk.

Uzyskujesz Informację **#11**, przejdź do paragrafu **52**

55 (Groty)

Płyniesz powoli, gdy nagle zdajesz sobie sprawę, że coś właśnie otarło się o Twoją nogę. Nie masz wątpliwości, co to było.

Gwałtownie przyśpieszasz, zamykając szczelnie powieki. **6**
Wdrapujesz się na lśniący kilka metrów od Ciebie "korzeń" ze zgrubieniem. **56**

56 (Groty)

Docierasz do "korzenia" i wyskakujesz z wody jak oparzony, błyskawicznie się na niego wspinając. Organiczna platforma ugina się wprawdzie pod Twoim ciężarem, lecz mimo to nadal jesteś ponad powierzchnią zdradliwej wody. Lustrujesz szybkim spojrzeniem powierzchnię dziwnego tworu w poszukiwaniu karabinu. Na szczęście szybko dostrzegasz

broń, niemal całkowicie wystającą z gumiastej substancji. Wystarczy, że sięgnąłbyś... W tej samej chwili z wody wynurza się powód Twojej ucieczki. Widząc gotującą się do ataku "ośmiornicę" bez chwili namysłu:

Wyrywasz karabin. **15**
Rzucasz się do wody. **53**

57 (Groty)

Wytężasz wszystkie siły i zginasz się w pałąk, sięgając do kostki. Oplata ją coś mocnego, jakiś sznur, czy może kabel. W chwili, gdy dotykasz dziwnego "sznura" ucisk zwiększa się do tego stopnia, iż kruszy Ci kostkę. Odruchowo próbujesz krzyknąć, pozwalając tym samym, aby do Twojego przełyku wdarła się woda. Twoje śluzówki puchną w zastraszająco szybkim tempie, nie możesz złapać oddechu! *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

58 (Groty)

Powoli zanurzasz się w lodowatej cieczy. Zaczynasz płynąć, starając się trzymać głowę nad powierzchnią wody. Po dłuższej chwili docierasz do "korzenia" i z satysfakcją odkrywasz, że miałeś rację. Wychodzisz na pulsujące, lśniące fioletowym blaskiem pnącze, z którego niemal w całości wystaje karabin. Organiczna platforma ugina się pod Twoim ciężarem, lecz nadal znajduje się nad powierzchnią. Wynurzenie się monstrum całkowicie Cię zaskakuje! Widząc gotującą się do ataku "ośmiornicę" bez chwili namysłu:

Wyrywasz karabin. **15**
Rzucasz się do wody. **53**

59 (Groty)

Zgodnie z radą właściciela głosu czekasz spokojnie, aż opuchlizna zelżeje na tyle, abyś mógł swobodnie otworzyć oczy. O dziwo dzieje się to stosunkowo szybko, dając Ci możliwość rozejrzenia się wokół. Odkrywasz, że znajdujesz się pośrodku jakiegoś jeziora, na małej skalnej wysepce, oplecionej przez jakieś "korzenie", wydzielające z siebie silne, fioletowawe światło. Pokrywają one również ściany, jak i strop jaskini, rozświetlając nieznacznie panujący tutaj mrok. Gdzie Ty do cholery jesteś?!

– Ja w pierwszym odruchu wrzeszczałem wniebogłosy...

Obracasz się i nieruchomiejesz zdumiony tym, co widzisz. Głos należy do bladego mężczyzny, odzianego w poszarpane resztki munduru, całego oplecionego dziesiątkami mniejszych, fosforyzujących "korzeni".

– Rozumiesz po niemiecku? – pyta.

– Jestem oficerem SS – odpowiadasz płynną niemiecczyzną.

– Ach tak! Proszę mi wybaczyć, wzrok mnie zawodzi. Ja również jestem oficerem, nazywam się Hans Kruger...

Przejdź do paragrafu **13**

60 (Groty)

Zatykasz latarkę za pas, by nie krępowała Twoich ruchów i zaczynasz wdrapywać się w górę korytarza, nie zwlekając ani chwili. Wkładasz w to wszystkie siły wiedząc, że od tego, jak szybko opuścisz to miejsce zależeć może Twoje życie. Czujesz, że podejście łagodnienie, zrywasz się więc z klęczek i ruszasz biegiem przed siebie. Pędzisz jak szalony i omal nie uderzasz w skalną ścianę naprzeciw wyjścia z tunelu. W pierwszym odruchu wczołgujesz się do szczeliny, którą widzisz przed sobą. Gdy na klęczkach posuwasz się naprzód, uświadamiasz sobie, że po wybiegnięciu z tunelu wystarczyłoby po prostu wykonać obrót w prawo i wyjść po drabinie. Teraz jednak nie masz najmniejszego zamiaru zawrócić. Korytarzyk, nieco wyższy niż samo wejście, kończy się już po paru metrach, możesz zatem wstać. Jesteś w małej jaskini. Strop jest na tyle nisko, że musisz schylić głowę. Odbezpieczasz broń i kierujesz snop światła ku korytarzowi, którym tu wszedłeś. Nie wiesz,

jakich dokładnie rozmiarów jest istota, która Cię ściga, jednak nie masz zamiaru zapłacić życiem za własną nieuwagę. Siadasz na ziemi i wsparty o zimną skalną ścianę czekasz...

Przejdź do paragrafu **46**

Trzewia góry

01 (Trzewia góry)

Posuwasz się powoli naprzód, zdany jedynie na zmysł dotyku. Ostrożnie badasz ściany, za żadne skarby nie chcąc przegapić jakiegoś bocznego korytarza. Niemal dokładnie w chwili, gdy o tym myślisz Twoja dłoń napotyka pustkę. Trafiłeś na przejście prowadzące w prawo.

Skręcasz. **07**
Ruszasz dalej prosto. **024**

02 (Trzewia góry)

Skręcasz w lewo, lecz już po krótkiej wędrówce trafiasz na ścianę, to ślepy zaułek. Wracasz na skrzyżowanie i:

Ruszasz do przodu. **023**
Skręcasz w prawo. **013**

03 (Trzewia góry)

Korytarz przez dłuższy czas nie posiada żadnych bocznych odnóg, aż nagle wyczuwasz pod dłońmi coś, co każe Ci się zatrzymać. Obmacujesz dokładnie podłoże, upewniając się w tym, że trafiłeś z powrotem na skrzyżowanie. Czujesz się zniechęcony, lecz jednocześnie nieco pokrzepiony myślą, iż jesteś "u siebie". Ustawiasz się na wylocie tunelu prowadzącego do poprzedniego skrzyżowania. Możesz:

Ruszyć przed siebie. **04**
Skręcić w prawo. **019**
Skręcić w lewo. **030**
Zawrócić do poprzedniego skrzyżowania. **025**

04 (Trzewia góry)

Ta ścieżka okazała się niestety złym wyborem, to tylko ślepy zaułek. Wracasz na skrzyżowanie i:

Skręcasz w prawo. **019**
Skręcasz w lewo. **030**

05 (Trzewia góry)

Podejmujesz decyzję: schodzisz. Po kilku minutach pojmujesz, że popełniłeś błąd. Krew napływa Ci do mózgu, próbujesz się zaprzeć rękami i nogami, lecz czujesz jak zaczynasz się ześlizgiwać. Nagle, w jednej chwili, tracisz oparcie i zaczynasz spadać, krzycząc. Lecisz naprawdę długo... I skręcasz kark. Masz szczęście; to szybka, niemal bezbolesna śmierć... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

06 (Trzewia góry)

Powrót, jak się tego spodziewałeś, jest bardzo trudny, aczkolwiek nie niemożliwy. Po dłuższym czasie udaje Ci się wyjść ze szczeliny. Nie chcąc tracić cennego czasu na dłuższy odpoczynek, ruszasz przed siebie. Stąd musi być wyjście!

Przejdź do paragrafu **010**

07 (Trzewia góry)

Skręcasz w odnogę, mając nadzieje, że podjąłeś dobrą decyzję. Droga po pewnym czasie łagodnie skręca w lewo, wydaje Ci się, ze poruszasz się teraz po łuku. Jednak już wkrótce opuszczasz tunel. Czujesz przed sobą ścianę, możesz więc jedynie skręcić:

W prawo. **014**
W lewo. **09**

08 (Trzewia góry)

Niestety, to ślepy zaułek. Zawracasz zatem i ignorując skręt na prawo, skąd przyszedłeś, ruszasz przed siebie.

Przejdź do paragrafu **03**

09 (Trzewia góry)

Wybierasz lewą ścieżkę. Po chwili natrafiasz na skręt w lewo.

Skręcasz. **07**
Idziesz dalej prosto. **017**

010 (Trzewia góry)

Mimo Twoich obaw strop nie obniża się już więcej, możesz więc poruszać się w miarę swobodnie. Odnosisz jednak wrażenie, które wkrótce przeradza się w pewność, że cały korytarz zaczyna łagodnie wznosić się ku górze. Wraz z każdym metrem zaczyna robić się coraz bardziej stromo i ciasno. Nagle przystajesz. Gdy wznawiasz wspinaczkę, nie zważasz już na nic, rwiesz się do przodu, czując przyśpieszone bicie serca i pulsującą w żyłach krew. Nic Cię już teraz nie zatrzyma, bowiem widzisz już swój cel: jaśniejący blaskiem słonecznych promieni otwór wyjściowy!

Jeśli Uzyskałeś Informację:
#23 przejdź do paragrafu **62** w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**
#24 przejdź do paragrafu **85** w rozdziale **Ostateczne rozwiązanie**

011 (Trzewia góry)

Korytarz zrobił się nie tylko wyższy, ale i szerszy. Idziesz teraz dość szybkim krokiem, dotykając opuszkami palców obu ścian w obawie przed przegapieniem ewentualnego skrętu. Masz jednak nadzieję, że ten tunel doprowadzi Cię wprost do wyjścia. Teraz, gdy nie musisz już klęczeć... Twoja stopa trafia na próżnię, spadasz! Po dłuższej chwili Twoje ciało z impetem uderza w skałę, ból momentalnie odbiera Ci przytomność, niestety już jej nie odzyskujesz... *Zginąłeś! Zacznij grę, lub ostatecznie ten rozdział, od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

012 (Trzewia góry)

Wraz z każdym metrem strop wciąż się obniża, ocierasz już o niego plecami. Nagle Twoja prawa dłoń natrafia na pustkę. Odnoga, a raczej szczelina, jest jednak bardzo wąska i niska. Sprawdzasz jej wymiary i stwierdzasz, iż mógłbyś się tam zmieścić, aczkolwiek z trudem.

Wchodzisz do niej. **018**
Podążasz dalej prosto. **010**

013 (Trzewia góry)

Po pewnym czasie bieg korytarza zmusza Cię do skrętu w lewo, a następnie w prawo. Przez dłuższą chwilę nie trafiasz na żadne boczne tunele. Nagle nie czujesz już pod dłońmi bocznych ścian, a nic przed Tobą nie blokuje drogi. Znalazłeś się na skrzyżowaniu.

Przejdź do paragrafu **022**

014 (Trzewia góry)

Decydujesz się na prawą odnogę. Podążasz obraną drogą, przez dłuższy czas nie trafiając na żadne rozgałęzienia. W końcu skręcasz znów w prawo, a niedługo potem w lewo. Nagle nie czujesz już pod dłońmi bocznych ścian, a nic przed Tobą nie blokuje drogi. Znalazłeś się na skrzyżowaniu.

Przejdź do paragrafu **020**

015 (Trzewia góry)

Korytarz po pewnym czasie wymusza na Tobie skręt w lewo, potem jednak dość długo ciągnie się bez żadnych odnóg. Nagle prawą dłonią natrafiasz na próżnię. Omal nie przegapiłeś skrętu w prawo!

Skręcasz. **016**
Podążasz nadal przed siebie. **029**

016 (Trzewia góry)

Po chwili korytarz skręca w prawo. Z satysfakcją zauważasz, iż strop raptownie zaczyna się podwyższać. Już po kilku metrach możesz nareszcie się wyprostować!

Przejdź do paragrafu **011**

017 (Trzewia góry)

Korytarz po pewnym czasie kończy się ścianą. To ślepy zaułek, musisz zawrócić.

Przejdź do paragrafu **01**

018 (Trzewia góry)

Pełzniesz, czując jak obcierasz twarz o skalne podłoże. Z trudem przeciskasz się przez kolejne zwężenia, jednak konsekwentnie podążasz przed siebie. Wiesz, że powrót kosztowałby Cię mnóstwo czasu i wysiłku. Nagle docierasz do miejsca, gdzie tunel kończy się szczeliną w podłożu. Czeka Cię zejście głową w dół, ku nieznanemu. Postanawiasz:

Zaryzykować. **05**
Zrezygnować i zawrócić. **06**

019 (Trzewia góry)

Z początku korytarz biegnie prosto bez żadnych odnóg. Jednak wkrótce trafiasz na jedną z nich. Prowadzi w lewo.

Skręcasz. **015**
Ignorujesz ją. **027**

020 (Trzewia góry)

Trafiłeś na skrzyżowanie podziemnych korytarzy. Wyjmujesz z kieszeni rewolwer od Rosenberga i wykonujesz jego lufą głębokie rysy w skalnym podłożu. Chowasz broń i uznając, iż każda droga może okazać się tą właściwą:

Ruszasz do przodu. **023**
Skręcasz w lewo. **02**
Skręcasz w prawo. **013**

021 (Trzewia góry)

Podążasz naprzód, mając za sobą korytarz prowadzący do skrzyżowania. Zauważasz z niepokojem, że strop zaczyna się obniżać. O ile chodzenie na czworaka było dla Ciebie niezbyt wygodną koniecznością, o tyle perspektywa czołgania się napełnia Cię ponownie dużą dawką pesymizmu.

Przejdź do paragrafu **012**

022 (Trzewia góry)

Jak się jednak okazuje, nie jest to skrzyżowanie, które niedawno opuściłeś. Nie ma tutaj pozostawionych przez Ciebie śladów. Robisz zatem nowe, tym razem chcąc nadać im kolisty kształt. Dokładnie wodzisz po nich dłońmi, lecz nie wydają Ci się zbytnio różnić od poprzednich. Cóż, przez całe życie polegałeś głównie na wzroku, nie przestawisz się zatem szybko na inny zmysł. Nie mając nic do stracenia:

Ruszasz przed siebie. **04**
Skręcasz w prawo. **019**
Skręcasz w lewo. **030**

023 (Trzewia góry)

Korytarz przez dłuższy czas nie posiada żadnych bocznych odnóg, aż nagle odwracasz się gwałtownie w prawo. W ciemnościach nawet najmniejszy odblask natychmiast zwraca uwagę. Nic więc dziwnego, iż natychmiast dostrzegłeś światło! Ignorując ból kolan wyrywasz się ku źródłu życiodajnego blasku. Po chwili widzisz wyjście, czując jak wzmaga w Tobie gniew. Przejście jest za ciasne, ledwie mógłbyś wcisnąć tam głowę.

Mimo tak bolesnego zawodu czujesz nagły przypływ otuchy, spowodowany widokiem światła słonecznego. Cieszysz nim oczy naprawdę długo. W końcu jednak przymuszasz się do

odwrócenia wzroku i ponownego zagłębienia się w ciemności, na prawdziwą radość przyjdzie czas dopiero na powierzchni.

Przejdź do paragrafu **021**

024 (Trzewia góry)

Mijasz skręt w prawo, jednak już po chwili trafiasz na następny prowadzący w tę właśnie stronę.

Skręcasz. **026**
Podążasz dalej prosto. **014**

025 (Trzewia góry)

Wracasz do pierwszego napotkanego skrzyżowania i ustawiasz się na nim tak, jakbyś przyszedł od strony miejsca skąd zacząłeś wędrówkę tymi tunelami i:

Ruszasz do przodu. **023**
Skręcasz w lewo. **02**
Skręcasz w prawo. **013**

026 (Trzewia góry)

Skręcasz w odnogę mając nadzieję, że podjąłeś dobrą decyzję. Droga po pewnym czasie łagodnie skręca w prawo. Podążasz nią dalej, odkrywając po chwili, iż tunel wciąż zakręca, tworząc tym samym delikatny łuk. W końcu czujesz przed sobą ścianę, możesz jedynie skręcić:

W prawo. **031**
W lewo. **017**

027 (Trzewia góry)

Ignorujesz zakręt, podążając dalej przed siebie. Masz nadzieję, iż podjąłeś słuszną decyzję. Jak się jednak wkrótce okazuje, myliłeś się – trafiasz bowiem na ślepy zaułek. Zawracasz i ponownie docierasz do odnogi, mając ją tym razem po prawej ręce. Skręcasz, zastanawiając się, ile jeszcze błędnych decyzji podejmiesz, zanim się stąd wydostaniesz. O ile to w ogóle nastąpi... Odrzucasz szybko czarne myśli i zaczynasz dokładniej badać podłoże i ściany.

Przejdź do paragrafu **015**

028 (Trzewia góry)

Korytarz przez dłuższy czas ciągnie się prosto, aż nagle gwałtownie zakręca w prawo. Po pewnym czasie dochodzisz do kolejnego rozwidlenia. Możesz skręcić w:

Prawo. **03**
Lewo. **08**

029 (Trzewia góry)

Korytarz przez dłuższy czas ciągnie się prosto, aż nagle gwałtownie zakręca w lewo i już się nie prostuje. Podążasz zatem po łuku, a raczej paraboli. Tunel w końcu zaczyna się prostować i już po chwili podążasz przed siebie bez konieczności skręcania. Wtem wyczuwasz pod dłońmi coś, co każe Ci się zatrzymać. Obmacujesz dokładnie podłoże, upewniając się w tym, że trafiłeś z powrotem na skrzyżowanie. Czujesz się zniechęcony, lecz jednocześnie nieco pokrzepiony myślą, iż jesteś "u siebie". Ustawiasz się na wylocie tunelu prowadzącego do poprzedniego skrzyżowania. Możesz:

Ruszyć przed siebie. **04**
Skręcić w prawo. **019**
Skręcić w lewo. **030**
Zawrócić do poprzedniego skrzyżowania. **025**

030 (Trzewia góry)

Korytarz przez dłuższy czas ciągnie się prosto, aż nagle gwałtownie zakręca w prawo i już się nie prostuje. Podążasz zatem po łuku bojąc się, by nie trafić ponownie na skrzyżowanie. Twoje obawy okazują się na szczęście bezpodstawne. Tunel w końcu zaczyna się prostować i już po chwili podążasz przed siebie bez konieczności skręcania. Nagle lewą dłonią natrafiasz na próżnię. Omal nie przegapiłeś zakrętu w lewo!

Skręcasz. **016**
Podążasz nadal przed siebie. **028**

031 (Trzewia góry)

Po chwili trafiasz na zakręt prowadzący w prawo. Zdajesz sobie sprawę, że krążysz w kółko. Wycofujesz się zatem do miejsca skąd rozpocząłeś wędrówkę.

Przejdź do paragrafu **1**

Ostateczne rozwiązanie

1 (Ostateczne rozwiązanie)

Szybko opuszczasz małą jaskinię i nakazujesz, aby grupa zaczekała na Ciebie stojąc u wejścia do:

Większego tunelu. **52**
Mniejszego tunelu. **49**

2 (Ostateczne rozwiązanie)

Postanawiasz nieco odpocząć przed wznowieniem prac. Przysiadasz więc na jednej z mogił, zastanawiając się, gdzie też zniknął Kurczatkow. Chwila przerwy po wysiłku jest przyjemna i nieco ją przedłużasz, jednak w końcu wracasz do kopania. Odpoczywać będziesz później, oby w towarzystwie sześciu skrzyń pełnych złota.

Niestety okoliczności zmuszają Cię do przerwania pracy. Nie więcej niż dwadzieścia metrów od miejsca, gdzie stoisz, zauważasz Kurczatkowa wraz z czwórką bojców. Najwidoczniej do tej pory podchodzili ostrożnie, niemal skradając się. Mężczyzna, widząc że go dostrzegłeś, przystaje i nieco zmieszany mówi:

– Gawryłow! Żyjesz! Szukaliśmy wejścia do jaskiń... Ale przez tę zamieć za cholerę to się nie udawało.

Enkawudzista rusza w Twoją stronę wraz ze swoją świtą. Każdy z nich ma jeszcze w ręku nie zapaloną dotąd pochodnię, sporządzoną z nóg mebli i chyba jakichś koców. Odkładasz łopatę i spoglądasz z niepokojem na zbliżających się szybko, nieproszonych gości.

Przejdź do paragrafu **19**

3 (Ostateczne rozwiązanie)

Wraz z Kurczatkowem i dwoma bojcami ruszasz do klasztoru w poszukiwaniu kolejnej łopaty. Pozostała dwójka czerwonoarmistów otrzymała rozkaz rozkopania wszystkich mogił po kolei i wywleczenia z nich ciał, jeśli na takowe trafią. Najbardziej obawiasz się, że jeśli Kruger faktycznie zakopał tam złoto, to mógł ukryć w ziemi same sztaby, bez skrzyń. Gdyby bojcy znaleźli złoto bez was, mogliby wszcząć bunt. Wówczas, w najlepszym razie, musielibyście podzielić skarb na sześć części, a chyba wolałbyś zaryzykować walkę, niż stratę tak znacznej kwoty. Z drugiej jednak strony lepsze parę sztabek niż kilkadziesiąt kul w ciele...

Przejdź do paragrafu **73**

4 (Ostateczne rozwiązanie)

Wstajesz spokojnie i ruszasz w stronę stołu. Wiesz, że teraz wszystko zależy od tego, czy żołnierze darzą Cię jeszcze zaufaniem.

Jeśli posiadasz Informacje:
#3, #8, #18, #20, #21 to każda z tych Informacji oznacza to, iż uzyskujesz jedną literę **A**

Jeśli posiadasz Informacje:
#4, #17, #19, #22 to każda z tych Informacji oznacza to, iż uzyskujesz jedną literę **B**

Jeśli uzyskałeś przewagę liter **A** nad literami **B** przejdź do paragrafu **16**
Jeśli uzyskałeś przewagę liter **B** nad literami **A** przejdź do paragrafu **7**
Jeśli uzyskałeś tyle samo liter **A** co **B** to przejdź do paragrafu **64**

5 (Ostateczne rozwiązanie)

Docierasz do trzonu i z niekłamaną ulgą opierasz stopy na wystających z niego "korzeniach". Wyraźnie czujesz pulsowanie wewnątrz ogromnej kolumny materii, zwisającej ze stropu. Pod sobą słyszysz wściekłe ryki, bulgot wody i ochrypłe okrzyki Krugera. Nic Cię to jednak nie obchodzi, teraz musisz skupić się tylko na jednej kwestii: przeżyciu. Spoglądasz ku górze i nieruchomiejesz, czując szybsze bicie serca. Z miejsca gdzie – jak myślałeś – do stropu podczepione jest źródło tych świecących "korzeni", wyraźnie bije jakieś światło. Trzon nie zwisa zatem z powały, lecz jest tutaj wpuszczony przez skalną szczelinę. Nad Tobą jest kolejna jaskinia! Zaczynasz wspinać się, czując nagły napływ adrenaliny. Być może uda Ci się stąd wydostać! Po chwili jesteś już przy wąskiej szczelinie, utworzonej między skałą a powierzchnią pulsującego tworu, z której sączy się poświata.

Podciągasz się nieco i wkładasz tam dłoń, naciskając mocno na powierzchnię trzonu. W tym miejscu jest ona zimna i gąbczasta. Natychmiast ustępuje pod Twoim dotykiem, co zachęca Cię do wyciągnięcia ramienia w celu dokładniejszego spenetrowania tej ścieżki. Opierasz się już barkiem o powałę jaskini, manipulując w szczelinie dłonią, wtem coś chwyta Cię za przegub. Czujesz uścisk czyichś palców i wyraźny krzyk w języku niemieckim:

– Wciągaj się! Wciągaj!

Nie możesz wyzwolić ręki z tego uścisku, nie pozostaje Ci więc nic innego, jak tylko włożyć tam szybko drugą dłoń i dać wyciągnąć się nieznanemu – masz taką nadzieję – sprzymierzeńcowi.

Uzyskujesz Informację **#23**, przejdź do paragrafu **76**

6 (Ostateczne rozwiązanie)

Po krótkiej grzecznościowej wymianie zdań przedstawiasz Rosenbergowi oficjalny cel swojej misji. Esesman wie, że brat miał kogoś do niego wysłać, toteż nie zadaje żadnych zbędnych pytań. Uradowany tym obrotem sprawy, przechodzisz bez ogródek do sedna. Spotyka Cię jednak ogromne rozczarowanie! Skrzynie, które znajdują się wewnątrz groty zawierają jedynie zapasy. Sam Rosenberg zaś jest zaskoczony tym, iż spodziewałeś się zastać w podziemiach ładunek złota.

– Myślałem, że wraz z Krugerem ruszył mi pan na ratunek!

– Gdy tu przybyłem, nie spotkałem na powierzchni Krugera, znalazłem jedynie jego notatki. Sam klasztor jest zdewastowany i opustoszały. Większość łatwopalnych przedmiotów, w tym także mebli, zgromadzona jest w jednym pomieszczeniu, chyba kaplicy.

– To nonsens! Niech mi pan pokaże te notatki!

– Oczywiście – odpierasz i podajesz nieco sfatygowane już stronice swemu rozmówcy.

Z zaskoczeniem widzisz, jak wraz z każdym przeczytanym zdaniem zmienia się wyraz jego twarzy.

– To stek bzdur! – Rosenberg omal nie drze zapisków, rzucając wściekłe spojrzenia to na trzymane w dłoniach stronice, to na Ciebie. – To wierutne kłamstwa, chyba pan w to nie uwierzył?! Nie mam nic wspólnego ze śmiercią żadnych mnichów. Gdy objąłem dowodzenie w tym klasztorze, był on już opustoszały od lat! O! Tutaj! – esesman wskazuje palcem na dwa fragmenty tekstu. – Ten kretyn nie umie nawet rozróżnić zakonników od mnichów!

– Od początku uważałem te zapiski za co najmniej ubarwione. Jednak teraz priorytetem wydaje mi się ucieczka z tego miejsca, ma pan jakiś pomysł?

Przejdź do paragrafu **71**

7 (Ostateczne rozwiązanie)

Niestety, nie tylko Ty miałeś zamiar pozbyć się niewygodnego towarzystwa! Uzbrojony żołnierz uważnie Cię obserwował i gdy tylko postąpiłeś parę kroków, natychmiast odpowiedział zerwaniem się z podłogi i krótką serią z karabinu. *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

8 (Ostateczne rozwiązanie)

Nie chcesz otwierać ładunku przy żołnierzach, gdyż doskonale zdajesz sobie sprawę, że równałoby się to z Twoją śmiercią. Postanawiasz zatem zabezpieczyć się przed zbytnią ciekawością podkomendnych starą, sprawdzoną metodą: mówisz im, że właśnie

zabezpieczyłeś bezcenne dla ZSRR materiały wywiadowcze. O ile każdy czerwonoarmista zainteresuje się czymś, co przedstawia jakąś wartość materialną, o tyle jeśli trafi na coś, czym może zwrócić uwagę wywiadu, jego zainteresowanie spada raptownie do poziomu zera absolutnego. Ze skrzętnie ukrywanym rozbawieniem przyglądasz się, jak para żołnierzy ostrożnie niesie ciężki pakunek, zupełnie jakby wewnątrz tkwił jakiś niezwykle kruchy przedmiot.

Gdy wszystkie skrzynie są już zapakowane do samochodu, zajmujesz miejsce kierowcy i czekasz, aż do wnętrza wgramolą się bojcy. Niestety, będziesz musiał zabrać ich ze sobą. Kwestia wyeliminowania ich staje się od tej chwili dla Ciebie priorytetem...

Przejdź do paragrafu **20**

9 (Ostateczne rozwiązanie)

Wchodzisz na górę jako pierwszy. Po chwili dołącza do Ciebie para ocalałych żołnierzy. Rozkazujesz wrzucić jedną z pochodni na dół. Przez dłuższą chwilę czekacie na powrót drugiej dwójki, podejrzewając jednak, że to nie nastąpi. Straciłeś dwa karabiny, to pierwsza myśl jaka Ci się nasuwa. Drugą jest to, że tam na dole, w czeluściach podziemnych korytarzy, czai się jakieś niebezpieczeństwo.

Uzyskujesz Informację **#17**, przejdź do paragrafu **66**

10 (Ostateczne rozwiązanie)

– Tam go... Nie było...

Są to ostatnie słowa jakie Aleksiej Pietrowicz Kurczatkow wypowiada na tym padole łez. Spoglądasz na jego bezwartościowe dla Ciebie ciało z ponurym wyrazem twarzy. Nie uzyskałeś satysfakcjonującej Cię odpowiedzi.

Przejdź do paragrafu **63**

11 (Ostateczne rozwiązanie)

Nie masz zamiaru kalać sobie rąk pracą fizyczną, nie jesteś przecież od kopania! Władczym tonem nakazujesz kontynuowanie prac, udając przy tym, że nie zauważasz zmęczenia podkomendnych. Śledzisz bacznie rytmiczne ruchy ich łopat, gdy nagle, głośniej niż zamierzałeś, krzyczysz:

– Stać!

Twoja żywiołowa reakcja spowodowana została tym, iż przed momentem usłyszałeś, jak szpadel uderzył w drewnianą powierzchnię. Nie myliłeś się, pod jednym z ciał niemieckich oficerów, nieco przyprószona ziemią, leży drewniana skrzynia. Dokładne oględziny wskazują, że obok niej znajduje się kolejna. Podobnie rzecz się ma w przypadku pozostałych ciał. Popędzasz podkomendnych do wzmożonego wysiłku, w wyniku czego już po kwadransie u Twoich stóp nareszcie spoczywa sześć skrzyń z bezcennym ładunkiem.

Otrzymujesz Informację **#22**, przejdź do paragrafu 8

12 (Ostateczne rozwiązanie)

Jednym błyskawicznym ruchem, z płynnością, którą sam jesteś zaskoczony, wyciągasz i odbezpieczasz pistolet. Strzelasz. Pierwszy pocisk przeszywa pierś bojca, kolejne również dosięgają celu. Szczęk zamka zwiastuje koniec amunicji, rzucasz się więc pędem w stronę klasztoru, zatrzymując się dopiero w bramie wyjazdowej. Pośpiesznie wyciągasz drugi magazynek i ładujesz broń. Jesteś pewien, że zabiłeś bojców, jednak nie jesteś w stanie stwierdzić, czy trafiłeś też Kurczatkowa. Podejrzewasz, że enkawudzista sam padł na ziemię, gdy zacząłeś strzelać. Z bronią w ręku obracasz się do tyłu i zamierasz, widząc wycelowaną w Ciebie pepeszę.

Przejdź do paragrafu **31**

13 (Ostateczne rozwiązanie)

Wywlekasz ciała na zewnątrz, po czym przystawiasz swoje krzesło do buchających w kominku płomieni. Mimo ciepła płynącego od ognia czujesz się źle, masz bowiem świadomość poniesionej porażki. Cóż, przynajmniej zachowałeś życie i być może doczekasz końca wojny. Nie pozostaje Ci nic innego, jak wrócić do Berlina i zameldować Rosenbergowi o porażce... Będziesz też musiał wytłumaczyć swojemu radzieckiemu łącznikowi, dlaczego tak długo nie składałeś raportów. Teraz jest prawie pewne, że Moskwa jednak się Tobą zainteresuje. Wzdychasz ciężko i dorzucasz do ognia kolejną szczapę drewna...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Daremny trud**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

14 (Ostateczne rozwiązanie)

Mimo swej intensywności zamieć kończy się stosunkowo szybko i już po dwóch godzinach możesz wraz z bojcami udać się na poszukiwania Kurczatkowa. Wejście do jaskiń ukryte jest teraz pod śnieżną pokrywą, na szczęście Twoi podkomendni w miarę dokładnie pamiętają, gdzie się ono znajdowało. Po krótkich poszukiwaniach spod białego puchu wyłania się czerniejący otwór: droga do podziemi.

Przejdź do paragrafu **34**

15 (Ostateczne rozwiązanie)

– Zrobimy inaczej, Kurczatkow! Będziemy powoli się do siebie zbliżać, jednocześnie opuszczając broń, potem spokojnie położymy ją na bruku i odejdziemy dwa metry do tyłu. Zgoda?

– Dobrze! Byle szybko, złoto czeka!

Robicie tak, jak powiedziałeś, zważając przy tym bacznie na swoje ruchy. Gdy broń leży już na bruku, powoli się od niej oddalacie. Kurczatkow pyta wściekłym tonem:

– Teraz zadowolony? Możemy już...

– Jak cholera! – przerywasz mu wpół zdania, wyszarpując z kieszeni rewolwer od Rosenberga.

Obie kule gładko, jedna po drugiej, wbijają się w pierś zaskoczonego enkawudzisty. Ruszasz do przodu, podnosząc swój pistolet, a także karabin, który przewieszasz przez ramię. Spoglądasz na dławiącego się krwią byłego towarzysza. Wiesz, że on również bez wahania pociągnąłby za spust.

Przejdź do paragrafu **57**

16 (Ostateczne rozwiązanie)

Na Twoje szczęście zachowałeś jeszcze pewien autorytet. Podchodzisz do stołu i kładziesz dłoń na pepeszy ze słowami:

– Baczność!

Obaj żołnierze wstają z podłogi i zajmują zasadniczą postawę. Zgodnie z Twoimi oczekiwaniami, ten posiadający broń przystawia ją odruchowo do nogi. Błyskawicznie odbezpieczasz karabin i częstujesz serią zdezorientowanych podkomendnych. Obaj padają martwi na podłogę.

Jeśli posiadasz Informację **#16** przejdź do paragrafu **75**, w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **13**

17 (Ostateczne rozwiązanie)

Nie chcesz ryzykować, że zabłądzisz w środku zamieci. Chcąc nie chcąc, czekasz przy wyjściu z jaskini na koniec śnieżnej zawieruchy, niespokojnie spoglądając za siebie. Już po niecałej godzinie wicher łagodnieje, a płatki śniegu przestają szaleńczo wirować w powietrzu. Odczekujesz jeszcze trochę, aż pogoda zupełnie się ustabilizuje i decydujesz się wyjść. Ruszasz w stronę klasztoru z nadzieją, że zastaniesz tam Kurczatkowa wraz z podkomendnymi. Być może nawet zdobyli coś do jedzenia. Pokrzepiony tą myślą, przyśpieszasz.

Przejdź do paragrafu **50**

18 (Ostateczne rozwiązanie)

Powoli wyciągasz broń... Niestety, nie tylko Ty miałeś zamiar pozbyć się niewygodnego towarzystwa! Uzbrojony żołnierz uważnie Cię obserwował: na Twój manewr z bronią natychmiast odpowiedział zerwaniem się z podłogi i krótką serią z karabinu. *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

19 (Ostateczne rozwiązanie)

Rozmawiasz na osobności z Kurczatkowem, wyjawiając mu to, co powiedział Ci Rosenberg. Od enkawudzisty dowiadujesz się natomiast, iż poszukiwania prowiantu spełzły na niczym. Po przeczekaniu w klasztorze krótkiej, acz intensywnej zamieci, mężczyzna wraz z podkomendnymi ruszył Cię odszukać. Nie mogli jednak znaleźć wejścia do jaskiń i zapuścili się w nieco dalszą okolicę. Cała rozmowa przebiega w spokojnym tonie i czujesz, jak odzyskujesz nieco zaufania do towarzysza. Najwyraźniej nie chce Cię usunąć, przynajmniej na razie...

Przejdź do paragrafu **3**

20 (Ostateczne rozwiązanie)

Wsiadacie do samochodu. Odpalasz silnik i po chwili ruszacie spod klasztornej bramy, opuszczając to miejsce na zawsze... Decydujesz się skierować na południe, z dala od Niemieckich punktów kontrolnych. Już wkrótce waszą podróż przerywa nieuchronnie zbliżający się zachód słońca. Jest jeszcze jasno, jednak wolisz zawczasu znaleźć jakieś miejsce na nocleg. Odpowiednie warunki spełnia mały domek wśród sadów, zajeżdżasz pod niego ogłaszając początek postoju.

Przejdź do paragrafu **61**

21 (Ostateczne rozwiązanie)

Twoim jedynym śladem w poszukiwaniach cennego ładunku są teraz mogiły mnichów. Po dotarciu do klasztoru wraz z bojcami dokładnie przetrząsasz wszelkie zakamarki w poszukiwaniu czegokolwiek, co przydałoby się do kopania. Jesteś przekonany, iż musiał tu kiedyś istnieć jakiś składzik z narzędziami lub coś podobnego. Istotnie, po dłuższych poszukiwaniach odnajdujecie dwie łopaty. Chcąc zdążyć przed zmierzchem nakazujesz bojcom rozkopanie wszystkich dziewięciu mogił tak szybko, jak to tylko możliwe. Po odgarnięciu śniegu ziemia nie stawia dużego oporu, nie zdążyła jeszcze przemarznąć, a "groby" są stosunkowo świeże. Praca idzie zatem szybciej niż się spodziewałeś. W pierwszych trzech mogiłach od lewej znajdują się zwłoki Niemców, którzy zatruli się wodą, tak jak to opisywał w swych notatkach Kruger. Jednak pozostałe sześć mogił nie skrywa ciał mnichów, lecz jedynie ziemię. Są puste, to tylko usypane z ziemi kopce. Jesteś rozczarowany, jednak nie załamany. W gruncie rzeczy nie liczyłeś na zbyt wiele. Mimo to nie masz zamiaru rezygnować z zbadania jedynego tropu, który może doprowadzić Cię do złota. Każesz zatem bojcom:

Rozpalić ognisko i przygotować nocleg w klasztorze, a sam zabierasz się do kopania. **81**
Kontynuować dotychczasową pracę i pogłębić wykopy. **11**

22 (Ostateczne rozwiązanie)

Uważnie rozglądasz się przez kilkanaście minut, szukając jakichkolwiek śladów. Najwyraźniej jednak ani Kurczatkow, ani nikt inny tu przed Tobą nie wchodził. Wtem dociera do Ciebie spotęgowany przez echo odgłos wystrzałów. Nie zwlekając ani chwili padasz na kolana i ruszasz ku wyjściu.

Uzyskujesz Informację **#19**

Gdy tylko wychodzisz, natychmiast odbezpieczasz broń i z pistoletem w jednej dłoni i pochodnią w drugiej czekasz na rozwój wypadków. Słyszysz wyraźny tupot, dobiegający od strony większego tunelu, wołasz więc w tamtą stronę i uzyskujesz odpowiedź od nadbiegających bojców, to nie oni strzelali. Wołasz zatem w stronę mniejszego korytarza. Odpowiada Ci cisza. Nie tracąc ani chwili:

Wchodzisz na drabinę jako pierwszy, korzystając z przywilejów dowódcy. **9**
Wchodzisz na drabinę jako drugi, przepuszczając bojców. **45**

23 (Ostateczne rozwiązanie)

Granat wybucha obok, podmuch powietrza i ogień ocierają się o bok Twojego pojazdu. Z trudem odzyskujesz panowanie nad maszyną, unikając tym samym kraksy. Czujesz jak oblewa Cię zimny pot, gdybyś nie załatał dziury w baku... Odganiasz od siebie czarne myśli, skupiając się na tym, co najważniejsze: na triumfie! Tak! Udało Ci się! Nie obchodzi Cię już wynik tej wojny, dla Ciebie zaczyna się nowy rozdział historii. Bez większych problemów powinieneś dotrzeć do najbliższego portu, a stamtąd prosto do jednego z krajów Ameryki Południowej. Żegnaj SS, żegnaj NKWD! Z uśmiechem na twarzy dociskasz pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Obfity połów**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

24 (Ostateczne rozwiązanie)

Zagłębiacie się w nowo odkrytą ścieżkę, mając nadzieję, że dokonaliście właściwego wyboru. Już po kilkunastu metrach korytarz zaczyna się rozszerzać i wkrótce wkraczacie do kolejnej jaskini. Blask pochodni nie dociera do drugiego końca groty, skąd dobiegają was słabe szmery. Kurczatkow gestem nakazuje bojcom, aby odłożyli pochodnie i odbezpieczyli broń. Ty czynisz podobnie, patrząc jak enkawudzista cofa się metr i ciska żagwią przed siebie. Blask ognia pada na dwie przyczajone przy wejściu do kolejnego tunelu istoty. Pierwszy komenderujesz:

– Ognia!!

Odgłos dwóch krótkich serii z pepesz nie milknie po wstrzymaniu ognia i jeszcze przez moment, niesiony echem, wypełnia grotę. Kurczatkow rusza pierwszy, za nim para bojców. Podążasz z nimi, zastanawiając się, ile jeszcze czeka na was takich starć, nim skończy się amunicja...

Przejdź do paragrafu **65**

25 (Ostateczne rozwiązanie)

Powoli wkraczacie do podziemi. Wrzucasz do szczeliny swoją pochodnię i nakazujesz reszcie zrobić to samo. Gdy przekonujesz się, że przy zejściu z drabiny nic się nie czai, powoli zaczynasz schodzić, uważnie przy tym nasłuchując. Nie dzieje się jednak nic niepokojącego, już po kilku chwilach wszyscy bezpiecznie schodzicie na dół. Kurczatkow rozgląda się niepewnie dookoła, pytając szeptem:

– Gdzie teraz, Gawryłow?

Jeśli posiadasz Informację **#9** przejdź do paragrafu **39**

Jeśli posiadasz Informację **#14** przejdź do paragrafu **67**

26 (Ostateczne rozwiązanie)

Wędrujesz w ciemności już od kilku minut, starając się dotykać dłońmi obu ścian. Czujesz się bardzo nieswojo, nagle tracisz oparcie pod stopami i spadasz w dół! Czujesz pulsowanie krwi w potylicy i rozchodzący się z tamtego miejsca ból. Dotykasz bolącego miejsca i dokładnie je obmacujesz, rozcierając palce. Nie czujesz krwi, jedynie pot. Zewsząd otacza Cię ciemność, wpadłeś chyba w jakaś dziurę. Wstajesz i macasz rękami lej, w którym się znajdujesz. Czujesz zimną skałę, jest chropowata. Nie wiesz, jak głęboko spadłeś, jednak nie masz zamiaru próbować wydostać się do góry. Za bardzo szumi Ci w uszach, czujesz mdłości. Nie, wspinaczka zdecydowanie nie wchodzi w rachubę. Klękasz i obmacujesz ściany. Jesteś w jakiejś rozpadlinie, skąd można wyjść jedynie ciasnawym korytarzykiem. Wchodzisz do niego na czworakach, penetrując dłońmi ścieżkę przed Tobą. W absolutnej ciemności, gdzieś we wnętrzu góry, dociera do Ciebie świadomość, że możesz tutaj umrzeć. Nigdy jeszcze myśl o śmierci nie wydawała Ci się tak okrutnie realna, niemal namacalna. W panice zaczynasz raczkować przed siebie, zakłócając ciszę panującą w tym miejscu od setek, jeśli nie tysięcy lat...

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Trzewia góry**

27 (Ostateczne rozwiązanie)

Nie masz zamiaru poprzestać tylko na części, skoro możesz uzyskać całość. Zabierasz się ostro do pracy, co daje wspaniałe efekty. Pod dwoma pozostałymi ciałami również odkrywasz skrzynie. Zaczynasz wywlekać je z mogił, całkowicie skupiając się na tym celu. Dopiero gdy wszystkie sześć cennych pakunków leży już u Twoich stóp, rozglądasz się odruchowo po okolicy i zamierasz. Nie więcej niż dwadzieścia metrów od miejsca, gdzie

stoisz, zauważasz Kurczatkowa wraz z czwórką bojców. Najwidoczniej do tej pory podchodzili ostrożnie, niemal skradając się. On również przystaje i, nieco zmieszany, mówi:

– Gawryłow! Żyjesz! Szukaliśmy wejścia do jaskiń... Ale przez tę zamieć za cholerę to się nie udawało.

Enkawudzista rusza w Twoją stronę wraz ze swoją świtą. Każdy z nich ma jeszcze w ręku nie zapaloną dotąd pochodnię, sporządzoną z nóg mebli i chyba jakichś koców. Gdy dzieli was od siebie już niespełna pięć metrów, Ty wciąż stoisz spokojnie, jednocześnie rozpaczliwie analizując swoją sytuację.

Jeśli posiadasz Informację **#13** przejdź do paragrafu **12**, w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **32**

28 (Ostateczne rozwiązanie)

Po wyjściu na zewnątrz odkrywasz, że podczas gdy badałeś podziemia, tutaj szalała śnieżna zamieć. Biały puch szczelnie otula ziemię, całkowicie zmieniając krajobraz. W drodze do klasztoru wraz z Kurczatkowem dokładnie przepytujecie bojców, którzy otworzyli ogień. Z ich relacji wynika, że usłyszeli jakieś podejrzane dźwięki przed sobą i rzucili do przodu pochodnie, żeby mieć wolne ręce. W blasku zobaczyli te istoty i spanikowali. Najistotniejszy jednak w ich relacji był opis zachowania napotkanych "napastników". Ci podziemni "ludzie" najwidoczniej odczuwali niezwykle silny światłowstręt. To daje wam nad nimi znaczną przewagę. Naradzasz się z Kurczatkowem i obaj dochodzicie do wniosku, iż trzeba jak najszybciej wrócić do podziemi i kontynuować poszukiwania złota. Bez względu na koszty, jakie może pociągnąć za sobą taka decyzja.

Przejdź do paragrafu **82**

29 (Ostateczne rozwiązanie)

Nie masz szczęścia, wszystkie trzy "mogiły" to zwykłe kopce ziemi, usypane przez Krugera. Jesteś zmęczony, nie wiesz ile czasu minęło, ale przypuszczasz, że całkiem sporo. Wolnymi krokami skradają się już pierwsze oznaki zmierzchania, zatem:

Przechodzisz do penetracji trzech pierwszych mogił po lewej. **35**
Przechodzisz do penetracji trzech mogił pośrodku. **2**

30 (Ostateczne rozwiązanie)

Celny strzał prosto w czaszkę kończy jego żywot. Nie troszcząc się o pochodnię, zaczynasz się wspinać. Wkrótce ogarniają Cię ciemności, lecz nie zważasz na to i kontynuujesz wspinaczkę. Gdy docierasz do końca drabiny, ostrożnie wychodzisz uważając, żeby nie przechylić się do tyłu. Ruszasz przed siebie, z każdym krokiem skręcając nieco w lewo, by nagle poczuć, że opierasz dłoń na ścianie. Wędrujesz wzdłuż niej, aż do następnej jaskini rozświetlonej częściowo przez wpadające tu światło. Wyjście! Opuszczasz podziemia i kierujesz się szybko w stronę klasztoru.

Gdy jesteś już na placu, wsiadasz do samochodu i odpalasz silnik. Dociskasz pedał gazu, chcąc jak najszybciej opuścić tę okolicę. Ciężko Ci wracać z ponurą myślą, iż całkowicie zawiodłeś. Nikłe pocieszenie stanowi fakt, iż przynajmniej zachowałeś życie i być może doczekasz końca wojny. Nie pozostaje Ci nic innego, jak wrócić do Berlina i zameldować Rosenbergowi o porażce. Będziesz też musiał wytłumaczyć swojemu radzieckiemu łącznikowi, dlaczego tak długo nie składałeś raportów. Teraz jest prawie pewne, że Moskwa jednak się Tobą zainteresuje. Wzdychasz ciężko i dociskasz nieco pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Daremny trud**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

31 (Ostateczne rozwiązanie)

Broń dzierży Kurczatkow, nie zauważasz, żeby był ranny.

– Gawryłow... – mężczyzna postępuje krok na przód, lecz ruchem uzbrojonej w pistolet dłoni nakazujesz mu, by pozostał na miejscu. – Gawryłow... Złóż broń, moi ludzie są martwi, zostaliśmy tylko my. Mamy umowę...

– Ty pierwszy odłóż karabin!

– Do cholery, Gawryłow! Pozabijamy się tutaj i złoto weźmie byle dureń, który tu pierwszy przyjedzie! Mamy umowę, uciekamy razem, a potem dzielimy pół na pół.

– Ty pierwszy opuść!

– Opuścimy razem... Nie rób z siebie idioty! Przecież sam nie wyjadę, w okolicy jest jeszcze sporo szwabów. Kończmy tę farsę i wracajmy po złoto, trzeba jechać póki jeszcze jest widno!

Opuszczasz broń. **70**

Nie opuszczasz broni. **15**

32 (Ostateczne rozwiązanie)

Kurczatkow wstrzymuje swoich ludzi, spoglądając na wydobyte przez Ciebie skrzynie. Przez moment mierzycie się wzrokiem, lecz wytrzymujesz spojrzenie enkawudzisty, który pierwszy przerywa kłopotliwą ciszę mówiąc:

– To jest to?

– Tak – odpowiadasz powoli, wciąż nie spuszczając wzroku.

Wiesz co zaraz nastąpi, bo sam zrobiłbyś dokładnie to samo na jego miejscu. Uśmiechasz się ironicznie.

– Ognia! – komenderuje enkawudzista usuwając się z linii strzału.

Cztery lufy karabinów wypluwają z siebie kule w zatrważającym tempie. Konasz szybko... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

33 (Ostateczne rozwiązanie)

– W porządku, Kurczatkow... Łap!

Rzucasz karabin w stronę enkawudzisty, trzymając jednak dyskretnie rzemień. Dzięki temu, gdy mężczyzna przygotowuje się do złapania lecącej broni, Ty szarpiesz za skórzany pasek i pepesza z powrotem wskakuje Ci w ręce. Błyskawicznie celujesz i naciskasz spust w tej samej sekundzie, co przeciwnik. Prawie w tej samej, byłeś bowiem nieznacznie szybszy. Ta drobna różnica czasu uratowała Ci życie i zapewniła majątek. Spoglądasz na nieruchome ciało dawnego towarzysza i bez słowa odrzucasz broń na bok. Wiesz, że on również bez wahania pociągnąłby za spust. A przynajmniej tak Ci się wydaje, teraz to już bez znaczenia...

Nawet małych rozmiarów skrzynia wypełniona sztabkami złota waży naprawdę sporo. Nie spodziewałeś się tego, lecz nie masz zamiaru rezygnować. Oddychasz ciężko czując jak zimne powietrze kłuje Cię w płuca, próbujesz wdychać je nosem, lecz wysiłek jaki wykonujesz jest za duży. Zadyszany stawiasz duże kroki, pragnąc jak najszybciej przenieść cały ładunek. Gdy w końcu ostatnia skrzynia trafia do wnętrza Twojego pojazdu, siadasz za kierownicą i próbujesz złapać oddech. To był naprawdę duży wysiłek, ale się opłacił, złoto jest Twoje. Tylko Twoje!

Uśmiechasz się i wybuchasz śmiechem, po raz pierwszy od wielu, wielu lat jest to szczery śmiech, bez nutki fałszu. Jesteś wolny, masz złoto! Nie obchodzi Cię już wynik tej wojny, dla Ciebie zaczyna się już nowy rozdział historii. Bez większych problemów powinieneś dotrzeć do najbliższego portu, a stamtąd prosto do jednego z krajów Ameryki Południowej. Żegnaj SS, żegnaj NKWD! Z uśmiechem na twarzy odpalasz silnik i dociskasz pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Skarb okupiony krwią**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

34 (Ostateczne rozwiązanie)

Rozkazujesz zapalić pochodnie, sklecone wcześniej z nóg od stołu i koców nasączonych odrobiną paliwa. Znajdujecie się w dosyć sporej grocie. Na ścianach widzisz jakiś białawy nalot, a ze stropu zwisają długie stalaktyty. W oczy natychmiast rzucają Ci się pokruszone stalagmity, zaścielające podłoże jaskini. A zatem niedawno musiała przechodzić tędy spora grupa ludzi!

Ruszacie dalej, wkraczając do kolejnej jaskini. Docieracie nad brzeg głębokiej rozpadliny skalnej, do której wrzucasz pochodnię. W blasku światła dostrzegasz przytwierdzoną do skalnej ściany drabinę z łańcuchów. Gdy tylko żagiew dosięga dna, widzisz w jej blasku ludzkie ciało leżące w kałuży krwi. Nie masz najmniejszych wątpliwości, kogo dostrzegłeś. Świadomość tego napawa Cię pewnym optymizmem; przynajmniej nie uciekł ze złotem...

Przejdź do paragrafu **55**

35 (Ostateczne rozwiązanie)

Postanawiasz nieco odpocząć przed wznowieniem, prac. Siadasz więc na jednej z mogił, zastanawiając się, gdzie też podział się Kurczatkow. Chwila przerwy po wysiłku jest przyjemna i nieco ją przedłużasz, jednak w końcu wracasz do kopania. Odpoczywać będziesz później, oby w towarzystwie sześciu skrzyń pełnych złota.

Niestety okoliczności zmuszają Cię do przerwania pracy. Nie więcej niż dwadzieścia metrów od miejsca, gdzie stoisz, zauważasz Kurczatkowa wraz z czwórką bojców. Najwidoczniej do tej pory podchodzili ostrożnie, niemal skradając się. On również przystaje i nieco zmieszany mówi:

– Gawryłow! Żyjesz! Szukaliśmy wejścia do jaskiń... Ale przez tę zamieć za cholerę to się nie udawało...

Enkawudzista rusza w Twoją stronę wraz ze swoją świtą. Każdy z nich ma jeszcze w ręku nie zapaloną dotąd pochodnię, sporządzoną z nóg mebli i jakichś koców. Odkładasz łopatę i spoglądasz z niepokojem na zbliżających się nieproszonych gości.

Przejdź do paragrafu **19**

36 (Ostateczne rozwiązanie)

Naciskasz spust. W broni nie ma amunicji! Kurczatkow obraca się w Twoją stronę i wyciąga pistolet. Każe Ci rzucić pepeszę i cofnąć się o krok, po czym – ze słowami "To był taki mały test lojalności" – strzela. Pocisk dosięga celu, powodując potworny ból. Jednak sekundę później nie czujesz już nic... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

37 (Ostateczne rozwiązanie)

Kurczatkow zaczyna się wspinać, nie wypuszczając z dłoni pochodni. Żagiew wyraźnie go spowalnia, lecz nie możesz nic na to poradzić, starasz się być tuż za nim, przeklinając w duchu jego niezdarność. Gdy nareszcie znika Ci z oczu, przyśpieszasz i już po chwili Twoje dłonie puszczają ostatni łańcuchowy szczebel, opierając się o skałę. Już masz się wyprostować, gdy nagle nieruchomiejesz. Tuż za leżącą na ziemi pochodnią stoi Kurczatkow, mierząc do Ciebie z pistoletu. Powoli prostujesz się ze słowami:

– Spokojnie! Jestem Ci jeszcze potrzebny!

– Już nie, dawaj kluczyki.

– Pospieszyłeś się, jeśli strzelisz – spadnę i będziesz musiał wrócić tam i przeszukać moje ciało albo uciec stąd na piechotę.

Przez moment mierzycie się wzrokiem, lecz wytrzymujesz spojrzenie enkawudzisty, który zaczyna powoli opuszczać broń. Postępujesz krok na przód. Kurczatkow niespodziewanie naciska spust, pocisk rozrywa Ci kolano! Uderzasz boleśnie twarzą w skalne podłoże w momencie, gdy druga kula druzgocze Twoją potylicę... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

38 (Ostateczne rozwiązanie)

Zdajesz sobie sprawę, iż nastał czas na podjęcie ważnej decyzji. Możesz:

Trzymać się umowy z Kurczatkowem i unikając konfrontacji podzielić się złotem. **70**
Zaryzykować starcie, przyjechałeś tu po CAŁY skarb! **33**

39 (Ostateczne rozwiązanie)

Dwóch bojców obstawia wejście do mniejszego tunelu obok drabiny, Ty zaś z pozostałą dwójką i ich dowódcą ruszacie do większego korytarza. Powoli posuwacie się naprzód, by po kilkunastu minutach trafić do miejsca, gdzie od głównego korytarza odchodzi odnoga w prawo, skąd musiałeś salwować się ucieczką. Teraz jednak towarzyszy Ci trzech ludzi, w tym dwóch z karabinami maszynowymi, czujesz się więc nieco bardziej bezpieczny. Po kilku wymienionych szeptem uwagach z Kurczatkowem dajesz się mu przekonać i:

Ruszacie dalej głównym korytarzem. **80**
Skręcacie w odnogę. **24**

40 (Ostateczne rozwiązanie)

Mogił jest dziewięć, lecz jeśli Rosenberg nie kłamał, to sześć z nich powinno być pustych. Sześć... Dokładnie tyle, ile było skrzyń... Szybko odpędzasz tę myśl, wolisz nie robić sobie niepotrzebnej nadziei. Dochodzisz do wniosku, iż nie ma sensu marnować sił na kopanie wybiórczo. Skupisz więc swoją uwagę na:

Trzech pierwszych mogiłach licząc od lewej. **42**
Trzech mogiłach pośrodku. **58**
Trzech pierwszych mogiłach licząc od prawej. **29**

41 (Ostateczne rozwiązanie)

– Rosenberg... Żadnych mnichów... Ich nie było... Mogiły... fałsz...

Są to ostatnie słowa jakie Aleksiej Pietrowicz Kurczatkow wypowiada na tym padole łez. Wstajesz, zaskoczony spoglądając na nieruchome ciało. W takim razie – co kryją mogiły? Czy to możliwe, aby w ich wnętrzu... Być może Kruger okazał się sprytniejszy niż myślałeś! Spokojnie czekasz, aż na dół zejdą bojcy. Od tej pory jesteś już ich pełnoprawnym dowódcą i masz zamiar wykorzystać to z jak największą dla siebie korzyścią...

Uzyskałeś Informację **#16** przejdź do paragrafu **63**

42 (Ostateczne rozwiązanie)

Jednak Kruger nie zmyślił wszystkiego, trafiasz bowiem na ciała trzech Niemców. Są tylko częściowo odkryte, nie chciałeś bowiem tracić czasu na dalsze odkopywanie zwłok. Jesteś zmęczony, nie wiesz ile czasu minęło, ale przypuszczasz, że całkiem sporo. Wolnymi krokami skradają się już pierwsze oznaki zmierzchania, zatem:

Przechodzisz do penetracji trzech mogił pośrodku. **35**
Przechodzisz do penetracji trzech pierwszych mogił po prawej. **2**
Odkopujesz i przeszukujesz zwłoki. **69**

43 (Ostateczne rozwiązanie)

Granat wybucha obok, podmuch powietrza i ogień ocierają się o bok Twojego pojazdu. Z pewnością wyszedłbyś z tego bez szwanku, jednak na Twoje nieszczęście płomienie dostają się do niezałatanej dziury w baku, która powstała podczas poszukiwań prowiantu przed paroma godzinami. Jako, że wewnątrz samochodu miałeś też pozostałe dwa kanistry z benzyną, wybuch był zaiste imponujący... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

44 (Ostateczne rozwiązanie)

Na Twoim miejscu on pewnie zrobiłby to samo, zaczynasz wspinać się ku górze, wołając pojednawczo:

– Wybacz!

Pada strzał. Czujesz jak kula przeszywa Ci plecy na wysokości żołądka, puszczasz łańcuchowy szczebel, spadając w dół. Wysokości nie była duża, jednak paraliżujący ból wnętrzności całkowicie Cię unieruchamia. Dopiero teraz dociera do Ciebie, iż bez przerwy krzyczysz. Szeroko rozszerzonymi oczyma dostrzegasz niknącego już w ciemności Kurczatkowa. Na dole została pochodnia, rzucając na ściany krwawy blask. Z tunelu za Tobą dobiega kakofonia ryków, parsknięć i innych dźwięków, których nie potrafisz i nie chcesz zidentyfikować. Zbliżają się. Ostatnim wysiłkiem woli przełamujesz potworny ból i wyjmujesz broń. Odbezpieczasz pistolet i wkładasz lufę do ust. Nie zwlekając ani chwili, pociągasz za spust... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

45 (Ostateczne rozwiązanie)

Wchodzisz na górę tuż po parze swoich żołnierzy. Rozkazujesz im wrzucić jedną z pochodni na dół i przez dłuższą chwilę czekacie na powrót drugiej dwójki, świadomi iż prawdopodobnie nigdy to nie nastąpi. Straciłeś dwa karabiny, to pierwsza myślą jaka Ci się nasuwa. Drugą jest to, że tam na dole, w czarnych czeluściach podziemnych korytarzy, czyha jakieś niebezpieczeństwo...

Uzyskujesz Informację **#18,** przejdź do paragrafu **66**

46 (Ostateczne rozwiązanie)

Chwila zwłoki sprawia, że nie masz już tak czystej sytuacji. Postanawiasz zatem nie ryzykować. Po chwili Kurczatkow wycofuje się, pozwalając swoim ludziom wydobyć pierwszą skrzynię.

– Pokaż to Gawryłow, zapomniałem, że nie ma w nim naboi – zwraca się do Ciebie enkawudzista, odbierając pepeszę.

Rzuca karabin na ziemię, przez chwilę mierzycie się wzrokiem. Zatem to był test wierności, a Ty go zdałeś. Gdybyś spróbował strzelić, zginąłbyś. Teraz, już spokojniejszy, czekasz wraz z towarzyszem na dalsze odkrycia. Istotnie, w rozkopanej mogile znajduje się jeszcze jeden pakunek. Podobnie rzecz się ma w sąsiednich dwóch mogiłach; ciała Niemców, a pod nimi dwie skrzynie. Przy wydobywaniu ostatniej, szóstej skrzyni czujesz szybsze bicie serca. Zatem udało się! Zachowujesz jednak spokój i ruszasz ku bezcennemu znalezisku ze słowami:

– Sprawdzę ich numery, żeby wykluczyć pomyłkę.

Kurczatkow kiwa głową, wciąż wpatrzony w pracę swoich ludzi. Wtem zawracasz i z całych sił popychasz go tak, iż upada. Rzucasz się ku jednemu z leżących obok siebie na ziemi karabinów i bez wahania pociągasz serią po bojcach, którzy z krzykiem wpadają do mogiły. Jesteś pewien, że skosiłeś wszystkich.

– Starczy!

Obracasz się powoli w stronę wstającego z ziemi enkawudzisty, który również dzierży karabin.

– Załatwiłeś ich, Gawryłow, możemy się zabierać ze złotem!

Przejdź do paragrafu **38**

47 (Ostateczne rozwiązanie)

Granat wybucha obok, podmuch powietrza i ogień ocierają się o bok Twojego pojazdu. Na szczęście wychodzisz z tego bez szwanku. Dociskasz pedał gazu, chcąc jak najszybciej opuścić tę okolicę. Ciężko Ci wracać z ponurą myślą, iż całkowicie zawiodłeś. Nikłe pocieszenie stanowi dla Ciebie fakt, iż przynajmniej zachowałeś życie i być może doczekasz

końca wojny. Nie pozostaje Ci nic innego, jak wrócić do Berlina i zameldować Rosenbergowi o porażce. Będziesz też musiał wytłumaczyć swojemu łącznikowi, dlaczego tak długo nie składałeś raportów. Teraz jest prawie pewne, że Moskwa jednak się Tobą zainteresuje. Wzdychasz ciężko i dociskasz nieco pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Daremny trud**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

48 (Ostateczne rozwiązanie)

Najszybciej jak umiesz schodzisz na dół i zaczynasz strzelać w momencie, gdy Kurczatkowowi kończy się już amunicja. Twoja pomoc jednak okazuje się być jedynie marginalna, bowiem celne strzały enkawudzisty uśmierciły już jedną z bestii, druga zaś, ciężko ranna, padła po pierwszym Twoim strzale. Ostrożnie podchodzicie do leżących nieruchomo bojców, kwas przeżarł im krtanie, nie żyją. Podnosicie ich broń i pochodnie. Obracacie się w stronę tunelu i natychmiast rzucacie pochodnie, sięgając po przewieszone przez ramię karabiny. Wprost na was szarżują ci umięśnieni, podziemni "ludzie"! Niestety! Istoty okazują się być szybsze, niż przypuszczaliście. Rycząc wściekle wpadają na was, przygniatając do ziemi swymi cielskami. Ich silne ramiona podrywają was w górę, niczym marionetki i ciskają wprost ku odmętom podziemnego jeziora...

Lodowata toń zamyka się nad Tobą, mimo szczelnie zamkniętych powiek czujesz pieczenie gałek ocznych. Chcesz płynąć, lecz czujesz, jak coś oplata Twoją szyję. To macka! Morderczy uścisk bez trudu kruszy Ci krtań. *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

49 (Ostateczne rozwiązanie)

Ruszacie powoli przed siebie, starając zachowywać się jak najciszej. Idziesz parę kroków przed oświetlającymi drogę bojcami. Szeptem nakazujesz im, żeby w razie jakiegoś zagrożenia rzucili pochodnie jakieś dwa metry przed siebie i odbezpieczyli karabiny, czekając na rozkaz do ataku. Po pewnym czasie docieracie do miejsca, w którym korytarz zaczyna ostro schodzić w dół. Zastanawiasz się, czy kontynuować marsz, gdy nagle spotęgowany przez echo odgłos wystrzałów sprawia, że zapominasz o względach bezpieczeństwa i krzycząc co sił: "Odwrót!" ruszasz pędem ku wyjściu z korytarza.

Gdy wybiegasz do miejsca, gdzie znalazłeś Kurczatkowa, krzyczysz w stronę większego tunelu, nie uzyskujesz jednak odpowiedzi. A zatem postawieni tam przez Ciebie strażnicy nie żyją. Nie tracąc ani chwili:
Uzyskujesz Informację **#20**

Wchodzisz na drabinę jako pierwszy, korzystając z przywilejów dowódcy. **9**
Wchodzisz na drabinę jako drugi, przepuszczając bojców. **45**

50 (Ostateczne rozwiązanie)

Twoje oczekiwania spełniły się tylko połowicznie; wprawdzie zastajesz Kurczatkowa i jego ludzi, jednak nie mają przy sobie prowiantu. Rozmawiasz z enkawudzistą na osobności, relacjonując mu przebieg wydarzeń w jaskini. Jest wyraźnie poruszony Twoją opowieścią, stwierdza jednak stanowczo, iż musicie jak najszybciej tam wrócić. Sporządzacie pośpiesznie pochodnie, wykorzystując prócz kawałków mebli również nasączone paliwem koce. Ruszasz przodem, prowadząc za sobą piątkę ludzi wprost ku niedawno opuszczonym podziemiom...

Przejdź do paragrafu **25**

51 (Ostateczne rozwiązanie)

Nawet małych rozmiarów skrzynia wypełniona sztabkami złota waży naprawdę sporo. Nie spodziewałeś się tego, lecz nie masz zamiaru rezygnować. Oddychasz ciężko czując, jak zimne powietrze nieprzyjemnie kłuje Cię w płuca. Zadyszany stawiasz duże kroki, pragnąc jak najszybciej przenieść cały ładunek. Gdy w końcu ostatnia skrzynia trafia do wnętrza pojazdu, siadasz za kierownicą i próbujesz złapać oddech. To był naprawdę duży wysiłek, ale się opłacił, złoto jest Twoje. Tylko Twoje!

Wkładasz kluczyk do stacyjki i odpalasz silnik, ten jednak kaszle jedynie głośno. Klniesz pod nosem i ponawiasz próbę. Dopiero za czwartym razem maszyna nareszcie zaskakuje, zerkasz odruchowo w lusterko i dostrzegasz właśnie otwierające się drzwi, z których wychodzi jeden z bojców. Wciskasz z całych sił pedał gazu, lecz ruszasz z miejsca wolniej niż się tego spodziewałeś. Na Twoje nieszczęście były podkomendny – zamiast zacząć biec za samochodem, co skończyłoby się Twoim oczywistym triumfem – sięga do paska i odbezpiecza granat. Wyjeżdżasz z klasztornego placu i już zaczynasz nabierać szybkości, gdy pocisk wybucha tuż obok!

Jeśli posiadasz Informację **#1**, a nie posiadasz Informacji **#2**, przejdź do paragrafu **43**
Jeśli posiadasz Informację **#1** oraz **#2** przejdź do paragrafu **23**
Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych informacji, przejdź do paragrafu **54**

52 (Ostateczne rozwiązanie)

Ruszacie powoli przed siebie, starając zachowywać się najciszej, jak to tylko możliwe. Idziesz parę kroków za oświetlającymi drogę bojcami. Szeptem nakazujesz im, żeby w razie jakiegoś zagrożenia rzucili pochodnie jakieś dwa metry przed siebie i odbezpieczyli karabiny, czekając na rozkaz do ataku. Po pewnym czasie docieracie do miejsca, w którym dostrzegacie odnogę prowadzącą od głównego tunelu w prawo. Zastanawiasz się, czy sprawdzić tę drogę, gdy nagle spotęgowany przez echo odgłos wystrzałów sprawia, iż zapominasz o względach bezpieczeństwa i krzycząc: "Odwrót!" ruszasz pędem ku wyjściu z korytarza.

Uzyskujesz Informację **#19**

Gdy docierasz do miejsca, gdzie znalazłeś Kurczatkowa, krzyczysz w stronę mniejszego tunelu, nie uzyskujesz jednak odpowiedzi. Nie tracąc ani chwili:

Wchodzisz na drabinę jako pierwszy, korzystając z przywilejów dowódcy. **9**
Wchodzisz na drabinę jako drugi, przepuszczając bojców. **45**

53 (Ostateczne rozwiązanie)

Szarpiesz Kurczatkowa za ubranie, powalając go na ziemię. Wymierzasz mu też solidnego kopniaka w żołądek i:

Wyciągasz broń i zabijasz go, po czym zaczynasz się wspinać. **30**
Nie zwlekasz już ani chwili i zaczynasz się wspinać. **44**

54 (Ostateczne rozwiązanie)

Granat wybucha tuż obok, podmuch powietrza i ogień ocierają się o bok Twojego pojazdu. Mimo to udaje Ci się zachować panowanie nad kierownicą. Zaczynasz się śmiać, a Twój śmiech po raz pierwszy od wielu, wielu lat nie ma w sobie nutki fałszu. Jesteś wolny, masz złoto! Nie obchodzi Cię już wynik tej wojny, dla Ciebie zaczyna się już nowy rozdział historii. Bez większych problemów powinieneś dotrzeć do najbliższego portu, a stamtąd prosto do jednego z krajów Ameryki Południowej. Żegnaj SS, żegnaj NKWD! Z uśmiechem na twarzy dociskasz pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Obfity połów**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

55 (Ostateczne rozwiązanie)

Schodzisz jako pierwszy. Co pewien czas drabina przytwierdzona jest do ściany żelaznymi obręczami, aby nie kołysała się na boki, lecz i tak nie czujesz się zbyt pewnie. Z prawdziwą ulgą stawiasz nogi na pewnym gruncie i natychmiast kucasz przy Kurczatkowie. Zdajesz sobie sprawę, że jakakolwiek próba transportu zakończyłaby się jego śmiercią. Nachylasz się nad wpółżywym towarzyszem i mając świadomość, iż sił może mu starczyć jeszcze tylko na kilka chwil pytasz:

– Gdzie złoto, przyjacielu? **10**
– Co Ci się stało? **60**
– Spotkałeś Rosenberga? **41**

56 (Ostateczne rozwiązanie)

Nagły zawrót głowy sprawia, że nieco popuszczasz uścisk. To wystarcza, abyś z głośnym krzykiem runął w ciemność. Zimna toń zamyka się nad Tobą, czujesz jak usta wypełnia Ci woda. O dziwo nie toniesz. Nim płyn dociera do płuc, podniebienie i przełyk puchną do tego stopnia, iż czujesz jak pęka Ci krtań. *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

57 (Ostateczne rozwiązanie)

Nawet małych rozmiarów skrzynia wypełniona sztabkami złota waży naprawdę sporo. Nie spodziewałeś się tego, lecz nie masz zamiaru rezygnować. Oddychasz ciężko, czując jak

zimne powietrze nieprzyjemnie kłuje Cię w płuca. Zadyszany stawiasz duże kroki, pragnąc jak najszybciej przenieść cały ładunek. Gdy w końcu ostatnia skrzynia trafia do wnętrza pojazdu, siadasz za kierownicą i próbujesz złapać oddech. To był naprawdę duży wysiłek, ale się opłacił, złoto jest Twoje. Tylko Twoje!

Uśmiechasz się i wybuchasz śmiechem, po raz pierwszy od wielu, wielu lat jest to szczery śmiech, bez nutki fałszu. Jesteś wolny, masz złoto! Nie obchodzi Cię już wynik tej wojny, dla Ciebie zaczyna się już nowy rozdział historii. Bez większych problemów powinieneś dotrzeć do najbliższego portu, a stamtąd prosto do jednego z krajów Ameryki Południowej. Żegnaj SS, żegnaj NKWD! Z uśmiechem na twarzy odpalasz silnik i dociskasz pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Obfity połów**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

58 (Ostateczne rozwiązanie)

Nie masz szczęścia, wszystkie trzy "mogiły" to zwykłe kopce ziemi usypane przez Krugera. Jesteś zmęczony, nie wiesz ile czasu minęło, ale przypuszczasz, że całkiem sporo. Wolnymi krokami skradają się już pierwsze oznaki zmierzchania, zatem:

Przechodzisz do penetracji trzech pierwszych mogił po lewej. **35**
Przechodzisz do penetracji trzech pierwszych mogił po prawej. **2**

59 (Ostateczne rozwiązanie)

Postanawiasz odjechać w towarzystwie swoich żołnierzy. Przynajmniej w przypadku spotkania z oddziałami Armii Czerwonej potwierdzą, że jesteś oficerem NKWD. Gorzej, jeśli trafisz na wciąż stacjonujących w wielu częściach Chorwacji Niemców. Ale na razie nie zawracasz sobie tym głowy.

Przejdź do paragrafu **20**

60 (Ostateczne rozwiązanie)

– Spadłem... To... była... zła droga...

Są to ostatnie słowa, jakie Aleksiej Pietrowicz Kurczatkow wypowiada na tym padole łez. Spoglądasz na jego bezwartościowe dla Ciebie ciało z ponurym wyrazem twarzy. Niestety, nie uzyskałeś satysfakcjonującej Cię odpowiedzi...

Przejdź do paragrafu **63**

61 (Ostateczne rozwiązanie)

Za oknem zapadał już zmierzch. Siedzisz na krześle jakieś dwa metry od ognia, płonącego w ceglanym kominku. Tuż przy płomieniach wpółleżą bojcy. Jeden z nich trzyma w dłoniach karabin, drugi swoją broń pozostawił na stoliku. Atmosfera jest napięta, czujesz wyraźnie, że nie możesz czuć się bezpiecznie. Żałujesz, że postanowiłeś zabrać ze sobą żołnierzy, teraz jednak nic na to nie możesz poradzić. Znasz ludzkie charaktery i zdajesz sobie sprawę, iż bunt jest tylko kwestią czasu. W końcu któryż z czerwonoarmistów nie marzył skrycie o wzięciu odwetu na wszechmocnych oficerach z NKWD? Sam niegdyś skrywałeś głęboko na dnie serca podobne pragnienia. Nie możesz ryzykować, iż Ci których teraz obserwujesz zechcą zrealizować swoje wizje...

Wstajesz i ruszasz ku pozostawionej na blacie pepeszy. **4**
Wyciągasz swój pistolet udając, iż masz zamiar go przeczyścić. **18**

62 (Ostateczne rozwiązanie)

Wypełzasz na powierzchnię, mrużąc podrażnione światłem słonecznym oczy. Rozglądasz się wokół, próbując ustalić swoje położenie. Szalejąca podczas Twojej bytności w podziemiach zamieć śnieżna zmieniła krajobraz, jednak nie na tyle, abyś całkowicie stracił wyczucie kierunku. Wciąż przecież musisz znajdować się w okolicy klasztoru. Zaczynasz schodzić ze zaśnieżonego stoku, dokładnie penetrując wzrokiem okolicę. Ku Twemu zadowoleniu już po chwili dostrzegasz zarysy klasztornych murów.

Gdy docierasz do opustoszałego budynku, natychmiast zaczynasz poszukiwania. Szukasz jakichkolwiek narzędzi lub przedmiotów przydatnych do kopania, ci nieistniejący mnisi to teraz Twój jedyny trop. Szczęście Ci dopisuje, znajdujesz dwie łopaty. Nie tracąc ani chwili ruszasz ku małemu cmentarzykowi na tyłach klasztoru.

Mogił jest dziewięć, lecz jeśli Rosenberg nie kłamał, to sześć z nich powinno być pustych. Sześć... dokładnie tyle, ile było skrzyń... Szybko odpędzasz tę myśl, wolisz nie robić sobie niepotrzebnej nadziei. Dochodzisz do wniosku, iż nie ma sensu marnować sił na kopanie wybiórczo. Skupisz swoją uwagę na trzech pierwszych mogiłach licząc od lewej. Wkrótce odkrywasz, że Kruger nie zmyślił jednak wszystkiego, trafiasz bowiem na ciała trzech Niemców. Zaczynasz dokładnie odkopywać pierwsze z ciał, gdy nagle czujesz, jak łopata uderza w coś twardego. Bezceremonialnie wywlekasz naznaczonego już pierwszą fazą rozkładu trupa i zabierasz się energicznie do kopania. Znajdujesz pod nim dwie skrzynie! Podobnie rzecz się ma z pozostałymi ciałami. Po jakimś czasie u Twoich stóp spoczywa sześć skrzyń z bezcennym ładunkiem.

Przejdź do paragrafu **57**

63 (Ostateczne rozwiązanie)

Gdy wszyscy jesteście już na dole, w kilku słowach chwalisz zasługi Kurczatkowa i nakazujesz zachować pamięć o tym wielkim człowieku. Przy okazji wspominasz, że od tej pory jesteś oficjalnie ich przywódcą i mimo tragedii, jaka się wydarzyła, macie tu zadanie do wykonania. Nie wspominasz rzecz jasna o tym, czym naprawdę będziecie się zajmować. Na

szczęście nikt nie zadaje żadnych pytań. Po dłuższej chwili milczenia, podczas której wszyscy spoglądacie na nieruchome ciało, decydujesz się wydać kolejne rozkazy.

Przejdź do paragrafu **68**

64 (Ostateczne rozwiązanie)

Jesteś już przy stole i kładziesz dłoń na karabinie. W tej samej chwili uzbrojony bojec zrywa się z podłogi... Ty jednak jesteś szybszy! Obracasz się w jego stronę, jednocześnie odbezpieczając pepeszę. Wcale nie byłeś szybszy... On zresztą też nie... Obaj równocześnie pociągacie za spust! Obaj podkomendni padli skoszeni Twoją serią – szybka, litościwa śmierć. Ty nie miałeś tyle szczęścia. Jeden z pocisków trafił prosto w Twój brzuch. Czekają Cię długie godziny powolnego konania... *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

65 (Ostateczne rozwiązanie)

Mijacie drżące konwulsyjnie ciała, nie zatrzymując się przy nich, aby po chwili wkroczyć do tunelu. Maszerujecie, nie zachowując już ostrożności – salwa karabinów i tak obwieściła wszystkim wasze przybycie. Istotnie, niedługo potem z ciemności przed wami rozlega się ryk co najmniej kilkunastu gardzieli. Przy akompaniamencie strzałów z karabinów rzucacie się z Kurczatkowem do ucieczki, zostawiając na pastwę wroga wrzeszczących wniebogłosy bojców, strzelających w złowrogą ciemność...

Biegniesz tuż za dzierżącym w dłoniach pochodnię towarzyszem, Ty wyrzuciłeś swoją nie chcąc spowalniać się w biegu. Wypadacie z tunelu, nie zastając jednak pozostawionej na czatach pary czerwonoarmistów. Mniejsza o ich los, Kurczatkow właśnie dopadł drabiny!

Odciągasz go. **53**
Pozwalasz mu wejść pierwszemu. **37**

66 (Ostateczne rozwiązanie)

Ruszasz ku wyjściu z jaskiń, stwierdzając w duchu, iż tutaj nie będziesz miał już szans na zdobycie większej ilości pożytecznych informacji. Przynajmniej nie bez kolejnych ofiar. Wolisz nie nadwyrężać więcej cierpliwości bojców, i tak mocno już nadwątlonej stratą dowódcy oraz – co ważniejsze – swoich towarzyszy.

Jeśli posiadasz Informację **#16** przejdź do paragrafu **21**, w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **79**

67 (Ostateczne rozwiązanie)

Dwóch bojców obstawia wejście do mniejszego tunelu obok drabiny, Ty zaś z pozostałą dwójką i ich dowódcą ruszacie do większego korytarza.

Powoli posuwacie się naprzód, aby po kilkunastu minutach trafić do miejsca, gdzie od głównego korytarza odchodzi odnoga w prawo. Wprawdzie korytarz prowadzi nadal w dół, jednak nie masz zamiaru powrócić do gniazda tej przeklętej istoty. Również Kurczatkow po wysłuchaniu Twojej opowieści nie ma ochoty tam się zapuszczać. Skręcacie więc w odnogę, oczywiście dla bezpieczeństwa puszczasz bojców przodem...

Przejdź do paragrafu **24**

68 (Ostateczne rozwiązanie)

Rozkazujesz bojcom ustawić się z pochodniami przy przeciwległych ścianach, sam zaś stajesz plecami do drabiny. Naprzeciw miejsca, gdzie stoisz dostrzegasz wejście do dużego, przestronnego tunelu, obok zaś szczelinę. Postępujesz kilka kroków przed siebie, odwracasz się i obrzucasz bacznym spojrzeniem ścianę, do której przytwierdzona jest drabina. Zauważasz kolejny, nieco mniejszy tunel na prawo od niej. Dzielisz swoich podkomendnych na dwie pary, pierwszą wysyłasz do większego tunelu naprzeciw drabiny, druga – w której znajduje się Twój "ulubieniec" Jura – ma za zadanie spenetrować mniejszy tunel. Ty zaś:

Idziesz z grupą skierowaną do większego tunelu. 52
Idziesz z grupą skierowaną do mniejszego tunelu. 49
Wpełzasz do szczeliny. 72

69 (Ostateczne rozwiązanie)

Zaczynasz dokładnie odkopywać pierwsze z ciał, gdy nagle czujesz, jak łopata uderza w coś twardego. Bezceremonialnie wywlekasz naznaczonego już pierwszą fazą rozkładu trupa i zabierasz się energicznie do kopania. Znajdujesz pod nim dwie skrzynie! Podobnie rzecz się ma z pozostałymi ciałami. Już po kilkunastu minutach prac u Twoich stóp leżą dwie skrzynie oznaczone swastyką. Spoglądasz na ich numerację i uśmiechasz się szeroko, bez wątpienia wewnątrz nich znajduje się złoto...

Kontynuujesz poszukiwania przy pozostałych ciałach. 27
Dochodzisz do wniosku, że zadowolisz się tymi dwiema skrzyniami. 74

70 (Ostateczne rozwiązanie)

Obaj zaczynacie równocześnie opuszczać broń, bacznie przypatrując się wzajemnie swoim ruchom. Staracie się, by były one jak najwolniejsze... Kurczatkow błyskawicznie podrywa lufę, Ty jednak jesteś o ułamek sekundy szybszy. Twój pocisk pierwszy dosięga celu, przeszywając pierś mężczyzny w okolicach serca. Enkawudzista zwala się na ziemię, strzelając na oślep. Rzucasz się odruchowo w bok chcąc uniknąć gradu kul, co niemal Ci się udaje. Jeden z pocisków drasnął Ci ramię, inny zawadził o szczękę, zostawiając krwawy ślad. Nie są to jednak rany poważne, wylizałbyś się z nich z pewnością, gdyby jedna z kul nie trafiła prosto w pierś. Charczysz, krztusząc się krwią. *Zginąłeś! Zacznij grę od początku. Na pewno pójdzie Ci lepiej!*

71 (Ostateczne rozwiązanie)

– Racja, racja... Nie ma co tracić czasu na roztrząsanie historii! Ucieczka jest jak najbardziej możliwa, choć nie mogłem do tej pory z niej skorzystać. Schroniłem się tutaj przed istotami zamieszkującymi te podziemia. To coś na podobieństwo *kaplicy*, czy też *azylu*. Nie wchodzą tutaj i dopóki nie krzywdzę tego workowatego tworu wydzielającego światło, jestem bezpieczny.

– Co trzeba zrobić, żeby się stąd wyrwać?

– Niech pan spojrzy tam.

Spoglądasz we wskazanym kierunku i dostrzegasz dość pokaźnych rozmiarów otwór w ścianie usytuowany na wysokości co najmniej trzech metrów.

– Tam jest droga na zewnątrz.

– To jakiś korytarz? Posiada jakieś rozgałęzienia? Bez światła trudno będzie...

– Nie wiem. – przerywa Ci w połowie zdania Rosenberg wzdychając ciężko. – Jest za wysoko, żebym mógł tam dotrzeć. Po prostu wierzę, że tam jest wyjście. Najgorszy jest brak nadziei...

Nie odpowiadasz, zdając sobie sprawę, iż być może nie ujrzysz już światła słonecznego. Nauczono Cię analizy faktów, nie zaś wiary w niesprawdzone przypuszczenia.

– Proszę, może się panu przydać, choć w komorze zostały tylko dwa naboje. – Rosenberg wręcza Ci mały rewolwer, bez trudu mieszczący się na dłoni. – To prezent od mojej żony, dobra z niej kobieta i Niemka, lecz nie ma niestety pojęcia o broni. Zawsze to jednak dodatkowa broń, którą łatwo można ukryć.

– Dziękuję, z pewnością się przyda.

– Musi pan uważać na Krugera, pewnie gdzieś się tam kręci.

– Z pewnością. – odpowiadasz, mając przy tym pewność, iż Kruger byłby akurat ostatnią osobą, na którą mógłbyś natknąć się na powierzchni.

– Cóż, podejdę do ściany, niech pan wejdzie mi na barki i jakoś wdrapie się do tej jamy. Ja tutaj zostanę... – na Twój zdziwiony wzrok esesman odpowiada nieco zakłopotany. – Widzi pan, ten *twór* rozświetlający mrok jaskini to... To coś żyje i posiada pewną dozę świadomości, jest jednak we wczesnym stadium, wciąż rośnie. To jakby larwa... Nie umiem tego wyjaśnić, ale gdy śpię... Widzę w snach pewne obrazy, płynące chyba z świadomości *tego*... Ja... Ja jestem oficerem, lecz od zawsze miałem naturę badacza. Należałem swego czasu do Thule, badałem pewne mity i... Historie w nich zawarte w pewnym sensie

pokrywają się z tymi *przekazami*... To coś fascynującego... całe to miejsce... jest jakby... skarbnicą dawno minionej historii...

Spoglądasz z niedowierzaniem na coraz bardziej rozentuzjazmowanego nazistę. O czym ten człowiek myśli?! Przecież to absurd, pozbawione logiki subiektywne odczucia, a może wpływ jakiś wyziewów. Musisz jak najszybciej opuścić to miejsce!

– W takim razie wchodzę. – ucinasz monolog Rosenberga ruszając w stronę ściany.

Wspinasz się na barki wyraźnie pobudzonego własnymi słowami mężczyzny i po chwili jesteś już w korytarzu, przestronnym na tyle, że możesz iść wyprostowany, pochylając jedynie głowę. Po chwili wahania wkraczasz w ciemność...

Przejdź do paragrafu **26**

72 (Ostateczne rozwiązanie)

Wczołgujesz się do rozpadliny i odkrywasz, że tunel za nią jest nieco przestronniejszy, możesz więc iść na czworaka. Po kilku metrach dochodzisz do małej jaskini, z trudem zmieściłoby się tutaj więcej niż pięć osób. Strop jest na tyle nisko, że musisz schylić głowę.

Wychodzisz. **1**
Rozglądasz się. **22**

73 (Ostateczne rozwiązanie)

Udaje wam się znaleźć jeszcze dwie sztychówki, więc praca idzie stosunkowo szybko. Wraz z Kurczatkowem przyglądacie się w milczeniu pracy bojców. Trzymasz w ręku karabin jednego z nich, który podał Ci Kurczatkow, chcąc wzmocnić – jak to określił – "efekt motywacji psychologicznej". Trzy pierwsze mogiły po prawej były puste, żadnych ciał, żadnych skrzyń. Enkawudzista nakazał kopać od lewej, co daje wymierne efekty. Już w pierwszej mogile wasi kopacze na coś trafiają. Odkrywają ciało Niemca, a więc

najwidoczniej Kruger nie kłamał we wszystkich kwestiach i faktycznie trzech spośród jego ludzi zmarło.

Kolejne minuty przynoszą następną niespodziankę: pod trupem znajduje się skrzynia! Enkawudzista natychmiast podbiega do swoich podkomendnych zaglądając do wnętrza wykopu. Tak oto plecami do Ciebie, w równej linii, ustawiło się pięć osób...

Nie zwlekasz, strzelasz! **36**
Czekasz chwilę. **46**

74 (Ostateczne rozwiązanie)

Nawet małych rozmiarów skrzynia wypełniona sztabkami złota waży naprawdę sporo. Nie spodziewałeś się tego, lecz nie masz zamiaru rezygnować. Oddychasz ciężko czując, jak zimne powietrze nieprzyjemnie kłuje Cię w płuca. Zadyszany stawiasz duże kroki, pragnąc jak najszybciej przenieść cały ładunek. Gdy w końcu ostatnia skrzynia trafia do wnętrza pojazdu, siadasz za kierownicą i próbujesz złapać oddech. To był naprawdę duży wysiłek, ale się opłacił, złoto jest Twoje. Tylko Twoje!

Uśmiechasz się i wybuchasz śmiechem, po raz pierwszy od wielu, wielu lat jest to szczery śmiech, bez nutki fałszu. Jesteś wolny, masz złoto! Nie obchodzi Cię już wynik tej wojny, dla Ciebie zaczyna się już nowy rozdział historii. Bez większych problemów powinieneś dotrzeć do najbliższego portu, a stamtąd prosto do jednego z krajów Ameryki Południowej. Żegnaj SS, żegnaj NKWD! Z uśmiechem na twarzy odpalasz silnik i dociskasz pedał gazu...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Połowiczny sukces**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

75 (Ostateczne rozwiązanie)

Wywlekasz ciała na zewnątrz, po czym przystawiasz swoje krzesło do buchających w kominku płomieni. Jednak bardziej niż ogień grzeje Cię myśl, iż oto pozostałeś już tylko Ty i złoto. Po tych wszystkich trudach wreszcie osiągnąłeś swój cel: uzyskałeś niezależność. Żegnaj SS, żegnaj NKWD! Z uśmiechem na twarzy dorzucasz do ognia kolejną szczapę drewna...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Skarb okupiony krwią**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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

76 (Ostateczne rozwiązanie)

Czujesz, jak ktoś podciąga Cię ku górze. Skała boleśnie obciera Twoją twarz, zaś na potylicy czujesz pulsującą, gąbczastą masę. Nagle ucisk na przegubach nieco łagodnieje, czujesz, że czubek głowy masz już ponad powierzchnią podłoża. Wspierasz się na łokciach i z pomocą nieznajomego już po kilku chwilach zostajesz wciągnięty do nowego pomieszczenia.

Znajdujesz obecnie się w dosyć sporej jaskini, wypełnionej zielonkawym, intensywnym blaskiem bijącym od czegoś, co wydaje się być dużym, skórzanym workiem. Twór leży w kącie, łagodnie unosząc się i opadając. Prócz tego, że emituje z siebie silne światło, zauważasz również, iż jego powierzchnię przecinają fioletowawe żyłki, zaś z boku wystaje gruba "macka", znikająca w szczelinie, z której zostałeś wyciągnięty.

– Fascynujące, prawda?

Zrywasz się z ziemi, odwracając wzrok od tajemniczego "czegoś". Stajesz oko w oko z kimś, kogo podobiznę widziałeś niejednokrotnie u swego mocodawcy. Oto stoi przed Tobą Eryk Rosenberg we własnej osobie, zaś za jego plecami, w rogu, dostrzegasz drewniane, prostokątne skrzynie ozdobione swastyką. To na pewno złoto! W jednej chwili wszystkie trudy i niebezpieczeństwa, jakich doświadczyłeś wydają Ci się nic nie znaczącym epizodem w drodze ku Twojemu celowi.

Przejdź do paragrafu **6**

77 (Ostateczne rozwiązanie)

Ten niegdyś (w poprzedniej wersji) żywy paragraf, teraz jest martwy. Co tutaj robisz? Sio! Sio!

78 (Ostateczne rozwiązanie)

Pniesz się jak oszalały do góry, nie zważając na słabnące okrzyki bojców i wrzaski Kurczatkowa. Wkrótce strzały milkną, zapada złowroga cisza. Mrużysz oczy przed ostrym, fioletowym blaskiem, choć jednocześnie wypatrujesz miejsca na oparcie stopy i kolejnego odgałęzienia do uchwycenia. Gdy docierasz pod strop jaskini, cała Twoja nadzieja na przeżycie spoczywa w sile ramion. Wisząc w powietrzu, zaciskasz z całych sił palce na kolejnych gęsto oplatających skałę "korzeniach". Są chropowate i ciepłe w dotyku, w niektórych miejscach nawet gorące. Niezachwianie podążasz jednak do jedynego miejsca, które mogłoby dać Ci oparcie dla stóp: lśniącej w ciemnościach kilkanaście metrów od Ciebie,

zwisającej z powały "kolumny", opalizującej barwami pochodzącymi bardziej od czerwieni niż fioletu, skąd rozchodzą się świecące pnącza dziwnej istoty, czy też raczej rośliny. Zbierasz wszystkie siły i ruszasz w tamtą stronę, czując potworny ból w stawach palców.

Jeśli posiadasz Informację **#10** przejdź do paragrafu **56** w przeciwnym wypadku przejdź do paragrafu **5**

79 (Ostateczne rozwiązanie)

Wszystko wskazuje na to, że Twój plan zapewnienia sobie dostatniej przyszłości spalił na panewce. Nie pozostaje Ci nic innego, jak opuścić to miejsce. A chcesz to uczynić:

W asyście dwójki ocalałych podkomendnych. **59**
Samotnie. **83**

80 (Ostateczne rozwiązanie)

Po pewnym czasie docieracie do końca korytarza, gdzie zatrzymujecie się z niedowierzaniem spoglądając na miejsce, do którego trafiliście. Jedyne określenie, które przychodzi Ci do głowy to "gniazdo". Znajdujesz się bowiem nad brzegiem podziemnego jeziora w przestronnej grocie, której ściany, podłoże i strop oplecione są czymś na podobieństwo korzeni, wytwarzających silne, fioletowawe światło. Blask słabnie jednak już kilka metrów od źródła, więc większość jaskini tonie w aksamitnej czerni. Podchodzisz do ściany i próbujesz wspiąć się kawałek do góry, by sprawdzić wytrzymałość luminescencyjnych "korzeni". Ku Twojemu zaskoczeniu przytwierdzone są nadzwyczaj silnie, chyba za pomocą jakichś przyssawek. Po chwili jesteś już około dwóch metrów nad ziemią. Kurczatkow spogląda na Ciebie z dezaprobatą, gdy nagle z wody za jego plecami wyłaniają się dwie kreatury, przed którymi niedawno musiałeś uciekać. Bestie wystrzykują ze swych "głów" strugi żrącego płynu, który trafia w twarze całkowicie zaskoczonych bojców.

W pierwszym odruchu paniki zaczynasz wspinać się do góry, lecz otrzeźwia Cię odgłos wystrzałów z pistoletu Kurczatkowa i jego krzyk;

– Gawryłow! Złaź, strzelaj do tego!

Pniesz się dalej. 78
Zeskakujesz i walczysz. 48

81 (Ostateczne rozwiązanie)

Wolisz sam dokończyć pracę na wypadek, gdybyś jednak na coś trafił. W chwili, gdy to pomyślałeś rozlega się głuche uderzenie metalu o drewno. Pod jednym z ciał niemieckich oficerów znajduje się drewniana skrzynia, nieco przyprószona ziemią. Dokładne oględziny wskazują, że obok niej ukryta jest kolejna. Podobnie rzecz się ma w przypadku pozostałych ciał. Zabierasz się do kopania jak oszalały i tak oto już po półgodzinie u Twoich stóp spoczywa sześć skrzyń z bezcennym ładunkiem.
Uzyskujesz Informację **#21**

Po pierwszej fali szczęścia przychodzi czas na obiektywną ocenę sytuacji i podjęcie decyzji. Postanawiasz:

Szybko przenieść skrzynie do samochodu i odjechać, licząc na brak spostrzegawczości bojców. 51
Zawołać bojców i wspólnie przenieść skrzynie do samochodu. 8

82 (Ostateczne rozwiązanie)

W klasztorze sporządzacie pośpiesznie nowe, lepsze pochodnie, wykorzystując prócz kawałków mebli również nasączone paliwem koce. Po niecałym kwadransie ponownie wkraczasz do podziemi, tym razem w asyście Kurczatkowa i jego świty. Dwóch bojców obstawia wejście do zalanego tunelu, Ty zaś z pozostałą dwójką i ich dowódcą ruszacie do miejsca, gdzie zostawiliście ciała. Te jednak zostały już zabrane, na ziemi pozostały jedyne

krwawe ślady świadczące, iż zwłoki zostały wniesione do wnętrza tunelu. Powoli posuwacie się naprzód, by po kilkunastu minutach trafić do miejsca, gdzie od głównego korytarza odchodzi odnoga w prawo. Tam też prowadzą ślady krwi skapującej z niesionych cielsk. Po kilku wymienionych szeptem uwagach z Kurczatkowem dajesz mu się przekonać i:

Ruszacie dalej głównym korytarzem. **80**
Skręcacie w odnogę. **24**

83 (Ostateczne rozwiązanie)

Jedyne co możesz teraz zrobić, to wrócić do Berlina. Oczywistym jest więc fakt, że musisz jak najszybciej pozbyć się bojców. Nie chcąc ryzykować otwartej konfrontacji, ubiegasz się do prostego fortelu. Rozkazujesz przygotować im ognisko wewnątrz klasztoru, w tym samym miejscu gdzie ostatnio, a Ty zajmiesz się uzupełnieniem paliwa w samochodzie. Twoi podkomendni bez szemrania spełniają rozkaz, przecież nie mają żadnych podstaw by Ci nie ufać. Naiwni głupcy! Gdy tylko znikają za drzwiami prowadzącymi do pomieszczeń wewnątrz klasztoru, natychmiast wsiadasz do samochodu.

Wkładasz kluczyk do stacyjki i odpalasz silnik, ten zaś jedynie kaszle głośno. Klniesz pod nosem i ponawiasz próbę. Dopiero za czwartym razem maszyna nareszcie zaskakuje, zerkasz odruchowo w lusterko i dostrzegasz właśnie otwierające się drzwi, z których wychodzi jeden z bojców. Wciskasz z całych sił pedał gazu i ostro ruszasz do przodu. Czerwonoarmista, widząc co zamierzasz zrobić, natychmiast sięga do paska po granat. Odbezpiecza go i ciska w Twoją stronę!

Jeśli posiadasz Informację **#1**, a nie posiadasz Informacji **#2**, przejdź do paragrafu **43**
Jeśli posiadasz Informację **#1** oraz **#2** przejdź do paragrafu **86**
Jeśli żadnej z powyższych przejdź do paragrafu **47**

84 (Ostateczne rozwiązanie)

Ten niegdyś (w poprzedniej wersji) żywy paragraf, teraz jest martwy. Co tutaj robisz? Sio! Sio!

85 (Ostateczne rozwiązanie)

Wypełzasz na powierzchnię, mrużąc podrażnione światłem słonecznym oczy. Rozglądasz się wokół, próbując ustalić gdzie jesteś. Szalejąca podczas Twojej bytności w podziemiach zamieć śnieżna zmieniła krajobraz, jednak nie na tyle, abyś całkowicie stracił wyczucie kierunku. Wciąż przecież musisz znajdować się w okolicy klasztoru. Zaczynasz schodzić ze zaśnieżonego stoku, dokładnie penetrując wzrokiem okolicę. Ku Twemu zadowoleniu już po chwili dostrzegasz zarysy klasztornych murów.

Gdy docierasz do opustoszałego budynku, natychmiast zaczynasz poszukiwania. Szukasz jakichkolwiek narzędzi, lub przedmiotów przydatnych do kopania, ci nie istniejący mnisi to teraz Twój jedyny trop. Szczęście Ci dopisuje, znajdujesz dwie łopaty. Nie tracąc ani chwili ruszasz ku małemu cmentarzykowi na tyłach klasztoru.

Przejdź do paragrafu **40**

86 (Ostateczne rozwiązanie)

Granat wybucha obok, podmuch powietrza i ogień ocierają się o bok Twojego pojazdu. Cudem unikasz kraksy. Czujesz jak oblewa Cię zimny pot, gdybyś nie załatał dziury w baku... Dociskasz pedał gazu, chcąc jak najszybciej opuścić tę okolicę. Ciężko Ci wracać do Rzeszy ze świadomością, że zawiodłeś. Nikłe pocieszenie stanowi dla Ciebie fakt, iż przynajmniej zachowałeś życie i być może doczekasz końca wojny. Po powrocie do Berlina będziesz musiał zameldować Rosenbergowi o porażce. W dodatku cała ta "wyprawa" na pewno zainteresuje Twoich towarzyszy w Moskwie. Wzdychasz ciężko, myśląc sobie, że hodowla kartofli w kołchozie wcale nie była taka zła...

Ukończyłeś grę książkową ***Dinara: Prastare szczyty*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Daremny trud**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Dinarę****, 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