AFRYKAŃSKI ŚWIT

Beniamin Muszyński

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2010.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Beniamin Muszyński
Tytuł: Afrykański świt
Grafiki: Justyna Bzdoń [okładka]
Korekta: Justyna Anna Maksoń
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Magdalena Poparda, Mikołaj Kołyszko

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

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

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

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

Wydawca oficjalny:

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

ISBN 978-83-946213-2-2
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].

LEKTURA ZAWIERA TREŚCI MOGĄCE ZOSTAĆ UZNANE ZA NIEODPOWIEDNIE DLA NIELETNICH CZYTELNIKÓW.

Spis treści

Akcja "Miniatura" 7

Wprowadzenie 8

Prolog 9

Niespokojny świt 11

Ponowne spotkanie 31

Biały pył 45

Dżungla 62

Akcja "Miniatura"

Niniejsza gra książkowa wchodzi w skład *Akcji „Miniatura”* zainicjowanej w kwietniu 2010 roku przez użytkowników forum. Wówczas było to jedyne miejsce w sieci, gdzie miłośnicy gier książkowych mogli aktywnie działać na rzecz promowania tego gatunku, gdyż nieformalne Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru i związany z nim magazyn *Masz Wybór* założono dopiero pod koniec roku 2010. Głównym celem Akcji „Miniatura” było stworzenie w okresie od kwietnia do września kilkunastu prostych, krótkich gier książkowych o uproszczonej fabule i marginalnej mechanice. Pozycje te miały być skierowane do początkujących graczy lub osób w ogóle nie zaznajomionych z ideą interaktywnej literatury. Wedle zamysłu twórców, gotowy pakiet gier miał być rozpowszechniany w różnych środowiskach (np. szkolnym, studenckim, miłośników fantastyki) i różnymi kanałami (np. za pomocą for dyskusyjnych, witryn internetowych, portali społecznościowych). Mimo początkowego zainteresowania potencjalnych twórców powstało jedynie pięć gier – *Marcewo*, *Afrykański świt*, *Incydent* (wszystkie trzy pióra Beniamina Muszyńskiego), *Przesyłka* (Michała Służyńskiego) oraz *Gothic: Polowanie na smoki* (Przemysława Pociechy). Ostatecznie cel nie został zrealizowany, a wraz z nadejściem jesieni autorzy zaangażowali się w prace nad pierwszym numerem magazynu *Masz Wybór*, pozostawiając w sieci swoje pozbawione oprawy graficznej i korekty, pisane w pośpiechu dzieła.

W kwietniu 2013 roku, w trzecią rocznicę zainicjowania Akcji „Miniatura”, nasza redakcja postanowiła rozpocząć prace nad reedycją gier książkowych wchodzących w skład tej, jakże chlubnej, inicjatywy. Mamy nadzieję, że nowe, wzbogacone o grafikę i poddane korekcie tytuły spełnią swoje pierwotne zadanie i przyciągną nowych fanów gier książkowych, a starym wyjadaczom dostarczą solidnej porcji rozrywki.

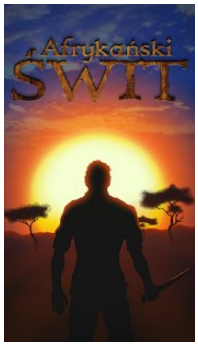
Wprowadzenie

Czym jest gra książkowa? Jest to opowiadanie–gra, w której Ty, Czytelniku–graczu, masz największy wpływ na rozwój fabuły. Podjęte przez Ciebie decyzje rzutują na dalsze losy bohatera, z którym utożsamiasz się na czas rozgrywki. Jeśli podejmiesz złą decyzję, zginiesz. I w tym momencie zapomnij o komputerowej metodzie „wczytania stanu gry", to bardzo ważne! Cofanie się do poprzedniego paragrafu, by uniknąć marnego losu, lub zerkanie do paragrafu, w którym nie powinno Cię być, psuje całą zabawę.

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci problemu. Na początku uzbrój się w kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe" (prócz chwili wolnego czasu rzecz jasna). Całość podzielona jest na rozdziały, a te na paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz odnośniki (jeden lub kilka do wyboru) do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Podczas lektury 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 numerów posiadanych Informacji. Nie musisz jednak zebrać ich wszystkich, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji, w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać, lub też ukończysz grę, w ogóle nie zwracając uwagi na te oznaczenia.

To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, że jesteś gotów do podjęcia wyzwania przejdź do **Prologu**. Życzę powodzenia!



Polecamy też *Afrykański świt* jako darmową aplikację mobilną dedykowaną na urządzenia z systemem Android oraz Windows Phone! Konwersji (tej i innych gier książkowych) na urządzenia mobilne dokonała firma Seventhtear.

Prolog

Gdzieś w południowej części Afryki, lipiec 1957 roku...

Nazywasz się Siergiej Iwanowicz Bułanow, lat czterdzieści dwa, kawaler, formalnie wciąż obywatel ZSRR. Nie jesteś szpiegiem, bohaterem wojennym zbiegłym za granicę czy też wrogiem systemu. Po prostu miałeś pecha. Niemcy wzięli Cię do niewoli latem 1944 roku po tym, jak przetrwałeś pierwsze miesiące wojny, krwawy bój pod Stalingradem i nawet udało Ci się zdobyć jakiś medal. Prawdziwy pech. Dowódcy często powtarzali wam: prawdziwy radziecki żołnierz nigdy nie da się pojmać, chyba że tego chce! Dlatego w niewoli bałeś się nie tylko ślepej nienawiści esesmanów, ale również perspektywy spotkania ze swoimi.

Nie chciałeś tego, nie po tym co przeszedłeś. I wtedy nareszcie uśmiechnęło się do Ciebie szczęście. Doprawdy zabawne są koleje ludzkiego losu. Obóz, w którym byłeś przetrzymywany, został wyzwolony przez siły aliantów, a Ty, wykorzystując wojenną zawieruchę, zbiegłeś na Zachód.

Wylądowałeś w Egipcie. Nie tak wyobrażałeś sobie swoją przyszłość! Cóż jednak było robić? Bez środków do życia skończyłbyś jako jeden z wielu żebraków wypełniających każde większe miasto tego niezwykłego kraju. Zacząłeś więc żyć z oprowadzania turystów, szlifując przy tym swój angielski, którego musiałeś uczyć się wyłącznie ze słuchu. Z czasem zyskałeś sobie renomę solidnego pracownika. I wtedy zapragnąłeś czegoś więcej.

Wykorzystując swoją znajomość walki wręcz i biegłość w obsłudze broni palnej, zacząłeś pracować jako ochroniarz podejrzanych karawan oraz wypraw badawczych. Naukowcy, prócz swoich urządzeń i notatek, lubili mieć obok siebie kogoś, kto nie wahałby się pociągnąć za spust. Dziwni ludzie, ale płacili dobrze. Z roku na rok uczestniczyłeś w coraz dalszych i bardziej niebezpiecznych misjach. Parę razy towarzyszyłeś też swojemu obecnemu zleceniodawcy, którym jest uznany, dobiegający już niemal siedemdziesiątki etnograf – profesor Jonatan Levine.

Wyprawa, w której bierzesz obecnie udział jest inna niż zwykle. Od miesięcy krążycie po południowej części kontynentu w poszukiwaniu najdzikszych z plemion. Towarzyszący wam tragarze są coraz bardziej niespokojni, a napotykani tubylcy, prawdziwie dzicy, częściej okazują wrogość niż zainteresowanie. Zakładając wczoraj obóz na skraju dżungli miałeś bardzo złe przeczucia. Zasnąłeś pełen obaw, co też przyniesie Ci kolejny, afrykański świt...

Przejdź do paragrafu 1 w rozdziale Niespokojny świt

1 (Niespokojny świt)

Zrywasz się gwałtownie z posłania, obudzony dochodzącymi z wszystkich stron dzikimi wrzaskami. Obóz jest atakowany! Nim jesteś w stanie pozbierać myśli, do Twojego namiotu wpada rozszalały tubylec, dzierżący w ręce prymitywną maczetę. Tuż obok Ciebie leży wysłużony plecak, w których zawsze trzymasz nabity rewolwer. Napastnik naciera!

Rzucasz się do plecaka i próbujesz jak najszybciej dobyć broni. **7**
Ciskasz plecakiem w napastnika, chcąc wytrącić go z równowagi. **13**
Nacierasz na niego z zamiarem odebrania broni, byłeś żołnierzem, wciąż pamiętasz jak to się robi! **11**

2 (Niespokojny świt)

Wypadasz na zewnątrz i z zabójczą precyzją oddajesz pięć strzałów. Szczęk wypadającej blaszki przypomina Ci o konieczności ponownego załadowania broni. Pośpiesznie wkładasz nowy magazynek, gdy od strony sawanny dobiega Cię odgłos szarżującego zwierzęcia. Odwracasz się i zdumiony dostrzegasz groteskowy widok, który na moment całkowicie Cię dezorientuje.

Na rozjuszonym, olbrzymim nosorożcu, który właśnie szarżuje wprost na Ciebie siedzi wielki, nagi tubylec wściekle wymachując włócznią.

– A niech cię... – szepczesz.

Podnosisz broń do strzału i naciskasz spust celując do...

... jeźdźca. **29**
... zwierzęcia. **19**

3 (Niespokojny świt)

Klatka jest w miarę przestronna, swobodnie zmieściłoby się tu dziesięciu ludzi, chociaż najpewniej niegdyś przyjmowała całe tuziny stłoczonych „gości". Zamknięcie

jest raczej prowizoryczne, więc gdyby nie strażnik mógłbyś bardzo szybko się z niej wydostać. Nie chcesz bezczynnie czekać, toteż:

Przechadzasz się po klatce, chcąc dokładnie obejrzeć jaskinię oraz najbliższą okolicę. W końcu jesteś w bardzo dobrym punkcie obserwacyjnym. **12**
Sprawdzasz ogólną wytrzymałość klatki, próbując wyszarpnąć jeden ze starych, przerdzewiałych prętów. **20**

4 (Niespokojny świt)

Natychmiast budzisz profesora i pośpiesznie, chociaż zachowując się przy tym jak najciszej, uciekacie.

Na szczęście, bez większych problemów opuszczacie okolicę jaskini, zagłębiając się w mroczne czeluście nocnej dżungli. Zdajesz sobie sprawę, iż wasze ocalenie zależy teraz tylko i wyłącznie od ślepego trafu.

Przejdź do paragrafu **10 (część A)**

5 (Niespokojny świt)

Leżycie ukryci pod materiałem dopóki ostatecznie nie milkną odgłosy walki, co nie następuje prędko. Mija co najmniej pół godziny, nim ostrożnie wychodzisz z ukrycia. Natychmiast zamierasz, widząc przed sobą jednego z napastników, nie mniej zaskoczonego niż Ty. Tuż za nim dostrzegasz stłoczoną w okolicach wejścia grupę około dziesięciu jego pobratymców, którzy właśnie Cię dostrzegli. Słyszysz jak obóz rozbrzmiewa groźnymi okrzykami. Wiesz, że nie dasz rady im wszystkim. Powoli odkładasz broń, słysząc jak za Tobą profesor Levine zaczyna korzystać z różnych dialektów, zapewne próbując przekonać intruzów do waszych pokojowych zamiarów. Niestety, patrząc na szyderczy wyraz twarzy mierzącego Cię wzrokiem tubylca, wątpisz w skuteczność jakikolwiek argumentów, poza kilkoma gramami ołowiu.

Przejdź do paragrafu **23**

6 (Niespokojny świt)

Mimo siły włożonej w rzut, nie udaje Ci się powalić zwierzęcia. Niemniej Twój atak odniósł pewien skutek. Raniony w bok nosorożec skręcił gwałtownie, zrzucając przy tym swego jeźdźca. Podbiegasz do oszołomionego wojownika w chwili, gdy ten podnosi się z ziemi. Na szczęście nie zdążył jeszcze chwycić swojej włóczni. Wyprowadzasz kilka silnych, bokserskich ciosów, wobec których olbrzym jest całkowicie bezradny. Gdy powalasz go na ziemię, słyszysz kilka wystrzałów. Odwracasz się i zdumiony dostrzegasz dzierżącego karabin profesora Levina. Naukowiec całkiem nieźle radzi sobie z bronią, lecz właściwie nie ma już do czego strzelać. Wszędzie wokół walają się truchła waszych tragarzy oraz napastników.

Mimo wszystko najwyraźniej kilku agresorów zbiegło do dżungli, bowiem od jej strony dobiegają was coraz dalsze, gardłowe okrzyki i nawoływania. Nie masz najmniejszych wątpliwości, że wasz sukces jest tylko chwilowy. Oni wrócą i coś Ci mówi, że stanie się to lada chwila.

Przejdź do paragrafu **16**

7 (Niespokojny świt)

Ha! Lata płyną, a Ty wciąż masz iście zwierzęcy refleks. Wyprzedzasz intruza o ułamek sekundy. Zatrzymuje się i spogląda na Ciebie złowrogo, powoli opuszczając broń. Mierzysz prosto w jego pierś, nawet gdy puszcza rękojeść maczety. Zrozumiał, że teraz Ty jesteś panem sytuacji.

Naciskasz spust. **9 (część B)**
Ogłuszasz go. **25 (część A)**

8 (Niespokojny świt)

Na kolację dostajecie dwie miski wypełnione jakąś kleistą, pachnącą ziołami breją. Podczas niektórych wypraw przyszło Ci jeść znacznie gorsze rzeczy, zatem ze

smakiem pochłaniasz całkiem pożywne danie. Levine idzie w Twoje ślady, mamrocząc coś pod nosem. Po kilku minutach zaczynasz czuć ogarniającą Cię nienaturalną senność, a co gorsza zauważasz ten sam stan osłabienia u swego towarzysza. Spoglądasz z wyrzutem na pustą miskę i z trudem cedzisz przez zęby:

– Kanalie...

Gdy tylko odzyskujesz przytomność, zdajesz sobie sprawę z tego, że jesteś przywiązany do pnia wielkiego drzewa. Wokół panuje ciemność, ustępująca w kilku miejscach przed wbitymi w ziemię, zapalonymi pochodniami. Zewsząd dochodzą Cię dźwięki życia nocnej dżungli. Wzdrygasz się i pojmujesz, że jesteś nagi. Najwidoczniej rytuał ma odbyć się już tej nocy. W krąg światła wchodzi właśnie albinoska, której twarz skrywa wielka, zdobna w strusie pióra drewniana maska, pomalowana na jaskrawoczerwony kolor. Jej blade ciało zdobią liczne, starannie wymalowane jakąś sadzą znaki.

Podchodzi do Ciebie i bezceremonialnie chwyta za członka. Chcesz coś powiedzieć, lecz kobieta silniej zaciska dłoń. Natychmiast czujesz jak przeszywa Cię ostry ból. Milcząc, poddajesz się jej zabiegom. Czujesz się jak przedmiot, podczas gdy szamanka kopuluje z Tobą w niezmiennym tempie, mamrocząc przy tym jakieś zagłuszone przez maskę słowa, zapewne w rodzimym języku. Brzmi to jak jakaś modlitwa, czy raczej inkantacja. Gdy czujesz, że właśnie spełniłeś tej nocy swój obowiązek, albinoska odchodzi bez słowa zostawiając Cię samego. Po chwili z dżungli wyłania się dwóch tubylców, podsuwających Ci pod nos miskę wypełnioną jakimś płynem, którego charakterystyczny zapach przypomina o podanej wam na kolację, usypiającej papce. Posłusznie wypijasz wywar. Po chwili ogarnia Cię ciemność.

Przejdź do paragrafu **24**

9 (Niespokojny świt)

A

Strumień ciepłej krwi buchający z przerwanej aorty obryzguje Ci twarz, nieprzyjemnie przypominając o froncie. Na szczęście nie masz czasu wspominać przeszłość, odrzucasz zakrwawione ostrze i dobywasz z plecaka swój rewolwer.

Z bronią w ręku natychmiast wybiegasz na zewnątrz, prosto do ogarniętego szaleństwem walki obozowiska.

Przejdź do paragrafu **30**

B

Kula przeszywa pierś nieszczęsnego tubylca, który z jękiem pada bezwładnie na ziemię. O co też mogło mu chodzić? Dlaczego on i jego pobratymcy zaatakowali obóz? Co to za plemię?! Nie masz czasu na roztrząsanie podobnych spraw, musisz działać! Przeskakujesz nad truchłem wroga i wypadasz na zewnątrz, wprost do ogarniętego zaciętą walką obozu.

Przejdź do paragrafu **30**

10 (Niespokojny świt)

A

Mija pięć śmiertelnie długich tygodni, nim docieracie do pierwszego ośrodka cywilizacji. Stamtąd, bez większych przeszkód, jedziecie do Egiptu.

Po dotarciu na miejsce obaj jesteście doszczętnie wyczerpani fizycznie i psychicznie. Levine z marszu kieruje się do swojej ambasady i już dzień później, po wypłaceniu Ci wynagrodzenia, odlatuje do Anglii. Ty natomiast zostajesz w Egipcie obiecując sobie, że w najbliższym czasie zajmiesz się nudnym oprowadzaniem turystów po piramidach, a nie jakąkolwiek dalszą wyprawą. Jednakże Twoje postanowienie zostanie wkrótce wystawione na poważną próbę.

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Ponowne spotkanie**

B

Mija pięć śmiertelnie długich tygodni, nim docieracie do pierwszego ośrodka cywilizacji. Stamtąd bez większych przeszkód jedziecie do Egiptu.

Po dotarciu na miejsce obaj jesteście doszczętnie wyczerpani fizycznie i psychicznie. Levine z marszu kieruje się do swojej ambasady i już dzień później, po wypłaceniu Ci wynagrodzenia, odlatuje do Anglii. Ty natomiast zostajesz w Egipcie obiecując sobie, że w najbliższym czasie zajmiesz się nudnym oprowadzaniem turystów po piramidach, niż jakąkolwiek dalszą wyprawą.

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Ostatnia podróż**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

11 (Niespokojny świt)

Unikasz pierwszego cięcia i sprawnie chwytasz go za nadgarstek. Drugą ręką wymierzasz potężny cios w skroń, po czym kończysz sprawę uderzeniem kolana w krocze. Trzymasz teraz broń wroga i...

... skracasz go o głowę. **9 (część A)**

... ogłuszasz. **25 (część B)**

12 (Niespokojny świt)

Przechadzasz się wzdłuż kratowanych ścian klatki uważnie obserwując.

Jeśli posiadasz Informację **#1** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Jaskinia jest płytka, a przynajmniej nie zauważyłeś żadnego wejścia, które prowadziłoby do kolejnej groty. Pod ścianami usypano sporą górę kości, wśród których dostrzegasz liczne ludzkie czaszki. To nie wróży nic dobrego, szczególnie, że kilka z nich jest rozłupanych. *Może to tylko przez upływ czasu* – myślisz. Przyglądasz się kratom. W wielu miejscach korozja postąpiła tak dalece, że mógłbyś chyba wyrwać któryś z prętów, gdybyś wystarczająco silnie pociągnął. Spoglądasz na stojącego kilka metrów dalej strażnika, który bacznie Cię obserwuje.

Próbujesz wyrwać pręt. **20**
Dajesz sobie spokój. **8**

B

Dostrzegasz przy wyjściu tubylca, któremu darowałeś życie w swoim namiocie. On również Cię poznaje i wydaje się być mocno zdezorientowany. Wspominasz o tym profesorowi, który natychmiast podchodzi do kraty i pokazuje jakiś znak, na widok którego Murzyn zaczyna nerwowo przebierać palcami, po czym znika w buszu.

– Teraz musimy czekać – oznajmia spokojnie naukowiec.

Etnograf tłumaczy Ci, że przed chwilą ułożył dłonie w znak odpowiadający imieniu jednego z popularnych w tym regionie demonów. To duch zemsty, każący tych, którzy nie wypełniają swoich zobowiązań. Teraz ten człowiek będzie musiał spłacić wobec Ciebie dług życia. Nie wiesz, co to dokładnie oznacza, lecz zgodnie z radą towarzysza spokojnie czekasz.

Wieczorem następuje zmiana warty. Nowym strażnikiem okazuje się nie kto inny, jak Twój dłużnik, wyraźnie podenerwowany całą sytuacją. Staje na swoim posterunku i nie reaguje na jakiekolwiek próby przyciągnięcia uwagi. Mija jeszcze kilka godzin, gdy nagle słyszysz stuknięcie w metalowe pręty. Tubylec przez chwilę stuka drzewcem swojej włóczni, po czym odryglowuje klatkę i szybko odchodzi w stronę buszu.

Przejdź do paragrafu **4**

13 (Niespokojny świt)

Mimo siły, jaką włożyłeś w rzut, przeciwnik nie daje się powalić. Owszem, stęka ciężko i cofa się o parę kroków, gdy pocisk uderza go w pierś, ale już po chwili jest gotowy do kontrataku. Ty natomiast zostałeś całkowicie bezbronny, nie licząc umiejętności walki wręcz. Wtem do namiotu wpada kolejny intruz, również uzbrojony w maczetę. Z radością rozpoznajesz w nim jednego z towarzyszących wam tragarzy. Niespodziewany sojusznik jednym ruchem skraca zaskoczonego napastnika o głowę, po czym rzuca Ci przelotne spojrzenie i wybiega na zewnątrz. Ty również idziesz jego śladem, uprzednio dobywając z plecaka broń.

Przejdź do paragrafu **30**

14 (Niespokojny świt)

Zabrakło Ci, zważywszy na okoliczności, całkiem sporo czasu. Gdybyś tylko był o sekundę szybszy! Chociaż uniknąłeś stratowania to zwierzę zahaczyło o Ciebie prawym bokiem. Impet uderzenia pozbawił Cię tchu i równowagi. Powoli podnosząc się z ziemi, walcząc przy tym o każdy oddech, z przeraźliwym bólem barku i pleców, dostrzegasz mierzących do Ciebie tubylców. Ostrza ich włóczni skierowane są prosto w Twoją pierś, a kątem oka dostrzegasz krępowanego właśnie profesora. A więc pozostawili go przy życiu. Dobrze! Być może i Ty zostaniesz oszczędzony.

Istotnie, tak właśnie się dzieje. Nie zmniejsza to jednak Twojego niepokoju, gdyż skoro nie zabili was na miejscu, to najwidoczniej jesteście im do czegoś potrzebni. Ale do czego?! O tym wolisz na razie nie myśleć.

Przejdź do paragrafu **23**

15 (Niespokojny świt)

Przymierzasz się do rzutu i ciskasz z całych sił prosto w...

... wojownika. **18**
... nosorożca. **6**

16 (Niespokojny świt)

Pośpiesznie pakujesz posłanie i najpotrzebniejsze narzędzia do swojego plecaka, po czym biegniesz pomóc profesorowi. Naukowiec na szczęście nie jest uparty, godzi się na zostawienie wszystkich zbędnych przedmiotów. Zabiera tylko to, co niezbędne i swoje notatki. Wolne miejsce w waszych bagażach zajmują teraz konserwy i naboje. Starasz się przy tym nie przeciążyć naukowca, biorąc do siebie znaczną część zapasów. Po kwadransie jesteście już gotowi do wymarszu. Niemal biegnąc ruszacie w stronę sawanny, mając nadzieję, że pościg nie ruszy waszym tropem zbyt szybko. Wprawdzie na otwartym terenie uzyskacie przewagę, jaką dają wam karabiny, lecz za to będziecie doskonale widoczni dla ewentualnego pościgu.

Przejdź do paragrafu **10 (część B)**

17 (Niespokojny świt)

Ruszasz w stronę sporego namiotu, w biegu powalając jednego z tubylców celnym strzałem pod żebro. Wpadasz do środka, zabezpieczasz rewolwer i wkładasz go za pasek, po czym natychmiast otwierasz prostokątną skrzynię i wyciągasz jeden z dwóch ułożonych w sianie karabinów. Mimowolnie się uśmiechasz. Amerykański, jeszcze z czasów wojny. Dobra broń! Wkładasz pięciostrzałowy magazynek do zamka, a dwa następne wrzucasz do kieszeni. Wtem na ziemi dostrzegasz fajkę profesora Levina.

– Levine! Jesteś tu?! – wołasz. 27

Wybiegasz na zewnątrz, najpierw trzeba odeprzeć atak. 2

18 (Niespokojny świt)

Pocisk dosięga celu zwalając wielkiego wojownika z grzbietu rozszalałej bestii, która wciąż pędzi prosto na Ciebie. W tej chwili dzieli was od siebie śmiertelnie krótki dystans. Odskakujesz na bok w ostatniej chwili, a przynajmniej tak Ci się wydaje. Przebiegające zwierzę przekrzywiło akurat uzbrojony w potężny róg łeb w Twoją stronę, na skutek czego kościany twór zahaczył o Twój bok, wypruwając wnętrzności. Ból, który Cię ogarnął całkowicie zaćmiewa wszystkie zmysły i odbiera zdolność racjonalnego myślenia. Nie wiesz ile czasu minęło, nim ciągnące się w nieskończoność cierpienie dobiega końca. Nie czujesz już nic, ostatnie połączenia nerwowe wygasły. Ogarnia Cię ciemność, próbujesz zamrugać i w tym momencie ostatecznie tracisz wszelką świadomość istnienia.

Zgiąłeś

19 (Niespokojny świt)

Udaje Ci się powalić zwierzę dopiero za czwartym strzałem, czując przy tym jak oblewa Cię zimny pot. Roztrzęsiony, ostatnią kulę posyłasz w stronę wojownika, który tuż przed upadkiem zwierzęcia zdołał zeskoczyć z jego grzbietu i teraz właśnie zbiera się

z ziemi. Dostaje w bok, co bynajmniej go nie zatrzymuje. Wściekły, naciera na Ciebie próbując przebić Cię swoją włócznią.

Nie masz czasu przeładować broni. Zręcznie parujesz jego atak i jedną ręką chwytasz pewnie włócznię, a drugą wykonujesz ryzykowny manewr: podrzucasz broń i chwytasz ją za lufę. Podczas gdy raniony napastnik bezskutecznie próbuje wyszarpnąć swój oręż, Ty używasz karabinu jak prowizorycznej maczugi, roztrzaskując jego kolbę o czaszkę tubylca. Jednego mniej. Nie masz jednak czasu na świętowanie, bo dostrzegasz że przy życiu zostało już tylko dwóch tragarzy, którzy w tej chwili rozpaczliwie bronią się przed grupą wściekłych intruzów. Podnosisz z ziemi leżącą nieopodal maczetę i rozpaczliwie biegniesz przed siebie, prosto w busz.

Przejdź do paragrafu 28

20 (Niespokojny świt)

Gdy tylko chwytasz za pręt, natychmiast słyszysz wrzaski strażnika, na które szybko odpowiada kilka gniewnych okrzyków ze strony buszu. Po chwili z tamtej strony nadbiega czterech uzbrojonych we włócznie tubylców. Każdy z nich ustawia się przy rogu klatki, mamrocząc coś gniewnie.

– To tyle, jeśli chodzi o próbę ucieczki... – stwierdzasz, zerkając w stronę milczącego profesora.

Rzucasz jeszcze przelotne spojrzenie na stos kości przy tylnej ścianie jaskini i siadasz obok towarzysza niedoli.

– Sądząc po narzeczu i kilku szczegółach w ich ubiorach – zaczyna etnograf – sądzę, że to mieszanka co najmniej trzech plemion. Ta kobieta zjednoczyła ich pod sztandarem jakiegoś kultu, który albo sama wymyśliła, albo faktycznie wskrzesiła jako jedno z zapomnianych w okresie kolonizacji wierzeń.

– Myślisz, że naprawdę podróżowała po Europie?

– Możliwe.

– I wróciła tutaj?

– Wiedza budzi pożądanie. Popatrz na mnie, dlaczego siedzę tutaj, w tej przeklętej klatce pośrodku buszu?

– Może mógłbyś z nią porozmawiać...

– To nic nie da. Afrykańskich kultów, a przynajmniej niektórych, nie można po prostu wykorzenić. Trzeba zabić wszystkich wyznawców. Mają wielką wiarę.

– Myśmy mieli karabiny i klatki.

– A teraz sami siedzimy w klatce...

Uśmiechasz się ponuro, po czym spoglądasz w stronę linii drzew. Zastanawiasz się kiedy powróci albinoska. I co jeszcze postanowi uczynić, aby zadowolić bóstwo.

Przejdź do paragrafu 8

21 (Niespokojny świt)

Gdy lufa Twojej broni wypluwa ostatni pocisk, szarżujący zwierz zwala się z nóg i zarywa pyskiem w ziemi niecały metr od miejsca, gdzie stoisz.

– Siergiej!

Odwracasz się szybko w stronę, skąd dobiegł Cię głos profesora i natychmiast czujesz nieprzyjemny skurcz w żołądku. To koniec. Jeden z napastników celuje grotem włóczni w pierś mężczyzny. Na placu boju nie pozostał ani jeden tragarz, a około siedmiu napastników spogląda wrogo w Twoją stronę, gotując się do ataku. Demonstracyjnie rzucasz karabin na ziemię i klniesz pod nosem w ojczystym języku. Tymczasem tubylcy opuszczają nieco swoją broń, a Levine zaczyna gorączkowo przemawiać do nich w różnych dialektach. Podejrzewasz jednak, że jeśli naprawdę macie zostać oszczędzeni, to zależeć to będzie tylko i wyłącznie od woli zwycięskich, czarnych wojowników, nie zaś paplaniny roztrzęsionego starca.

Przejdź do paragrafu **23**

22 (Niespokojny świt)

Wystrzeliwujesz cały bęben, za każdym strzałem powalając jednego tubylca. To wyraźnie osłabiło ducha atakujących, którzy przez krótką chwilę sprawiają wrażenie,

jakby mieli się wycofać. Niestety, wola walki wraca im w chwili, gdy od strony sawanny dobiega łoskot szarżującego zwierzęcia. Opuszczasz rewolwer i otwierasz bezwiednie usta. Coś takiego widzi się tylko raz w życiu.

Na grzbiecie pędzącego nosorożca siedzi olbrzymi, chyba ponad dwumetrowy, wojownik. Nagi tubylec ściska w dłoni sporych rozmiarów włócznię i wrzeszczy wściekle, popędzając co chwila oszalałe z przerażenia zwierzę.

– Jakiś ichni herkules, jego mać... – mamroczesz do siebie.

Masz jeszcze chwilę zanim bestia wpadnie do obozu, bez chwili namysłu...

... pędzisz do swojego namiotu po naboje do rewolweru. **31**
... podnosisz włócznię jednego z zabitych wrogów. **15**

23 (Niespokojny świt)

Po około godzinnym, wyczerpującym marszu przez dżunglę docieracie do przepastnej, sprawiającej przy tym wrażenie płytkiej, jaskini. Wasi „gospodarze" zdejmują profesorowi więzy, po czym wsadzają go do masywnej metalowej klatki, pamiętającej zapewne czasy, gdy handel żywym towarem kwitł w najlepsze. Jeden ze strażników zasuwa rygiel i wkłada w miejsce kłódki kawałek wyżłobionego drewna. *Słabe zabezpieczenie* – myślisz, uśmiechając się pod nosem.

Nagle, dwóch stojących najbliżej tubylców chwyta Cię pod ramiona. Przez chwilę szamoczesz się zapamiętale, jednak szybko pojmujesz bezcelowość oporu – są dla Ciebie za silni. Przytrzymują Cię, spoglądając przy tym w stronę linii drzew, spośród których wyłania się, o dziwo, biała postać. Zdumiony przyglądasz się obwieszonej licznymi, egzotycznymi naszyjnikami, lecz w gruncie rzeczy nagiej kobiecie. Podchodzi do Ciebie z wyrazem triumfu na twarzy i zatrzymuje się w odległości kilkunastu centymetrów, przysuwając powoli swoją twarz do Twojej. Patrzysz na jej skórę, włosy i przede wszystkim dziwnie szmaragdowe, a w niektórych miejscach odbarwione na fioletowo, oczy. Albinoska. Murzynka albinoska, najwyraźniej miejscowa szamanka.

– Profesorze, zna pan jakiś odpowiedni dialekt? – rzucasz w stronę znajdującej się za siebie klatki.

– Znam twoją mowę, ignorancie – przemawia po angielsku kobieta i widząc Twoje zaskoczenie kontynuuje rozbawiona – znam wasz świat. Znam Anglię, Francję... Włochy. Biegałam wolna i mocna po amazońskich, sekretnych miastach z taką samą łatwością jak okryta tkaniną siedziałam w wielkich zbiorach ksiąg.

– Miło spotkać kogoś cywilizowanego w tej głuszy... – odpowiadasz niepewnie widząc żarzące się w tych niezwykłych oczach coś, co mógłbyś nazwać ogniami szaleństwa.

– Głuszy?! To miejsce jest moim domem, tak jak każde mu podobne na całym tym świecie. Tamtym też... Jestem kapłanką zapomnianego władcy, boga, o którym nic nie wiecie, którym gardzicie. Wykorzeniliście go z wielu serc przez wiele wieków. Ale on wciąż żyje w najczystszych sercach.

– Najdzikszych.

– Tak... Według waszych oczu, tak... Widziałam cię w moich snach, wędrowcze z dalekiego kraju. Mój bóg skierował ku tobie swoje oczy, masz być jego naczyniem, które napełni mnie życiem.

Rozmówczyni bezceremonialnie zaczyna wodzić dłonią wokół Twojego krocza i szepcze cicho:

– Dasz mi przyjemność i życie temu, którego nauczę wszystkiego, co wiem. Muszę urodzić wielkiego kapłana, apostoła mocnej krwi...

– A więc jestem ci potrzebny do rozrodu...

– Nie! – kobieta syczy wściekle, odskakując w bok. – Nie jesteś potrzebny, tylko przydatny. Jesteś niczym! Życiem w moich rękach, życiem dla łona i uciechą dla ud. Zostałeś wybrany, choć nie jesteś jedyny. Wszystko zależy od mojej woli. Wieczorem ofiarujesz mi się, a ja zagwarantuję ci życie, tak jak mój pan daje mi siłę i sny.

Kobieta odwraca się i wykrzykuje jakiś rozkaz w tubylczym języku. Strażnicy zdejmują Ci więzy, aby po chwili wsadzić do klatki, wykrzykując przy tym gniewnie. Rzucasz odchodzącej albinosce ponure spojrzenie i odwracasz się do profesora. Mężczyzna uśmiecha się ironicznie mówiąc:

– Gratuluję nowej roli. Mam nadzieję, że jest pan sprawnym kochankiem, bo chyba tylko to może nas ocalić. Chociaż... O mnie nie wspomniała.

– Ma pan jakiekolwiek pojęcie co tu się dzieje?

– Oczywiście! Czyjaś niezłomna wiara w jakiegoś bożka sprowadziła nas do tej klatki. Jako etnograf jestem zachwycony, jako mężczyzna po sześćdziesiątce mocno zaniepokojony.

– A ja, jako Rosjanin, mam to gdzieś. Obłąkana, biała Murzynka, której właśnie zostałem *nadwornym kochankiem* to problem, który szybko trzeba rozwiązać. A pewni komisarze pokazali mi jak się rozwiązuje „problemy".

– Nie działaj pochopnie, Siergiej. Znam mentalność tych ludzi, nie prowokuj ich. Po prostu spróbuj rozeznać się w sytuacji. To oni tu rządzą, są na swojej ziemi.

– Przynajmniej na razie... – mamroczesz ponuro.

Przejdź do paragrafu **3**

24 (Niespokojny świt)

Budzisz się o świcie w klatce. Sam. Czujesz, jak ogarnia Cię złość. Zrywasz się z ziemi i wrzeszczysz dziko:

– Gdzie Levine, wy cholerne dzikusy!

Po kilku minutach zjawia się albinoska, tym razem ubrana w prosty strój wykonany z szerokich liści jakiejś rośliny.

– Zamilcz! – syczy wściekle.

– Ty suko! Co zrobiłaś z profesorem?!

– Wypuściłam go, nie był mi potrzeby.

– Łżesz!

Mimowolnie spoglądasz w stronę stosu kości piętrzącego się pod ścianą, lecz na szczęście nie dostrzegasz tam nowego „okazu".

– Możesz mi nie wierzyć. Twój wybór. Rozkazałam atak moim ludziom, żeby zdobyć ciebie.

– Wypuść mnie z tej klatki to dopiero ostro się zabawimy, obiecuje ci to!

– Nie marnuj sił, przydadzą ci się na później. Dla moich ud.

– Wyrwę te kraty!

– Masz silną wolę życia, nie zrobisz nic nierozważnego.

– Ty bałwochwalcza dziwko! Gdzie jest Levine?!

– Nadal nie wierzysz w to, że zwyczajnie puściłam go wolno. Myślisz, że mój bóg jest martwy, nie istnieje. Dobrze! Pokażę ci jego chwałę, uciecho mojego łona. Chodź. Chodź ze mną.

W tym momencie kobieta sięga do zawieszonego u pasa woreczka, który dopiero teraz zauważasz. Wyciąga stamtąd nieco białego pyłu, którym rzuca Ci prosto w twarz. Chcesz wstrzymać oddech, ale czujesz rosnące pieczenie wewnątrz nosa i ust. Tracisz oddech i czujesz jakbyś zaczynał spadać w przeraźliwie ciemny, długi i lodowato zimny tunel. Nogi uginają Ci się w kolanach i padasz nieprzytomny na ziemię.

Przejdź do paragrafu **1** w rozdziale **Biały pył**

25 (Niespokojny świt)

A

Mocny cios rękojeścią załatwia sprawę. Zostawiasz nieprzytomnego przeciwnika i wybiegasz na zewnątrz, skąd wciąż dobiegają Cię wzbierające na sile odgłosy walki.

Uzyskujesz Informację **#1**, przejdź do paragrafu **30**

B

Ogłuszasz nieszczęśnika silnym ciosem w skroń. Przez moment masz wątpliwości czy przypadkiem nie włożyłeś zbyt dużo siły. Na szczęście nie przesadziłeś, mężczyzna wciąż żyje. Zostawiasz nieprzytomnego przeciwnika, a sam rzucasz w kąt maczetę i dobywasz z plecaka rewolwer. Pośpiesznie opuszczasz namiot, chcąc jak najszybciej ocenić panującą na zewnątrz sytuację.

Uzyskujesz Informację **#1**

Przejdź do paragrafu **30**

26 (Niespokojny świt)

O dziwo szarża zwierzęcia nie wyrządziła zbyt wielu szkód. Przeciwnie, zdezorientowana bestia rzuciła się na najbliższą grupkę wrogów, pochłoniętych walką z dwójką pozostałych przy życiu tragarzy. Szybko wystrzeliwujesz cały bęben, powalając jeszcze sześciu przeciwników. Kątem oka dostrzegasz też profesora Levina, który dzierży jeden z karabinów. Badacz całkiem nieźle radzi sobie z bronią, kładąc już trzeciego tubylca z rzędu. Nagle zdajesz sobie sprawę, że wszyscy napastnicy albo leżą martwi, albo zbiegli do buszu. Zwierzę natomiast zatrzymało się na ścianie drzew i najwidoczniej skręciło kark, a po dosiadającym go wojowników również nie ma śladu.

– Zabierajmy się stąd! – krzyczy do Ciebie profesor, oddając jeszcze strzał w kierunku zarośli.

Kiwasz głową i wracasz do swojego namiotu.

Przejdź do paragrafu **16**

27 (Niespokojny świt)

– Ciszej, na miłość boską! Jestem tu, pod brezentem przy skrzyniach.

Spoglądasz na wystającą spod materiału głowę profesora, który ponagla Cię szepcząc:

– Choć tu Siergiej! Tragarze się obronią, nie ma sensu niepotrzebnie się narażać, kto wie w czym napastnicy maczali ostrza swoich broni.

Przyznajesz profesorowi rację i ukrywasz się wraz z nim. **5**
Wychodzisz na zewnątrz walczyć. **2**

28 (Niespokojny świt)

Wędrówka przez dżunglę mocno nadwyręża Twoje siły fizyczne oraz, a to przede wszystkim, psychiczne. Nie wiesz ile tygodni mija, nim po opuszczeniu plątaniny egzotycznych roślin i bezcelowej wędrówce po sawannie trafiasz w końcu do oazy

ludzkiej cywilizacji, w postaci kilku lepianek. Tubylcy są dla Ciebie uprzejmi, chociaż więcej w ich zachowaniu strachu niż życzliwości. Nie zabawiasz u nich długo, gdyż posłali kogoś ze swoich do najbliższej siedziby jakiejś korporacji. Po około dziesięciu dniach do osady przybywa biały człowiek, Francuz.

Mimo bariery językowej (jego angielski jest wprost tragiczny), udaje Ci się z grubsza wyjaśnić swoją sytuację. Tak jak myślałeś, jest on pracownikiem jednej ze zdobywających coraz szersze wpływy w Afryce korporacji. Zabierasz się z następnym transportem i po długiej podróży docierasz do Egiptu. Po raz pierwszy czujesz, że to miejsce mógłbyś nazwać swoim domem.

Nie zapomniałeś też o swoim pracodawcy, chociaż przeczuwasz, że wszystko już dawno zostało stracone. Istotnie, mimo zgłoszenia sprawy angielskiej ambasadzie, która nawiasem mówiąc zorganizowała wyprawę ratunkową w wskazany przez Ciebie obszar, nigdy już nie słyszysz o Jonatanie Levinie...

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Trudny powrót**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

29 (Niespokojny świt)

Kula gładko rozbija mu czaszkę, zwalając bezwładne truchło na ziemię. Jednak zwierzę ani na chwilę nie zwalnia szaleńczego pędu. Czując już oddech śmierci na karku...

... zaczynasz strzelać do szarżującej bestii. **21**

... rzucasz się do panicznej ucieczki. **14**

30 (Niespokojny świt)

Prawdziwa bitwa! Atakujących jest najmniej tuzin, każdy uzbrojony w prymitywne włócznie bądź maczety. Nie wiesz jak weszli w posiadanie tych ostatnich, jednak coś mówi Ci, że nie była to droga handlu. Z głębi buszu słyszysz spazmatyczne okrzyki nadciągających posiłków wroga. Musisz działać szybko!

Biegniesz do namiotu z zaopatrzeniem po karabin. **17**
Włączasz się do walki. **22**

31 (Niespokojny świt)

Jeśli posiadasz Informację **#1** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Wpadasz do namiotu, niemal potykając się o ciało zabitego przez siebie Murzyna. Pośpiesznie wyrzucasz z bębna łuski, po czym wydobywasz z plecaka nowy pakiet pocisków. W biegu ładujesz je do rewolweru i wypadasz na zewnątrz. Niestety, zwierzę dotarło już do obozu.

Przejdź do paragrafu **26**

B

Ogłuszony napastnik gdzieś zniknął. *Jeśli miał chociaż trochę oleju w głowie to powinien zaraz po przebudzeniu zbiec do dżungli* – myślisz sobie. Błyskawicznie wymieniasz łuski na nowe naboje. Cokolwiek stało się z tubylcem, któremu darowałeś życie, nie jest to teraz ważne. Słyszysz, że zwierzę dotarło już do obozu! Przerażony, ściskasz mocniej rękojeść i wybiegasz na zewnątrz.

Przejdź do paragrafu **26**

01 (Ponowne spotkanie)

Minęło jedenaście miesięcy od czasu, gdy żegnałeś się z profesorem Levinem na tym samym lotnisku, na którym obecnie oczekujesz na jego przylot. Rozmawiając z Tobą trzy dni temu przez telefon wydawał się być czymś podekscytowany, chociaż wyczułeś w jego głosie również nutkę podenerwowania. Nie podał Ci zbyt wielu szczegółów, wiesz tylko, że chciałby zabrać Cię ze sobą na kolejną wyprawę. Czekasz zatem na przylot wyczarterowanego samolotu, w międzyczasie mozolnie łuskając ziarna słonecznika.

– Łaskawco! – zagaduje do Ciebie jeden z wypełniających ulice Kairu żebraków.

Mężczyzna pochyla głowę i wymownie wznosi do góry złączone dłonie. Zastanawiając się, kto go dopuścił w okolice lotniska, sięgasz do kieszeni po...

... kolejną porcję słonecznika. **011**
.... jałmużnę. **06**

02 (Ponowne spotkanie)

– Myślę podobnie.

Ustalasz z profesorem plan jutrzejszego dnia. Musicie skompletować resztę ekwipunku, ponadto chcesz zakończysz kilka swoich spraw w mieście. Myślisz o czekającej Cię nowej wyprawie. Przygoda. Uśmiechasz się pobłażliwie do swoich myśli i ruszasz w stronę wyjścia. Masz ochotę na szklankę czegoś mocniejszego w jednej z pobliskich tawern.

Przejdź do paragrafu **014**

03 (Ponowne spotkanie)

Naukowiec jest wniebowzięty. Raz jeszcze zapewnia Cię, jak ważne jest dla niego Twoje towarzystwo. Ustalacie, że rano będziesz czekać pod hotelem profesora i razem dokonacie niezbędnych zakupów. Odkładasz słuchawkę i wzdychasz ciężko.

Cokolwiek czeka na Ciebie po drugiej stronie oceanu, teraz nie ma już powrotu. Podjąłeś decyzję.

Przejdź do paragrafu **014**

04 (Ponowne spotkanie)

Mężczyzna wygodnie rozsiada się na krześle i luzując nieco kołnierzyk koszuli mówi:

– Wybacz ten pośpiech, powinienem uprzedzić cię znacznie wcześniej.

– Nic nie szkodzi, i tak ostatnio nie miałem zbyt dużo zajęć. Gdzie tym razem?

– Zanim opowiem ci o miejscu, lepiej posłuchaj po co chcę wyruszyć w tę podróż. Chodzi o naszą przyjaciółkę.

– To znaczy?

– Albinoskę, której wpadłeś w oko poprzednim razem.

– A niech ją... Chcesz tam wracać?

– O nie! Po prostu zaintrygowała mnie cała ta historia. Po powrocie zacząłem pisać do moich przyjaciół; akademików, kustoszy, wiesz, mały światek naukowców.

– Rozumiem.

– Dowiedziałem się, że faktycznie ta albinoska bywała w Europie i to u wielu znakomitości! Poszukiwała wiedzy z zakresu etnografii, archeologii, nawet sztuki! Zahaczyła też o środowiska okultystyczne, kilku z moich znajomych wciąż się w to bawi... Wynająłem nawet prywatnego detektywa, żeby prześledził trasę jej podróży...

– Nie uważasz...

– Tak, tak... Wiem co chcesz powiedzieć. Może przesadziłem, ale ta historia całkowicie mnie wciągnęła. W moim wieku coraz trudniej o emocjonujące, powiedzmy, „przygody". W każdym razie nasza kapłanka, posługująca się zresztą różnymi nazwiskami i na różnych paszportach, zwiedziła sporo bibliotek i muzeów.

– Czego szukała?

– Otóż to. Czego? Nie zgadłbyś...

– Jakiś rytuałów...

– To również, posiada wielce rozległą wiedzę, prawdopodobnie biegle włada też wieloma językami i narzeczami. W wielu miejscach może mieć grupy wyznawców, którzy służą jej jako darmowa siła robocza. Jednak z tego co ustaliłem, mogę wnioskować, że szuka głównie śladów jakiegoś prastarego kultu, który wskrzesza sukcesywnie zarówno wśród dzikich, jak i szanowanych, ludzi świata handlu, nauki, a nawet polityków.

– Jak to możliwe?

– Och, Siergieju. My, Anglosasi, mamy we krwi zamiłowania do tajemniczych bractw, stowarzyszeń i tym podobnych. Wystarczy, żeby było wystarczająco dużo tajemnic i seksu, a niejeden podstarzały magnat z chęcią zostaje kultystą. Zresztą, odbiegłem nieco od tematu. Ostatni ślad, na jaki natrafił mój człowiek, prowadzi do Amazonii, a konkretnie do pewnego plemienia.

– Skąd ta pewność?

– Właściwie... Cóż, mój człowiek zakradł się do jej pokoju w pewnym hiszpańskim hotelu i sfotografował kilka przedmiotów z bagażu, widział też wykupiony bilet. Rozpoznałem na zdjęciach rytualne figurki bóstw czczonych przez pewne kanibalistyczne plemię. Wprawdzie ostatnie wzmianki o nim pochodzą z początków tego wieku, jednak przypuszczam, że przetrwało do tej pory. A ona prawdopodobnie wie gdzie go szukać. To prymitywny lud, jednak zarówno ich bożki jak i niektóre ozdoby... Cóż, są złote przyjacielu. Z tym złotem, przed stuleciami skradzionym z grobowca jednego z władców Majów, wiąże się legenda, znana w pewnych kręgach naukowych tudzież szajkach poszukiwaczy skarbów.

– Sądzisz, że albinoska pojechała tam po złoto? Chce wyciągnąć je od dzikusów podając się za szamankę?

– W pewnym sensie tak... Jednak na pewno nie zależy jej na samej wartości, ma zapewne dużo funduszy z darowizn od członków kultu. Ten władca majów był dość kontrowersyjną postacią... Sądzę, że nasza znajoma poszukuje pewnych sakralnych „relikwii" związanych z kultem swojego boga. Skądś zdobyła kilka figurek, które ze sobą wiezie. Zapewne swego czasu przewieźli je do Europy konkwistadorzy i do tej pory pozostawały w prywatnych kolekcjach. To daje pewne wyobrażenie o zasięgu i rozmiarach tego kultu...

– Ma dużo popleczników. Jesteś pewny, że chcesz w to brnąć? Zdaje się, że części zależy tylko na pieprzeniu, a reszta to stosunkowo niegroźni fanatycy, tacy jak ci dzicy, którzy zaatakowali nas rok temu.

– Tak, chcę w to brnąć, jak to nazywasz. To wielka tajemnica. Odkrycie i przekazanie do muzeum tego skarbu, bądź samo ponowne odkrycie i poznanie tego plemienia to wielki splendor.

– Chcesz się wpisać do historii nauki, Levine.

– Czy to coś złego? W końcu jestem naukowcem. W tej podróży chciałbym mieć kogoś, na kim mogę polegać. Kogoś takiego jak ty...

– Dobrze, ale to będzie naprawdę dużo kosztować. Nie chcę cię naciągać, ale sam zdajesz sobie sprawę z ryzyka. Nie chcę tkwić do końca życia wśród tych piasków, a żebym mógł się stąd wyrwać na dłużej potrzeba sporo grosza. **08**

– Kulty, skarby, znów nasza albinoska... Słyszałem już wiele opowieści o takich wyprawach jak ta. Szalone eskapady do serca głuszy w pogoni za mitem. Ich uczestnicy już nie wracają. Wybacz, ale tym razem spasuję. **018**

05 (Ponowne spotkanie)

Wolisz nie polegać na obcych, w dodatku wybitnie podejrzanych, ludziach. Umawiasz się z profesorem na godzinę dziewiątą rano. Skompletujecie ekwipunek, a po południu zakończysz kilka swoich spraw w mieście. Na chwilę wracasz myślami do Miltona, ale szybko ponownie koncentrujesz uwagę na sprawach bieżących. Nauczyłeś się nie żałować swoich decyzji. Jeśli jakąś podejmujesz to jedyne, co możesz zrobić, jest cierpliwe czekanie na jej konsekwencje.

Przejdź do paragrafu **014**

06 (Ponowne spotkanie)

Dajesz mu kilka drobnych monet i przez chwilę wysłuchujesz jego pełnych wdzięczności okrzyków i życzeń wszelkiej pomyślności. Odprowadzasz go spojrzeniem, po czym zerkasz ku niebu, na którym właśnie pojawił się samolot, na który czekałeś.
Uzyskujesz Informację **#2**

Po niecałym kwadransie profesor wita się z Tobą serdecznie, mówiąc:

– Chodźmy do jakiejś kawiarenki, muszę ci to wszystko wytłumaczyć.

– A bagaż?

– Na razie zostaje w samolocie. Pojutrze odlatuję, i mam nadzieję, że w twoim towarzystwie, drogi Siergieju!

Ruszacie do pobliskiej, „ekskluzywnej" restauracyjki przygotowanej dla białych turystów.

Przejdź do paragrafu **04**

07 (Ponowne spotkanie)

Starasz się jak najdokładniej opisać zarówno jego propozycję, jak i swoje odczucia. Profesor cierpliwe Cię wysłuchuje, po czym stwierdza:

– Przyznam, że mam mieszane uczucia. Wprawdzie słyszałem o tym człowieku jedynie to, że jest dobry w swoim fachu, jednak... Sam rozumiesz moje wątpliwości.

– Naturalnie...

– Wolałbym... Cóż... Powiedz mi co o tym wszystkim myślisz?

– Myślę, że można mu zaufać. **016**

– Wolałbym nie mieszać osób trzecich do naszych spraw. **02**

08 (Ponowne spotkanie)

Uzyskujesz Informację **#3**

– Naturalnie, każdą cenę przyjacielu. No... Może nie każdą. Weź mój numer i zadzwoń wieczorem do hotelu, muszę jeszcze pozałatwiać kilka spraw na miejscu.

– Zatem do zobaczenia wkrótce.

– Dziękuję. Wiele dla mnie znaczy, że to właśnie ty będziesz mi towarzyszył.

Żegnasz się z profesorem i ruszasz do wynajmowanego przez siebie mieszkania na obrzeżach miasta. Maszerując przez zatłoczone, brudne ulice stolicy Egiptu masz wrażenie, że ktoś Cię śledzi. Już masz przystanąć, gdy słyszysz jak ktoś woła:

– Przepraszam pana!

Odwracasz się pewny, że zawołanie było skierowane do Ciebie. Istotnie, z tłumu wyłania się ubrany w nieco poszarpany, podróżniczy strój mężczyzna w wieku około trzydziestu kilku lat i płynną angielszczyzną oznajmia:

– Witam, nazywam się Jack Milton.

– Siergiej Iwanowicz Bułanow. Czego pan chce?

– Zabrać panu odrobinę czasu. Chcę porozmawiać o naszym drogim, wspólnym znajomym, profesorze Jonatanie Levinie.

– Jakoś nigdy o panu nie wspominał.

– Widać nie było okazji.

– Niech pan się z nim spotka.

– Niestety, tak się niefortunnie złożyło, że nie znam adresu hotelu, w którym się tu zatrzymał.

– Pech.

– Niech pan mi poświęci pięć minut, wynajmuję pokój niedaleko stąd. Gdyby zechciał się tam pan ze mną udać, to szybko wyjaśniłbym kilka spraw.

– Proszę prowadzić, panie Milton. **013**

– Niestety, nie skorzystam. Żegnam. **010**

09 (Ponowne spotkanie)

Profesor szanuje Twoją decyzję i nie próbuje Cię więcej namawiać. Czujesz jednak, jak bardzo zawiedziony oraz przygnębiony jest perspektywą znalezienia kogoś na Twoje miejsce. Mimo to nie zmieniasz zdania, już dawno nauczyłeś się nie żałować swoich świadomych wyborów.

Z tego, co się później dowiadujesz, wyprawa zakończyła się całkowitym fiaskiem, a profesor zaginął gdzieś w dżungli. Zastanawiasz się czy Twoja obecność cokolwiek by zmieniła. Żadna wyprawa nie jest przecież z góry skazana na porażkę. Kto wie, co moglibyście razem odkryć. Na to pytanie, niestety, nie poznasz już odpowiedzi.

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Zaprzepaszczona szansa?**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

010 (Ponowne spotkanie)

– Chodzi o interesy. Możemy sobie pomóc i obaj na tym zarobić.

Rozglądasz się po zatłoczonej ulicy, którą tamujecie rozmawiając w samym jej środku.

– Proszę tylko o chwilę rozmowy, naprawdę, mieszkam niedaleko.

– Cóż...

– ... dobrze, niech pan prowadzi. **013**

– ... niestety nie mam czasu. Żegnam raz jeszcze. **017**

011 (Ponowne spotkanie)

Odprawiasz biedaka nerwowy machnięciem ręki wypatrując wciąż samolotu. Po chwili dostrzegasz zarys maszyny szybko podchodzącej do lądowania. Cierpliwie czekasz, aż wyląduje i uśmiechasz się widząc znajomą sylwetkę schodzącego na płytę lotniska naukowca.

Po niecałym kwadransie profesor wita się z Tobą serdecznie, mówiąc:

– Chodźmy do jakiejś kawiarenki, muszę ci to wszystko wytłumaczyć.

– A bagaż?

– Na razie zostaje w samolocie. Pojutrze odlatuję, i mam nadzieję, że w twoim towarzystwie, drogi Siergieju!

Ruszacie do pobliskiej, „ekskluzywnej" restauracyjki przygotowanej dla białych turystów.

Przejdź do paragrafu **04**

012 (Ponowne spotkanie)

Naukowiec z radością przyjmuje Twoją decyzję. Natychmiast zaczynacie ustalać szczegóły wyprawy oraz niezbędnych zakupów, gdy nagle przypominasz sobie o Miltonie. Postanawiasz:

Wspomnieć o jego ofercie. **07**
Nie mówić o spotkaniu z nim. **05**

013 (Ponowne spotkanie)

Podążasz cierpliwie za nieznajomym, który prowadzi Cię do uboższej części miasta, aby następnie wejść do jednego z małych domków przeznaczonych zwyczajowo pod wynajem. Okazuje się, że pokój, który zajmuje mężczyzna jest niemal pusty znajduje się tam tylko łóżko i mały stolik.

– Proszę wybaczyć warunki, ale jestem w Kairze dopiero od dwóch godzin, musiałem szybko coś znaleźć.

– Nie szkodzi, ponoć i tak ta rozmowa ma trwać chwilkę.

– Dobrze, przejdę zatem do rzeczy. Orientuję się co nieco w planach pana przyjaciela i można powiedzieć, że przyleciałem tu podążając jego tropem. Przypadkiem. No, może nie przypadkiem siedziałem też blisko waszego stolika w kawiarni...

– Czego chcesz? – rzucasz oschle.

– Pomóc. Wybieracie się do amazońskiej dżungli i to w rejon, który dość dobrze znam, a co więcej mam tam sporo kontaktów. Jestem zawodowym poszukiwaczem skarbów, chociaż wielu naukowców uważa nas za zwykłe hieny.

– Więc dlatego nie chce pan rozmawiać bezpośrednio z Levinem?

– Cóż, tak. Niemniej naprawdę mogę się przydać, oferuję pomoc w przeprawie przez dżunglę oraz sprawdzonych, rzetelnych tragarzy. Takich, którzy nie uciekają niespodziewanie któregoś świtu sądząc, że są już na „złych ziemiach". Część podróży możemy odbyć na parowcu mojego znajomego. Pokrywam znaczną część kosztów i służę doświadczeniem, to moja oferta.

– W zamian za co?

– To oczywiste, w przypadku odnalezienia skarbu liczę na swój udział. Proszę nie wierzyć zapewnieniom swojego przyjaciela o przekazaniu wszystkiego do muzeum. Naukowcy ZAWSZE zostawiają sobie jakieś pamiątki z takich wypraw. Też chciałbym kilka.

– Mogę wspomnieć o pana propozycji Levinowi.

– Na to liczę. Jeśli wyrazi zgodę proszę spotkać się ze mną jutro o ósmej pod kawiarnią, w której był pan z profesorem.

– Nic nie obiecuję.

– Oczywiście.

Żegnasz się z Miltonem i wychodzisz z jego kwatery pełen mieszanych uczuć. Znasz ten typ ludzi, w razie problemów można na nich polegać, są twardzi. Niestety, często również bezwzględni. Czy można mu zaufać? Wiesz, że Levine prawdopodobnie posłucha Twojej rady, więc decyzja dotycząca przyłączenia do waszej ekipy poszukiwacza skarbów zależy w głównej mierze od Ciebie.

Uzyskujesz Informację **#4** przejdź do paragrafu **015**

014 (Ponowne spotkanie)

Jeśli posiadasz Informację **#5** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Dwa dni później opuszczacie Czarny Ląd gotowi na spotkanie nowej przygody. W Portugalii przesiadacie się na statek płynący do Brazylii. Od chwili wejścia na pokład prześladuje Cię dziwne uczucie. Masz wrażenie, jakby to była Twoja ostatnia wyprawa. Podobne uczucia miałeś wtedy, gdy przed laty musiałeś szturmować pozycje wroga wiedząc, że zarówno za, jak i przed Tobą, czeka Cię niemal pewna śmierć. Spoglądasz ku oddalającej się linii brzegowej myśląc: *Żegnaj, Europo!*

Przejdź do paragrafu **02** w rozdziale **Dżungla**

B

Mimo nieufności z jaką Levine traktuje Miltona, lot przebiega bez żadnych komplikacji. Wasz nowy kompan wykazuje się dużym profesjonalizm, czym przełamuje szybko barierę niedowierzania w kontaktach z naukowcem. Po opuszczeniu Czarnego Lądu lecicie do Portugalii, gdzie przesiadacie się na statek płynący do Brazylii. Od chwili wejścia na pokład prześladuje Cię dziwne uczucie. Masz wrażenie, jakby to była Twoja ostatnia wyprawa. Podobne uczucia miałeś gdy przed laty musiałeś szturmować pozycje wroga wiedząc, że zarówno za, jak i przed Tobą czeka Cię niemal pewna śmierć. Spoglądasz ku oddalającej się linii brzegowej myśląc: *Żegnaj, Europo!*

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Dżungla**

015 (Ponowne spotkanie)

Po powrocie do siebie oddajesz się małej sjeście. Wstajesz po jakiś dwóch godzinach i bierzesz szybki prysznic. Czujesz, że teraz jesteś gotów przemyśleć kilka spraw, co zresztą czynisz. Musisz podjąć ważną decyzję.

Jeśli posiadasz Informację **#3** przejdź do części **A** tego paragrafu
Jeśli posiadasz Informację **#4** przejdź do części **B** tego paragrafu
Jeśli posiadasz Informację **#3** i **#4** przejdź do części **C** tego paragrafu
Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do części **D** tego paragrafu

A

Dzwonisz do profesora i ustalasz szczegóły podróży. Umawiasz się z nim na dziesiątą rano, macie skompletować resztę potrzebnego sprzętu. Czujesz, że cała ta sprawa zaczyna Cię coraz bardziej ekscytować.

Odkładasz słuchawkę i oddajesz się rozmyślaniom. Masz skrytą nadzieję, że uda wam się nie tylko odnaleźć skarb, ale również stanąć kolejny raz oko w oko z szaloną albinoską. Masz z nią niewyrównane rachunki, nikt nie będzie bezkarnie zamykał w klatce Bułanowa!

Przejdź do paragrafu **014**

B

Dzwonisz do profesora i oznajmiasz mu, że:

Będziesz uczestniczył w jego wyprawie. **012**
Tym razem rezygnujesz z przygody. **09**

C

Dzwonisz do profesora i po ustaleniu kilku szczegółów dotyczących wyprawy wspominasz o ofercie Miltona. W słuchawce przez dłuższą chwilę słychać tylko ciche trzaski, po czym ponownie dobiega Cię głos profesora:

– Słyszałem o nim. To dobry, jeśli można tak powiedzieć, fachowiec. Jednak rozumiesz, że mam mieszane uczucia w stosunku do tej sprawy. Oczywiście jego pomoc byłaby bardzo cenna... Mimo to... A co ty o tym sądzisz?

– Myślę, że można mu zaufać. **016**

– Wolałbym nie mieszać osób trzecich do naszych spraw. **02**

D

Dzwonisz do profesora i oznajmiasz mu, że:

Będziesz uczestniczył w jego wyprawie. **03**

Tym razem rezygnujesz z przygody. **09**

016 (Ponowne spotkanie)

– W takim razie i ja mu zaufam. Obyśmy tylko tego nie żałowali...

Ustalacie jeszcze kilka szczegółów dotyczących podróży, planów na jutrzejszy dzień oraz skompletowania ekwipunku. Żegnasz się z profesorem i przez moment myślisz o Miltonie. Czy postąpiłeś słusznie? Teraz to nieważne, podjąłeś już decyzję. Czas pokaże, czy była ona dobra.

Uzyskujesz Informację **#5**

Przejdź do paragrafu **014**

017 (Ponowne spotkanie)

– Szkoda, wielka szkoda. Dla mnie i dla pana.

– Życie nauczyło mnie być jak ostrożnym, a pan, za przeproszeniem, nie wzbudza mojego zaufania.

– Rozumiem, zatem nie zatrzymuję. Może się jeszcze spotkamy.

– Kto wie, żegnam.

Zostawiasz podejrzanego rozmówcę samego. Krążysz trochę po mieście, aby upewnić się czy nie jesteś śledzony. Na szczęście Milton najwyraźniej dał za wygraną. Lepiej nie zadawać się z podobnymi szumowinami, bowiem takie właśnie wrażenie wywarł na Tobie nieznajomy. Ponownie ruszasz w stronę obrzeży miasta, chcą jak najszybciej odpocząć nieco w swoim obskurnym mieszkaniu. Musisz poważnie przemyśleć ofertę profesora. Wiesz, że druga taka szansa może się już nie trafić. Jednak z drugiej strony, jeśli coś pójdzie nie tak, to jaki pożytek przyjdzie Ci z pieniędzy, jeśli skończysz jako stygnące zwłoki gdzieś pośrodku bezkresnej dżungli?

Przejdź do paragrafu **015**

018 (Ponowne spotkanie)

– No cóż... Rozumiem, że wyskoczyłem z tym wszystkim tak nagle. Może zastanowisz się nad odpowiedzią i zadzwonisz do mnie wieczorem?

– Cóż... Dobrze, przemyślę to.

– Wspaniale! Poczekaj chwilę... – mężczyzna wyciąga jakiś notesik i przez chwilę wertuje go zawzięcie. – O! Mam! Zapisz sobie...

Dyktuje Cię numer do swojego hotelu i raz jeszcze prosi:

– Przemyśl to dobrze, Siergiej...

Żegnasz się z profesorem i ruszasz do wynajmowanego przez siebie mieszkania na obrzeżach miasta. Maszerując przez zatłoczone, brudne ulice stolicy Egiptu masz wrażenie, że ktoś Cię śledzi. Już masz przystanąć, gdy słyszysz jak ktoś woła:

– Przepraszam pana!

Odwracasz się pewny, że zawołanie było skierowane do Ciebie. Istotnie, z tłumu wyłania się ubrany w nieco poszarpany, podróżniczy strój mężczyzna w wieku około trzydziestu kilku lat i płynną angielszczyzną oznajmia:

– Witam, nazywam się Jack Milton.

– Siergiej Iwanowicz Bułanow. Czego pan chce?

– Zabrać panu odrobinę czasu. Chcę porozmawiać o naszym drogim, wspólnym znajomym, profesorze Jonatanie Levinie.

– Jakoś nigdy o panu nie wspominał.

– Widać nie było okazji.

– Niech pan się z nim spotka.

– Niestety, tak się niefortunnie złożyło, że nie znam adresu hotelu, w którym się tu zatrzymał.

– Pech.

– Niech pan mi poświęci pięć minut, wynajmuję pokój niedaleko stąd. Gdyby zechciał się tam pan ze mną udać, to szybko wyjaśniłbym kilka spraw.

– Proszę prowadzić, panie Milton. **013**

– Niestety, nie skorzystam. Żegnam. **010**

1 (Biały pył)

Wciąż czujesz przerażający chłód. Otwierasz powoli oczy i natychmiast powstrzymujesz się przed zaczerpnięciem powietrza. Uświadamiasz sobie, że jesteś pod wodą! Wszędzie panuje ciemność, nie wiesz nawet gdzie jest powierzchnia. Z każdą sekundą tracisz bezcenne powietrze, czując już nieprzyjemne pieczenie w piersi. Natychmiast zaczynasz płynąć:

„w górę”. **12**
„w dół”. **6**

2 (Biały pył)

Podchodzisz do rannego zwierzęcia i rozsuwasz szczęki sidła. Gdy tylko pies wyciąga zakrwawioną kończynę z uwięzi, rzuca się na Ciebie zaciskając zęby na Twojej krtani. Świat traci swoje dotychczasowe znaczenie.

Przejdź do paragrafu **24**

3 (Biały pył)

Z każdym krokiem czujesz jak ogarnia Cię gniew. Gdy tylko zbliżasz się wystarczająco blisko, rzucasz się do ataku. Twoja napaść całkowicie ją zaskakuje, a kilka celnych ciosów powala na ziemię. Udało Ci się ją ogłuszyć! Chwytasz leżący nieopodal kamień i podnosisz go do góry gotów rozłupać przeciwniczce czaszkę. Taka okazja może już się nie powtórzyć!

Zabijasz ją. 8
Darujesz jej życie. **21**

4 (Biały pył)

Przez chwilę zastanawiasz się, jak tego dokonać. Ostatecznie wybierasz ryzykowną, ale prawdopodobnie najskuteczniejszą w obecnej sytuacji metodę. Podchodzisz ze swoją miską do krat i stukasz w nie delikatnie. Strażnik obraca się w Twoją stronę, podczas, gdy Ty na migi próbujesz pokazać mu, że coś wpadło Ci do posiłku. Udało się! Tubylec, choć nieufnie, podchodzi bliżej i zagląda do zawartości drewnianego naczynia. Wiesz, że nie będziesz miał drugiej szansy. Błyskawicznie upuszczasz miskę i sięgasz dłońmi do gardła zaskoczonego mężczyzny. Z całej siły naciskasz kciukiem na jego krtań, czując jak ustępuje pod Twoim naciskiem i cofa się nieznacznie w głąb szyi. Dławiący się własną krwią strażnik osuwa się bezwładnie na ziemię, podczas gdy Ty błyskawicznie usuwasz prowizoryczne zabezpieczenie i odryglowujesz zamek. Jesteście wolni!

Mijają niemal dwa miesiące wypełnione heroicznym trudem i nieustającą wędrówką, nim ponownie wkraczacie do Kairu. Wyczerpany etnograf wypłaca Ci należne wynagrodzenie, wzbogacając je rzecz jasne o pokaźną premię i już nazajutrz odlatuje do swojego kraju. Spoglądając na oddalający się punkcik na nieboskłonie masz wrażenie, że wasze drogi jeszcze się ze sobą zetkną.

Przejdź do paragrafu **01** w rozdziale **Ponowne spotkanie**

5 (Biały pył)

Rzucasz się do ucieczki. Po prostu biegniesz przed siebie, gdy nagle gwałtownie zatrzymujesz się uświadamiając sobie, że właśnie znajdujesz się pośrodku ściętego pnia drzewa o średnicy co najmniej kilkunastu metrów. Ostrożnie podchodzisz do jego granicy i spoglądasz w dół. Pod Tobą rozpościera się tonąca w porannej mgle dżungla. Twój punkt obserwacyjny musi wznosić się ponad nią co najmniej o sto metrów!

– Sen... To wszystko musi być snem...

Mimo wszystko chłodny powiem wiatru wywołuje u Ciebie dreszcz, a włosy wciąż masz mokre od lodowatej wody z podziemnych czeluści. Dotykasz skóry twarzy. Czujesz dotyk. To wszystko jest tak prawdziwe! A jednak nie chcesz uwierzyć w to, że jakaś siła faktycznie mogłaby powodować wszystkie te sprzeczne z naturą zjawiska.

Rozkładasz ramiona i rzucasz się w otchłań pod Tobą niczym ptak. 22
Zaczynasz ostrożne schodzić opierając się na licznych gałęziach wyrastających z pnia pod Tobą. 14

6 (Biały pył)

To była dobra decyzja. Po chwili dostrzegasz błysk, który w otaczającej Cię ciemności wydaje się być oślepiającym blaskiem. Wypływasz na powierzchnię i ze zdumieniem odkrywasz, że trafiłeś do małej jaskini, do której przez kilka szpar, niestety zbyt wąskich, żeby mogły posłużyć Ci za drogę ucieczki, wpada nieco promieni słonecznych. Trzęsąc się z zimna opuszczasz lodowatą toń i stajesz na brzegu. Coś pod ścianą rusza się nieznacznie, słyszysz dźwięk metalu uderzającego o skałę.

– Pomóż mi – przemawia ktoś w Twoim ojczystym języku.

Głos należy do złapanego w sidła, przytroczone do skalnej ściany za pomocą łańcucha, owczarka niemieckiego. Pies spogląda na Ciebie smutno i ponawia swoją prośbę:

– Proszę, pomóż mi...

– K... Kim... Czym jesteś? 10
Uwalniasz go 2

7 (Biały pył)

Pogodzony ze swym marnym losem, służysz jako obiekt uciech szalonej albinoski przez niemal miesiąc. Później jesteś więziony jeszcze przez około dwa tygodnie, do czasu, gdy kobieta jest absolutnie pewna, iż spełniłeś swój obowiązek. Jako rodzaj nagrody zostaje Ci zwrócona wolność, chociaż uprzednio musiałeś wypić jakiś specyfik. Od chwili, gdy wlałeś w siebie ostatnią porcję gorzkiego wywaru Twoje pojmowanie świata uległo zasadniczej przemianie.

Przejdź do paragrafu 23

8 (Biały pył)

Czujesz, jak kość ustępuje, czemu towarzyszy głośny, upiorny trzask. Twoja ręka zanurza się w lepkim, gąbczastym tworze będącym niegdyś ludzkim mózgiem. Otwierasz oczy, w tej samej chwili zdając sobie sprawę, że w zasadzie przez cały czas miałeś je zamknięte. Znów jesteś w klatce, Twoja prawa dłoń ściska kurczowo kamień, którym właśnie zabiłeś leżącego u Twych stóp Jonatana Levina. Gdzieś z tyłu dobiega do Ciebie kpiący śmiech albinoski. Wyjmujesz drżącą spazmatycznie rękę z czaszki profesora i opadasz na ziemię pozbawiony wszelkich sił. Ogarnia Cię uczucie, które niegdyś towarzyszyło Ci krok w krok podczas wojny: czarna, bezdenna rozpacz.
Uzyskujesz Informację **#6**

Przejdź do paragrafu **9**

9 (Biały pył)

Jeśli posiadasz Informację **#6** przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Mija trochę czasu nim całkowicie odzyskujesz równowagę. Etnograf również dochodzi do siebie po Twoim ataku, a trzeba przyznać, że solidnie go poturbowałeś. Mija godzina, nim niezręczna cisza zostaje przerwana przez Twojego towarzysza:

– Mi też podała ten specyfik. Spędziłem noc poza klatką przywiązany do jakiegoś drzewa. Najwidoczniej nie chcieli, żebyś zastał mnie po swoim powrocie. Rano sypnęła mi tym paskudztwem w twarz i miałem okazję spotkać kilka niezbyt sympatycznych stworzeń i... Nie warto do tego wracać.

– Omal cię nie zabiłem, myślałem że jesteś nią...

– Czarny Ląd ma wiele sekretów, skład tego pyłu zapewne należy do jednego z nich. Słuchaj... Chcę stąd uciec. Musimy się wydostać.

– Jak?

– Jest tylko jedna droga, trzeba unieszkodliwić strażnika, zanim ten wezwie pomoc.

– To spore ryzyko.

– Zostać tu, to jeszcze większe.

– Słusznie.

Przez chwilę obmyślacie plan, jednak nie idzie wam to zbyt dobrze. Szybko decydujecie się na ucięcie sobie kilkugodzinnego wypoczynku. Zapas nowych sił będzie wam potrzeby niezależnie od tego, co postanowicie zrobić.

Przejdź do paragrafu **15**

B

Siedzisz odwrócony plecami w stronę ciała etnografa, przeklinając w duchu swoich oprawców, którzy do tej pory nie usunęli go z klatki. Czujesz zarówno wzrastającą nienawiść, jak i rozpacz. Wiesz, że musisz całkowicie podporządkować się jednemu z tych uczuć. Od tego zależy Twój dalszy los. Możesz podjąć ryzykowną próbę ucieczki, bądź cierpliwie poczekać, aż albinoska zajdzie w ciążę i być może puści Cię wolno. Powoli odwracasz się w stronę martwego towarzysza. Dla niego jest już za późno. Ty jednak wciąż masz jeszcze swoją szansę. Wystarczy tylko wybrać właściwą drogę.

Przejdź do paragrafu **17**

10 (Biały pył)

– Jestem tutaj uwięziony. Jesteś człowiekiem, moim najlepszym przyjacielem. Pomóż mi...

– Kto cię uwięził?

– Czarna kobieta, która jest biała.

– W porządku. Uwolnię cię, tylko uważaj, to może trochę zaboleć. 2

– Najpierw opowiedz mi więcej o tym miejscu! 20

11 (Biały pył)

Gdy tylko w pełni dochodzisz do siebie, Levine z charakterystyczną dla naukowca dociekliwością, wypytuje Cię o szczegóły nocnego rytuału. Opowiada też o tym, co spotkało go podczas Twojej nieobecności. Otóż: został wyprowadzony, niedługo po Tobie, i także przywiązany do jakiegoś drzewa. Nikt się nim jednak specjalnie nie interesował. Pozostał tam do rana, kiedy to albinoska zafundowała mu porcję swojego białego pyłu. Najwyraźniej, gdy wciąż był pochłonięty wizjami przeniesiono go do klatki. Ocknął się wcześniej od Ciebie i przez dłuższą chwilę obserwował trawiące Cię szaleństwo, nie wiedząc, jak powinien zareagować.

– Co to było? – pytasz. – Czym był ten pył?

– Obawiam się, że to jedna z wielu tajemnic Czarnego Lądu, która jeszcze długo, a może nigdy, nie zostanie rozwiązana. Posłuchaj, musimy stąd jak najszybciej uciec. Chcę postawić wszystko na jedną kartę.

– To znaczy?

– Wieczorem, po tym jak przyniosą nam już jedzenie, trzeba jak najszybciej obezwładnić strażnika, zanim ten zdąży zawołać pomoc.

– Jak chcesz to zrobić?

– To już twoja dola, przyjacielu. Nie znam się zbyt dobrze na walce...

– Wspaniały plan – stwierdzasz gorzko.

Widząc pełen żalu wyraz twarzy towarzysza dodajesz szybko:

– Pomyślę nad tym.

Rozmawiacie przez chwilę, po czym kładziecie się spać. Jeśli faktycznie dziś wieczorem spróbujecie uciec, to zapas świeżych sił będzie niezbędny żeby zbiec. I przeżyć.

Przejdź do paragrafu 15

12 (Biały pył)

Gdy po krótkim czasie Twoje dłonie dotykają kamiennego dna, czujesz jak ogarnia Cię czarna rozpacz. Wybrałeś złą drogę! Nagle czujesz, że zaczynasz opadać, gdyż twarde z pozoru dno okazuje się miękkie i grząskie. Wciąga Cię i wypluwa po drugiej stronie, prosto w czarną otchłań.

Powoli podnosisz się z ziemi uzmysławiając sobie, że dokładnie widzisz wnętrze ogromnej jaskini, zupełnie jakby panował tu delikatny półmrok, a nie głęboka ciemność. Rozglądasz się odruchowo za źródłem jakiegoś światła. Na próżno. Nie jesteś w stanie pojąć jak to wszystko może mieć miejsce, gdy nagle dociera do Ciebie przeraźliwy jęk. Jego źródłem jest biały człowiek, leżący kilkanaście metrów od Ciebie. W tej samej chwili dostrzegasz stojącą nieco dalej, przy ścianie, albinoskę, która zanosi się szyderczym śmiechem.

Podbiegasz do:
Ciała **18**
Albinoski **3**

13 (Biały pył)

Jak szalony rzucasz się na tubylca powalając go na ziemię celnym ciosem w szczękę. Nie poświęcając mu już uwagi, zaczynasz biec ze wszystkich sił przed siebie, słysząc za sobą narastającą falę krzyków i dzikich nawoływań.

Nigdy nie przypuszczałeś, że potrafiłbyś zachować na dłużej takie tempo. Mkniesz uparcie, ignorując zarówno wzrastający ból mięśni, jak i coraz płytszy oddech. Wiesz, że możesz tego dokonać, uciekniesz im, to pewne. Chcesz w to wierzyć. Musisz w to wierzyć!

Twój morderczy wysiłek przyniósł oczekiwane rezultaty, udaje Ci się wyprzedzić pogoń i dotrzeć do zrujnowanego obozu. Tam zabierasz ze sobą najpotrzebniejsze zapasy, uzbrajasz się i ruszasz szybkim marszem przed siebie.

Po dwóch tygodniach ciągłego wysiłku Twój organizm ostatecznie odmawia posłuszeństwa. Zostajesz znaleziony przez jedno z okolicznych plemion i przekazany pod baczną opiekę przedstawiciela jednej z korporacji, która ostatnimi czasy wykupuje

wpływy w licznych, nowo powstałych, „wolnych” krajach Afryki południowej. Po pewnym czasie wracasz do Egiptu pozbawiony zarówno zapłaty za swój trud, jak i ze świadomością tego, co zrobiłeś. Jednak co właściwie zrobiłeś? Zamordowałeś profesora? Tak. I nie. Otumaniony specyfikami albinoski zostałeś oszukany przez własny umysł. Z czasem przestajesz o tym myśleć. Starasz się żyć z dnia na dzień, zasilając tym samym tłum rozbitków życiowych pozbawionych wszelkich perspektyw, którzy wypełniają uliczki Kairu już od tysiącleci...

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Morderca?**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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 (Biały pył)

Powoli zaczynasz schodzić, silnie chwytając każdy konar. Po kilku metrach zdajesz sobie sprawę, że są one dziwnie chłodne w dotyku. Zupełnie jak metal. Czujesz też dziwny ucisk na brzuchu, gdy nagle zdajesz sobie sprawę gdzie jesteś i co robisz. Leżysz obecnie na ziemi oburącz ściskając kraty klatki. Wstajesz zdezorientowany i dostrzegasz Levina, który wita Cię radośnie słowami:

– Wróciłeś?

Kiwasz twierdząco głową i spoglądasz przez kraty w kierunku buszu, gdzie zapewne znajduje się obecnie albinoska wraz ze swoim woreczkiem pełnym dziwnego, białego pyłu.

Przejdź do paragrafu **11**

15 (Biały pył)

W południe dostajecie trochę świeżych owoców i miski z wodą. Ten posiłek bardzo was pokrzepia, jednak nie syci w pełni. Szybko znów stajecie się głodni. Rozmawiacie trochę, po czym każdy z was zatapia się w swoich myślach. Godziny płyną powoli, dłużąc się niemiłosiernie. W końcu nastaje długo wyczekiwany wieczór. Musisz wykorzystać tę szansę! Postanawiasz:

Zaatakować gdy tylko pojawi się tubylec z kolacją, a strażnik otworzy mu drzwi. **16**
Poczekać, aż tubylec odejdzie i spróbować jakoś przywabić strażnika do krat. **4**

16 (Biały pył)

Powalasz tubylca i jednym ruchem skręcasz mu kark. Ruszasz ku wciąż otwartym drzwiom klatki, gdy nagle ciśnięta przez strażnika włócznia sięga celu. Walka, nocny rytuał, tajemniczy pył... Najwidoczniej wszystko to osłabiło Cię bardziej niż myślałeś. Widziałeś wprawdzie jak mężczyzna szykował się do rzutu, chciałeś nawet zrobić unik, lecz wyczerpanie połączone ze zbyt krótkim dystansem, jaki dzielił Cię od wroga, uniemożliwiły ten manewr. Osuwasz się bezwładnie na ziemię z tkwiącym w piersi pociskiem. To koniec. Słysząc dobiegający gdzieś z oddali, pełen wściekłości wrzask albinoski. Dochodzisz do wniosku, że w gruncie rzeczy wygrałeś. Zaciskasz konwulsyjnie szczęki i konasz.
Zginąłeś

17 (Biały pył)

W południe dostajesz obiad złożony z kilku owoców i miski wody. Pochłaniasz go łapczywie, myśląc już o kolacji. Wiesz, że to może być Twoja szansa. Czujesz, że jeśli jeszcze choć raz posłużysz kapłance jako żywy zbiornik nasienia w jej rytuale, to Twoja wola ulegnie całkowitej degradacji. Z drugiej strony, być może wtedy łatwiej będzie Ci znieść ten koszmar. Spoglądasz na ciało etnografa, które wciąż znajduje się wewnątrz klatki. Kładziesz się jak najdalej od niego i próbujesz zasnąć.

Wraz z nadejściem zmierzchu czujesz nowy napływ sprzecznych uczuć. Gdy tylko strażnik odsuwa się przepuszczając tubylca niosącego miskę z kolacją, zapewne znów doprawioną środkiem nasennym, postanawiasz:

Zaatakować, gdy tylko drzwi klatki zostaną otwarte. **13**
Zaniechać oporu i zaakceptować swoje obecne położenie. **7**

18 (Biały pył)

Jest po prostu rozbite. Nie znajdujesz odpowiedniejszego słowa, aby określić jego stan. Nieszczęśnik musiał spaść z dużej wysokości, cud, że jeszcze żyje. Nagle z przerażeniem uświadamiasz sobie, iż spoglądasz na swoje własne ciało. Konający „Ty" mamrocze ochrypłym, pełnym bólu głosem:

– Uciekaj...

Śmiech albinoski przeradza się w szaleńczy chichot. Czujesz, jak ogarnia Cię furia.

Rzucasz się na nią. **19**
Uciekasz. **5**

19 (Biały pył)

Całkowicie przewyższasz ją pod względem siły i zręczności. Bez trudu pokonujesz jej żałosną obronę i celnym ciosem w szczeknę posyłasz kobietę na łopatki. Przypadasz do niej i wymierzasz jeszcze jeden cios w twarz, po czym chwytasz zauważony przed momentem kamień. Wystarczy celny cios w głowę, abyś pozbył się jej na dobre!

Zabijasz ją. **8**
Darujesz jej życie. **21**

20 (Biały pył)

– Uwolnij mnie! Uwolnij! Uwolnij!

– Zamknij się na chwilę!

Pies warczy wściekle i chwyta w zęby uwięzioną łapę. Zaciska szczęki, by z nienaturalną łatwością, przegryźć kość. Wypluwa ze wstrętem oderwaną kończynę i podskakując na trzech łapach rusza w Twoją stronę wyjąc przeraźliwie. Przeraźliwy skowyt przemienia się w krzyk, gdy nagle jaskinia i zbliżający się wilczur ustępuje miejsca widokowi znajomych krat klatki. Uświadamiasz sobie, że to Ty krzyczysz.

– Spokojnie! Spokojnie! – głos wydaje Ci się dziwnie znajomy.

Obracasz się w jego stronę, jednocześnie uświadamiając sobie, że do tej pory leżałeś na boku, i dostrzegasz Levina. Przestajesz krzyczeć i oddychając ciężko, powoli podnosisz się z ziemi. Roztrzęsionymi dłońmi ścierasz z twarzy resztkę białego pyłu.

– Już dobrze... – uspokajasz towarzysza.

Etnograf przygląda Ci się ze współczuciem, podczas gdy Ty powoli wracasz do równowagi psychicznej.

Przejdź do paragrafu **11**

21 (Biały pył)

Odrzucasz kamień i spoglądasz na twarz pokonanej, która wydaje Ci się nabierać nieco innego odcieniu. Ze zdumieniem dostrzegasz też ślady zarostu. Zrywasz się z ziemi, czując dziwne zawroty głowy. Zamykasz na chwilę oczy, a gdy ponownie je otwierasz dostrzegasz, że znów jesteś w klatce, a u Twoich stóp leży jęczący Levine, który zaczyna wołać:

– Spokojnie! To ja! Wróciłeś! Spokojnie!

Zdezorientowany siadasz powoli na ziemi i bezwiednie dotykasz pozostałości białego pyłu, który został Ci na twarzy.

Przejdź do paragrafu **9**

22 (Biały pył)

Twój cudowny lot trwa ledwie kilka sekund. Uderzasz w coś twardego, jednocześnie zdając sobie sprawę, że znów jesteś wewnątrz klatki i najwyraźniej w ogóle jej nie opuszczałeś. Ktoś pośpiesznie pomaga Ci wstać. Czujesz przypływ radości ponownie widząc etnografa, który również śmieje się radośnie mówiąc:

– Witaj z powrotem.

Ścierasz z twarzy resztki białego pyłu i spoglądasz gniewnie w stronę linii drzew. *Przeklęta albinoska* – myślisz zaciskając gniewnie pięści.

Przejdź do paragrafu **11**

23 (Biały pył)

Latem 1963 roku wyprawa pewnego belgijskiego podróżnika trafia na ślad obozowiska, które identyfikują na podstawie znalezionych w nim dokumentów jako splądrowany obóz zaginionej wyprawy profesora Jonatana Levina. Jednak prawdziwą sensacją jest odkrycie oraz schwytanie całkowicie zdziczałego, białego człowieka, który przewodził miejscowej grupie szympansów. Prasa z miejsca okrzyknęła go „współczesnym Tarzanem", posypały się również propozycje co należy czynić z obłąkanym nieszczęśnikiem. Na miejscu zarejestrowano, że oprócz typowo zwierzęcych odgłosów zdarzało mu się wypowiadać słowa w języku rosyjskim i angielskim, chociaż były to raczej bezwiedne okrzyki, pozostałości po dawno wyniszczonej świadomości. Niestety, nigdy nie udało się dokładnie zbadać tego przypadku. Afrykański „Tarzan" zbiegł z niewoli po trzech tygodniach, w czasie gdy transportowany był w stronę Egiptu, gdzie miano go odstawić pod opiekę najwybitniejszych z Europejskich specjalistów. Nikt nigdy nie trafił już na jego ślad...

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Cień człowieka**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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 (Biały pył)

Uzmysławiasz sobie, że siedzisz pośrodku skalanego korytarza, który pogrążony jest w szarawym półmroku, mimo iż nigdzie nie dostrzegasz żadnego źródła światła. Zrywasz się na równe nogi, gdy obok Ciebie przepełza wąż. Gad zatrzymuje się kilka metrów od miejsca, gdzie stoisz, tuż po wpełznięciu do prawego odnóża rozwidlającego się tunelu. Przekrzywia swoją czarną, płaską głowę w Twoją stronę, jakby oczekując, że ruszysz teraz za nim. Nie wiedząc czemu zerkasz w stronę lewej odnogi, gdzie dopiero teraz dostrzegasz przyczajonego kameleona. Po chwili namysłu ruszasz za:

Wężem. **25**
Kameleonem. **26**

25 (Biały pył)

Wąż, którego gatunku nie jesteś w stanie zidentyfikować, pomimo wiedzy zdobytej przez lata spędzonych w dżungli, pełznie uparcie przed siebie, podczas gdy obszerny korytarz zaczyna coraz wyraźniej opadać w dół. Nagle uzmysławiasz sobie, że skalane ściany pokryte są kolorowymi, hiperrealistycznymi portretami mężczyzn. Z przerażeniem rozpoznajesz w nich swoich przodków, a raczej WIESZ, że to właśnie oni. Wraz z każdym metrem widzisz coraz dziwniejsze, dzikie twarze protoplastów Twojego rodu sprzed wielu setek lat. Nagle zatrzymujesz się, drżąc na myśl, co możesz dostrzec na krańcu tej wędrówki w otchłań przeszłości.

Zawracasz i rzucasz się pędem ku wyjściu. **5**
Kontynuujesz wędrówkę śladami węża. **30**

26 (Biały pył)

Kameleon sunie leniwie przed siebie, krocząc pośrodku wznoszącego się łagodnie korytarza. Zwierzę zachowuje się tak, jakby Twoja obecność niewiele je obchodziła, lecz gdy niespodziewanie u końca tunelu dostrzegasz światło, gad przystaje i prosi:

– Wstrzymaj się.

– Mówisz do mnie? – pytasz niepewnie.

– A widzisz tu kogoś innego?

– Nie.

– Masz zatem odpowiedź na swoje pytanie. Idąc ku temu światłu dojdziesz do siebie znacznie szybciej, niż powinieneś.

– I co z tego?

– Nie mogę odpowiedzieć na to pytanie. Po prostu zawróć.

– Gadaj zdrów, gadzie. Idę! 27

– Dobrze, zawrócę. 28

27 (Biały pył)

Śmiało ruszasz w stronę coraz jaśniejszego światła. Wkrótce blask jest tak intensywny, że nie widzisz już nic innego poza oślepiającą bielą. I wtedy wszystko wraca do normy, znów jesteś w klatce pośrodku afrykańskiego buszu, obok Ciebie leży nieprzytomny, majaczący coś Levine, a zza krat bacznie obserwuje Cię zdumiona albinoska, która pyta:

– Co widziałeś? Dlaczego biały pył już na ciebie nie działa?!

– Poszedłem za kameleonem, do światła – mamroczesz niepewnie.

Coś się zmieniło, gdzieś głęboko, głęboko w Twoim wnętrzu, u korzeni jestestwa. Nie potrafisz tego opisać, ale czujesz się kimś... Innym. Albinoska pośpiesznie wypuszcza Cię z klatki, a Ty nie masz najmniejszego zamiaru uciekać. Zerkasz z pogardą na swojego niedawnego towarzysza niedoli, nieszczęsnego, błądzącego w mroku niewiedzy Levine. Nic Cię już nie łączy z tym człowiekiem. Jest obcy.

– Pozbądź się go – rozkazujesz posłusznej albinosce.

Musisz przemyśleć wiele spraw, wprowadzić wiele zmian, by jak najszybciej usprawnić działanie kultu. Albinoska, Twoja nałożnica i poddana, na pewno Ci pomoże. Tajemniczy biały pył otworzył Twoje wewnętrzne oczy, teraz potrafisz myśleć tylko o tym, ile możesz zrobić dla kultu. Nie rozumiesz tylko dlaczego tak mało o nim wiesz? To nic, albinoska wszystko Ci wyjaśni. A potem nastanie czas działania!

– I'a! I'a! I'a! – wznosisz radosny okrzyk.

Gdzieś z buszu dobiegają Cię podobne okrzyki Twoich nowych sług. Zanosisz się donośnym, basowym śmiechem. Rysuje się przed Tobą wspaniała przyszłość! Stary Siergiej Iwanowicz Bułanow odszedł, zostałeś tylko Ty, Wielki Oświecony!

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Oświecony?**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

28 (Biały pył)

Wędrując w stronę serca góry nie mija wiele czasu, jak natrafiasz na kolejnego mieszkańca tych tajemniczych podziemi. Jest nim mieniący się wszystkimi barwami tęczy motyl. Widok takiego owada w tym miejscu jest dla Ciebie prawdziwym zaskoczeniem. Masz pewne obawy, by podejść bliżej. Ostatecznie decydujesz się:

Podejść. **29**
Zignorować motyla. **30**

29 (Biały pył)

Gdy tylko robisz krok w stronę motyla, ten pyta Cię pełnym sympatii głosem:

– Unieść twoją duszę ku powierzchni, wędrowcze?

– Co przez to rozumiesz? – pytasz, szybko ganiąc się w myśli za podjęcie dialogu z jakimś motylem.

– To, co powiedziałem. Jestem motylem, moim zadaniem jest przewodzić zagubionym duszom.

– W porządku, pomóż mi się stąd wydostać. **31**

– Dziękuję, poradzę sobie sam. **32**

30 (Biały pył)

Maszerujesz przed siebie, czując jak z każdą sekundą atmosfera tego miejsca coraz bardziej Cię przytłacza niczym koszmar, z którego nie jesteś w stanie się zbudzić. Nagle korytarz zakręca, a Ty wkraczasz do obszernej jaskini, pośrodku której leży nagi, jęczący z bólu biały człowiek, nad którym nachyla się, z szyderczym uśmiechem na ustach, albinoska. Natychmiast ruszasz ku:

Rannemu. **18**

Albinosce. **3**

31 (Biały pył)

Motyl wzbija się w powietrze i odlatuje, a Ty czujesz jak z każdą sekundą Twoje serce zaczyna bić coraz szybciej i szybciej. Czujesz, jakby życiodajny mięsień nagle oszalał i postanowił wyrwać się z Twojej piersi. Padasz na kamienne podłoże, nie czując przy tym charakterystycznego chłodu skały. Dociera do Ciebie, że znów leżysz pośrodku klatki.

– Dzięki, motylu – mamroczesz na wpółprzytomny.

Przejdź do paragrafu **11**

32 (Biały pył)

Motyl nie odpowiada, zamiast tego wzbija się w powietrze i odfruwa zostawiając Cię samego ze swoimi myślami. Czy podjąłeś słuszną decyzję? Teraz to już bez znaczenia. Nie masz wyboru, musisz kontynuować swój marsz w nieznane. Kto wie, może już niedługo ten koszmar, w ten czy inny sposób dobiegnie końca.

Przejdź do paragrafu **30**

01 (Dżungla)

Mija już trzeci tydzień od chwili, gdy stanęliście na brazylijskiej ziemi. Jednak dopiero od niecałych dziesięciu dni zagłębiacie się w dżunglę, a właściwie spoglądacie na jej cieniste głębiny z pokładu parowca, który wynajął Milton. Kapitan, jego dobry przyjaciel, mimo sporej gaży jakiej dla siebie zażądał, spisuje się doskonale. Zapuścił się już głębiej niż zechciałby to uczynić którykolwiek z okolicznych przewoźników. Mimo swej determinacji oraz doświadczenia ostatnio coraz częściej wspomina o konieczności zejścia na ląd. Sześciu tragarzy wynajętych przez Miltona również zaczyna powoli przejawiać pierwsze oznaki podenerwowania. W dodatku atmosferę podgrzewa, trwający już od dwóch dni, ostry spór pomiędzy etnografem, a poszukiwaczem skarbów. Sprawa dotyczy wybrania jednego z odgałęzień rzeki, zaś każda ze stron wskazuje zarówno na pozytywne strony swojej koncepcji, jak i piętnuje problemy, które mogą wyniknąć z wybrania drogi oponenta.

W oddali widać, będące przyczyną waśni, rozwidlenie i decyzja musi zostać podjęta jak najszybciej. Kapitan stwierdził, że podporządkuje się decyzji większości, a zatem ciężar decyzji znów spada na Twoje barki.

– Siergiej, dzięki mojej drodze zaoszczędzimy tydzień. Tydzień! Chyba zdajesz sobie sprawę ile znaczy siedem dni mniej w tych warunkach?

– Levine, nie bądź śmieszny – wtrąca się ostro Milton – ten szlak jest wąski i mulisty. Jeśli nie utkniemy na mieliźnie, to zostaniemy idealnym celem dla ukrytych wśród drzew kanibali.

– Nie fantazjuj, to plemię kryje się głęboko wśród drzew, nie zapuszczają się w te tereny.

– A jednak widziałem już kilka nabrzeżnych totemów.

– Dość tych wrzasków – wołasz gniewnie –...

– ... popieram profesora, każdy dzień mniej w tej przeklętej głuszy to wystarczający powód żeby ryzykować. **014**

– ... nie ma sensu już teraz narażać się na ryzyko, mamy dość zapasów, żeby podróżować bezpieczniejszymi szlakami, nawet kosztem utraty kilku dni. **08**

02 (Dżungla)

Od ponad trzech tygodni przedzieracie się przez dżunglę kierowani przez mapy profesora oraz wskazówki miejscowych, zafascynowanych wciąż rzadkim w tych stronach, widokiem białego człowieka. Z ośmiu towarzyszących wam na początku tragarzy pozostała piątka, w dodatku mocno podenerwowanych. Szczerze wątpisz, żeby zostali z wami dłużej niż trzy dni. Dzieje się jednak inaczej.

Po całodniowym, wyczerpującym marszu podczas którego, aż trzykrotnie natrafiliście na sporządzone z ludzkich kości swego rodzaju „słupy graniczne", wszyscy mężczyźni zgodnie oświadczają, że odchodzą jutro skoro świt. Profesor gani ich za strachliwość, po czym rzuca kilka ciepłych słów za to, że mieli odwagę powiedzieć o swoich zamiarach, zamiast uciec w nocy jak ich towarzysze. Gdy budzisz się rano, po tragarzach nie ma już śladu, a Levine stwierdza ponuro:

– Dalej musimy iść sami.

Dziwisz się, że naukowiec jest na nogach przed Tobą, lecz już od początku tej wyprawy nieszczęśnik dawał z siebie wszystko.

– Wczoraj sprawdziłem – zaczynasz ostrożnie – zapasów starczy nam jeszcze na jakieś pięć dni, później będziemy musieli naruszyć część przeznaczoną na powrót.

– Tragarze zabrali ze sobą sporo prowiantu, już od dziś będziemy musieli posiłkować się racjami powrotnymi.

– Co w takim razie?

– Wiem, co ci chodzi po głowie, Siergieju. Nie możemy teraz zawrócić, jesteśmy zbyt blisko. Widziałeś te znaki? Są stosunkowo świeże, jesteśmy na ich terenie.

– Jeśli teraz pójdziemy dalej nie będzie już odwrotu.

– Nie było już odwrotu, gdy tylko wkroczyliśmy w te lasy. Przynajmniej nie dla mnie.

– Wybacz, ale nie widzę sensu w dalszej wędrówce. Musimy zawrócić, choćby do wioski, którą minęliśmy cztery dni temu, zebrać siły, uzupełnić zapasy. Mogę zapolować...

– Nie! Oni uciekną jeszcze głębiej, nie możemy zawrócić! NIE! NIE! NIE!

Pierwszy raz widzisz jak naukowiec wpada w prawdziwą furię. Czujesz nieprzyjemny dreszcz, który wstrząsa Twoimi ramionami. To nie jest już zwykła determinacja. Zdajesz sobie sprawę, że mężczyzna jest w stanie zrobić wszystko, aby osiągnąć swój cel. Pojmujesz również bezsens kontynuowania dalszej wędrówki, lecz

póki co, wolisz nie denerwować towarzysza. Wszystko wskazuje na to, że być może będziesz musiał pójść w ślady tragarzy.

Przejdź do paragrafu **03**

03 (Dżungla)

Szczęście zdaje się Ci sprzyjać, bowiem dzisiejszego dnia profesor czuje się nieco osłabiony. Poruszacie się wolno, dzięki czemu z pewnością zostanie Ci więcej sił na forsowny, nocny marsz. Wycinając drogę wśród gąszczu egzotycznych roślin rozmyślasz nad swoją decyzją. Nie chcesz porzucać zdeterminowanego, starszego człowieka na pewną śmierć, ale zdajesz sobie sprawę z tego, że pozostanie przy nim doprowadzi do zguby was obu. O przekonaniu go do powrotu nie może być mowy, to wyprawa jego życia.

Tymczasem, pod wieczór mężczyzna odzyskuje wigor i poruszacie się szybciej. Nagle zatrzymujesz się czując, że nie jesteś w stanie po prostu odejść bez słowa po tym wszystkim, co do tej pory wspólnie przeszliście.

– Levine, to nie ma sensu – rzucasz krótko. – Odchodzę.

– Rezygnujesz? Właśnie teraz? – głos etnografa jest dziwnie spokojny.

– Tak. Nie chciałem porzucić cię jak tragarze.

– Właśnie to robisz.

– Nie w ten sam sposób.

– Z tym samym skutkiem.

– Zawróć!

– Nie mogę.

– Zatem żegnaj.

Ruszasz wyciętą niedawno ścieżką w stronę skąd przyszliście. Ku Twemu zdumieniu, dobiega Cię odgłos odbezpieczanej broni. To szaleństwo! Profesor chce do Ciebie strzelić? Popełnić samobójstwo? Zobaczył coś? Nie masz czasu do namysłu, jeśli masz działać, to musisz zrobić to teraz.

Dobywasz broni i odwracasz się strzelając. **019**
Odwracasz się powoli podnosząc ręce do góry. **09**

04 (Dżungla)

Pewnym pociągnięciem przecinasz szyję zaskoczonej albinoski, po czym zmieniasz nieco ułożenie ostrza i wykonujesz szybkie pchnięcie prosto w serce przerażonego etnografa. Dysząc ciężko, spoglądasz na dwa drżące spazmatycznie ciała i przenosisz wzrok ku szalejącym z wściekłości kanibalom, którzy zaczynają biec w Twoją stronę.

Zaczynasz powoli schodzić ku nim, w pełni gotów aby stoczyć krwawą walkę. **037**
Wbiegasz do wnętrza piramidy, być może jest stamtąd drugie wyjście. **021**

05 (Dżungla)

Z żalem rzucasz swój rewolwer na ziemię. Po chwili wahania Milton idzie w Twoje ślady, spoglądając pełnym nienawiści wzrokiem na uradowanego naukowca, który oświadcza:

– Macie zaszczyt być moimi więźniami, a teraz chodźcie, pokażę wam cudy tego miejsca!

Podążacie za swoim „przewodnikiem" widząc, jak wokół krąży grupa dzikich, najwyraźniej wciąż gotowych zmienić wasze życie w swój posiłek.

Uzyskujesz Informację **#7**

Przejdź do paragrafu **020**

06 (Dżungla)

Pokonujesz niezauważony kilka metrów, lecz już po chwili słyszysz gniewne okrzyki tubylców. Przerażony, rzucasz się na oślep przed siebie. Niestety, w panice wybrałeś drogę przez środek wioski. Jeszcze zanim dobiegasz do linii drzew obok Ciebie świszczą strzały kanibali. Pierwsza z nich dotkliwie rani Cię w nogę, druga przeszywa bok, zaś trzecia, niefortunnie utkwiła w Twojej szyi. Leżysz bezsilnie na wilgotnym gruncie, rozpaczliwie próbując złapać powietrze. Wrzaski zaczynają z wolna cichnąć, a świat najpierw staje się czarno–biały, a potem gdzieś znika.

Zginąłeś.

07 (Dżungla)

– Zrobisz to oddając swoje życie.

– A to wystarczy? Wątpię. Zbiegłem, bo nie przyłożyłaś się wystarczająco do zatrzymania mnie w niewoli. Ciekawe czy gniew twojego boga padł tylko na mnie...

– Nie tobie to sądzić.

– Jesteś wygodna, zabijając mnie nic nie stracisz. Poświęć coś naprawdę cennego...

– Dosyć, wiem gdzie podążają twoje myśli. Chcesz śmierci swego przyjaciela, obwiniasz go o zdradę.

– Sama powiedziałaś, że jego wiara nie jest szczera.

– Każdy zapłaci w swoim czasie. Teraz jest twój czas.

Kobieta odchodzi bez słowa, odprowadzona wiązanką Twoich przekleństw w rodzimym języku. Obiecujesz sobie, że cokolwiek ma się wydarzyć w najbliższej przyszłości, to nie poddasz się bez walki. Stawką w tej rozgrywce jest przecież Twoje życie!

Uzyskujesz Informację #8

Przejdź do paragrafu **035**

08 (Dżungla)

Kapitan posłusznie kieruje swój statek w drogę poleconą przez Miltona, nie ukrywając przy tym zadowolenia z takiego obrotu spraw. Profesor zaś chodzi naburmuszony przez kilka godzin, lecz na szczęście przed wieczorem odzyskuje pogodę ducha i nawet wesoło rozmawia z poszukiwaczem skarbów o ewentualnym podziale znaleziska oraz jego prawdopodobnych rozmiarach. Gdy w nocy parowiec zakotwicza się w jednej z bocznych, praktycznie pozbawionej silnych prądów odnóg, wszyscy zasypiają ze spokojem.

Świt przynosi nieprzewidziane komplikacje. Kapitan jest naprawdę wściekły, miota się po pokładzie, pomstując na wszystkie znane mu świętości. Ty również z trudem zachowujesz równowagę. Kto? Kto mógł być do tego stopnia zarówno zdeterminowany, jak i pozbawiony wyobraźni, żeby dopuścić się sabotażu? Gdy o świcie wstający najwcześniej z was Milton odkrył, iż silnik statku jest uszkodzony, rzecz jasna natychmiast pomyślał o tragarzach. Jednak dokładne oględziny wykazały, że widoczne na pierwszy rzut oka uszkodzenia są w zasadzie mało znaczące i stosunkowo szybko można by je było zniwelować. Służyły bardziej jako kamuflaż dla prawdziwej usterki, jaką było uszkodzenie kotła. Ktoś zrobił to z wielką precyzją, gdybyście w porę nie odkryli jego działalności to maszyna, po naprawie widocznych szkód, mogłaby niespodziewanie wybuchnąć podczas rejsu. Czegoś takiego mógł dokonać tylko ktoś z was: Ty, kapitan, Milton bądź profesor.

– Milton – pyta spokojnie Levine – czy mógłbyś pokazać mi swój nóż?

– Po co?

– Pokaż go, wszyscy pokażmy nasze noże.

Po chwili wahania każdy wyciąga swoją podręczną broń. Wściekły poszukiwacz skarbów spogląda na postrzępione brzegi swojego ostrza wyraźnie świadczące o tym, iż niedawno było one używane do podważania jakichś twardych elementów.

– Obserwuje cię od pewnego czasu. Potajemnie przeglądasz moje mapy!

– Ty ścierwo...

– Proponuję, gdy tylko naprawimy silnik, wysadzić pana Miltona na brzeg, oczywiście z odpowiednim zapasem prowiantu i podziękować mu za udział w mojej wyprawie. Kto za? – pyta beztrosko etnograf.

Kapitan wydaje się być zmieszany, sięga nawet w kierunku zawieszonej u pasa broni, gdy sam zainteresowany oświadcza:

– Odejdę, jeśli tak zdecydujecie. Nie pcham się tam, gdzie mnie nie chcą. Nie wiem tylko dlaczego uszkodziłeś silnik, Levine...

– Bzdury! Nie pogrążaj się, Milton. Podjęliśmy decyzję, musisz odejść!

– Chwilę! Nie powiedziałem jeszcze, że popieram pomysł pozbycia się Miltona ze składu ekspedycji – protestujesz. **022**

Milcząc wyrażasz akrobatę dla rezygnacji Miltona z wyprawy. **012**

09 (Dżungla)

– Zawsze wiedziałem, że jesteś rozsądnym człowiekiem Siergieju – oświadcza triumfalnie naukowiec.

– Tak bardzo zależy ci na sławie?

– Nadal nic nie pojmujesz. Trudno. Na wyjaśnienia przyjdzie jeszcze stosowny czas.

Mężczyzna krzyczy coś w niezrozumiałym dla Ciebie języku i przez kilka chwil nasłuchuje odpowiedzi, która rzeczywiście dochodzi gdzieś z głębi dżungli. W międzyczasie każe Ci odpiąć pas z bronią, co też niechętnie czynisz. Mężczyzna woła raz jeszcze, lecz tym razem odpowiedź nadchodzi ze znaczniej bliższej odległości. Słyszysz wyraźnie zbliżającą się grupę ludzi, która po chwili wyłania się spośród drzew. Zdumiony spoglądasz na kilkunastu członków jakiegoś plemienia, którzy cierpliwie słuchają wydawanych przez profesora poleceń w ich języku. Widząc noszone przez nich kościane ozdoby szybko orientujesz się, że oto masz przed sobą poszukiwane przez was plemię kanibali. Spoglądasz na Levina i zdajesz sobie sprawię, iż od teraz Twoje życie będzie zależeć jedynie od jego woli.

Przejdź do paragrafu **020**

010 (Dżungla)

– Mów swe ostatnie słowa – odpowiada cofając ostrze.

– Na miłość boską, poświęcisz własną duszę dla chwały i złota tych pogan?! – wołasz w stronę dawnego towarzysza – Ludzie nauki to elita, nie zbrodniarze. To twoje słowa!

Wykrzykujesz pierwsze co przychodzi Ci na myśl, jednak okazuje się, że nie mógłbyś celniej trafić do przekonania mężczyzny. Coś w nim pęka, etnograf niespodziewanie rzuca się na kobietę powalając ją na ziemię. Gdy tylko walczący upadają, natychmiast ruszasz ku nim i miażdżysz piętą krtań albinoski. Niestety, konająca kobieta ma jeszcze dosyć sił aby wbić dzierżony w ręce nóż pod żebro profesora.

Tymczasem z dołu dobiegają Cię wściekłe wrzaski rozjuszonych tubylców. Levine nadludzkim wysiłkiem podnosi się z ziemi i wyciąga tkwiące w boku ostrze. Szybkim ruchem przecina Twoje więzy i chce coś powiedzieć, lecz w tej samej chwili opuszcza go świadomość jak i, najprawdopodobniej, życie. Jego ciało zwala się na kamienną posadzkę, a nóż uderzając o kolejne stopnie stacza się kilka metrów na dół. Podbiegasz do niego i:

Jesteś gotów stawić czoła nadciągającym kanibalom. **037**
Ruszasz do wnętrza piramidy mając nadzieję, że jest stamtąd jakieś drugie wyjście. **021**

011 (Dżungla)

Po chwili dobiegają Cię wściekłe okrzyki tubylców, zmieszane z przekleństwami uciekającego poszukiwacza skarbów. Nasłuchujesz dobiegających zewsząd dźwięków, które po pewnym czasie zaczynają cichnąć. Jesteś pewien, że żaden z wrzasków nie mógł oznaczać triumfu. Wyraźnie słyszałeś w nich gniew i, być może, zaskoczenie. Udało mu się wbiec do dżungli, tego jesteś pewien. Tylko tego.

Po pewnym czasie nad brzegiem studni staje Levine. Wygląda koszmarnie; nagi, umazany zaschłym, popielatym błotem, z amuletem wykonanym z ludzkiej szczęki zawieszonym na piersi. Przygląda Ci uważnie, po czym stwierdza sucho:

– Milton i tak nie przeżyje w dżungli. A nawet jeśli, to twój los i tak jest przesądzony, głupcze.

– Czekaj!

Naukowiec odchodzi nie zważając na Twoje okrzyki. Zostajesz sam.

Przejdź do paragrafu **035**

012 (Dżungla)

Naprawa i ostrożne sprawdzanie silnika trwa przez blisko sześć godzin. W kilku miejscach musieliście założyć prowizoryczne uszczelki zrobione z kauczuku, po który wysłaliście na brzeg dwóch tragarzy. Mimo że od tej pory konieczne będzie robienie częstszych przerw w podróży i chłodzenie kotła wodą z rzeki, to można powiedzieć, iż maszyna odzyskała swoją sprawność. Po południu kapitan wyszukuje odpowiednie miejsce do zejścia na ląd, gdzie żegna się z ponurym Miltonem. Mężczyzna spogląda na Ciebie mówiąc poważnym tonem:

– Niech pan pójdzie ze mną. Levine jest zaślepiony wizją sukcesu, nie widzi pan tego?

– Skończ z tym już – wtrąca się naukowiec.

– Weź swój bagaż i chodź ze mną człowieku, ta wyprawa to szlak do zagłady – kontynuuje poszukiwacz skarbów nie zważając na słowa rozjuszonego etnografa. – Widziałem już dość wskazówek, żeby wrócić tu choćby w przyszłym miesiącu. Mogę też ściągnąć ze świata paru naprawdę pewnych ludzi...

Nagle uzmysławiasz sobie, jak łatwa byłaby to decyzja. Po prostu zrezygnować z tego szaleństwa i odejść, póki jeszcze możesz. Zabrać broń, prowiant i wracać.

To najrozsądniejsza decyzja jaką możesz podjąć w tej chwili. W końcu Levine ma już swoje lata i najwyraźniej nie wytrzymuje trudów podróży tak dobrze jak niegdyś. **016**
Ryzyko wzrasta z dnia na dzień, jednak chcesz spróbować się z nim zmierzyć. O Miltonie nie wiesz niemal nic, a z etnografem spędziłeś już łącznie wiele miesięcy, dzieląc niewygodny kolejnych ekspedycji. **024**

013 (Dżungla)

– Wątpię, żeby znalazła dla ciebie czas.

– Nic mnie to nie obchodzi. Chce wiedzieć co naprawdę się tu dzieje, czym jest ten kult.

– To stara wiara, bardzo stara...

– Nie mam zamiaru słuchać ciebie, chcę rozmawiać z kimś kompetentnym!

– Mówisz jakbyś był jeńcem! Posłuchaj mnie Bułanow, to nie front, jesteś tu na mojej łasce!

– Dlaczego to wszystko robisz? To szaleństwo! **023**

– To albinoska tu rządzi, ty żałosny popaprańcu! **036**

014 (Dżungla)

Milton zachowuje komentarz dla siebie, a kapitan niechętnie kieruje statek w stronę wijącego się wśród plątaniny drzew wąskiego szlaku. Po rozwiązaniu sporu jeszcze przez kilka godzin na pokładzie panuje nerwowa atmosfera, lecz pod wieczór wszystko wraca do normy. Milton wydaje się być nawet nieco skruszony swoim uporem widząc, jak raźnie posuwacie się na przód. Niestety, już pod koniec drugiego dnia staje się jasne, że dalsza podróż jest niemożliwa.

– Za płytko – stwierdza krótko kapitan.

Nie pozostaje wam nic innego jak zejść na ląd i dalej podążać pieszo, wycinając sobie szlak w dżungli. Mimo wszystko zyskaliście co najmniej trzy dni korzystając z szlaku etnografa. Postanawiacie spędzić tę noc na pokładzie statku i dopiero jutro zejść na ląd. Niestety, problemy nie czekają do świtu. Jeszcze przed zapadnięciem zmroku dostrzegacie ukrywające się wśród drzew sylwetki tubylców uzbrojonych w bambusowe włócznie i, co gorsza, prymitywne łuki.

– To oni – szepcze Levine – nasi kanibale.

– Są gotowi do ataku, musimy ich uprzedzić – stwierdza Milton sięgając po broń.

– Nie! – niemal wrzeszczy naukowiec. – Nie zaatakują pierwsi.

– Bzdura, zna pan przecież relacje z wypraw, które już na nich natrafiły.

– To było pół wieku temu.

– Podejrzewam, że skoro nie zmienili zwyczajów od tysięcy lat to pięćdziesiąt tym bardziej niczego ich nie nauczyło. Strzelajmy, póki się da.

Mężczyzna kładzie dłoń na kaburze swojego pistoletu i wymownie spogląda w Twoją stronę.

Sięgasz po swój rewolwer **027**
Czekasz na rozwój wydarzeń **018**

015 (Dżungla)

– Doskonale. Zatem powinieneś radować się ze swego losu. Ofiara z twego życia przyniesie mu wiele radości.

– Pieprz się – rzucasz ściekły.

– Do zobaczenia niebawem.

Kobieta odchodzi zostawiając Cię w paskudnym nastroju. Nigdy nie byłeś zbyt dobrym negocjatorem, a teraz przyjdzie Ci zapłacić za to doprawdy wysoką cenę. Śmiertelnie wysoką!

Przejdź do paragrafu **035**

016 (Dżungla)

Odprowadza Cię stek ordynarnych wyzwisk, które wypluwa z siebie wściekły etnograf. Pierwszy raz widzisz, żeby coś zdenerwowało go do tego stopnia. Cieszysz się w duchu, iż opuszczasz wyraźnie tracącego zdrowe zmysły mężczyznę i wracasz na łono cywilizacji. Niemniej z zainteresowaniem słuchasz planu Miltona, który ma zamiar wrócić tu jeszcze w tym roku i liczy na Twoją pomoc. Zgadzasz się, mimo wszystko nie chcąc tracić okazji na zarobek, skoro jesteś już w tej części świata. Zakładacie obóz wśród splątanych korzeni drzew, tworzących swego rodzaju jaskinię. Nigdy nie lubiłeś

nocować w dżungli, zaś od czasu „incydentu” z albinoską wprost tego nienawidzisz. Wciąż dręczy Cię przeczucie, że świt może przynieść nieprzewidziane komplikacje.

Istotnie, o poranku zbudzony zostajesz przez czyjeś okrzyki. Zrywasz się gwałtownie i dostrzegasz siedzącego na ziemi Miltona wpatrującego się ponuro w grupkę celujących do was z łuków postaci. Widząc kości, z których wykonane są „ozdoby” intruzów czujesz nieprzyjemne ściśnięcie żołądka. Nagle ze zdumieniem dostrzegasz stojącego w pobliżu profesora, który trzymając w dłoni pistolet, przypatruje się wam rozbawiony.

– Nie zaszliście daleko... – rzuca triumfalnie.

– Co z Mateosem?! – krzyczy Milton.

– Kim? Ach! Naszym drogim kapitanem. Zabiłem go, niestety. Nie tylko wy, twardziele, potraficie posługiwać się bronią.

Etnograf wydaje władczym tonem jakiś rozkaz w języku kanibali, którzy natychmiast opuszczają nieco groty.

– Złóżcie swoją broń, panowie.

Spoglądasz to na Miltona, to na grupkę około tuzina ludożerców. Szaleństwo. Chociaż... Obaj macie broń w kaburach przytroczonych do pasów. Prawdopodobnie zginęlibyście w walce, jednak zawsze istnieje cień szansy na powodzenie. Poza tym lepiej zginąć od strzały, niż wylądować w kotle dzikich. Besztasz się za podobne myśli. Profesor nie chce was zabić, w przeciwnym razie zrobiłby to już wcześniej. Sytuacja staje się krytyczna. Powoli sięgacie po broń, jak gdybyście chcieli faktycznie ją złożyć.

Co też czynicie. Chwilowo opór nie ma sensu, najpierw trzeba się rozeznać w sytuacji. **05**

Jednak zamiast tego błyskawicznie jej dobywacie zaczynając waszą bitwę o życie. **034**

017 (Dżungla)

Wchodzisz na barki Miltona i ostrożnie opierasz się rękoma o ścianę, gdy ten zaczyna Cię podnosić. Zbierasz wszystkie siły i skaczesz, słysząc jęk bólu towarzysza. Przez jedną straszną chwilę czujesz, że Ci się nie uda. Mimo to zaciskasz dłonie na skalnym obramowaniu brzegu studni i podciągasz się do góry. Jesteś wolny!

Szybko rozglądasz się po pomieszczeniu w poszukiwaniu liny. Na próżno. Bardzo ostrożne wyglądasz z chaty. Szybko wracasz w jej głąb wiedząc, że nie będziesz w stanie opuścić jej niezauważonym. Zaglądasz do studni i spoglądasz ponuro na Miltona.

– Niestety, nie ma tu liny. Nie ma szans, żebym wyślizgnął się niezauważony i z nią wrócił.

Odpowiada Ci ponura cisza. Mężczyzna przez chwilę gorączkowo nad czymś rozmyśla, po czym oświadcza:

– Możesz mi tu rzucić jakiś kamyk?

Zdziwiony kiwasz głowa i rozglądasz się po podłożu. Dostrzegasz mały fragment odłupany od obramowania studni długości paru centymetrów. Zrzucasz go na dół. Milton przygląda mu się w milczeniu, po czym oświadcza:

– Ten będzie doskonały.

– Co chcesz zrobić?

– Zaostrzyć go nieco o ścianę i... Nie dać się im żywcem...

Wzdychasz ciężko, odchodząc bez słowa. Żadne pożegnanie nie wydaje Ci się w tej chwili odpowiednie. Zbierasz przez chwilę siły, po czym...

... rzucasz się pędem w stronę dżungli. Miltonowi i tak już nie pomożesz. **028**

... mimo wszystko próbujesz wyślizgnąć się na zewnątrz niezauważonym i poszukać liny. Nie chcesz zostawić Miltona na pewną śmierć! **06**

018 (Dżungla)

Ich atak jest wprost błyskawiczny, kilka celnie wypuszczonych strzał powala wszystkich tragarzy oraz kapitana. Zaczynasz wraz z Miltonem strzelać zawzięcie w stronę linii drzew. Bezskutecznie. Najwyraźniej napastnicy odbiegli natychmiast po wypuszczeniu swoich pocisków. Zdegustowany, wymieniasz naboje w swoim rewolwerze, widząc że Milton też właśnie wyjmuje magazynek ze swojej broni, sprawdzając ile pocisków w nim zostało. Za sobą słyszysz wyraźny odgłos przeładowywanego pistoletu.

– Rzućcie broń – niespodziewanie rozkazuje władczo Levine.

Zdając sobie sprawę z bezcelowości jakiegokolwiek oporu w tej sytuacji, posłusznie spełniacie jego rozkaz. Naukowiec spogląda na was triumfalnie, po czym woła coś donośnie w nieznanym wam języku. Z głębi dżungli odpowiadają mu podobne okrzyki i już po chwili na brzegu znów pojawiają się kanibale. Zdajesz sobie sprawę, że ponownie zostałeś więźniem, jednak tym razem to naukowiec jest po drugiej stronie „klatki".
Uzyskujesz Informację **#7**

Przejdź do paragrafu **020**

019 (Dżungla)

Byłeś szybszy zaledwie o ułamek sekundy. Twój strzał przeszywa płuco mierzącego do Ciebie naukowca, który resztkami sił również naciska spust, posyłając pocisk gdzieś w otaczające was zarośla. Levine pada na ziemię rzężąc przeraźliwie. Przynosisz mu ulgę strzelając raz jeszcze, tym razem mierząc w głowę. Ciało dygoce jeszcze kilka chwil w pośmiertnych konwulsjach, po czym nieruchomieje. Spoglądasz na nie ponuro, chowasz broń i podejmujesz przerwany marsz. Czeka Cię długa droga powrotna przez złowrogą dżunglę. Rzecz jasna, jeśli kiedykolwiek uda Ci się wrócić.

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

Beniamin Muszyński

020 (Dżungla)

Jeśli posiadasz Informację #7, przejdź do części **B** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku przejdź do części **A**

A

Wędrujecie przez trzy dni, podczas których wielokrotnie wypatrywałeś sposobności ucieczki. Na próżno. Docieracie do ukrytej w głębokiej dżungli wioski liczącej kilkanaście chat, nad którymi wznosi się kamienna piramida pochodząca zapewne z czasów panowania Majów. Dziwi Cię fakt, iż stoi tutaj sama i zdaje się znacznie wyższa niż te, o których do tej pory czytałeś. Przypominasz sobie, że wszystkie te budowle miały identyczną ilość stopni, ta jednak wydaje się przeczyć tej zasadzie. Nie masz czasu przyjrzeć się jej dokładnie, bowiem zostajesz wprowadzony do jednej z chat, wybudowanej dokładnie nad kamienną, dawno już wyschłą studnią. Tubylcy zmuszają Cię do opuszczenia się po pnączu na jej dno, które szybko wyciągają, gdy tylko stanąłeś na ziemi. Z tego więzienia, bez pomocy z zewnątrz, nie ma ucieczki.

Przejdź do paragrafu **030**

B

Cztery długie dni przedzieracie się przez gąszcz, bez przerwy czując na plecach baczny wzrok eskortujących was tubylców. Po dotarciu na miejsce, Levine śmiejąc się radośnie, rozkłada ręce w teatralnym geście i mówi:

– Witam!

Trafiliście na otwartą przestrzeń, na której wznosi się kilkanaście prostych chat tubylców, skupionych wokół kamiennej piramidy Majów. Dziwi Cię zarówno fakt, że stoi tutaj samotnie, jak i jej nietypowa, znaczna wysokość. Wspominasz o tym Miltonowi, na co poszukiwacz skarbów odpowiada:

– Faktycznie jest za wysoka, niewymiarowa. To rodzaj pewnego, czy ja wiem, bluźnierstwa architektonicznego. A przynajmniej tak to musieli kiedyś odbierać Majowie.

Etnograf prowadzi was do jednej chat, wybudowanej nad wyschłą, kamienną studnią. Schodzicie na jej dno po trzymanej przez kanibali linie, a dokładnie rzecz biorąc pnączu, które zostaje wyciągnięte w chwili, gdy stajecie na dnie. Z tego więzienia nie będzie łatwo uciec.

Przejdź do paragrafu **032**

021 (Dżungla)

Gdy wpadasz do wnętrza kamiennej budowali słyszysz, że pościg zatrzymuje się na chwilę. Wśród tubylców wybucha jakiś spór, najwidoczniej uważają to miejsce za szczególne święte i nie są pewni czy powinni za Tobą podążać. Wewnątrz znajduje się tylko kamienny ołtarz z licznymi śladami zakrzepłej krwi. Nie ma innego wyjścia jak to, którym się tu dostałeś.

Próbujesz przesunąć ołtarz. **038**
Wybiegasz na zewnątrz, mając zamiar zaatakować przeciwników z zaskoczenia. **037**

022

– Obyś tego nie żałował, Siergiej – cedzi przez zęby profesor.

Milton klepie Cię przyjacielsko po ramieniu i bez słowa staje przy lewej burcie wpatrując się w dżunglę. Atmosfera szybko gęstnieje, co skutkuje prawie całkowitym zanikiem zwykłych rozmów. Odzywacie się do siebie tylko wtedy, jeśli zajdzie taka potrzeba. Mimo tego, nie uważasz swojej decyzji za błędną. Ktokolwiek uszkodził kocioł, Levine czy Milton, faktem było to, że wyprawa ma szanse powodzenie tylko wtedy, gdy będziecie trzymać się razem. Nawet mimo ciągłych różnic zdań i wzajemnych oskarżeń.

Po tygodniu w miarę spokojnej żeglugi schodzicie na ląd w pobliżu usypanego niedaleko linii brzegowej kopca kamieni. Jest to jeden z punktów orientacyjnych, dzięki któremu kopie blisko stuletnich map, w posiadanie których wszedł profesor (do tej pory nie wyjawił wam gdzie miał możliwość zapoznania się z oryginałami) mają jakąkolwiek wartość.

– Do siedziby kultu dzieli nas jeszcze trzy dni – stwierdza radośnie.

Ruszacie przed siebie wiedząc, że teraz naprawdę nie ma już odwrotu.

Przejdź do paragrafu **029**

023 (Dżungla)

– Mówiłem ci to już w Egipcie: my, Anglosasi, jesteś bardzo podatni na dyskretny urok tajemnych stowarzyszeń...

– Jesteś kultystą!

– O tak, całym sercem. A przynajmniej znaczną jego częścią.

– Co z tego będziesz miał? Złoto?

– Cóż... Przyznaję, że to dosyć banalne, ale tak właśnie jest. Będę miał z tego złoto, jak to raczyłeś określić. Jako nagrodę otrzymam prawo do wywiezienia tej części skarbu, która nie ma znaczenia dla kultu. Opiszę też szczegółowo moje kontakty z kanibalami.

– Co musiałeś poświęcić żeby to wszystko... dostać...?

Przerywasz nagle zdając sobie sprawę, iż znasz odpowiedź na to pytanie. To Ty jesteś ceną, jaką naukowiec musiał zapłacić za swoją przyszłą chwałę.

– Co się ze mną stanie? – pytasz, próbując przy tym ukryć zdenerwowanie.

– Nie martw się, nie zostaniesz pożarty. Po prostu odkupisz swoje winy.

– Jak? Jakie winy?

– Wzgardziłeś zadaniem, do którego zostałeś powołany w Afryce, nie zapłodniłeś Alyi.

– Albinoski? Mam to zrobić tutaj?!

– O nie, czas na przyjemności już minął, teraz czeka cię ból...

Nim otwierasz usta aby spytać o coś jeszcze naukowiec znika z Twojego pola widzenia. Przeklinając w duchu swego dawnego towarzysza zaczynasz, po raz pierwszy od wielu lat, żarliwie się modlić.

Przejdź do paragrafu **035**

024 (Dżungla)

Po kilku dniach schodzicie na ląd, aby naukowiec mógł sprawdzić swoje przypuszczenia. Potwierdzają się! Oto napotkaliście jeden z punktów orientacyjnych zaznaczonych na mapach profesora. Jest to prosty, lecz dosyć wysoki kopiec kamieni wśród których dostrzegasz kilka oznaczonych prymitywnymi symbolami.

– To już blisko – stwierdza podekscytowany Levine. – Mapy nie kłamią!

Pozostaje Ci wierzyć mu na słowo, bowiem do tej pory nie miałeś okazji zapoznać się z kopiami, jak kiedyś wspomniał mężczyzna, blisko stuletnich zapisków. Przekonując, a raczej zmuszając, przerażonych tragarzy do kontynuowania podróży, o świcie ruszacie w nieznane.

Pod koniec dnia etnograf prosi, abyście na chwilę odpoczęli, stwierdzając po chwili, że właściwie moglibyście już dziś rozbić obóz, co też czynicie. Podczas ogólnej krzątaniny woła coś niezrozumiale w stronę buszu i chwilę nasłuchuje, jakby oczekiwał odpowiedzi. Nagle z kilku miejsc naraz daje się słyszeć jakieś okrzyki, a po chwili z gęstwiny wylatuje kilka strzał. Wasi tragarze padają martwi, a Ty odwracasz się zdezorientowany, dobywając broni. Słyszysz jak profesor również odbezpiecza pistolet. Przez spoconą koszulę czujesz wyraźnie zimny dotyk lufy na plecach.

– Rzuć broń, Siegiej.

Posłusznie spełniasz „prośbę" etnografa. Po chwili spośród drzew zaczynają wyłaniać się tubylcy. Widząc ich dziki wzrok ślizgający się łapczywie po ciałach zabitych zdajesz sobie sprawę kim są. Wpadłeś w sam środek istnego szaleństwa.

Przejdź do paragrafu **020**

025 (Dżungla)

Po chwili wahania wykonujesz szybkie cięcie, rozcinając gardło przerażonego etnografa. Nieszczęśnik upada na kolana i obficie brocząc krwią, stacza się po schodach. Trwa to przez kilka chwil, po czym jego ciało nieruchomieje, wolno obsuwając się coraz niżej.

– Jesteś posłuszny jak niewolnik – stwierdza albinoska. – Zatem będziesz prawdziwym niewolnikiem.

Wyciąga w Twoją stronę zaciśniętą dłoń i nagle sypie Ci w twarz jakimś pyłem. Widocznie musiała dyskretnie przygotować jego porcję, gdy patrzyłeś na agonię naukowca. W tej samej chwili Twoja wola zostaje całkowicie złamana. Stajesz się całkowicie podatnym na wszelkie sugestie wrakiem człowieka. Oddychasz miarowo, patrząc tępo przed siebie. Siergiej Iwanowicz Bułanow przestał istnieć.

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Pył zombie**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

026 (Dżungla)

Kiedy mężczyzna podskakuje, ze wszystkich sił starasz się nie ugiąć łokci. Przeszywa Cię ostry ból stawów, przez chwilę masz nawet wrażenie, jakby ramiona wyskoczyły Ci z barków, do czego na szczęście nie doszło. Widzisz podciągającego się Miltona, który po chwili opuszcza studnię. Udało się!

Czekasz cierpliwie przez kilka chwil, obawiając się o szczerości intencji dotychczasowego towarzysza niedoli. Nagle pojawia się Milton i nachylając się nad studnią stwierdza smutno:

– Nie ma tu liny. Gdy tylko wyjdę poza chatę od razu mnie dostrzegą, muszę od razu uciekać do dżungli... Przykro mi, naprawdę.

Wyczuwasz w jego głosie autentyczny żal. A więc dla Ciebie już wszystko stracone? Nie chcesz się z tym pogodzić, to nie może być prawda!

Zaczynasz wrzeszczeć. **031**

– Powodzenia, Milton... **011**

027 (Dżungla)

Wasz atak całkowicie rozbija wroga. Już po śmierci pierwszej piątki swoich pobratymców napastnicy wycofują się, wyjąc przy tym dziko.

– Barbarzyńcy! – krzyczy Levine.

Nie jesteś pewny do kogo właściwie skierowany był ten okrzyk, lecz nie masz czasu aby teraz o tym myśleć. Musicie szybko podjąć decyzję jaki będzie wasz następny krok. Po krótkiej naradzie ustalacie wspólnie, że w tej sytuacji najlepszym wyjściem będzie zejście wszystkich na ląd. Z racji wąskiego koryta, kapitan nie jest w stanie nawrócić, więc gdybyście próbowali drogi wodnej musiałby płynąć do tyłu, co wiąże się nie tylko z olbrzymią stratą czasu, ale i wystawieniem się na kolejne ataki rozwścieczonych kanibali. Wszyscy, poza etnografem, wydają się być mocno wstrząśnięci koniecznością przybicia do brzegu właśnie teraz. Spoglądasz w stronę drzew, wśród których przed momentem zniknęli napastnicy i jesteś pewny, iż wciąż widzisz tam jakiś ruch. *Przeklęta dżungla!* – myślisz z goryczą.

Przejdź do paragrafu **029**

028 (Dżungla)

Bieg, tylko to ma teraz znaczenie. Jak szalony wpadasz w tropikalny gąszcz i brniesz w nim rozgarniając drogę rękoma. Paniczny strach dodaje Ci sił, o istnienie których nigdy byś się nie podejrzewał. Dzikie wrzaski podążającej Twoim tropem

pogoni z czasem zaczynają cichnąć, aż zupełnie nikną pośród odgłosów życia dżungli. A Ty wciąż pędzisz przed siebie, nie czując już nawet bólu.

Dwa dni później jesteś już pewien, że udało Ci się zbiec. Po kolejnym krótkim postoju ruszasz dalej, orientując się już w którą stronę powinieneś wędrować. Jeśli kiedykolwiek uda Ci się opuścić to przeklęte miejsce będziesz musiał się ukrywać, a przynajmniej całkowicie zerwać z dotychczasowym sposobem życia. A kto wie, może nawet wówczas wciąż będą na Ciebie polowali. Najwidoczniej nawet profesor dał się omamić szaleństwu dziwacznego kultu. Ciekawe, czy sprowadził Cię tu tylko po to, abyś mógł ponownie stanąć przed obliczem albinoski?

Prawdopodobnie nigdy nie poznasz odpowiedzi na to pytanie. Zresztą w chwili obecnej jest ono mało istotne. W pierwszej kolejności musisz jak najszybciej dotrzeć do jakiegokolwiek ośrodka cywilizacji. Czeka Cię więc jeszcze bardzo długa wędrówka...

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Wieczny tułacz**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

029 (Dżungla)

Wędrujecie już kilka godzin, gdy nagle jeden z tragarzy przystaje i rzuca pakunki na ziemię pokazując trwożnie w stronę pobliskich zarośli. Zamieracie w bezruchu, nasłuchując uważnie. Cichy świst poprzedzający przeszycie strzałą przerażonego tragarza całkowicie wytrąca was z równowagi. Zarówno Ty, jak i Milton zaczynacie strzelać w stronę cieni, przemykających wśród pni drzew. Nieszczęśni tragarze wpadają w popłoch i zaczynają uciekać na oślep, blokując wam tym samym możliwość oddaniu kilku strzałów. Ich krzyki szybko milkną przeplatając się uprzednio

z dzikimi wrzaskami rozentuzjazmowanych tubylców. Kątem oka dostrzegasz jak Levine wyciąga pistolet i pośpiesznie go odbezpiecza celując, o dziwo, w waszą stronę.

– Rzućcie broń! – woła.

Nie chcesz spojrzeć na Miltona, aby nie tracić przez to z oczu etnografa, jednak czujesz, że poszukiwacz skarbów jest gotów walczyć. Przed momentem załadowałeś rewolwer, masz jeszcze sześć naboi.

– Naprawdę nie macie szans – oświadcza wesoło naukowiec.

Tuż za nim z lasu wyłania się trzech kanibali, słyszysz też, że co najmniej czterech właśnie nadchodzi. Próbujesz przeanalizować obecną sytuację. Możecie zginąć walcząc, wywalczyć sobie wolność, albo chwilowo podporządkować się rozkazom niedawnego sprzymierzeńca. Bierzesz głęboki oddech i:

Zaczynasz strzelać. **034**
Poddajesz się. **05**

030 (Dżungla)

Po pewnym czasie pojawia się Levine, którego wygląd uzmysławia Ci do jakiego stopnia zatracił się człowiek, którego kiedyś znałeś. Jest całkiem nagi, umazany schnącym, szarawym błotem, zaś jego pierś zdobi prymitywny naszyjnik wykonany z ludzkiej szczęki. Spogląda na Ciebie z góry szczerząc się w szyderczym uśmiechu.

– Oszalałeś... – cedzisz wściekle przez zęby.

– O nie, po prostu nie chcę zrażać do siebie tubylców. W końcu jestem ich tymczasowym, powiedzmy, namiestnikiem.

– Kto dał ci taką władzę? Albinoska? Jest tutaj?

– Oczywiście.

– Dlaczego to wszystko robisz? **023**

– Chcę z nią rozmawiać, szkoda mi czasu na ciebie i twoje szaleństwo! **013**

031 (Dżungla)

Twoje krzyki zaalarmowały tubylców. Milton rzuca Ci jeszcze pełne nienawiści spojrzenie i wybiega bez słowa. Po chwili dobiega Cię jego krzyk i radosne okrzyki tubylców *Nie udało mu się* – myślisz z ponurą satysfakcją.

Mija kilka godzin, które spędzasz na ponurych rozmyślaniach. Nagle słyszysz, że ktoś wszedł do chaty. Zadzierasz głowę do góry i dostrzegasz bladą twarz Miltona, która nagle cofa się, a w polu widzenia pojawia się roześmiany tubylec trzymający odciętą głowę poszukiwacza skarbów, którą wymachuje radośnie. Ktoś przepędza go jednak z chaty. Rozpoznajesz głos Levina, który po chwili staje na brzegu studni i oświadcza ponuro:

– Dobra robota, Sirgiej. Moi podopieczni są ci wdzięczni za... posiłek – mówiąc to uśmiecha się nieprzyjemnie.

Zaciskasz zęby i obrzucasz rozmówcę pełnym pogardy spojrzeniem. Jego obecny wygląd najlepiej świadczy o przemianie, czy też raczej obłędzie, który dotknął naukowca. Jest nagi, umazany jakimś błotem o szarawym odcieniu, zaś na szyi nosi upiorny amulet zrobiony z ludzkiej szczęki.

– Oszalałeś... – cedzisz wściekle przez zęby.

– O nie, po prostu nie chcę zrażać do siebie tubylców. W końcu jestem ich tymczasowym, powiedzmy, namiestnikiem.

– Kto dał ci taką władzę? Albinoska? Jest tutaj?

– Oczywiście.

– Dlaczego to wszystko robisz? **023**

– Chcę z nią rozmawiać, szkoda mi czasu na ciebie i twoje szaleństwo! **013**

032 (Dżungla)

Zostajecie sami. Szybko zaczynacie zastanawiać się, jak uciec. Wolicie nie czekać do wieczora, gdy dżungla często bywa niebezpieczniejsza niż całe plemię kanibali i szalony naukowiec razem wzięci. Studnia jest przestronna i głęboka. Nawet gdyby jeden z was stanął drugiemu na ramionach, to i tak zabrakłoby około dwóch metrów.

– W takim razie trzeba stanąć na dłoniach – oznajmia Milton – ktoś z nas wejdzie drugiemu na ramiona, a ten złapie go za stopy i spróbuje podnieść do góry.

– I tak podniesiony będzie musiał podskoczyć. Wiesz, że mamy tylko jedną próbę. Jeśli nie uda się za pierwszym razem to ten z nas, który nie złapie się brzegu studni spadnie i na pewno coś sobie złamie.

– Wiem. Ale to jedyna szansa. Po wyjściu ze studni trzeba znaleźć linę i wyciągnąć tego, kto w niej został.

– Jeśli uwolniony będzie chciał wrócić po uwięzionego...

– Nie ufasz mi? W takim razie sam podejmij decyzję kto ma iść pierwszy.

– Ufam ci Milton. I mam nadzieję, że nie zawiedziesz mojego zaufania... **026**

– W takim razie chcę iść pierwszy. Przysięgam, że po ciebie wrócę! **017**

033 (Dżungla)

– Wybaczenie to przywilej, na który trzeba zasłużyć. A teraz nadszedł czas abyś zapłacił cenę za swój błąd. Miałeś począć życie, nie zrobiłeś tego. Zatem wyrównaj szalę kładąc na niej własne istnienie.

Albinoska zanosi się spazmatycznym, krzykliwym jękiem, po czym wyrzucając z siebie pośpiesznie jakieś słowa rozcina Ci gardło. Krew bucha ochoczo z szerokiej rany zalewając kamienne stopnie prastarej piramidy. Krztusząc się, padasz na kolana i wodzisz wokół słabnącym spojrzeniem. Ostatnią rzeczą, jaką widzisz jest malownicza panorama ciągnącej się w nieskończoność dżungli. Potem ogarnia Cię mrok.

Zginąłeś

034 (Dżungla)

Walka trwa zaledwie kilka chwil, które wypełnia huk wystrzeliwanych kolejno pocisków. Wasze celne strzały szybko powalają stojących najbliżej tubylców, zaś reszta rozpierzcha się z krzykiem we wszystkie strony. Levine również leży, choć zdążył wystrzelić co najmniej dwa razy. Naukowiec dostał w samą pierś i żegna się już z tym

światem. Pośpiesznie wymieniasz naboje, rzucając przy tym okiem w stronę Miltona. Śmiertelnie blady mężczyzna opiera się o pień drzew i z wyraźnym trudem łapie kolejne hausty powietrza. Dostał pod żebra.

– Nie mogę iść... – skarży się pełnym bólu głosem – a oni wrócą. Idź.

Kiwasz głową na znak, że zgadzasz się z jego decyzją. Nic innego nie możesz zrobić, zostać tutaj to pewna śmierć. Poszukiwacz skarbów próbuje załadować swój pistolet, jednak magazynek wyślizguje się mu się z rak i uderza głucho o ziemię.

– Nie pozwól... żeby dorwali mnie żywcem.

Ponownie kiwasz głowa, sięgasz po broń, płynnym ruchem wyjmujesz ją z kabury i celując w głowę towarzysza naciskasz spust. Huk wystrzału raz jeszcze przeszywa okolicę, a Ty pośpiesznie przepakowujesz do swojego plecaka porcję zapasów Miltona. Chwilę później ruszasz szybkim marszem w stronę cywilizacji. Czeka Cię teraz długa droga powrotna. O ile kiedykolwiek zdołasz wrócisz...

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Bolesna zdrada**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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

035 (Dżungla)

Po kilku godzinach ktoś spuszcza na jedną ze ścian lianę, dzięki której możesz wyjść na górę. Tam czeka Cię „komitet powitalny" złożony z kilku dzikich mierzących do Ciebie z łuku, oraz profesora trzymającego w rękach kawałek sznura. Nie mając innego wyjścia dajesz mu się skrępować. Mężczyzna wiąże Ci ręce za plecami i każe iść za nim. Gdy opuszczasz chatkę po raz kolejny dostrzegasz górującą nad tym obszarem kamienną piramidę, w kierunku której idziecie. Masz jak najgorsze przeczucia.

Twoja „eskorta” zostaje na dole, Ty natomiast, wraz z niedawnym towarzyszem wspinasz się po schodach, noszących wyraźne ślady bezlitosnego upływu czasu. Na szczycie, tuż przed wejściem do małego pomieszczenia wieńczącego budowlę, czeka już albinoska trzymając w jednej ręce długi, rytualny nóż ze złotą rękojeścią. Płynnym ruchem przystawia Ci ostrze do gardła i...

Jeśli posiadasz Informację **#2** (bądź **#2** i **#8**) przejdź do części **A** tego paragrafu
Jeśli posiadasz Informację **#8** przejdź do części **B** tego paragrafu
Jeśli nie posiadasz żadnej z powyższych Informacji, przejdź do części **C** tego paragrafu

A

... stwierdza radośnie:

– W Egipcie okazałeś miłosierdzie wysłanemu przeze mnie posłańcowi. Twoje winy zostały ci odpuszczone, możesz spokojnie... Odejść.

Albinoska zanosi się spazmatycznym, krzykliwym jękiem, po czym wyrzucając z siebie pośpiesznie jakieś słowa rozcina Ci gardło. Krew bucha ochoczo z szerokiej rany zalewając kamienne stopnie prastarej piramidy. Krztusząc się, padasz na kolana i wodzisz wokół siebie słabnącym spojrzeniem. Ostatnią rzeczą, jaką widzisz jest malownicza panorama ciągnącej się w nieskończoność dżungli. Potem ogarnia Cię mrok.

Zginąłeś

B

Albinoska zachodzi Cię od tyłu i niespodziewanie rozcina więzy, jednocześnie wciskając w dłoń rękojeść rytualnej broni. Chwyta Cię mocno za ramię i syczy podekscytowana do ucha:

– Rozważyłam twoje słowa. Oto decyzja : złóż ofiarę z tego, który pogardza skrycie mym bogiem!

Spoglądasz triumfalnie w stronę naukowca i:

Zabijasz go. **025**

Bierzesz zamach celując w jego gardło, lecz zamiast tego atakujesz kobietę. **04**

C

... już ma wykonać cięcie, gdy wołasz przerażony:

– Poczekaj! Chcę...

– ... błagać o wybaczenie twojego boga i ciebie! **033**

– ... tylko powiedzieć coś profesorowi! **010**

036 (Dżungla)

– Świetnie! Pójdę po nią, skoro tego właśnie chcesz. Pamiętaj tylko, że poświęciła niemało czasu i środków tylko po to, żeby cię tu sprowadzić. Chce tylko twojej śmierci, głupcze!

Mężczyzna odchodzi zostawiając Cię samego ze swoimi myślami. Ogarnia Cię rozpacz, która szybko przeradza się w gniew. Chodzisz niespokojnie w kółko, co pewien czas z wściekłością uderzając pięścią w jedną z kamiennych ścian. Nagle dobiega Cię znajomy, kobiecy głos.

– Witaj, mój drogi.

Zadzierasz głowę do góry i mierzysz albinoskę pełnym nienawiści spojrzeniem.

– Kiedy wciągnęłaś w to wszystko Levina?!

– Oddał się memu bogu przed pięcioma miesiącami, jednak jego wiara nie jest w pełni szczera. I zapłaci za to, w swoim czasie...

– A co ze mną?

– Wzgardziłeś wolą najwyższego i mymi udami. Ofiaruję cię memu panu. Umrzesz.

– Chyba bardziej w grę wchodzą twoje uda niż coś innego, nieprawdaż?

– Bluźnisz! Spełniam tylko wolę mego władcy!

– Z wielką ochotą, chociaż w Afryce miałaś z tego dodatkową uciechę.

– Nie będę marnować czasu na próbę oświecenia tego, kto nie chce przyjąć prawdy.

– Skąd wiesz? Chciałbym dowiedzieć się czegoś o tym kulcie, o twoim bogu.

– Chcesz stać się jego wyznawcą?

– Chętnie. **015**

– Nie. Ale chcę odkupić swoje winy. **07**

037 (Dżungla)

Walczysz zacięcie z atakującymi Cię gołymi rękoma dzikimi. Tniesz z całych sił, wrzeszcząc przy tym nieludzko. Nagle dostrzegasz, że napastnicy zaczynają uciekać, zostawiając Cię samego na zakrwawionych schodach. Rozglądasz się wokół. Zabiłeś pięciu z nich. Puszczasz rękojeść noża, wiesz że to koniec. Kilku celujących do Ciebie łuczników, którzy nadbiegli ze strony wioski uśmiecha się triumfalnie. Pierwsza strzała przebija Ci pierś, następne przeszywają boleśnie tułów. Wznosisz wzrok ku niebu, i z przezabawną myślą, że wszystko to musi wyglądach nader dostojnie, padasz martwy na schody.

Zginąłeś

038 (Dżungla)

Wkładasz w to wszystkie siły, licząc że pod kamienną bryłą ukryte będzie jakieś sekretne wyjście. W pewnym sensie masz rację, jednak zamiast schodów dostrzegasz głęboki szyb. Jest dosyć szeroki abyś bez trudu się w nim zmieścił, lecz martwi Cię brak jakichkolwiek miejsc, gdzie mógłbyś znaleźć oparcie dla nóg bądź rąk. Dostrzegasz pierwszego kanibala, który odważył się wejść do wnętrza piramidy i zdajesz sobie sprawę, że Twój czas dobiegł właśnie końca. Bez chwili namysłu skaczesz w ciemność.

Po kilkunastu sekundach lotu uderzasz w taflę lodowatej wody, czując jak unosi Cię jej prąd. Poddajesz się jemu wpływowi, dopóki nie dostrzegasz światła. Wypływasz zza skalnego załomu i uradowany widzisz przed sobą wyjście z podziemi w postaci wylotu z jaskini. Nie chcąc zlecieć w dół wraz z szumiącym groźnie wodospadem wychodzisz, nie bez kłopotu, na brzeg. Zziębnięty i przemoczony, ale szczęśliwy, leżysz przez chwilę nieruchomo na plecach, wpatrując się w blask dnia. Wstajesz i rozglądasz się wkoło. Dostrzegasz skalny korytarz opadający nieco ku dołowi, zapewne dzieło rąk ludzkich stanowiące wyjście z tego miejsca. Ruszasz dziarskim krokiem, jednak zatrzymujesz się widząc coś w niszy wykutej nieopodal wejścia do korytarza. Podchodzisz niepewnie, przyglądając się niezwykłemu, wysokiemu na około dwadzieścia centymetrów posążkowi ze szczerego złota, który przedstawia jakąś zabawną krzyżówkę małpy i człowieka. Mimo znacznego ciężaru zabierasz za sobą cenny przedmiot i ruszasz w dalszą drogę.

Bez trudu opuszczasz jaskinię i zagłębiasz się w złowrogą dżunglę. Wiesz, że jeśli tylko uda Ci się dotrzeć do najbliższego ośrodka cywilizacji będziesz uratowany. Jednak jesteś sam, bez broni i prowiantu, dźwigając pod pachą spory kawałek złota. To zdecydowanie nie będzie łatwy powrót.

Ukończyłeś grę książkową ***Afrykański świt*** *zdobywając jedno z alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł:* **Złoty towarzysz niedoli**. *Możesz jeszcze wielokrotnie zagrać w* ***Afrykański świt****, 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