

КРИСТАЛ-БИТКА

НОЩТА НА

ВЪРКОЛАВА

Колан УОЛЪМБЪРИ



ЛЮБОМИР НИКОЛОВ
НОЩТА НА ВЪРКОЛАКА

chitanka.info

КЪМ ЧИТАТЕЛЯ

Драги читателю,

Ако все още не ти е попадала книга-игра, трябва да знаеш, че този път авторът няма да ти предложи чужди приключения. Героят сега си самият ти. В предстоящото приключение всичко ще зависи единствено от тебе — от твоята храброст, съобразителност и находчивост.

Рисковете са много — но вярвам, че ти ще съумееш да преодолееш всички препятствия и да постигнеш победа в ледената Нощ на върколака.

ПРАВИЛА НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

За разлика от други книги-игри, този път правилата са пределно прости. Единственото което ще ти трябва, е таблицата на шанса. В хода на твоето приключение съдбата ти неведнъж ще зависи от случайността. За да определиш как продължават събитията, ще се налага да проверяваш шанса си. Това ще става чрез таблицата, поместена в края на книгата. За да изпробваш своя шанс, трябва да посочиш със затворени очи едно число от таблицата. Така ще разбереш каква участ те чака по-нататък.

А сега е време за самото приключение.

Започни от епизод #1.

ЕПІЗОДИ

Последните кървави лъчи на залязващото слънце играят по заснежените хълмове на Алтагорската долина, когато ти излизаш на превала и хвърляш поглед надолу. Сред гъстеещите сенки под теб се извисява мрачният силует на замъка Алтагор. Дребни човешки фигурки пъплят по пътищата към него, други се тълпят около крепостния ров и на дълга върволица минават по подвижния мост. При други обстоятелства оживлението би изглеждало необичайно за мразовития зимен ден. Но не и днес. Защото заповедта на владетеля Ригоболд е категорична: всички мъже, годни да носят оръжие, трябва да се съберат по залез слънце в двора на кралския замък.

Докато слизаш по стръмния заледен път, ти тревожно оглеждаш долината. Какво може да означава кралската заповед? Обикновено подобни сборове се свикват само при вражеско нашествие, ала сред снежните полета като че няма никакви признаци на тревога. Тук-там в далечината бавно се търтят волски каруци, натоварени с дърва. Над селцата мирно се вият синкави струйки дим. Не, казваш си ти, не може да бъде война. Самият въздух в тази долина е изпълнен с чувство на покой и безметежност. Но тогава... какво е заставило Ригоболд да вдигне поданиците си на оръжие?

Унесен в тия мисли, ти не усещаш кога си се озовал в подножието на хълма. И изведнъж те стряска гърлен вик:

— Хей, ти! Дай път!

Стреснато отскачаш от пъртината. В следващия миг край тебе профучават четирима конници с развяни алени плащове. Копитата на грамадните им жребци те обсипват със сняг и ти се готвиш да изругаеш, когато първият конник вдига ръка и цялата група рязко спира.

Оглеждаш се. Освен четиримата конници наоколо няма жива душа, тъй че внезапното спиране може да означава само едно: те желаят да разговарят с тебе. Правиш няколко крачки напред и заставаш до тях.

Водачът на групата е широкоплещест мъж с буйна черна брада и мрачни очи под масивния стоманен шлем. Противно на всички закони на любезността ръката му демонстративно опипва дръжката на меча.

— Кой си ти и накъде отиваш? — грубо пита конникът.

За момент се изкушаваш да заявиш, че това не е негова работа, но възпитанието надделява и ти отговаряш:

— Името ми е Леодил, син на граф Аладон. Изпълнявам заповедта на владетеля да се явя в замъка Алтагор.

Чернобрадият мъж избухва в презрителен смях и размахва ръка към спътниците си.

— Чухте ли? Копелето на дъртия Аладон решило да се нареди сред бойците! Е, добре, изслушай ме сега, сополанко. След като благоволи да си кажеш името, нека се представя на свой ред: аз съм дук Аркал де Маладига, а това са моите братя Дзеко, Пино и Биларон. Не ти забранявам да изпълниш кралската заповед. Но запомни едно: тази нощ победата ще бъде моя. Забравиш ли го, ще трябва да освежа паметта ти с острието на меча.

Вглеждаш се в злобните очи на Аркал де Маладига. Изобщо не знаеш за каква победа говори, но гордостта ти е засегната болезнено. Как ще постъпиш сега?

Ако решиш да отговориш на предизвикателството, премини на епизод #109.

Ако предпочетеш временно да се примириш с грубите думи, продължи на епизод #124.

Докато се приближаваш към „Златната подкова“, с изненада откриваш, че нещо не е наред. От хана не долита нито звук. Ловците на блатни плъхове, които обикновено пълнят хана, сякаш са се изпокрили някъде. Как ще постъпиш сега?

Ако влезеш вътре, за да попиташ ханджията какво е станало, мини на #37.

Ако решиш първо да обиколиш тихичко заведението и да огледаш, прехвърли се на #20. Но не забравяй — всяка изгубена минута дава предимство на братята Маладига!

Реакцията ти е отлична, но стрелата на Биларон се оказва по-бърза. Рухваш на дъсчения под, пронизан в гърлото. С премрежен поглед виждаш как нападателят се прехвърля през прозореца и изтичва към теб с изваден меч.

Успяваш само да си помислиш, че братята са се погрижили да отстранят всички конкуренти в преследването на върколака. Сетне стоманата се впила в сърцето ти.

Предчувствието не те е излъгало. Виждаш как Пино надига арбалета си, готов за стрелба. Подлостта на тия хора е изумителна, но сега нямаш време за възмущение. Рязко отскачаш настрани и стрелата изсвистява край ухото ти. Без да оставиш време на врага да презареди, побягваш през дълбокия сняг.

Надяваш се само на едно: че Аркал не ще иска да си губи времето с преследване. И надеждата ти се оправдава. Когато поглеждаш назад, братята Маладига вече се отдалечават по пътя към мочурището.

Спираш и бавно се връщаш назад. Твърдо си решил да продължиш към Гнилото мочурище, но отново се колебаеш как да го сториш.

Ако желаеш веднага да тръгнеш напред, прехвърли се на #104.

Ако изчакаш десетина минути, за да не се натъкнеш пак на противниците, мини на #85.

Трепетликовата стрела изсвистява през полумрака, но абатът вдига ръка и тя се разпада с пукот, преди да го достигне.

— Значи така, опитваш се да ме победиш тук, в центъра на моята мощ? — глухо изрича гробовният му глас. — Мислех да ти предлага нещо по-добро, но както искаш...

Опитваш се да побегнеш, ала нозете ти са като сковани. Усещаш как ледената десница на прокълнатия докосва челото ти и след миг политаш с писък в бездънната яма...

Сам не знаеш защо, но имаш чувството, че си попаднал в древно гробище. Над заснежения склон сякаш витае някаква мрачна магия. Промъкваш се нагоре през горичката, а блатните огънчета танцуват над главата ти, за да имаш поне малко светлина в мрака. Когато достигаш острия връх на могилата, фосфоресциращият рояк се спуска надолу и започва вихрен танц между две борчета. Пламъчетата явно искат да ти подскажат нещо. Бързо разравяш снега... и ръцете ти докосват грубо издялано парче дърво, облепено с влажен мъх. Под мъха то се оказва покрито с изумително изящна резба — от повърхността му гледат образите на всички зверове и птици, които познаваш и поне на още два пъти по толкова, за които не си и чувал.

Изправяш се и неволно възкликваш от изненада — тотемът почти не тежи в ръцете ти. Воден отново от блатните огънчета, поемаш надолу и след около час отново си при групата призрачни конници.

Мини на #128.

Горе в небето луната отново е надникнала измежду облаците. Подсвирваш няколко пъти тихичко и скоро Барк допълзва до теб, без да издаде нито звук — той твърде добре познава ловния ти сигнал. Погалваш го и се замисляш накъде да продължиш.

Би могъл да пробваш късмета си из тресавището зад хана. Нищо, че не успя да разбереш за пътеката — сега е зима, казват, че по това време блатата са проходими. Ако решиш да се надяваш на добрата си звезда, мини на #130.

Има и друга възможност. Щом Биларон е пазил този хан, едва ли са оставили без надзор и „Поклонника“. В такъв случай двама от тях — най-вероятно нетърпеливият Аркал и глуповатият Пино — са тръгнали някъде навътре. Дукът още при първата ви среща знаеше, че предстои важно решение на Ригоболд. Нищо чудно да се е подготвил и да има карта на тресавището. В такъв случай шансовете ти значително биха нараснали, ако се върнеш на кръстопътя и опиташ да го проследиш. За целта премини на #175.

Ако не искаш да рискуваш, можеш да тръгнеш към другия хан и да разпиташ там. Сигурно ще имаш неприятна среща с Дзеко, но след като си предупреден, силите ви ще бъдат равни. Вярно, това ще ти отнеме почти час. Е, какво пък... може и да се окаже полезно. За да тръгнеш към „Поклонника“, прехвърли се на #74.

8

Подсвирваш на Барк. Той изръмжава още веднъж срещу блатния дух, после неохотно тръгва напред. Известно време призрактъ ви съпровожда с кискане и подигравки, но най-сетне това забавление му омръзва и той се изгубва нейде из мрака на мочурището.

Мини на #23.

Барк неведнъж те е съпровождал на лов и сега отлично разбира, че трябва да пази пълна тишина, докато се промъкват след двамата противници. Колкото до братята Маладига, те дори не подозират, че имат придружители. На всеки петдесетина крачки спират и започват да спорят. Всъщност споровете са доста еднообразни — Аркал обяснява на Пино колко е глупав, след което му нарежда да продължава напред.

Постепенно започваш да се питаш какво би станало, ако нападнеш братята Маладига сега, сред мочурището. Двама на двама сте, битката ще е честна... макар че те обикновено не се интересуват много-много от честта и предпочитат силата. Вероятно би могъл да се справиш с единия, докато Барк задържи другия, а после ще е сравнително лесно. По-добре да се биеш само срещу двама от братята, отколкото срещу четиримата наведнъж.

Ще нападнеш ли Пино и Аркал още сега?

Да — мини на #69.

Не — мини на #171.

Пристъпваш напред, изтегляйки в движение меча от ножницата. Лицето на младежа се изкривява — сам не знаеш дали от болка или от омраза. Ала гласът му си остава все тъй мек и спокоен.

— Благороднико! Не прави това, ще съжаляваш! Допускаш ужасна грешка!

За миг те обзема колебание. Ако решиш все пак да изслушаш върколака в новия му облик, мини на #132.

Ако твърдо си решил да унищожис чудовището, продължи на #162.

11

Идеята изглежда наистина разумна. Защо да обикаляш из блатата, когато можеш да изчакаш тук? Рано или късно върколакът трябва да се появи пред замъка. Тогава ще дойде твоят шанс.

И ти оставаш да обикаляш около крепостната стена, като от време на време спираш да се постоплиш край огъня на войниците. Така изминават четири часа.

Продължи на #65.

— Исках само да се уверите, че съм изпълнил дълга си на верен поданик, ваше величество — казваш ти. — Волята на владетеля е закон за всеки благородник от рода Аладон.

Мини на #48.

Трепетликовата стрела полита със свистене, но призрачните конници отскачат мълниеносно от пътя ѝ.

— Така ли? — чува се закана глас от дъното на шпалира им. — Ние му отдаваме почести като на вожд, а той стреля по нас! Напред, храбри бойци!

В първия момент се усмихваш — какво биха могли да ти направят група призраци? Оказва се обаче, че могат — шеметната вихрушка от призрачни сенки около теб напълно те заслепява и не можеш да направиш нито крачка.

Най-сетне атаката на призрачната армия престава. Лежиш на пътеката, напълно изгубил ориентация.

— Върви подир блатните огънчета, недостойни пътнито! Те ще те отведат където пожелаеш — чуваш гласа на вожда на сенките. — Не искам костите ти да сквернят със своето присъствие покоя на нашите!

Продължи на #153.

Захвърляш снопчето козина в лицето на краля... и изведнъж с ужасен крясък Ригоболд започва да се преобразява. Пищната мантия се разцепва на две, тялото под нея бързо се покрива с жилави косми, ръцете и краката се превръщат в зверски лапи. Само след минута пред вкаменените от учудване придворни стои върколак!

Звярът разтваря хищно челюсти и скача към младежа, но сребърната стрела вече е в арбалета ти. Вдигаш оръжието и стрелата посреща чудовището по средата на скока му — отново в дясното око, както предишния път.

Върколакът рухва на пода с рев, от който потреперва целият дворец. След няколко гърча тялото му изведнъж се разсипва на купчинка сива пепел.

Мини на #63.

За жалост днес късметът не е на твоя страна. Изведнъж клонките точно пред лицето ти се разгръщат и зловният поглед на Аркал де Маладига се впива в теб.

— Ахаааа, ето къде било копелето! Прочети си молитвата, сополанко. Прекалено дълго се мотаеш на пътя ми — вече те предупредих какво ще последва. Този път няма да избегнеш смъртта.

И той извъръща глава, за да повика братята си.

Ако решиш да го нападнеш незабавно, мини на #91.

Ако се опиташ да го разубедиш, продължи на #173.

Старицата прибира парите нейде из гънките на дрипавата си рокля, после се оглежда наоколо и прошепва:

— Трепетликата ще те погуби! Среброто ще ти помогне!

— Това ли е всичко, което можеш да ми кажеш за десет медни гроша?! — недоумяваш ти. — Та това си е жив обир!

— Повече е, отколкото предполагаш! — уверява те лудата. — Повярвай ми, един ден ще ме потърсиш да ми благодариш! Ако не вярваш, иди да питаш абата.

— Кой абат? — изненадваш се ти.

— Онзи, в мочурището. Той ще ти каже.

Блъсваш я възмутено. Няма що, хубав съвет! Да отидеш в прокълнатото абатство с риск за живота и душата си. Единствено гордостта и възпитанието ти пречат да си вземеш парите обратно със сила.

Лудата усеща какво си мислиш и бързо изчезва в мразовитата нощ.

Продължи на #154.

Зашеметен от удара, ти изпускаш арбалета и рухваш върху пътеката. В следващия миг Барк захапва крака на върколака, но чудовището се изтръгва и с едно стискане на грамадните си челюсти смазва главата ти като яйце.

Жалко за теб, жалко и за Барк, който няма да изостави тялото ти и скоро ще загине в неравната схватка с върколака. Не биваше да се разделяш с шлема си...

Продължаваш напред и след малко разбираш къде си стигнал — северно от мочурището, при хана „Златната подкова“. Бил ли си вече в този хан?

Да — мини на #111.

Не — прехвърли се на #2.

Мини на #51.

Тихо се промъкваш около хана и скоро забелязваш онова, което си очаквал. На фона на един от прозорците се откроява добре познатият ти силует на Биларон. Така значи! Отново коварните трикове на рода Маладига. Чудесно, в замъка Аладон също познават тази игра.

Крачка по крачка пристъпваш към Биларон и безшумно изтегляш меч от ножницата.

Продължи на #77.

Стрелата изсвистява през нощния мрак и върколакът рухва на земята с дрезгав рев. Грамадното рунтаво туловище се гърчи в агония. Улучил си го безпогрешно в лявото око. Изваждаш кинжала си и пристъпваш напред, за да довършиш звяра, но още преди да се приближиш, той издъхва.

Но каква е стрелата, която стърчи от окото му?

Трепетликова — мини на #56.

Сребърна — мини на #155.

Обикновена — прехвърли се на #107.

— Не бих дошъл по своя воля из тия опасни места — казваш ти.
— Изпълнявам височайша заповед. Тази нощ върколакът от Гнилото мочурище трябва да бъде убит, защото се е зарекъл да погуби добрия ни крал.

— Слава Богу! — долита отвътре радостен възглас. Вратата се открехва още малко, но веднага след това в старческите очи отново припламва подозрение. — Почакай! Как ще ми докажеш, че не лъжеш? Да, сетих се! Целуни светия кръст, ако си човек и християнин!

Навън се протяга съсухрена ръка, стискаща здраво простичък дървен кръст. Усмиваш се, но напълно разбираш тревогите на стареца. Как ли е издържал досега сред тия прокълнати места?

Бавно навеждаш глава и целуваш кръста. От къщурката се раздава шумна въздишка.

— Влез, влез, благородни младежо! Приеми гостоприемството на моята скромна обител!

Какво ще отговориш?

Че скромната обител понякога крие повече благородство от най-високите дворци и с удоволствие ще влезеш в нея — мини на #64.

Че благодариш за поканата, но нямаш време и само молиш стопанина да ти посочи най-сигурния път към центъра на мочурището — продължи на #118.

Душейки внимателно пътя, Барк те води през мочурището. На места изръмжава и се дърпа назад, другаде преминава бавно и предпазливо. Засега всичко върви добре. Но замръзналите локви отпред изглеждат опасни. Ами ако изведнъж ледът под Барк отново се строши? Ще изгубиш вярното си куче, а то вече неведнъж ти е спасявало живота. Може би ще е по-разумно да вървиш плътно зад него и да го държиш за остатъка от веригата. Така ще успееш при опасност да го издърпаш от тинята.

Лошото е, че ако вървиш след него, двамата ще сте по-близо един до друг и ще тежите повече върху леда. А подобна опасност не е за подценяване, както вече знаеш от горчив опит. Избирай.

Ако решиш да хванеш Барк за веригата, прехвърли се на #158.

Ако предпочиташ да вървиш на няколко крачки зад него, продължи на #129.

Промъкваш се през камъните и протягаш ръка към стрелата. Ала в този миг забелязваш с крайчеца на окото си стремително движение и две огромни челюсти се впиват във врата ти отстрани. Не успяваш дори да изохкаш — явно шансът ти е изневерил в последния момент...

Със светкавично движение изтегляш кинжала и замахваш срещу сянката точно в мига, когато се стоварва върху тебе.

Косматото черно тяло рухва на земята, потрепва и остава да лежи неподвижно. Едва сега успяваш да различиш в лунните лъчи кой е бил нападателят.

Та това е вярното ти куче Барк! На шията му виси парче от разкъсана верига. Навярно не е издържал да стои сам и се е втурнал да те търси. А ти... ти го посрещна с кинжала...

Напразно се опитваш да откриеш в окървавеното тяло искрица живот. Кучето бързо изстива и накрая с болка на сърце си принуден да го изоставиш в снега. Трябва да продължиш към Гнилото мочурище.

Но едва си направил няколко крачки, когато една стрела, долетяла от мрака, те поваля на пътя. Виждаш как през снега бавно се приближават четири едри фигури.

— Дук де Маладига! — изричаш ти, задъхан от болка.

— Да, аз съм, сополанко. Нали те предупредих да не заставаш на пътя ми!

Опитваш да изтеглиш меча си от ножницата, но не успяваш. Втората стрела на Пино де Маладига пронизва гърлото ти и бездната на смъртта те поглъща веднага.

Без повече колебания грабваш захвърления прът и го подаваш на Пино де Маладига. Той се вкопчва с всичка сила и напъва с крака, но положението не става по-добро. Тресавището го държи здраво. Едва когато Барк захапва пръта и също започва да тегли, тежкото тяло помръдва малко напред. Дърпате сякаш цяла вечност, докато внезапно Пино изхвърква на твърда почва и ти се просваш по гръб.

Веднага скачаш на крака и полагаш ръка върху дръжката на меча. С един Маладига никога не можеш да бъдеш сигурен — дори ако си го спасил от неминуема гибел. Но този път Пино няма намерение да те напада.

— Познах те, Аладон. И съжалявам заедно се спречкахме на кръстопътя. Излиза, че си сто пъти по-свестен от Аркал! Собственият ми брат ме изостави, а ти ме спаси, макар да съм ти враг... Не тръгвай още, искам да ти кажа някои неща. В нашия род има една тайна. Аз съм с една година по-голям от Аркал, но баща ни го определи за свой наследник, защото е по-хитър и умел. Освен това трябва да те предупредя, че Аркал е приготвил отровно оръжие. Кинжалът, с който ме замери, беше отровен; отровни са и стрелите в колчана му. Колкото до мен, отсега нататък напускам борбата срещу теб и няма да ме видиш повече. Не мога да вдигна ръка срещу братята си, но помни, че никога не бих ти сторил зло.

Откровените, простодушни думи на Пино те трогват. Протягаш му ръка и се разделяте сред нощта в мочурището като приятели.

Мини на #35.

Този път физиономията на ханджията става кисела.

— Е, драги господине, знаете нашия девиз: уважение всекиму, вересия никому. Да бяхте тръгнали по друга работа, с удоволствие щях да ви услужа. Обаче вие отивате в онова прокълнато мочурище. Ако, недай си Боже, стане нещо лошо, кой ще ми повярва, като ида утре да си искам парите от вашите роднини? Разберете ме, аз съм беден човек. Оставете поне кучето в залог до сутринта. Върнете ли се от блатата жив и здрав, ще ви го върна и ще чакам да ми донесете сребърника някой ден, защото знам, че благородник държи на думата си.

Ако приемеш тази размяна, мини на #134.

Ако не си съгласен, продължи на #53.

— Чудесно! — оживява се сянката на абата. — До сутринта и помен няма да е останал от тях. Гнилото мочурище ще ги погълне навеки! Но и аз ще поискам нещо в замяна. Дай пред тази яма думата си на рицар, че ще се вслушваш в съветите ми, когато станеш дясната ръка на Ригоболд. Аз пък ще съм готов да ти помагам винаги, когато е нужно.

Ами сега? Не е трудно да се досети човек как ще бъде управлявана страната според съветите на прокълнатия абат. Но какво те интересува това? Нали ти ще си добре. Ако се съгласиш, мини на #163.

Ако откажеш, продължи на #135.

Мини на #51.

Посягаш да измъкнеш стрелата от окото на върколака, но в този момент чудовището надава оглушителен рев и се хвърля върху теб. Грамадните челюсти се впиват в гърлото ти и преди да издъхнеш, успяваш само да помислиш, че беше наивно да се надяваш на обикновена стрела в борбата срещу един пришълец от гроба...

Докато Аркал се отбранява от атаките на Барк, ти кръстосваш меч с Пино. Известно време сред тишината на тресавището се чува само звъntenето на стомана и тежкото ви дишане. След това Барк изведнъж надава болезнен вой.

Стреснато извъръщаш глава. Барк едва се влачи по замръзналата кал, а над него стои Аркал де Маладига с дълъг кинжал в ръката. Ранил го е!

Но... острието на кинжала е едва-едва окървавено, а Барк вече издъхва. Как е възможно? И още преди да си довършил този мислен въпрос, разбираш отговора. Кинжалът е отровен!

Аркал спокойно се обръща към теб. Със зловещата си усмивка сега прилича на върколака повече от когато и да било.

Обезумял от ярост, ти се хвърляш насреща му. Но гневът никога не е бил добър съветник. Забравил си, че имаш още един противник — Пино. Преди да замахнеш с меча си към Аркал, в гърба ти се забива дълго острие.

Това е и краят на твоето приключение. Аркал де Маладига ще стане съветник на крал Ригоболд и скоро цялото кралство ще пъшка под желязната му хватка.

След дълго лъкатушене из блатата най-сетне призрачните светлинки те извеждат до голяма могила, обрасла с ниски, криви борчета и ели. Мястото наистина е зловещо. Последните стотина крачки се оказват най-трудни. Даже блатните огънчета не успяват да открият сухо място и се налага да газиш до колене в тресавището, преди да се добереш до стабилната почва в подножието на могилата.

Изведнъж светещият рояк се спуска надолу и спира ниско над земята, сякаш иска да ти подсказе нещо. Пристъпваш натам. Луната за миг се е показала от облаците и виждаш, че пред теб лежат три големи кожени торби. Запазили са се сравнително добре въпреки постоянната влага. Развързваш ги и не можеш да повярваш на очите си. В това мочурище изненадите се сипят една след друга! Първата торба е пълна със сребро, втората със злато, третата с невероятно красиви скъпоценни камъни.

Дъхът ти неволно спира от възмущение. В краката ти лежи съкровище, пред което бледнее даже кралската хазна. Всяка една от тези торби би направила рода Аладон господари на половината кралство. Грабваш първата торба, но в този момент от мрака изплува бледата фигура на варварския вожд.

— Алчен потомък на древните завоеватели! — подигравателно поклаща глава той. — Нима си мислиш, че ще е толкова лесно да откраднеш съкровището на нашето племе? Би трябвало да те оставя да загинеш заедно с богатствата, но макар и мъртви, ние държим да бъдем почитени... дори с хора от твоя народ. Затова ще те предупредя. На върха на тази могила лежи от векове нашият племенен тотем. Магията му тегне над пътеката. Опиташ ли се да изнесеш повече от монета-две, ще останеш завинаги в тресавището. Чуй сега моето предложение. Ако донесеш тотема в ямите, където лежат нашите кости, утре пътеката ще бъде безопасна. Вземи тогава съкровището за награда... и нека вашият Бог да те благослови.

След тия думи призракът изчезва в нощта, а ти оставаш да се колебаеш. Как ще постъпиш сега?

Ако сметнеш, че вождът те е излъгал и решиш въпреки всичко да вземеш съкровището, мини на #142.

Ако вземеш само една сребърна монета и тръгнеш обратно към центъра на блатата, прехвърли се на #102.

А ако решиш да изпълниш молбата на вожда, продължи на #6.

Само след миг вече горчиво съжаляваш за колебанието си, но този миг се е оказал достатъчен. Черната вода се затваря над главата на Барк. Не ти остава нищо друго, освен да се прекръстиш и да свалиш шлема си в знак на почит.

Навеждаш глава и покрусен тръгваш обратно към края на мочурището. След случилото се вече не даваш пукната пара за всички върколаци по света. Има обаче един дребен проблем — ти може да си забравил чудовището, но не и то теб. Внезапно усещаш зад гърба си движение, ала преди да успееш да се обърнеш, върху плещите ти се стоварва огромно косматото тяло. Нечии могъщи лапи извиват главата ти. В следващия миг остри вълчи челюсти те захващат за гърлото. Докато умираш, последната ти мисъл е, че братята Маладига май ще си имат сериозен противник.

34

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #182.

От 7 до 12 — мини на #121.

Наближил си ниска камениста могилка сред тресавището, по която не расте нито един храст. Тишината наоколо става някак непоносимо плътна. Над полегатия склон сякаш надвисва като мъгла чувството за чудовищна заплаха. По гърба ти пролазват ледени тръпки. Сам не знаеш защо, но си уверен, че нейде наблизо е леговището на върколака.

Провери шанса си с таблицата в края на книгата.

От 1 до 4 — мини на #108.

От 5 до 8 — продължи на #167.

От 9 до 12 — прехвърли се на #78.

Хващаш настръхналия Барк за остатъка от веригата и се отдръпваш още десетина крачки назад. Не се налага да чакаш дълго. След минута-две мощен гърч разтърсва окървавения младеж и в същия миг човешкият му облик изчезва. Пред тебе отново лежи върколакът — вече наистина мъртъв.

Мини на #56.

Нареждаш на Барк да чака отвън пред вратата и влизаш. Ханджията те поглежда странно, сякаш иска да каже нещо, а не смее. Обзет от лошо предчувствие, ти пристъпваш към него.

Ханджията беззвучно размърдва устни и отчаяно изкривява очи към един от прозорците, но вече е късно. Раздава се звън на разбито стъкло, последван веднага от тънкото свистене на стрела. Светкавично правиш опит да се наведеш.

Ще успееш ли? Провери шанса си с таблицата в края на книгата.

От 1 до 7 — продължи на #178.

От 8 до 12 — мини на #3.

Аркал е по-едър и широкоплещест, но гневът е утроил силите ти. Минута или две глухо пъхтите, без никой да може да преодолее напора на другия. Разбираш, че трябва да предприемеш нещо ново.

Внезапно отпусках ръката на противника си и отскачаш назад. Кинжалът му прорязва въздуха на мястото, където само преди миг е било гърлото ти. Падаш по гръб с присвити крака. Загубил равновесие, дукът полита напред и решава да използва момента, за да се хвърли върху теб. Тъкмо това си очаквал. Пресрещаш го със събрани крака и с всичка сила блъсваш врага в корема. Аркал прелита над главата ти и се сгромолясва замаян върху каменния под. След миг вече си върху него. Кинжалът му се търкаля далеч на пода, а твоят е опрян в гърлото му.

Мини на #147.

— Преди дванайсет години — поправяш я ти.

— Не, преди двайсет и четири — настоява лудата. — Тръгнал си да трепеш върколака, нали?

— Добре де, какво е станало преди двайсет и четири години?

— Много неща. Двама отидоха, един се върна... другият тепърва ще се върне и ти можеш да му помогнеш!

Нищо не разбираш. Кой може да е стоял двайсет и четири години из мочурището? Върколакът ли? Да, ако се вярва на крал Ригоболд, той наистина ще се върне тая нощ... но откъде накъде ще му помагаш?

— Можеш да му помогнеш — настоява лудата. — И на него, и на себе си. Само че ще искам да ми платиш малко. Дребна работа, някакви си десет медни гроша.

Трепваш. Как ли е познала? В кесията си наистина имаш десет медни гроша, но това не е малко, цял сребърник! Ако не искаш да останеш без пукната пара, можеш да изоставиш лудата и да продължиш на #154.

Ако решиш, че разговорът с нея може да си струва парите, мини на #16.

Още е рано и се налага да изчакаш около час в едно безлюдно ъгълче. През прашния прозорец виждаш как група слуги и монаси разпалват на двора огромна клада. Най-сетне вратата на централната кула се разтваря и четирима войници изкарват върху крепостната стена оръдието, което по традиция възвестява средата на деня. Време е.

С решителни крачки се отправяш към тронната зала. Пред вратата ѝ двама стражи преграждат пътя с копията си, но ти властно вдигаш ръка.

— Пуснете ме да мина. Изпълних кралската повеля. Нося главата на върколака.

С изкривени от суеверен ужас лица, двамата отскачат настрани. Блъскаш вратата и влизаш. Както си очаквал, залата е пълна с народ. В дъното Ригоболд седи на трона си. Поглеждаш към високите прозорци — да, слънцето е в зенита си. Всеки момент от крепостната стена ще отекне топовният изстрел.

Ригоболд нетърпеливо впива поглед в теб. Изглежда му е трудно да се владее.

— Е, Леодил де Аладон? Изпълни ли поне ти кралската заповед? Монасите вече благословиха огъня отвън, единственото, което липсва, е главата на върколака.

— Да, ваше величество — отговаряш ти. — Ето я, в торбата ми.

Мощна въздишка разтърсва гърдите на краля. По бледото му чело протича струйка пот.

— Отлично, млади момко! Предоставям ти честта лично да излезеш навън и да я хвърлиш в огъня. След това можеш да заемеш полагащото ти се място отдясно на моя трон.

— О, ваше величество, не съм достоен за такава чест! Единственият достоен в цялото кралство сте вие!

С тези думи разтваряш торбата и бавно започваш да вадиш главата на върколака. Лицето на Ригоболд се изкривява, той се опитва да нареди нещо, но гласът му изневерява. Изваждаш главата,

отскубваш снопче косми и я слагаш на пода пред трона точно в момента, когато отеква изстрелът на оръдието.

Ще изпълниш ли сега последната молба на върколака? Ще хвърлиш ли снопче козина в лицето на краля?

Да — мини на #151.

Не — прехвърли се на #12.

С трескава бързина откачаш веригата от нашийника на Барк и я хващаш за двата края. Дълга е не повече от десетина звена, но може би ще ти помогне.

Джеко се размива презрително и замахва с меча като със секира. Посрещаш удара му с веригата и ловко я омотаваш около острието, след това дръпваш силно. Изненаданият ти противник не е очаквал този ход и мечът със звън излита от ръката му. Сега вече имаш оръжие!

Мини на #133.

Поклащаш глава отрицателно. Абатът печално махва с ръка.

— Е, добре тогава. Ти поне беше откровен... Преди двайсет и четири години един друг се закле в честта си, ала така и не изпълни обещаното. Но както и да е! Търсиш ковачницата, нали? Ето я — отвън, до останките от хамбарите.

Излизаш от развалините на параклиса и скоро си сред срутените стени на ковачницата. Ала тук заварваш точно онова, от което си се боял. Всичко се е превърнало в прах и ръжда. Няма нито инструменти, нито наковалня, нито пещ. Със същия успех би могъл да опиташ да изковеш сребърната стрела и навън, сред блатата.

Зад гърба ти се раздава мрачният смях на абата.

— Можех да ти помогна, но ти отказа на моята молба. Затова и аз ще откажа на твоята. А сега си тръгвай оттук! Няма какво повече да намериш или да вземеш от това място.

Това е и краят на надеждата ти да направиш сребърна стрела. Ако имаш трепетликова, мини на #131. В противен случай ще се наложи да се върнеш в замъка с наведена глава... освен ако решиш да продължиш на #131 дори и с обикновена стрела.

— Не всичко, ваше величество — възразяваш ти. — Аркал беше прекалено уверен, че Пино няма да разкаже за лъжата му. Нещо трябва да се е случило.

Кралят веднага махва с ръка на Дзеко и Биларон.

— Елате и отговаряйте искрено, ако не желаете да бъдете обявени за съучастници в братоубийство. Къде беше Аркал де Маладига през последните два часа?

Биларон иска да каже нещо, но гърлото не му се подчинява. Вместо него отговаря Дзеко:

— Аркал ни нареди да се разделим. Аз дебнех Аладон край западната порта на замъка, Биларон беше пред източната.

— А Аркал? — настоява кралят.

— Каза ни, че ще се върне да потърси Аладон из тресавището господарю.

Няма нужда от повече приказки. Всичко ти става ясно. Скачаш от креслото и се обръщаш към краля.

— Господарю, разреши ми веднага да тръгна към Гнилото мочурище!

— Не само разрешавам, но и сам ще дойда с теб, Леодил — усмихва се кралят. — Мисля, че познавам ония места по-добре от теб.

След четвърт час от замъка Алтагор потегля истинска малка армия — освен тебе и краля към мочурището се отправят десет войници, двама придворни лечители и петима благородници, които са изявили желание да помогнат в търсенето. Разбира се, начело тича неуморният Барк. И скоро идва поредният повод да се поздравиш, че си взел кучето със себе си.

Когато приближавате кръстопътя, Барк изведнъж спира и започва да лае. Обзет от мрачно предчувствие, ти скачаш от коня и тръгнаш след кучето през гъстите храсталаци. Не ти се налага да вървиш дълго. Само след двайсетина крачки виждаш окървавения труп на Пино де Маладига със стрела в гърба.

Мини на #170.

Пътят е далеч по-страховит, отколкото си очаквал. Чернотата на нощта направо те премазва, луната само от време на време надниква през парцаливите облаци. Ободрява те единствено компанията на Барк.

Изведнъж чуваш пукане на лед, съпроводено с приглушен вой. Обръщаш се назад и изтръпваш. Барк потъва в тресавището! Ледът се е бил пропукал при твоето минаване, а тежестта на едрото куче окончателно го е проломила.

Трескаво се оглеждаш наоколо, но не забелязваш абсолютно нищо, което да използваш. А трябва да действаш бързо — над тинята вече се подава само главата на Барк.

Ще се опиташ ли да измъкнеш кучето? Дупката е толкова широка, че би могъл да достигнеш с ръка до средата само ако легнеш на самия край на леда — и тогава е почти сигурно, че опората няма да те издържи. Ако все пак поемеш този риск, продължи на #52.

Недей да правиш глупости, сякаш подшушва някакво гласче в главата ти. Остави го! Така и така с Барк е свършено, защо да загинете и двамата?

Ако сметнеш, че наистина не си заслужава да рискуваш, премини на #33.

Решително обръщаш гръб на тресавището и поемаш обратно на запад. Скоро отпред се появява мрачната грамада на Алтагорския замък. Подвижният мост се оказва вдигнат, но наблизко неколцина войници се греят край малък огън. Настаняваш се при тях и събираш търпение за дългото чакане.

Продължи на #65.

Тръгваш след тримата, нарамвайки в движение тежката торба. Но за всеки случай с другата си ръка здраво стискаш арбалета. Кой знае каква изненада може да ти подготвят.

Изненадата се оказва по-близо, отколкото си очаквал. След един завой изведнъж се озоваваш лице срещу лице с братята Маладига — решили са да се върнат и да те потърсят отново!

— Ето го! — изреват в един глас тримата и посягат към арбалетите.

Това е краят на приключението ти — една стрела няма как да се справи с цели три. Но поне тази една свършва своето. Секунда преди в гърдите ти да се впият стрелите на другите двама, лъжецът Аркал рухва със стрела в гърлото. Напускаш този свят с мисълта, че поне си го почистил от един негодник.

Конниците се строяват в две колони, обърнати лице срещу лице, след това изведнъж вдигат лъковете си и изстрелват светещите стрели право нагоре в мрака. По прохода между тях се задава конник с кожен шлем и кожена ризница, богато украсени със златни плочки. Очевидно това е вождът на варварите.

— Още един от победителите! — в задгробния му глас долавяш горчивина и умора. — Докога ще идвате да се гаврите с костите ни? Ще ни оставите ли най-сетне да почиваме в покой?

Какво ще му отговориш?

Че не им мислиш нищо лошо и просто случайно си попаднал тук в търсене на върколака — мини на #67.

Че ще ги оставиш на мира, но само ако ти покажат как да намериш върколака — мини на #152.

— Чудесно, синко — усмихва се кралят. — Ела да видиш последната част от ритуала.

Придружени от свитата, двамата излизате в двора на замъка, където вече пламти огромен огън. По знак на краля трима монаси хвърлят в пламъците главата на върколака. Придворните надават радостни възгласи, но Ригоболд отново се приближава към теб и нещо в погледа му вече не е така бащинско, както преди.

— Ти стори всичко точно както трябваше, синко — меко изрича той. — Обещах, че ще станеш мой пръв заместник. Ела да получиш наградата си.

Пристъпваш към него, ала кралят се отдръпва настрана и внезапно пред теб се оказва Аркал де Маладига с насочен арбалет. Преди да се съвземеш от изненадата, рухваш край огъня със стрела в гърдите.

— Ай-ай-ай! — възкликва Ригоболд със зле изиграно учудване. — Затова ли ме разпитваше къде е младият Аладон, благородни дук де Маладига? И затова ли ти разреших да вземеш оръжието със себе си?

— Да, разби... — започва Аркал, но Ригоболд го прекъсва.

— Този човек оскърби достойнството на кралския двор, като уби моя пръв съветник — сурово изрича той. — Пронижете го с копия!

Очите на Аркал се разширяват от смайване — изглежда, че Ригоболд му е обещал нещо съвсем друго. Но преди да успее да гъкне, в него от всички страни се забиват копията на кралската стража.

Миг преди да издъхнеш, ти осъзнаваш тъжната истина. Около върколака е била заплетена някаква много по-сложна интрига. Ригоболд изобщо не е смятал да изпълни обещанието си. След като му донесе желаното, той те премахна чрез ръката на Аркал, а после уби и него, за да не се разприказва. Не случайно старият ти баща често казваше: „Пази се от кралския дворец, Леодил. Там бродят змии в човешки образ...“

Отскачаш настрани, като същевременно се мъчиш да измъкнеш кинжала от пояса си, но черната сянка те поваля на снега и близва лицето ти с огромен горещ език. С изумление откриваш кой е бил нападателят — вярното ти куче Барк! На шията му виси парче от разкъсана верига. Навярно не е издържал да стои сам и се е втурнал да те търси.

— Барк, ти си едно лошо и непослушно куче! — скарваш му се ти. — Да, точно така, ти си едно лошо куче и няма какво да се правиш на нещастен. Колко вериги скъса тая година? Осем ли бяха или девет? Не ми се подмазвай! Тази нощ трябваше да си стоиш у дома. Какво да те правя сега? А? Казвай какво да те правя?

Наистина, какво да правиш с Барк? Имаш само две възможности. Ако искаш да го вземеш със себе си, прехвърли се на #58.

Ако решиш да го отпратиш обратно у дома, мини на #66.

Стрелата изсвистява и едно от телата се отпуска неподвижно. Другото се надига... и изведнъж полита насреща ти!

Макар че половината от шансовете бяха да улучиш Барк, не си очаквал тази вероятност. Затова и не успяваш да реагираш, когато челюстите на върколака се впиват в гърлото ти. Жалко — с малко повече късмет можеше да бъдеш победител...

Предпазливо отваряш вратата и се промъкваш в пустата обща зала. Един бърз оглед те уверява, че опасенията ти са безпочвени. Навсякъде, където ти хрумва да погледнеш, няма и следа от братята Маладига. Най-сетне се отпусках на един стол точно срещу кръчмарския тезгях.

След малко ханджията слиза от горния етаж и радостно размахва ръце.

— Добър вечер, благородни господине! Желаете ли да ви предложи кана греяно вино в тая студена нощ?

Поклащаш глава — нямаш време за губене, а и в кесията ти има само един сребърник, или по-точно десет медни гроша.

— Не, добри човече. Идвам само да питам за нещо. Зад хана има пътека към блатата. Дали е проходима по това време на годината?

Ханджията отново размахва ръце, но този път лицето му е пребледняло.

— Блатата ли? Зарежете тая мисъл, благородни господине! През деня може би, но сега... Даже ловците на блатни плъхове не винаги се осмеляват да тръгнат през тия тресавища. Ако искате, питайте тях, само че ще трябва да отскочите до „Златната подкова“. А най-добре ще сторите, ако се откажете и останете тук. Прокълнати места са това, прокълнати... Не знаете ли легендата за абатството?

— Знам — кимваш ти. — Но трябва на всяка цена да отида там. Тръгнал съм с кралска заповед да убия върколака.

Очите на ханджията стават кръгли като чинийки.

— Върколака ли? Е, това вече наистина са само легенди. Имаше един върколак преди години, но казват, че крал Ригоболд го убил. А мене ако питате, излишно беше. Вярно, гнусна твар е върколакът, но никому нищо лошо не правеше. Из тия мочурища бродят къде-къде по страшни изчадия.

— Все едно — упорито казваш ти. — Трябва да изпълня кралската заповед.

— Ваша воля — промърморва ханджията. После замислено поклаща глава и се изгубва по стълбите нагоре.

Ставаш и излизаш от хана, но едва си направил две крачки от вратата, когато в гърба ти опира острието на меч.

Мини на #165.

Без колебание лягаш на ръба на леда, протягаш ръка към Барк и щом кучето захапва ръкава ти, дръпваш назад с всичка сила. Но онова гласче изглежда е било право. Раздава се пукот, ледът под тебе изчезва и изведнъж се оказваш затънал над кръста в засмукваща кал. Е, все пак рискът не е бил напразен — Барк е излетял от тинята и е паднал на щогоде здрава почва. Сега вече той те тегли към сушата, без да изпуска ръкава ти нито за миг.

Този път положението ти се струва безнадеждно. За момент изпитваш желание да пропъдиш Барк — излишно е кучето да загива заедно с теб. Ала огромният звяр не се предава и продължава да те тегли със същото упорство, с което къса веригите в бащиния ти дом.

Мини на #88.

Ханджията разперва ръце.

— Ама вие ме поставяте в съвсем безизходно положение! Оставете ми поне кожата си шлем. Така ще имам доказателство за заема, ако недай си Боже...

— ... стане нещо лошо — довършваш ти и се замисляш.

Този път предложението изглежда приемливо. Надали ловът на един върколак изисква непременно да носиш бойния шлем на рода Аладон.

Ако си съгласен с размяната, прехвърли се на #82.

Ако отново откажеш, не ти остава нищо друго, освен да напуснеш хана и да продължиш на #112.

Бързо се промъкваш през камъните и скоро скъпоценната стрела е пред теб. Грабваш я и веднага отскачаш настрани. Трябва да бъдеш нащрек, чудовището дебне нейде съвсем наблизо и чака момента за нападение.

Мини на #167.

Без да губи време, ханджията те хваща за краката и те повлича към мазето. Не е особено приятно да изброиш с главата си всички стъпала, но ти стискаш зъби и изчакваш да се озовеш долу. Когато най-сетне пътешествието приключва, рязко скачаш и притискаш с длан устата на смаяния човечец. Той застива на място и усещаш как по лицето му се стичат струйки пот.

След малко отдръпваш ръка. Ханджията се прекръства и задавено прошепва.

— Слава богу жив сте! Повярвайте ми, нямам нищо общо с това. Онзи злодей измисли цялата работа. Бягайте, благородни господине, бягайте, докато не е дошъл да провери. Ето, там, зад онази бъчва има скрит изход.

След тия думи ханджията бързо се връща горе, за да не предизвика подозренията на Маладига. Заобикаляш посочената бъчва и наистина откриваш тясна вратичка, зад която няколко стръмни стъпала водят навън. След миг вече си на свобода... но тревогата не те напуска. Какво ще стане, ако Биларон остане да дебне край хана? Колко ли невинни хора ще избие тази нощ? А от друга страна... ако се забавиш тук, главата на върколака може да попадне в ръцете на Аркал де Маладига и това сигурно ще се окаже опасно за още повече хора.

И тъй, какво ще избереш?

Ако заобиколиш хана и се опиташ да издебнеш Биларон, мини на #20.

Ако повикаш тихичко Барк и потърсиш друг път през мочурището, прехвърли се на #7.

Измъкваш стрелата и я прибираш обратно в колчана си. След това се заемаш за работа с кинжала. Не е лесно, но ти помага опитът от ловуването из горите край замъка Аладон. Най-сетне, цял оплескан с кръв, прибираш главата на върколака в торбата си. Време е да се връщаш.

Обратният път през мочурището е труден и тежък. Само благодарение на Барк успяваш да преодолееш всички смъртоносни препятствия. Неволно се питаш какво ли би станало с теб, ако вярното куче не бе избягало, за да те придружи.

Мини на #127.

Вождът притваря очи и въздъхва:

— Е, няма как, вие сте победителите. Такава е тъжната съдба на победените — да изпълняват заповеди... Добре, върви подир мен, ще ти покажа леговището на върколака.

Тръгваш след светещите силуети на конниците. Призрачните варвари сякаш те водят по най-мочурливите места, но за твое учудване, под краката ти винаги се намира на какво да стъпиш. Докато в един момент почвата внезапно изчезва и след миг се озоваваш затънал до гърди в засмукващата кал на тресавището.

— Повече няма да излезеш оттук, горделивецо! — прокънтява гласът на вожда. — Толкова малко поискахме от теб, а ти ни отказа и него! Скоро ще легнеш завинаги на дъното на тресавището.

В стремежа си да те измъкне Барк прави отчаян скок напред, но чернотата го поглъща, преди да е успял да издаде и звук. Скоро под водата изчезваш и ти... като урок за това, че възпитанието на благородника трябва да се спазва дори в блатото.

Барк вече е усетил решението ти и весело почва да подскача наоколо. Явно е убеден, че предстои някаква много забавна игра.

— Кротко, Барк! Кротко! — успокояваш го ти. — Целия ме направи само сняг! Добре де, разбрахме се. Идваш с мен. И отсега нататък искам да се държиш като добро куче. Никакви игри, никакви пакости! Тръгнали сме по много сериозна работа... Чакай! Барк! Какво правиш?

Преди да разбереш какво става, Барк се хвърля върху гърдите ти с цялата си тежест. Отново падаш на снега и в същия миг над главата ти профучава стрела. Когато се надигаш, през полумрака към теб бавно крачат четири едри фигури.

— Дук де Маладига!

— Да, аз съм, сополанко. Нали те предупредих да не заставаш на пътя ми!

Нямаш време за колебание. Трябва веднага да решиш как ще постъпиш.

Ако си готов да се биеш с четиримата братя Маладига, продължи на #92.

Ако смяташ за по-благоразумно да побегнеш през заснеженото поле, мини на #98.

Стрелата изсвистява и безпогрешно се забива в лявото око на нападателя. Той надава глух рев, премята се и рухва мъртъв в краката ти. Побутваш с крак едрото туловище и усещаш под ботуша си жилава четина.

Глиган! Най-обикновен глиган. Укрил се е далече навътре в блатото от ловци, а ти го взе за върколака!

При тази смразяваща мисъл трескаво се оглеждаш, но върколакът не се вижда наоколо. Стрелата се е пречупила при премятането на глигана, но това не е голяма загуба — в колчана имаш предостатъчно. Добре, че не похаби трепетликовата.

Продължи на #119.

Когато силуетът на Дзеко се изгубва в мрака, ти въздъхваш с облекчение. Дотук всичко мина добре. Но все още не знаеш нищо за пътеките из мочурището. Кого би могъл да попиташ?

Изведнъж вратата на хана се отваря и грубата ръка на ханджията изхвърля навън парцалива жена. Сивата ѝ коса е сплъстена и мръсна, в очите ѝ блестят безумни пламъчета. Жената размахва ръце, препъва се и с писък пада върху купчина слама до входа.

— Лудата — обяснява небрежно ханджията, забелязал вниманието ти. — Вмъкнала се е през задния вход, докато бях горе. Понякога идва тук и дразни гостите, та се налага да я изхвърлям.

С тези думи той се прибира навътре. Понечваш да влезеш в хана след него, но лудата внезапно се вкопчва в крачола ти.

— Знаеш ли какво стана тук преди двайсет и четири години? — пита тя с дрезгав глас.

Ако решиш да я изслушаш, прехвърли се на #39.

Ако не искаш да си губиш времето с нея, мини на #154.

Притискаш Барк към земята и сам се сгушваш до него сред вейките, покрити с рядка съсухрена шума. Ако дукът не се приближи на по-малко от две крачки, едва ли ще ви забележи в този гъсталак. Дали ще претърси храстите чак толкова старателно?

Изпробвай шанса си с таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — продължи на #15.

От 7 до 12 — прехвърли се на #89.

След дълго лъкатушене из блатата най-сетне стигаш до голяма могила, обрасла с ниски, криви борчета и ели. Мястото наистина е зловещо. Последните стотина крачки се оказват най-трудни, точно както ти бе казал призракът на вожда. Даже блатните огънчета не успяват да открият сухо място и се налага да газиш до колене в тресавището, преди да се добереш до стабилната почва в подножието на могилата.

Сам не знаеш защо, но имаш чувството, че си попаднал в древно гробище. Над заснежения склон сякаш витае някаква мрачна магия. Промъкваш се нагоре през горичката, а блатните огънчета танцуват над главата ти, за да имаш поне малко светлина в мрака. Когато достигаш острия връх на могилата, фосфоресциращият рояк се спуска надолу и започва вихрен танц между две борчета. Пламъчетата явно искат да ти подскажат нещо. Бързо разравяш снега... и ръцете ти докосват грубо издялано парче дърво, облепено с влажен мъх. Под мъха то се оказва покрито с изумително изящна резба — от повърхността му гледат образите на всички зверове и птици, които познаваш и поне на още два пъти по толкова, за които не си и чувал.

Изправяш се и неволно възкликваш от изненада — тотемът почти не тежи в ръцете ти. Воден отново от блатните огънчета, поемаш надолу, но изведнъж се спъваш в нещо, което издава глух звън. Луната за миг се е показала от облаците и виждаш, че пред теб лежат три големи кожени торби. Запазили са се сравнително добре въпреки постоянната влага. Развързваш ги и не можеш да повярваш на очите си. В това мочурище изненадите се сипят една след друга! Първата торба е пълна със сребро, втората със злато, третата с невероятно красиви скъпоценни камъни.

Дали да не захвърлиш този тотем? В краката ти лежи съкровище, пред което бледнее даже кралската хазна. Всяка една от тези торби би направила рода Аладон господари на половината кралство. Разбира се, помниш предупрежденията на призрачния вожд, но той вероятно те е излъгал, за да изпълниш желанието му.

Ако искаш да оставиш то тема и да вземеш съкровището, прехвърли се на #142.

Ако решиш да удържиш на думата си, продължи на #70.

Пръв се опомня капитанът на кралската стража. Разблъсквайки слисаните придворни, той си проправя път напред и застава пред младежа с меч в ръката.

— Кой си ти? Каква е тая зловеща магия, с която погуби краля? Говори, ако ти е мил животът!

Гласът на младежа изведнъж става твърд и повелителен.

— Прибери меча, капитане! Говориш със своя крал! Аз съм синът на Ригоболд. Преди двайсет и четири години баща ми продаде душата си на прокълнатия абат, а когато узнах това, пак с помощта на абата ме превърна във върколак. Магията трябваше да трае дванайсет години. Когато свърши, опитах да вразумя баща си. Помолих го за среща в блатата, но той дойде само за да ме погуби и да поднови магията. Днес беше последната ми възможност за спасение... и без благородството на младия Аладон щях да остана завинаги върколак. Това е истината. Баща ми получи възмездие за своите злодеяния. От днес кралството има нов владетел.

Капитанът отпуска ръка, но не прибира меча.

— Прекалено странни неща разказваш. Кой ще потвърди, че не ни лъжеш?

Младежът оглежда залата и решително посочва с ръка към най-далечния ъгъл.

— Ела тук, Даймер! Не ме ли познаваш? Не помниш ли колко често съм си играл в скута ти като дете?

Един престарял, прегърбен старец пристъпва към трона, вглежда се в лицето на младежа и изведнъж пада на колене. По сбръчканите му бузи бликват сълзи.

— Млади господарю! Значи си жив! Преди двайсет и четири години баща ти ни разказа, че си потънал в тресавището по време на лов!

Втори старец излиза напред и коленичи до него. После трети. Вече няма съмнения и в тронната зала дружно отеква старинният възглас:

— Кралят е мъртъв! Да живее кралят!

Сред радостните викове на всички придворни новият крал се възкачва на трона и ти посочва креслото вдясно от себе си. Когато заемаш мястото до него, той се усмихва.

— Баща ми е обещал да направи свой пръв съветник онзи, който убие върколака. Ти доказа, че си достоен, Леодил. Ще изпълня това обещание.

Макар и замаян от шеметните събития, ти не пропусках да зададеш въпроса, който те мъчи от известно време.

— Господарю, защо трябваше да понижа зверското ти тяло непременно със сребърна стрела?

— Дълго е за обясняване, Леодил — поклаща глава кралят. — Но ще се помъча да ти го кажа простичко. През тия двайсет и четири години в зверското тяло бяха вселени две души — човешка и душа на върколак. Трепетликовата стрела щеше да погуби и двете. Само чистата магия на среброто можеше да унищожи върколака, без да засегне човека.

— А защо...

Но този път не успяваш да зададеш въпроса си. Докато приветствените възгласи затихват, в тронната зала с тежки крачки влиза Аркал де Маладига и вдига ръка.

— Ваше величество, моля за правосъдие! Тази нощ в Гнилото мочурище младият Аладон уби брат ми без да е бил предизвикан, в гръб! Видях го със собствените си очи, но бях прекалено далече, за да предотвратя злодейството.

Значи е успял по някакъв начин да отстрани Пино и вече не се бои от теб! Дзеко и Биларон навярно ще потвърдят думите му. Срещу тройното свидетелство дори кралската воля не ще те спаси. Играта е загубена... или може би не съвсем?

Мини на #83.

Къщурката е обзаведена повече от скромно — вътре има само проста дървена маса, две табуретки, няколко делви и сламеник върху голата земя в ъгъла. Стопанинът е облечен в груба кълчищена дреха. Дългата бяла коса и буйната брада почти напълно закриват лицето му, но въпреки това от него лъха чувството за доброта и праведност.

— Кажи с какво мога да ти помогна? — пита той. — Аз съм само един скромнен отшелник сред тая пустош, но бих сторил всичко, за да отърва земята от онова скверно изчадие.

— Толкова ли е страшен върколакът?

Старецът тежко въздиша.

— По-страшен, отколкото си мислиш. Сякаш самият дявол се е вселил в него. Почти всяка нощ идва тук в облика на прекрасен момък и ме моли да му отворя. Запомни това, благородни младежо. Срещнеш ли го, не вярвай на очите си. Инак ще те излъже и ще погуби не само тялото, но и душата ти.

Потупваш арбалета си с длан.

— Срещна ли го, няма да му простя. Но как да го намеря, старче?

Отшелникът се замисля.

— Ако тръгнеш надясно, ще стигнеш ниска камениста могила с купчина камъни на върха. Там е гробът на проклетото изчадие. Само че не знам дали има смисъл да ходиш там. По-добре ще е да се отклониш още по-надясно, към старата върба. Около нея често се сбират всички проклети духове от блатата. Да, така ще е най-сигурно. Там иди... ако наистина имаш смелост да се пребориш с пъклените създания.

Благодариш на стареца и се отправяш по пътя, който ти е посочил. Но скоро разбираш, че няма да е толкова лесно. Пътеката лъкатуши между блатните ями, често напълно изчезва и се налага да коленичиш, за да я търсиш пипнешком сред замръзналите буци.

Мини на #139.

Внезапно от далечината долита тропот на копита. След няколко минути пред теб дръпва юздите на коня си самият дук де Маладига. Без да чака, той измъква от торбата на седлото си огромна вълча глава с огнени очи и триумфално я размахва пред очите ти.

— Главата на върколака! — изтръгва се от гърдите ти смаяно възклицание.

— Да, сополанко! От утре ще бъда дясната ръка на крал Ригоболд. И тогава ще се погрижа за теб, защото не съм забравил днешното ти нахалство.

Остава ти само да признаеш, че си загубил. Явно хрумването да чакаш край замъка не беше от най-добрите ти идеи.

Барк вече е усетил, че става напечено и опитва да те умилостиви с весели подскоци наоколо. Явно подозира, че се каниш да го изгониш от някаква много забавна игра.

— Кротко, Барк! Кротко! — скарваш му се ти. — Целия ме направи само сняг! Разбери, че нямам време за игри. Тръгнал съм по много важна работа. Хайде, марш обратно! Без пререкания! Марш у дома! Чуваш ли какво ти казвам? У дома!

Най-сетне Барк разбира, че не си в настроение за компромиси. Кучето подвива опашка и побягва обратно по пътя. Няколко секунди гледаш подир него, после се обръщаш и тръгваш към блатата. Но едва си направил няколко крачки, когато долетяла от мрака стрела се впива в гърлото ти. Разкъсван от непоносима болка, ти рухваш на снега и в последните мигове от живота си виждаш как през полето към теб приближават четири едри фигури — дук де Маладига и неговите братя.

В замъка Аладон винаги се е държало на добрите обноски. А при сегашните обстоятелства ти просто надминаваш самия себе си. Любезното ти извинение би трогнало всеки на този свят, с изключение може би на Аркал де Маладига. Вождът те изслушва мълчаливо и в хлътналите му очи проблясва пламъче.

— Виждам, че си състрадателен и възпитан момък — казва след малко той. — А щом си и благородник, значи ни дължиш нещо. Нашата чест изисква падналите в битка да бъдат погребани съгласно древните обичаи — в гроба им да се положи тотемът на племето ни. Ала след онова сражение с твоите прадеди костите ни просто бяха нахвърляни в една набързо изкопана яма, без да им бъде оказана тази чест. Ще направиш ли най-сетне това за нас? Ние пък ще ти помогнем с каквото можем.

— Много време ли ще ми отнеме това? — питаш ти.

— Около половината от времето до сутринта.

Хубава работа! Та дотогава може да бъдеш изпреварен дори от охлюв, камо ли от четирима братя! Ако решиш да откажеш на варварите, продължи на #137.

Ако въпреки всичко се согласиш да изпълниш желанието им, мини на #110.

— Ти изпълни правосъдието... — задавено прошепва младежът.
— Но правосъдието... не е справедливост... След малко... аз ще умра... Искam само да станеш... оръжие на висшата справедливост...

От устните му бликва струйка кръв. Разтърсва го кашлица, но след нея гласът му става учудващо твърд.

— Моля те за едно. Когато умра, отрежи главата ми и я отнеси на краля. Но не бързай. Това трябва да стане по пладне. Запомни, точно по пладне. Когато покажеш на Ригоболд главата ми, откъсни снопче козина от муцуната и го хвърли право в лицето му. И... бъди готов със сребърната стрела. Само... само за това... те моля...

Той сякаш иска да каже още нещо, но не успява да довърши. Разтърсва го мощен гърч и в същия миг човешкият му облик изчезва. Пред тебе отново лежи върколакът — вече наистина мъртъв.

Сядаш на един камък и хващаш главата си с две ръце. Тази проклетата история те изправя пред мъчителен избор. Ако не изпълниш молбата на върколака, цял живот ще се питаш какво е означавало всичко това. А ако я изпълниш... не, просто не смееш да помислиш какво би станало, ако я изпълниш. Най-дребното ти прегрешение би било оскърбление на кралската особа. Но това е нищо. Трикът със снопчето козина намирисва на магия — едно последно отмъщение на мъртвия върколак.

Напразно си блъскаш главата. Няма как да стигнеш до верния отговор, освен като се довериш на сърцето си. И тъй, какво ще избереш?

Да изпълниш молбата на върколака — мини на #186.

Да забравиш лукавото му предложение — прехвърли се на #56.

С рязко движение изтегляш меча от ножницата и изскачаш на пътеката зад враговете.

— Маладига, отбранявай се! Дойде време да се разплатим!

Двамата бавно се обръщат към теб. След това Аркал се ухилва така, че за момент се питаш дали пък всъщност не си срещнал върколака.

— Я, хлапакът успял да ни проследи... Е, чудесно местенце си е избрал да умре!

Двамата на свой ред изтеглят мечовете. Прескачайки черните ями сред мрака на мочурището, ти се хвърляш напред, съпроводен от верния Барк.

Как ще завърши тази схватка? Провери шанса си с едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — премини на #31.

От 7 до 12 — продължи на #185.

Изкушението е голямо, но ти прекрачваш през торбите и продължаваш пътя си. Блатните огънчета послушно те водят и след около час отново си при групата призрачни конници.

Мини на #128.

Да излезеш от тресавището... Лесно е да се каже, но в този непрогледен мрак всички посоки изглеждат еднакви. Осланяш се само на Барк, който уверено заобикаля опасните места и те води напред. Така криволичите из блатата около половин час и изведнъж далече отпред се появява жълтеникава светлинка. Какво ли може да е това?

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #18.

От 7 до 12 — продължи на #73.

Да става каквото ще! Тръгваш обратно по пътеката, насочван от бледите блатни огънчета. Сега пътят ти е познат и въпреки мрака стигаш много по-бързо до черната могила. Помниш съвета на вожда, затова гребваш само няколко монети от торбата със среброто. И наистина, на връщане пътеката застрашително трепери под краката ти, но успяваш да преминеш.

Изведнъж чуваш зад гърба си злорадо кискане. Пак блатните духове! Значи след като призраците на варварите намериха покой, те са превзели територията им.

— Глупак си ти, глупаааааак! Повярва на дъртия варварски вожд, че сребърна стрела ще ти помогне! Нищо подобно, той просто искаше да те забави и разкара да я търсиш! Пък ако може и да затънеш по пътя. Глупак, глупак!

— Глупак, глупак! — подемат в хор още няколко мъгливи силуета. — Откъде знаеш какво ще стане с върколака? Ами ако среброто го превърне в нещо още по-страшно?

Че духовете са зловни, в това няма никакво съмнение. Но всъщност не са ли прави? И да успееш да стигнеш до абатството, един Господ знае в какво състояние е ковачницата там. Сигурно всичко отдавна се е превърнало в ръжда и прах. Дали да не зарежеш тая идея и да тръгнеш да търсиш върколака направо с трепетликовата стрела? Ако този вариант ти се стори най-добър, продължи на #131.

Или не желаеш да слушаш блатните духове? Може би това ще е по-разумно — какво добро са ти сторили, че да им вярваш? Ако все пак наредиш на огънчетата да те водят към абатството, мини на #103.

Продължаваш напред и скоро пред тебе се очертава схлупена каменна къщурка. Оглеждаш я с изненада — кой може да живее сред мочурището? Все едно, който и да е, сигурно ще ти посочи вярната пътека.

Решително почукваш на вратата и веднага отвътре долита яростен старчески вик:

— Махни се, проклето изчадие! Бягай в бърлогата си! Повелявам ти в името на Всемогъщия Бог!

— Грещиш, добри човече — отговаряш ти. — Пред вратата ти стои Леодил де Маладон, верен поданик на крал Ригоболд.

Вратата се открява едва-едва и през отвора те оглеждат две присвити очи.

— Няма да ме излъжеш, скверна твар! Познавам хитрините ти! Върви при своя приятел, абата!

— Не те лъжа — настояваш ти.

— Ха, не лъжеш! — дрезгаво се разсмива старецът. — И какво ще търси почтен човек нощем в това прокълнато място?

Ще му кажеш ли истината за мисията си?

Да — мини на #22.

Не — продължи на #168.

Докато вървите на юг, в небето над вас плъзват парцаливи облаци и постепенно пълната луна изчезва зад тях. Настава почти непрогледен мрак, сред който едва различаваш отдясно неясните очертания на храсти и ниски, криви дръвчета. Но пътят ти е познат и след двайсетина минути отпред се появяват няколко жълтеникави светлинки. Това са прозорците на хана.

Изведнъж спираш — дали и братята Маладига не са поели по същия път? Въпреки предишните си предположения, ти така и не успя да ги видиш накъде точно изчезват в мъглата. Наистина, не е твърде вероятно да са тръгнали към „Поклонника“. Склонен си да вярваш на първата си догадка — че от кръстовището са избрали най-правия път към вътрешността на блатата.

Ако все пак подозираш нова засада, къде би потърсил противниците?

Зад вратата на хана — мини на #29.

В общата зала — мини на #51.

Отвън до някой прозорец — мини на #145.

Скрити зад тезгяха — мини на #19.

Край пътя, малко преди хана — мини на #96.

Зад хана, в началото на пътеката към мочурището — мини на #172.

Даваш клетвата си на благородник, че ще направиш каквото ти повеляват състраданието и християнският дълг. Призрачното лице на абата просветлява от радост.

— Добре! Скоро и аз ще намеря покой. Един друг се закле също преди двайсет и четири години, но не изпълни обещаното... Върви, младежо. Ковачницата е там, до развалините на хамбарите.

Излизаш от останките на параклиса и скоро си сред срутените стени на ковачницата. Ала тук заварваш точно онова, от което си се боял. Всичко се е превърнало в прах и ръжда. Няма нито инструменти, нито наковалня, нито пещ. Със същия успех би могъл да опиташ да изковеш сребърната стрела и навън, сред блатата.

Зад гърба ти се раздава глухият смях на абата.

— Не се безпокой! Ти обеща да ми помогнеш, ще ти помогна и аз.

Облъхва те леден вихър и изведнъж ковачницата се преобразява. Стените отново са здрави, масивните греди подпират високия покрив, наковалнята и чукът проблясват под светлината на буйната жар в пещта.

— Надявам се, че имаш сребро — продължава призракът. — Хайде сега, не губи време. Ноцта преваля.

Коването се оказва по-трудна работа, отколкото си очаквал. Изглежда, че ти липсват указанията на стария оръжейник, с когото някога си работил в ковачницата на замъка Аладон. Но абатът се оказва твърде вещ в железарския занаят и следвайки неговите съвети, накрая успяваш да се справиш. В ръцете ти мътно проблясва дълъг, остър като бръснач връх за стрела от чисто сребро.

— Можеш да го сложиш на някоя от твоите стрели — съветва те задгробният глас на абата. — А сега бързай! Двама от братята Маладига са стигнали твърде близко до леговището на върколака. Аз ще ги позабавя, но до час трябва да си там.

Мини на #149.

Бързо поставяш стрела на арбалета си и я изстрелваш към безплътните варвари, но тя минава през фигурата на един от тях, без да му причини никаква вреда.

Ако искаш да опиташ какъв ще бъде ефектът от трепетликовата стрела, мини на #13.

Ако смяташ, че ще е най-добре да се държиш миролюбиво, продължи на #47.

А ако решиш да побегнеш, прехвърли се на #84.

Вече се готвиш да опреш меча в гърба на врага, когато изведнъж черната сянка на Барк профучава край теб и с лай се хвърля напред. Стреснатият Биларон успява да отскочи, после захвърля арбалета и вади меча си. Но този път изненадата е на твоя страна. С един сръчен удар избиваш оръжието от ръката му.

Биларон се озъбва и изтегля от пояса си кинжал. Глупава постъпка! Преди да направи и едно движение, Барк стръвно го захапва за ръката. Братът на дука надава яростен рев, изпуска кинжала и побягва. Преследваш го стотина крачки, но скоро става ясно, че едва ли догониш беглеца. Повикваш Барк и се връщаш в хана.

Ханджията те посреща, пребледнял от уплаха.

— Не ме смятайте за злодей, благородни господине! Аз съм кротък човек. Никому нищо лошо не съм сторил до днес, питайте когото искате. Обаче какво можех да направя? Преди малко онзи дойде и най-напред ми пропъди всичките клиенти. После ми опря меча на гърлото и заповяда да приемам новите посетители тъй, все едно че нищо не е било. Искаше ако някой разпитва за пътеки из мочурището, веднага да му дам знак. После той щял да се погрижи за всичко.

Изплашеният човечец явно говори истината. Кимваш и го потупваш по рамото.

— Добре, радвай се, че не успя да станеш съучастник в едно... а може би и повече злодеяния. Ще забравя всичко, но при едно условие — да ми покажеш сигурна пътека през блатата.

Колкото и невероятно да изглежда, нещастникът пребледнява още повече.

— Не ходете натам, благородни господине! Нощем из тия тресавища бродят духове и други нечисти твари.

— Знам — кимваш ти. — И все пак трябва да навляза в Гнилото мочурище. Кралят ми е заповядал да убия върколака, който ще излезе тази нощ от блатата.

Горкият човек въздъхва и вдига рамене.

— Е, щом е така, няма да ви преча. Не съм навлизал навътре, но ловците казват, че пътеката зад хана била сигурна през зимата. Виж, към южния край на блатата било зле, затова не ходете натам. Опитайте... обиколете из центъра на мочурището, пък на връщане минете пак от тая страна. И се пазете от разрушеното абатство. Тукашните хора разправят, че вътре имало ковачница и нощем прокълнатият абат ходел там да кове магиите си.

Сбогуваш се и тръгваш към вратата, но внезапно ханджията подвиква зад гърба ти:

— Чакайте малко! Вземете поне това!

Обръщаш се и виждаш, че ти протяга стрела за арбалет.

— От трепетликово дърво съм я издялал — обяснява ханджията. — Казват, че това било най-сигурното средство срещу нечисти твари. Отдавна я пазя... по-сигурно ми е някак, особено нощем, като знам, че ми е под ръка. Но сега на вас ще ви е по-полезна. Вземете я... и Бог да ви пази.

Благодариш му сърдечно. За боязливия ханджия навярно е цял подвиг да се раздели с трепетликовата стрела. Какво пък, понякога именно у такива хорица се среща истинската храброст.

Излизаш навън и следван от Барк се отправяш към пътеката.

Продължи на #44.

Изведнъж Барк надава оглушителен лай. Инстинктивно се привеждаш и нещо щраква като капан за вълци само на няколко пръста от ухото ти. Над теб прелита огромно космато тяло. Предупреждението на Барк те е спасило, но все пак върколакът не е пропуснал удара си напълно — лапата му се стоварва върху главата ти като чук.

Ако си дал шлема си като залог на ханджията от „Поклонника“, мини на #17.

Ако си задържал шлема, мини на #157.

Настава зловещо мълчание. Абатът те гледа свирепо с пламтящите си очи, после изведнъж въздъхва и сякаш се смалява.

— Виждам, че си смел и честен момък — глухо изрича той. — Аз пък слугувам на злото и дълги векове се гордеех с това. Но всичко омръзва, младежо. Всичко... дори и безпределната власт над магията. Сега мечтая само за покоя на небитието, ала тъкмо това не мога да постигна сам. Обречен съм завинаги да бродя из тия руини, ако не се намери някой да ми помогне. Чуй ме добре, имам една молба към теб. Когато се съмне, намери свещеник и го доведи тук. Вървете няколко души, хванати за дълъг прът — дори и да затъне първият, останалите ще го издърпат. Така ще преодолеете тресавището. Или пък вземете малоумния ратай от хан „Поклонника“ — той знае как се стига дотук. Нека свещеникът прочете молитва и освети останките от абатството. Тогава силата на злото ще изчезне и аз най-сетне ще намеря покой. А стане ли това, древното проклятие ще изчезне. Гнилите води ще попият обратно в земята и нека тази равнина бъде занапред владение на рода Аладон!

Абатът махва с ръка настрани. В ъгъла на параклиса за миг проблясва сияние над прогнил старинен сандък.

— Там ще намериш грамотата за владение, след като се закълнеш в честта си на благородник, че ще направиш каквото те помолих.

Ще се закълнеш ли?

Да — мини на #75.

Не — мини на #42.

Изведнъж вратата на хана отново се отваря и дебелият собственик ти махва с ръка.

— Чакайте, благородни господине! Влезте, влезте! Добре, че се сетих навреме. Ще повикам Гуги, ратая де... Малко е слабоумен, да прощавате, обаче все броди из ония блата. Може и да ви каже нещичко. Само изчакайте, след секундичка ще го доведе.

И ханджията изтичва към задната врата с цялата бързина, на която е способно възпълното му туловище.

Продължи на #86.

Едва си направил няколко крачки през замръзналото мочурище, когато Барк почва яростно да ръмжи. Погледът му е устремен точно към храсталака на пет крачки от теб. Светкавично отскачаш назад и забелязваш между заснежените вейки да светят две очи като дупки към ада.

Върколакът! Очите просветват още по-силно, сякаш чудовището се готви за скок, но ти също си бърз. Само за миг арбалетът се озовава в ръцете ти, трепетликовата стрела е на тетивата. Тукати очите угасват и шумът в храсталака ти подсказва, че върколакът бяга с всичка сила. Е, пропусна го този път... или може би той пропусна теб, благодарение на Барк.

Добре, вече знаеш, че с върколака шега не бива. Накъде ще продължиш сега?

Към хана „Златната подкова“ вече е безсмислено да се ходи, а и нямаш време. Можеш да тръгнеш по указанията на малоумния Гуги — навътре, към съдбата си. Ако това е твоето решение, продължи на #181.

Но има и друга възможност. Когато братята Маладига се отказаха от засадата си на кръстопътя, ти не видя накъде отидоха. Дзеко е дошъл да пази „Поклонника“, значи най-вероятно Биларон е в „Златната подкова“, а Аркал и Пино са тръгнали през средата на тресавището право напред. Въпреки цялата си жажда за власт Аркал не би рискувал да пресече блатата напосоки. Сигурно разполага с някаква карта. Не е минало много време, можеш да потърсиш следите им навътре в мочурището. Ако избереш тази възможност, изтичай до кръстовището пред Алтагорския замък и премини на #114.

А щом стана дума за замъка... питаш се дали има смисъл да бродиш из мочурището, когато върколакът всеки момент може да излезе от него. Не е ли по-добре да се върнеш при кралския дворец и да изчакаш там? Ако избереш това решение, продължи на #45.

Неохотно сваляш шлема и го подаваш на ханджията. След малко напускаш „Поклонника“ с новичък сребърник в кесията.
Премини на #112.

Новият крал се усмихва иронично.

— С какво ще го докажеш, Аркал де Маладига? Има ли някой друг освен теб, който да е видял убийството?

— Не, ваше величество. Мястото на злодеянието беше избрано хитро и подло, тъй че нямаше как да го види друг. Но аз се заклевам в честта си на благородник, че говоря самата истина!

Неволно въздъхваш. Нещата тръгват зле. Клетвата на един благородник пред краля винаги се приема за истина. Винаги. Остава ти само един изход. Изправяш се от креслото и на свой ред вдигаш ръка.

— А аз се заклевам в честта си на благородник, че това не е вярно! Аркал изостави брат си Пино затънал в тресавището. Лично го измъкнах оттам и се надявам още да е жив, за да разкаже истината.

По лицето на Аркал плъзва зловната усмивка на победител. Значи наистина е открил Пино, за да го убие. Кога ли е успял?

— Две клетви на благородник — една срещу друга! Такова нещо не се помни — смаяно мълвят придворните наоколо.

Кралят поклаща глава, после става от трона и произнася:

— Реших! След като и двамата не отстъпват от думата си, нека Божият съд да покаже истината! Леодил де Аладон е предизвиканият, следователно той ще избира оръжието.

Мини на #123.

Обръщаш се и побягваш назад, към владенията на блатните духове. Но именно бързината те погубва. Едва си изминал десетина крачки, когато се препъваш в коренището на някакъв трънлив храст и с вик политаш напред. Ледът изпращява под твоята тежест и след миг черната тиня на тресавището се затваря над главата ти.

Изчакваш известно време и когато решаваш, че братята Маладига са се отдалечили на безопасно разстояние, продължаваш напред. Скоро достигаш разклона пред тресавището, където пътят от Алтагорския замък среща Големия северен път. Излизаш на него, оглеждаш се... и внезапно сред воя на вятъра чуваш зловещ звук, който те кара да изтръпнеш — свистене на стрела край ухото ти.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 4 — мини на #95.

От 5 до 12 — продължи на #190.

След минута ханджията се завръща, влачейки грубо подир себе си дрипав момък, който се дърпа и хленчи. Необходими са ви доста усилия, за да го убедите, че няма да му сторите нищо зло. Най-сетне Гуги престава да трепери, свива се край огнището и съсредоточено започва да смуче палеца си.

— Слушай, Гуги — изрича ханджията бавно и отчетливо. — Този благороден господин иска да те разпита за пътеките из блатата. Ти нали често ходиш натам...

— Да, да! — оживява се ратаят. — Гуги често ходи натам, горкият Гуги... Когато го бият, Гуги бяга в блатата. Много е хубаво напролет, като цъфнат лютичетата. И през лятото с блатните ягоди. Гуги много обича ягоди. Яде до насита...

— Чакай, Гуги — прекъсваш го ти. — Каж ми за пътеката зад хана. Мога ли да тръгна по нея?

Малоумният подскача.

— Не! Не! Лоша пътека! Гуги не ходи по нея. Извори... много извори под земята... много кал и ледът е тънък. Не, Гуги не ходи натам. Горкият Гуги се плаши от абата.

— Какъв абат? — изненадваш се ти.

— Онзи, същият — намесва се ханджията. — Казват, че сянката му и до днес бродела из прокълнатото абатство. Не знам, може да са бабини деветини, но има хора, дето се кълнат, че са го виждали.

— Истина, истина! — потвърждава Гуги. — Лошият абат скита там и се смее, страшно се смее. Гуги го видя как върти чука в ковачницата на абатството. Страшен е, много страшен. Той обеща на горкия Гуги да го направи умен, ако изиграе танц върху светия кръст, но Гуги не иска да върши такива неща. Гуги не иска да гори в ада. Не ходи при абата, благородни господине, той ще те погуби! Да, ще те погуби, както искаше да погуби горкия Гуги!

— Добре — съгласяваш се ти, макар че не вярваш много на тия приказки. — Няма да ходя при абата. Каж ми тогава как да навляза в мочурището. Коя е най-сигурната пътека?

Гуги отново засмуква палеца си и се замисля.

— Няма сигурна пътека нощем, благородни господине. Няма сигурна пътека... Даже Гуги не смее да ходи там нощем, излиза по тъмно само когато му е много тъжно, когато са го били, горкия Гуги... Нощем е страшно. Бродят призраци, бродят блатни духове и вампири, дето търсят на кого да изпият кръвта...

— Не ме е страх от духовете — настояваш ти. — Кажй откъде да навляза в блатата.

— Кажй му, Гуги — намесва се и ханджията. — Ако си послушен, ще ти дам чаша греяно вино.

— От старата караулка — неохотно промърморва Гуги. — Нали я знаеш, разрушената караулка на половината път към кръстопътя. Там има сигурна пътека даже през лятото, когато навсякъде е непроходимо. Може и от кръстопътя да тръгнеш, обаче от караулката е по-добре. Върви право напред, докато видиш голямата върба. Пази се от върбата...

— Как ще я видя? — прекъсваш го ти. — Навън е непрогледна нощ.

Малоумният се размива и от устата му протичат лиги.

— Ще я видиш, ще я видиш... Тя свети нощем. По нея висят огънчета, много огънчета... Като малки свещички... Пази се от свещичките... Те са като куче, дето не го познаваш. Могат да ти помогнат, а могат и да те погубят... Гуги е разговарял с тях, но Гуги знае и как да говори с кучетата... — Сякаш за доказателство ратаят щраква с пръсти и Барк послушно се настанява до него. — Ако те мразят кучетата, бягай от свещичките.

— Ще се пазя — кимваш ти. — Накъде да продължа след върбата?

— Наляво, наляво! Там е колибата на отшелника. Добър човек, много добър. Гуги често ходи при него. Той разказва на Гуги за рая. Там Гуги ще е умен и никой няма да го бие, горкия Гуги. Иди при отшелника. Той ще те пусне да преспиш, а утре ще можеш да обикаляш из блатата. Само не ходи надясно, към абатството!

— Добре, разбрах — казваш ти. — Няма да ходя към абатството. А какво има напред?

— Напред има само една могила — навъсено отговаря Гуги. — Гола могила, камениста. Нищо не расте по нея. И има гроб. Гуги се

плаши от онзи в гроба. Той има козина и вълча муцуна. Ама може да излиза и като човек, прави се на красив. Само че Гуги бяга още щом го зърне. Не ходи натам. Той ще излезе красив и ще те излъже.

— Върколакът! — смаяно възкликва ханджията. — Значи вярно било!

— Вярно, вярно — потвърждава малоумният. — Гуги не лъже.

Повече не успявате да изкопчите нищо съществено от Гуги. Той само се хили и повтаря нещо за призраци с копия и лъкове, след което замлъква задълго и продължава да смуче палеца си. Накрая решаваш, че не бива да губиш повече време и се приготвяш за тръгване.

— Ще ви трябва стрела, благородни господине — замислено казва ханджията.

Ти потупваш колчана си.

— Имам стрели даже не за един, а за десет върколака.

— Не, не — поклаща глава той. — С обикновена стрела я го убиете, я не. Нима не знаете старите предания? Върколак може да се убие само с трепетликова или сребърна стрела.

За момент си готов да проклинаш собствената си глупост. Ханджията е прав. Всички легенди твърдят, че вампир и върколак се убиват само със стрела от сребро или трепетлика.

— Трепетликовата не е проблем — продължава ханджията. — Тук, отзад, расте стара трепетлика. Отсечете един клон и набързичко ще можете да си издялкате стрела. Виж, със сребърната е друго нещо. Едва ли ще намерите такава работа из цялата Алтагорска долина. От прастари времена не се помни някой да е ковал сребърна стрела.

Съгласен си с него. Трепетликовата стрела може да не е чак толкова могъща, колкото разказват преданията, но все пак няма да ти навреди.

Ако искаш веднага да си направиш трепетликова стрела и да тръгнеш към мочурището, мини на #112.

Можеш и да продължиш да разпитваш за сребърна... ако рискуваш да изгубиш времето си и да бъдеш изпреварен. В такъв случай мини на #101.

Обръщаш гръб и тръгваш по пътеката, но само след няколко крачки спираш. Просто не е по силите ти да изоставиш дори и най-злия човек пред лицето на неминуема гибел. Връщаш се назад, вдигаш захвърления клон и оформяш с ножа си разклонението на долния му край като кука. След това го подмяташ на Пино.

— Дръж. Ако внимаваш, ще можеш да се закачиш с този прът за близките храсти. Не бързай и ще се изтеглиш малко по малко.

— Познах те, Аладон! — пъхти Пино. — Сега съжалявам заедто се спречкахме на кръстопътя. Благословен да си! Собственият ми брат ме изостави, а ти ми помогна, макар че съм ти враг. Кълна се, вече никога няма да вдигна ръка срещу теб!

Оставяш го и потегляш да търсиш върколака. Изглежда, че братята Маладига наистина не са стока. Особено Аркал.

Мини на #35.

Малко по малко тинята те изпуска и скоро стоиш отново на здрава земя. Прегръщаш Барк с всичка сила — просто не знаеш как другояче да му благодариш. После сядаш на една замръзнала буца и се замисляш какво ще правите по-нататък.

Би могъл да продължиш напред, но тази перспектива не изглежда особено примамлива. Вече затъна веднъж; втория път може би няма да имаш толкова късмет. Ако въпреки това избереш пътя напред, премини на #139.

Искушава те мисълта да се върнеш обратно и да потърсиш по-сигурен път. Ала нощта напредва, а братята Маладига сигурно не си губят времето. Рискуваш да останеш с празни ръце. Ако все пак предпочетеш засега да излезеш от тресавището, прехвърли се на #71.

Тежките стъпки на Аркал бавно се отдалечават към кръстопътя. След малко го чуваш да съобщава на братята си, че не е намерил нищо. Скоро тропотът на конете им заглъхва в далечината.

Добре, отърва се от Маладига и този път. А сега е време да стигнеш до замъка.

Сваляш плаща си и с няколко удара на кинжала го превръщаш в жалка дрипа. После свиваш плата на топка и започваш да го тъпчеш върху замръзналата земя. Когато става неузнаваем, грижливо се омотаваш в него. Захвърляш шлема си в храстите, превързваш очите си с парче плат и отчупваш от близкото дръвче дълъг клон, за да се подпираш на него. След няколко минути един сляп просяк тъжно куцука с вехта торба на гръб към замъка, протягайки умолително длан пред всеки срещнат.

Маскировката се оказва полезна — точно пред портата на замъка забелязваш движение в крайпътните храсталаци. За момент над тях се подава шлем с герба на рода Маладига. Но жалкият просяк не привлича вниманието на братята. Спокойно минаваш по моста над крепостния ров, прекосяваш двора на замъка и избираш едно забутано стълбище, за да се преобразиш отново в благородника Леодил от рода Аладон.

Мини на #40.

Опитваш се да заговориш призрака, но той изобщо не ти обръща внимание. Вместо отговор мъгливото същество само продължава да се киска и да те обсипва с подигравки. Напразни са молбите и увещанията, напразно е и заплашителното ръмжене на Барк. Очевидно с приказки не ще постигнеш нищо.

Ако решиш да стреляш по призрака с трепетликовата стрела, мини на #117.

Ако стреляш с обикновена стрела, прехвърли се на #176.

А ако продължиш напред, без да му обръщаш повече внимание, попадаш на #8.

Внезапно скачаш на крака и връхлиташ напред. Но пращането на строшени вейки е предупредило Аркал. Той успява да отскочи и посреща меча ти с меч.

Барк се хвърля на помощ. Само след миг ще обградите дука от две страни. Но на помощ се притичват братята му, привлечени от шума. Няколко арбалетни стрели бързо решават схватката в тяхна полза.

И все пак... не съвсем. Докато Аркал отбива последния ти удар, Барк успява да се вкопчи в гърлото му и дукът загива пръв. Отиваш си от този свят, но поне го освобождаваш от най-големия подлец, когото познаваш.

С рязък замах изтегляш меча от ножницата и заставаш стабилно, готов за предстоящата схватка. Но сам разбираш, че шансовете ти срещу четирима опитни противници не са големи. Затова опитваш да избегнеш кървавия сблъсък.

— Дук де Маладига! Спри! Каквото и да си мислиш, днес на кръстопътя не съм имал намерение да те оскърбя!

Дукът отвърща със злобен смях:

— Да ме оскърбиш ли? Кой говори за оскърбление, хлапако? Тук става дума за нещо много по-важно! Власт! Власт и могъщество! Даже Пино го разбира с пилешкия си мозък. Нали, Пино?

— Точно така, братко — отговаря пилешкият мозък.

— Ето, виждаш ли, Пино разбира, макар че е тъп като букова пейка. Разбери го и ти. Онзи, който убие върколака, ще стане най-могъщият човек в кралството. И този човек ще бъда аз. Не искам никой да се изпречва на пътя ми. Затова ти давам една последна възможност. Имаш пет секунди, за да си тръгнеш обратно. Решавай!

След думите на дука те обзема колебание. Не смяташ да се откажеш, но би могъл да се престориш, че тръгваш обратно към замъка, а после да заобиколиш през полето. Ако избереш този вариант, мини на #116.

Ако отхвърлиш категорично предложението на Маладига, ще попаднеш на #136.

Едновременно пристъпвате в широкия кръг и започвате да обикаляте един срещу друг. Внезапно Аркал прави лъжливо движение с ножа отдясно. Светкавично се досещаш за хитростта, замахваш наляво и пресрещаш кинжала му насред удара — острие срещу острие. След секунда се вкопчвате в схватка, която ще отнеме живота на един от двама ви. На чия страна ще застане съдбата?

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 5 — продължи на #179.

От 6 до 12 — мини на #38.

Докато вървите на север, в небето над вас плъзват парцаливи облаци и постепенно пълната луна изчезва зад тях. Настава почти непрогледен мрак, сред който едва различаваш отляво неясните очертания на храсти и ниски, криви дръвчета. Но пътят ти е познат и след двадесетина минути отпред се появяват няколко жълтеникави светлинки. Това са прозорците на „Златната подкова“.

Още отвън те изненадва странната тишина на мястото — ловците на блатни плъхове, които обикновено пълнят хана, сякаш са се изпокрили някъде. Как ще постъпиш сега?

Ако влезеш вътре, за да попиташ ханджията какво е станало, мини на #37.

Ако решиш първо да обиколиш тихичко заведението и да огледаш, прехвърли се на #20. Но не забравяй — всяка изгубена минута дава предимство на братята Маладига!

Реакцията ти е мигновена. Хвърляш се върху снега и в следващата секунда над главата ти изсвистяват още три стрели. Неволно се усмихваш. Глупаци! Докато презаредят арбалетите, ще имаш достатъчно време да избягаш от засадата.

— След мен, Барк! — извикваш ти и побягваш назад по пътя.

Когато след малко спираш и се озърташ през рамо, братята Маладига са излезли на кръстопътя. Пино понечва да се втурне след теб, но Аркал гневно го дръпва и размахвайки ръце започва да обяснява нещо. Макар че не чуваш какво говори, лесно можеш да се досетиш за смисъла. Излишно е да си губят времето с теб, когато към тресавището са тръгнали поне десетина други кандидати за наградата.

Думата на Аркал явно е закон за братята му. След минута четиримата ти обръщат гръб и изчезват в студената мъгла. Предпазливо тръгваш към кръстопътя, готов всеки миг да побегнеш назад. Но този път враговете наистина са се отказали от засадата.

Излизаш на кръстовището и се питаш накъде да продължиш.

Мини на #144.

Не е трудно да разсееш опасенията си — местността преди хана е равна и гола. Тук братята не биха намерили къде да се скрият. Но въпреки всичко тревогата не те напуска.

Мини на #51.

Решението ти се оказва далеч по-разумно, отколкото би могъл да предположиш. След по-малко от четвърт час братята се задават обратно. Изглежда, че са размислили.

— Аркал, не е ли по-добре да го причакаме някъде в околностите на замъка? — пита Дзико. — Независимо дали е убил върколака или не, той трябва да се довлече там. Какво ще кажеш, ако застанем в засада пред източната порта? Няма как да се залута толкова, че да дойде откъм западната.

Тонът му е достатъчно почтителен, за да не прозвучи предложението като предизвикателство. Аркал неохотно се съгласява и тримата отново се отправят към замъка.

Сега поне знаеш откъде трябва да минеш, за да не се натъкнеш на враговете. Бързо се промушваш през храсталаците и заобикаляш по странични пътеки. След час вече влизаш през западната порта на Алтагорския замък.

Продължи на #159.

Побягваш през полето, но скоро разбираш, че нямаш никакъв шанс да избегнеш преследването. Нозете ти затъват до коляно в дълбокия сняг. Преди да си изминал петдесетина крачки, става ясно, че изборът ти е бил погрешен. Колкото и да не ти се иска, ще трябва да се разправяш с тия негодници.

Настръхналият Барк застава до теб. Обръщаш се и изчакваш приближаващите братя Маладига.

Мини на #92.

Слънцето вече е високо в небето, когато по пътя се задават трима конници. Не ти е трудно да се досетиш кои са те, още преди да наближат. Значи Пино е удържал на думата си! Интересно, къде ли е той сега?

Само на десетина крачки от тебе конниците спират и сега чуваш ясно гласовете им.

— Пино вече умираше, когато доближих — разказва Аркал на братята си. — А онзи хлапак избяга в мочурището. Стрелях по коварното копеле, но не го улучих и той успя да се прикрие в мрака. Смърт за него!

— Смърт за копелето на Аладон! — отговарят в един глас Дзеко и Биларон.

Така значи! Не само изостави брат си в тресавището, но отгоре на това е решил да те обвини, че си го убил! Ледена ярост се надига в гърдите ти. Макар че вече добре познаваш Аркал, не си очаквал от него да стигне чак дотам.

Барк вероятно е на същото мнение, защото глухо изръмжава. Бързо затискаш муцуната му с ръка, но вече е късно. Аркал прекъсва разказа си тъкмо когато обяснява, че според него най-вероятно ти си самият върколак. После се надига на стремената и се ослушва напрегнато.

— Чухте ли нещо?

— Не, Аркал — отговарят в един глас двамата. Сигурно са били по-увлечени в тая измислица от самия него.

— Стори ми се, че изръмжа кучето на убиеца. Чакайте тук, ще проверя наоколо.

С тези думи Аркал слиза от коня и се запътва към храстите. Когато навлиза в тях, той е само на пет крачки от теб.

Ще използваш ли момента, за да го атакуваш?

Да, този подлец заслужава да умре още сега — мини на #91.

Не, ще се прикриеш по-старателно — мини на #61.

Тръгвате внимателно, на разстояние една ръка и една верига. Ледът пращи зловещо под краката ви, но засега издържа. Вече почти сте преминали опасния участък, когато опората изведнъж изчезва и ти потъваш в черната вода на тресавището.

Барк се опитва да отскочи, но е прекалено близо. Общата ви тежест е продънила леда в кръг от няколко крачки и след миг кучето се озовава в тинята до теб. Мочурището бързо ви засмуква надолу. След кратка и мъчителна смърт ви чака тъжно бъдеще — да правите компания на блатните призраци.

Като чува въпроса ти, ханджията се замисля дълбоко.

— Наистина не знам, благородни господине. Можете да обиколите старите родови имения и да поразпитате. Току-виж някъде се запазила сребърна стрела от стари времена. Обаче това е дълга работа, ще ви отнеме не един ден. Иначе... знам ли... Сигурно сте чували в легендата за Зеления вампир как рицарят Теорил изковал връх за стрелата си от обикновена сребърна монета. Ако имате един сребърник, може и вие да опитате, само че най-близката ковачница е на повече от два часа път.

Поклащаш глава. Два часа са прекалено много. Ако сложиш и още толкова за връщане, това означава половината нощ. И внезапно ти хрумва идея.

— Ами ковачницата на абатството? Кажу, Гуги, оцеляла ли е ковачницата на абатството?

Малоумният подскача и прегръща Барк, сякаш търси от него закрила.

— Не ходи там, благородни господине! Няма ковачница, само развалини, само прах и пепел. Веднъж Гуги видя друго, ама сигурно лошият абат го е излъгал. Той може да показва разни неща, хубави неща. Добрият отшелник казва, че абатът бил слуга на дявола. Не вярвай на очите си, ако срещнеш абата.

Колкото и да настояваш, не научаваш от Гуги нищо определено. Той ту признава, че ковачницата е оцеляла, ту упорито повтаря, че всичко е разрушено. Така или иначе, има известен шанс да откриеш сред руините нещо полезно. Остава най-същественният въпрос — запазил ли си десетте медни гроша в кесията си? Ако е така и искаш да ги размениш за един сребърник, мини на #160.

Ако нямаш десетте гроша или категорично не искаш да ги разменяш, прехвърли се на #112.

А ако въпреки това държиш на всяка цена да се сдобиеш със сребърна монета, продължи на #27.

Изкушението е голямо, но не желаеш да рискуваш. Щом е лежало непокътнато толкова векове, съкровището спокойно може да изчака още малко. Някой ден ще се върнеш да го потърсиш под светлината на деня. А засега ти стига и една сребърна монета.

— Глупаааааак! Глупаааааак! — долитат от близките храсти присмехулните крясъци на три блатни духа. — Да зарежеш такова богатство! Измами те дъртият вожд, измами теееееееее.

Без да им обръщаш внимание, ти прибиращ монетата в джоба си и тръгваш обратно. Вождът не те е излъгал. Пътеката наистина застрашително трепери под краката ти, но все пак успяваш да преминеш и бързо се отдалечаваш към центъра на тресавището.

Сега остава само един въпрос. Ще тръгнеш ли към разрушеното абатство? Досега не си мислил много за това, но едва ли има надежда да откриеш там запазена ковачница. А ще загубиш още време и братята Маладига могат да те изпреварят.

Ако наредиш на блатните огънчета да те водят направо към леговището на върколака, мини на #131.

Ако все пак тръгнеш към абатството, прехвърли се на #103.

Решително тръгваш по пътя, показван от блатните огънчета. Духовете и техните подигравки известно време те преследват, но накрая им омръзва и те оставят на мира. Така вървиш през тишината на нощта, докато изведнъж в храстите пред теб се раздава пукот на строшени вейки. Две огнени очи блясват в мрака и преди да се опомниш от изненадата, притежателят им се спуска към теб.

Арбалетът мигновено се оказва в ръката ти. Имаш само броени секунди, за да избереш с коя стрела ще стреляш.

Ако заредиш в арбалета обикновена стрела, попадаш на #59.

Ако избереш трепетликовата, мини на #183.

Фигурите на братята почти са се изгубили в мъгливото лунно сияние. Шепнешком заповядваш на Барк да не издава нито звук и тихичко се промъкваш след тях. Скоро отпред се появява разклонът край тресавището, където пътят от Алтагорския замък среща Големия северен път.

Внезапно братята спират и привеждат глави един към друг. Веднага прилякаш и притискаш Барк към снега. Умното куче послушно затаява дъх. Стоиш прекалено далече, за да чуеш разговора, но след малко разбираш какво са намислили противниците. По знак на Аркал четиримата тихо се пръсват и залягат около мястото, където пътищата се сливат. Засада!

Успяваш някак да потиснеш възмущението и също се прилепваш до земята. В тази игра на нерви имаш предимство. Дукът надали ще издържи да те чака дълго — нали някой друг конкурент може да му измъкне главата на върколака под носа...

Така и става. Преди да са минали десетина минути, Аркал де Маладига излиза на пътя, оглежда се и подсвирва. Тримата му братя също излизат, след което групата им се скрива в мъглата.

Мини на #144.

Без да губиш нито секунда, хукваш с всички сили към изхода на разрушения параклис. За миг усещаш как ледена ръка те хваща за рамото, но с отчаяно движение успяваш да се изтръгнеш. Барк тича до теб и очите му са готови да изхвъркнат от орбитите. За пръв път виждаш юначния си вълкодав толкова изплашен.

Спираш далече извън руините на абатството. Нямах представа как си стигнал дотук, без да затънеш някъде. Сядаш върху един изгнил дънер и правиш кратка равносметка на събитията досега.

А тя не е много сложна. Ако имаш трепетликова стрела, все още можеш да се опиташ да потърсиш върколака на #131. В краен случай можеш да поемеш този риск и с обикновена стрела.

Другата възможност е да излезеш от мочурището и да се върнеш при Алтагорския замък. Има известна надежда да причакаш там върколака. Ако избереш този вариант, мини на #45.

И последното, което ти остава, е да се признаеш за победен. В такъв случай ще трябва тепърва да се научиш да живееш при крал, чиято дясна ръка е дук Маладига — трудна задача, която обикновено свършва бързо.

— Май вече чакаме доста време, Аркал. Който и да беше тръгнал подир нас, щеше да се покаже досега. Уморих се да държа арбалета насочен...

— Млъквай, дървена главо! Я си представи какво ще стане, ако някой ни проследи? Цялото пазене на тайната около картата на мочурището отива на вятъра. Толкова народ изтрепахме, ако разбере дъртата кратуна в Алтагор, ще ни прати направо на дръвника! Не бива за нищо на света да допускаме някой да ни проследи!

— Така е, Аркал. За нищо на света! Ако трябва ще чакаме до сутринта, но за нищо на света няма никой да ни проследи!

— Ти пък какво разбираш, глупако! Ако чакаме до сутринта, ще изпуснем върколака и тогава защо ни е картата? Ставай и да потегляме, че скоро ще съмне!

Двамата се надигат и скоро силуетите им изчезват в мрака. Изчакваш още мъничко и тръгваш внимателно след Барк по прясната им следа.

Мини на #188.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 7 — мини на #30.

От 8 до 12 — мини на #56.

Внезапно от гърлото на Барк излита свирепо ръмжене, изпълнено с такава ярост, че по гърба ти пробягват студени тръпки. Настръхналото куче сякаш е станало два пъти по-едро. Погледът му непрекъснато се върти от посока на посока. Разбираш какво иска да ти подсказе Барк — върколакът обикаля около вас. Светкавично приготвяш арбалета си за стрелба и също започваш да се въртиш с надежда да забележиш нещо. Напразно. Мракът прикрива дебнешото чудовище.

Изведнъж между камъните на двайсетина крачки пред теб проблясват две огнени очи. Ето го!

Ако решиш да стреляш незабавно, избери стрелата — обикновена, трепетликова или сребърна. След това мини на #180.

Ако изчакаш върколакът да дойде по-близо, продължи на #125.

Макар че в гърдите ти кипи ярост, полагаш усилия да отговориш бавно и спокойно:

— Не знам за какво говориш, дук де Маладига. Но мога да те уверя в едно: мъжете от рода Аладон никога не са се плашили от надути приказки. Каквото и да се случи тази нощ, аз ще постъпя както ми повелява дългът на благородник.

Дукът отново избухва в смях.

— Я гледай ти! Дребосъкът се прави на страшен! Добре, нещастнико. Ударил е сетният ти час. Само че не желая да си цапам ръцете с отрепка като теб. Брат ми Пино ще ти види сметката.

Без да чака повторна покана, най-едрият от братята скача на пътя и с меч в ръката се хвърля насреща ти.

Ще успееш ли да се подготвиш за сражението? Изпробвай шанса си, като посочиш едно число от таблицата в края на книгата.

Ако числото е от 1 до 6, мини на епизод #148.

От 7 до 12 — продължи на #156.

Въздъхваш дълбоко и кимваш.

— Добре, ще ви помогна.

Вождът е смаян. Очевидно не се е надявал да изпълниш молбата му. Няколко секунди той се чуди какво да каже, после по призрачните му устни плъзва печална усмивка.

— За пръв път някой от горделивите победители пожелава да ни помогне! Добре, момко. Върви след блатните огънчета, те ще ти покажат пътя. Виждаш ли ги там?

Ръката на вожда сочи през чернотата на мочурището към старата върба, по чиято корона танцуват бледи пламъчета. Изведнъж целият светещ рояк се откъсва от клоните и полита към вас.

Кимваш утвърдително.

— Добре. Ще вървиш след тях, докато стигнеш до голяма черна могила. Там е издъхнал последният от нас, който изнесъл смъртно ранен свещения племенен тотем от полесражението. Вземи тотема и се върни тук. Не пипай нищо друго! Пътеката към мястото е несигурна и надали ще можеш да се натовариш с нещо повече, без да потънеш.

Отново кимваш и без повече приказки тръгваш след блатните огънчета. Скоро конниците се изгубват от погледа ти. Роякът светлинки те води ту наляво, ту надясно, заобикаляйки дълбоките ями. Неволно се учудваш — никога не си имал по-добър водач през мочурище. Впрочем, какво има тук за чудене...

Мини на #62.

Положението става все по-безнадеждно. Нощта вече преваля, а ти още не си наясно къде да търсиш върколака. Кой път ще избереш сега?

Можеш да се върнеш обратно в мочурището по пътеката зад „Златната подкова“ с надеждата, че този път ще избегнеш опасните места. Ако това е изборът ти, мини на #130.

Ако не си бил в хан „Поклонника“, можеш да се отправиш натам. Вярно, ще изгубиш още доста време, но пък за сметка на това има надежда да узнаеш нещо за пътеките из блатата. Ако решиш да тръгнеш към „Поклонника“, мини на #74.

И последната възможност е да потърсиш следите на Аркал и Пино, които навлязоха от кръстопътя направо в мочурището. Ако сметнеш това за най-добро, мини на #175.

В задния двор на хана наистина расте стара трепетлика. Докато кършиш най-ниския клон, зад гърба ти се раздава зловец писклив смях. Неволно изтръпваш и посягаш към меча си, но когато се обръщаш, тревогата ти изчезва. Отново е лудата.

— Искаш ли да чуеш една гатанка? — хили се старицата. — Познай защо крал Ригоболд е убил толкова лесно върколака. С меч, а? С меч, с меч... Вярно, с меч го уби. Честен кръст!

Трепваш. Тази жена наистина знае нещо. Правиш крачка напред, но лудата разбира погрешно намеренията ти. Тя оглежда с разширени очи клона в ръката ти и веднага побягва с отчаян писък. След миг ноцта я поглъща.

Няма как, гатанката ще остане без отговор. Безсмислено е да преследваш старицата в непрогледната нощ. С помощта на кинжала си бързо издялкваш една трепетликова стрела и изтичваш обратно към кръстопътя. След десетина минути достигаш развалините на някогашната караулка. Според малоумния Гуги оттук трябва да започва най-безопасната пътека към вътрешността на блатата. Но преди да предприемеш каквото и да било, от мрака връхлита нова опасност.

С теб ли е Барк?

Да — мини на #81.

Не — прехвърли се на #126.

— Намерихме ли вече пътя, Аркал? Тази проклета пътека като че ли си прави майтап с нас. Непрекъснато се мести.

— Млъквай, Пино! Нямах капка мозък в главата си! Как може пътека да се мести? Ти си виновен за всичко с твоята тъпота и мудност. Хайде, ще потърсим още малко.

Храстите пред теб се размърдват. Веднага отскачаш настрани и се прилепваш към замръзналите буци, стискайки с ръка муцуната на Барк. За щастие облаците отново са закрили небето и над мочурището тегне почти непрогледен мрак.

След няколко минути радостно възклицание ти подсказва, че братята Маладига най-сетне са намерили правилната пътека. Виждаш как черните им силуети минават само на десетина крачки от теб, без да те забележат в тъмнината. Изчакваш ги да се отдалечат малко и тръгваш подир тях.

Мини на #188.

Тръгваш към блатото, но изведнъж ти хрумва по-добра идея. Бързо се връщаш назад и караш Барк да подуши мястото, където си спомняш, че бе залегнал Аркал. После нареждаш на кучето да върви по следата в пълна тишина.

Приведен ниско над снега, Барк се плъзва напред като черна сянка в лунната нощ. Тръгваш на няколко крачки след него. В небето над вас плъзват парцаливи облаци и постепенно пълната луна изчезва зад тях. Настава почти непрогледен мрак, сред който едва различаваш неясните очертания на храсти и ниски, криви дръвчета.

Известно време се промъквате по пукащия лед на мочурището, но изведнъж Барк спира и от гърлото му излита тихо злобно ръмжене.

Хващаш муцуната му с ръка, за да го спреш. В мрака не се вижда нищо, но Барк не би изръмжал току-така. Вслушваш се внимателно и скоро чуваш неясен шепот.

Мини на #106.

Прибираш меч в ножницата и решително обръщаш гръб на Пино. Като вижда това, нещастникът се развиква с пронизителен глас:

— Не ме оставяй! Не ме оставяй тук! Аркал за нищо на света няма да ми помогне! Извади ме и ще ти дам всичко, каквото поискаш! Ще ти разкажа за върколака! Ще ти разкрия тайната на нашия род! Ще направя каквото кажеш, само ме измъкни!

Все още можеш да промениш решението си. Ако се смилиш над Пино, мини на #26.

Ако смяташ, че е по-добре да го оставиш на ужасната му съдба, мини на #87.

— Е, хлапако, петте секунди изтекоха — заканително изрича дукът. — Какво реши?

— Поведението ти е недостойно за благородник, Маладига!

— Ако обичаш, спести ми нравоученията! Простолюдие или благородници, всички сме еднакви, когато работата опре до пари и власт. Избирай!

Махваш с ръка и унило вдигаш рамене.

— Е, добре... Принуждаваш ме да отстъпя пред грубата сила. Тръгвам си... но още утре всички ще узнаят що за хора са братята Маладига.

— Върви, върви! И без тебе славата ни се носи из цялото кралство. — Гласът на дука изведнъж става многозначителен. — Сбогом, хлапако.

Поклащаш глава и сподирен от Барк, бавно тръгваш по пътя към Алтагорския замък. Но само след няколко крачки внезапно предчувствие те кара да обърнеш глава.

Провери шанса си с едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — попадаш на #4.

От 7 до 12 — мини на #184.

Поставяш трепетликовата стрела върху тетивата на арбалета, но още щом я виждат, призраците надават отчаяни писъци и изчезват като издухани от вятъра. Очевидно този път си успял да ги уплашиш. Само че това не ти носи много сведения накъде да вървиш.

Внезапно забелязваш, че настръхналият Барк гледа нейде зад теб и ръмжи съвсем тихичко. Светкавично се обръщаш и срещу арбалета ти се оказва едър блатен дух. Стреснат от неочакваната заплаха, той е застинал като скован.

— Само да побегнеш, прострелвам те без да ми мигне окото! — заплашваш го ти.

— Недей! — моли се призракът. — Ще ти покажа всички красоти на мочурището! Ще видиш най-красивите блатни ями, които съществуват на три дни път наоколо!

— Не ми трябва никакви блатни ями! — прекъсваш го ти и потръпваш при спомена за дупката в леда. — Казвай как да стигна до центъра на мочурището.

— Глупак си ти! Нищо не разбираш от ями! — ядно промърморва призракът, но веднага побързва да смени тона. — Добре, добре. Ти и без това си на прав път. Като минеш триста крачки, ще стигнеш до една ниска могилка, обрасла с храсти. По-нататък ще видиш в далечината голяма стара върба, край нея често се събират блатните огънчета. Обаче за пътя към върбата нищо не мога да ти кажа. Там вече не е моя територия. Ама може да срещнеш други, по-лоши. — Гласът му изведнъж става ласкателен. — Ти си силен и храбър. Разстреляй ги с трепетликовата стрела, без да му мислиш, само ни притесняват нас, кротките блатни духове.

Отпращаш призрака да си върви и тръгваш напред. Не си се надявал много на неговите указания, но скоро наистина стигаш до обраслата могилка, а от нейния връх забелязваш в далечината стара върба, облепена с бледи пламъчета. Слизаш от другата страна и се питаш дали и нататък пътят ще бъде безопасен.

Мини на #174.

Вратата се разтваря и навън излиза мършав старец, облечен в груба кълчищена дреха. Той вдига ръка и посочва надясно.

— Ето, натам. Върви все направо и ще стигнеш ниска гола могилка с купчина камъни на върха. Там е гробът на проклетото изчадие. Но се пази, благородни младежо. Не вярвай на очите си. Всяка нощ върколакът излиза от гроба и се преобразява в прекрасен момък, за да подлъгва наивните души. Пази се... и дано Бог ти даде сила за праведния удар.

Благодариш на стареца и тръгваш накъдето те е упътил. Но само след десетина минути Барк спира като вкаменен и заема ловджийска стойка. Ти също застиваш и напрягаш слух. Не, нищо не чуваш. Вече се готвиш да тръгнеш отново, когато някъде от храсталака пред теб долитат тихи гласове.

Мини на #113.

Блатните огънчета те водят все навътре в мочурището. Скоро пред теб се изправят каменни руини — външната стена на абатството. Припомняш си какви истории се разказват за него и това е достатъчно, за да те побият ледени тръпки.

Дали все пак не е по-добре да се върнеш и да потърсиш върколака, независимо с каква стрела, разполагаш? Ако сметнеш това за най-разумно, продължи на #131.

Разбира се, нищо не ти пречи да отхвърлиш предупрежденията на здравия разум и да влезеш в абатството, разчитайки на късмета и храбростта си. В такъв случай мини на #177.

В този миг всичко се решава от дълга на благородник, в който си възпитаван от най-ранно детство. Не знаеш какво означава всичко това, но се доверяваш сляпо на кралската воля. След миг мечът ти се забива в гърдите на загадъчния младеж. Избухва облак черен дим... а когато се разсейва, пред трона отново лежи главата на върколака. Ригоболд избърсва студената пот от челото си.

Мини на #48.

Вдигаш заплашително пейката над главата си и замахваш към Дзеко. Той обаче се отдръпва като котка и тежестта на масивния дъб те повлича настрана. Преди да успееш да направиш каквото и да било, острието на меча се забива в гърба ти.

Замисляш се за последните думи на вожда. Защо ли пък може да ти е нужна сребърна стрела, когато си имаш трепетликова? Всички предания разказват, че двете са еднакво ефикасни срещу нечисти твари. А сребърна стрела едва ли изобщо е останала в цялото кралство.

Разбира се, можеш да направиш сребърен връх за стрела. Разчиташ на уменията си, още преди години в замъка Аладон старият оръжейник те е научил как да ковеш оръжие. Но за това са нужни две неща: сребърна монета и ковачница. Дори да вземеш сребро от съкровището на варварите, къде ще изработиш стрелата? Най-близката ковачница е на няколко часа път, до сутринта няма даже да стигнеш до нея...

Изведнъж се сещаш за друга възможност. Знаеш, че в прокълнатото абатство някога е имало ковачница. Но само от мисълта за него косата ти настръхва. Малцина са ходили дотам, още по-малко са се върнали и нито един не е останал с ума си след това. И то посред бял ден, а какво ли те чака нощем в злоещите руини?

Както и да е, нямаш особено голям избор. Ако тръгнеш да търсиш върколака с трепетликовата стрела, мини на #131.

Ако държиш на всяка цена да си направиш сребърна стрела, мини на #187.

— Избирам меча! — отговаряш ти.

Аркал отваря уста да възрази, но придворният церемониалмайстор го изпреварва:

— Нямах право, Аладон. Още от времената на първия крал тук е в сила забраната да се вади меч в пределите на замъка! Изключения се допускат само за кралската стража.

— Добре тогава, защо да не се сражаваме извън замъка? — питаш ти.

— Иска да избяга, подлецът! — намесва се Аркал. — Ти си страхливец, Аладон! Избирай още сега: нож или стрели?

В залата се надигат одобрителни възгласи. Разбираш, че трябва да приемеш. Или ще избереш едно от предложените оръжия, или ще те обявят за страхливец.

Кое ще предпочетеш?

Нож — мини на #143.

Стрели — мини на #189.

В гърдите ти кипи ярост, но ти полагаш усилие да се овладееш. Едно предизвикателство би било не само безсмислено, а и опасно. Сам срещу четирима въоръжени противници сред полето нямаш никакъв шанс за победа. И все пак думите засядат на гърлото ти. Напрегнатото мълчание се разтегля и братята Маладига един по един вадят мечовете си от ножниците.

Въздъхваш дълбоко и най-сетне намиращ сили да изречеш:

— Не знам за какво говориш, дук де Маладига. Но мога да те уверя в едно: мъжете от рода Аладон никога не са подхващали излишни разпри. След като желаеш това, ще се постарая тази нощ да не заставам на пътя ти.

Дукът презрително плюе в снега край коня си, ала не бърза да прибере меча. Явно е очаквал да срещне по-сериозна съпротива. Братята му усещат това и надигат оръжията. Но в този миг се раздава мощен глас:

— В името на краля приберете мечовете! Тази вечер ще имате срещу кого да се биете!

Стреснато обръщаш глава и виждаш, че по пътя откъм крепостта се приближава в галоп отряд на кралската стража.

— Спокойно, капитане! — провиква се дукът. — Не е станало нищо. Просто беседвахме мирно с този младеж и той прояви интерес към мечовете ни. Не можехме да откажем на любезната му молба, нали така?

Капитанът на стражата оглежда подозрително четиримата конници, след това кимва.

— Добре, да приемем, че е така. Сега оставете младежа на мира и благоволете да ме последвате към замъка. Кралят е нетърпелив.

Премини на епизод #169.

От мрака изниква грамадно косматото тяло. Застиваш с арбалет в ръцете, очаквайки върколакът да дойде по-близо. Няколко безкрайни секунди двамата се гледате напрегнато. Сетне чудовището навярно решава, че изяждането ти не може да се отлага повече и прави огромен скок напред.

Скокът преодолява почти половината от разстоянието, което ви дели, но ти хладнокръвно изчакваш. Едва когато звярът се отблъсква повторно, светкавично насочваш арбалета и пускаш стрелата.

Мини на #21.

Усещаш нечий поглед, ала колкото и да се оглеждаш, не можеш да забележиш никаква опасност. Но още при първите крачки през замръзналото мочурище въздухът зад теб се раздвижва. Преди да успееш да се обърнеш, върху гърба ти се стоварва огромно косматото тяло. Нечии могъщи лапи извиват главата ти. В следващия миг остри вълчи челюсти те захапват за гърлото.

Докато умираш, последната ти мисъл е, че все пак си изпреварил братята Маладига. Може би някой друг ще успее да убие върколака и да отмъсти за теб. Но това едва ли ще утеши престарелия ти баща, който чака сега в замъка Аладон...

Над източния хоризонт блестят първите слънчеви лъчи. Търпеливо чакаш, свит между голите храсти в западния край на мочурището. В торбата ти тежи главата на върколака. Въпреки лютия студ, седиш неподвижно, без да откъсваш очи от близкия кръстопът. И ето че най-сетне се случва онова, което си очаквал — отдясно се задават три едри силуета. Привеждаш глава сред вейките. Не можеш да различиш ясно идващите мъже, но отлично знаеш кои са те — Дзеко, Биларон и Аркал де Маладига.

Братята спират само на десетина крачки от теб. Изглеждат ядосани повече от всякога. И има защо — легендата, която им разказва Аркал, те изумява.

— Когато успях да се приближа, Пино вече беше мъртъв, а онзи хлапак бягаше из мочурището. Стрелях по негодника, но не успях да го улуча и той се скри сред храстите. О, ако беше по-светло!

— Смърт на копелето на Аладон! — изръмжават в отговор другите двама.

Значи така. Е, какво друго би могло да се очаква от Аркал... Но поне Пино е удържал на думата си и не е тръгнал да те преследва.

Братята отминават и се отдалечават към замъка. Ако решиш да ги последваш, мини на #46.

Ако предпочиташ да изчакаш известно време, продължи на #97.

— Значи и вие сте имали някаква чест! — възкликва вождът. — Не вярвах, че някой от вашия народ може да устои на вида на съкровището. Не си взел нито една монета, нали?

— Не — потвърждаваш ти.

— Отлично! Защото магическата сила на тотема правеше пътеката към него все по-несигурна и през последните години надали човек би могъл да изнесе повече от монета-две, без да затъне. До утре сутрин магията ще се разсее. Нека тогава цялото съкровище бъде твое, това ще е нашата благодарност за доброто. А сега пусни тотема в тази яма. Костите ни почиват там долу, дълбоко на дъното ѝ.

Тотемът потъва в ямата без плясък.

— Остава ни твърде малко време, но искам да те предупредя за още две неща. Блатните огънчета ще ти се подчиняват и ще те водят накъдето пожелаеш...

Той не успява да довърши. Конниците внезапно избледняват и се разтопяват в мрака — тотемът е стигнал до дъното. Навеждаш се над ямата и сякаш от безкрайна дълбочина чуваш последния вик на вожда:

— Върколакът... сребърна стрела! Сребърнааааааааа!

Мини на #122.

Барк тръгва пръв, изпробвайки предпазливо здравината на леда. С възхищение го наблюдаваш как криволичи из тъмнината, за да подбере местата с най-дебел лед. Скоро вече кучето е излязло на здрава почва и те чака.

Сега идва твоят ред. Под тежестта ти ледът започва да пращи застрашително. Изтръпнал от напрежение полагаш отчаяни усилия да спазваш пътя, по който е минал Барк. Най-сетне, след внимателно пристъпване и няколко пукнатини, от които едва успяваш да се отдръпнеш, ти заставаш до вярното си куче.

След кратка почивка продължаваш към центъра на мочурището. Изкачваш се по една малка могилка, обрасла с храсталаци и от нейния връх забелязваш в далечината стара върба, облепена с бледи пламъчета. Докато слизаш от другата страна, с тревога се питаш дали и нататък пътят ще бъде безопасен.

Премини на #174.

Тръгваш внимателно навътре в мочурището. Тук-там от леда стърчат туфи замръзнала трева. Оглеждаш внимателно за стъпкани стръкчета — те ще ти подсказат откъде са минавали ловците на водни плъхове. Но слабата лунна светлина не ти помага твърде много.

Изведнъж едно глинесто островче хлътва под краката ти. Ледът се разчупва и мигом затъваш до гърди в рядката ледена кал. С последна надежда протягаш ръка към Барк, който досетливо захапва ръкава ти и започва с всички сили да тегли назад. Ще успее ли да те издърпа?

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — продължаваш на #150.

От 7 до 12 — попадаш на #88.

Вървиш тихо през мочурището. Светлините на блатните огънчета очертават пред теб ясна пътека. Изведнъж поглеждаш към небето и се сепваш. Само няколко звезди прозират между разкъсаните облаци, но и те стигат, за да разбереш, че нощта напредва. Не ти остава много време! Хукваш напред с всички сили, почти забравил къде се намиращ.

Мини на #149.

Не знаеш дали след малко няма да съжаляваш за решението си, но любопитството те изкушава да отпуснеш меча и да се приближиш до окървавения младеж.

Мини на #68.

Дзеко изругава и надига арбалета си, но ти с рязък замах разсичаш оръжието на две. Следващият ти удар срязва колана на твоя противник. Оръжията му се разпиляват по земята. Без да губи самообладание, Дзеко прикляка и посяга към кинжала, който се е забил в снега, но ти го притискаш до стената със собствения му меч.

Събираш оръжието, нарамваш го и нареждаш на Дзеко да се маха. Нека да търси братята си из мочурището, ако има толкова кураж.

Посраменият противник те оглежда с присвити очи, но разбира, че вече няма няма начин да се справи с теб. Не му остава нищо друго, освен да изчезне в нощта, сипейки мрачни закани.

Мини на #60.

Няма как, налага се да приемеш. Строго заръчваш на Барк да те чака тук, получаваш сребърника и напускаш хана.

Мини на #112.

Поклащаш глава.

— Не съм съгласен, уважаеми отче. Не мога да поверя цяло кралство на съветите на злото. Един потомък на рода Аладон просто не може да направи такова нещо!

От очите на абата изригват пламъци. Устните му се отдръпват назад, оголвайки зъбите — дълги и остри като на вампир.

— Значи аз съм слуга на злото, така ли?

— Така казват преданията — решително потвърждаваш ти, макар и с пресъхнало гърло.

Очите на абата помръкват, дългите зъби отново се скриват зад устните.

— И имат право, дяволите да ги вземат! — глухо промърморва той.

Мини на #79.

— Е, хлапако, петте секунди изтекоха — заканително изрича дукът. — Какво реши?

— Поведението ти е недостойно за благородник, Маладига!

— Ако обичаш, спести ми нравоученията! Простолюдие или благородници, всички сме еднакви, когато работата опре до пари и власт. Избирай!

Прихващаш меча още по-здро и намираш сили да се усмихнеш предизвикателно.

— А ти пък си спести заплахите. Мъжете от рода Аладон никога не са отстъпвали пред подлостта и грубата сила.

— Жалко за рода Аладон! Значи в него се раждат само глупаци. Е, добре, сополанко! Пригответи се да умреш!

Колкото и неприятно да звучи, този път дукът изглежда прав. Дори с помощта на Барк нямаш никакъв шанс срещу четирима въоръжени мъже. Но може би все още има начин да избегнеш схватката. Какво ще отговориш на Маладига?

Ако го предупредиш, че преди смъртта си ще отнемеш живота поне на двама противници, продължи на #141.

Ако изтъкнеш, че схватката ще бъде дълга и дукът ще загуби доста време, мини на #161.

Небрежно махваш с ръка.

— Съжалявам много, но няма да имам това време. Тръгнал съм с извънредно важна задача и не мога да си позволя да се отклоня от нея. Някой ден ще се върна да ви помогна. А сега бързо ми покажи леговището на върколака. Иначе може да размисля и изобщо да не дойда.

Мини на #57.

Тръгваш към камъните, по които си стрелял. Между облаците за миг просветва лунен лъч и ти виждаш стрелата само на няколко крачки от себе си. Но тъкмо тези крачки могат да се окажат съдбоносни — всичко зависи от това къде се спотайва върколакът.

Какво ще реши чудовището? Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 6 — мини на #24.

От 7 до 12 — прехвърли се на #54.

Изправяш се и хвърляш поглед наоколо. Но... накъде водеше пътеката? Изгубил си всякаква представа за посоката. Облаците вече са скрили небето напълно, тъй че нямаш никакъв ориентир... а дори и да го имаше, как би могъл да избереш пътя си в този мрак?

Внезапно тихо кискане смразява кръвта ти. Вдигаш очи. На няколко крачки от теб във въздуха се рее нещо бледо и безформено, потрепващо от вятъра като парцалива дреха. Единственото, което различаваш малко по-ясно, са две насмешливи очи.

Какво ще направиш?

Ще стреляш с обикновена стрела — прехвърли се на #176.

Ще стреляш с трепетликовата стрела — продължи на #117.

Ще се опиташ да го заговориш — мини на #90.

Ще продължиш напред, без да му обръщаш внимание — попадаш на #8.

Изваждаш кинжала на Аркал и влизаш с него в кръга. Дукът се вторачва в ръцете ти и устните му побеляват.

— Това е моят кинжал! Откраднал ми е кинжала! Ваше величество, наредете да арестуват крадеца!

— С този кинжал той се опита да убие брат си Пино -прекъсваш го ти. — Забрави го, понеже прекалено бързаше за главата на върколака.

— Щом кинжалът е у Аладон, значи има право да се бие с него — твърдо изрича кралят. — Дук де Маладига вече получи оръжие. Ако се страхува, може да вземе обратно дадената дума на благородник. Но нека има предвид, че отсега нататък всички ще го смятат за лъжец.

Очите на дука проблясват свирепо и двамата влизате едновременно в кръга. Но започналата схватка не изглежда равностойна — Аркал се пази от острието на кинжала ти като от огън. Всеки път, когато замахнеш към него, той отскача колкото се може по-надалече.

Така двубоят може да продължава до безкрайност. За да сложиш край на схватката, ще трябва да прибегнеш към хитрост.

Правиш рязка крачка напред, после падаш на пода, сякаш си се подхлъзнал. В същото време разтваряш пръсти и оръжието ти изхвърква извън кръга. С див вик на възторг и омраза Аркал се хвърля върху теб, но ти сграбчваш дясната му ръка, като в същото време измъкваш от пояса собствения си кинжал и опираш острието в гърлото на врага.

Мини на #147.

— Не бързай да се радваш, Маладига! — предупреждаваш го ти.
— Може и да умра, но няма да е толкова лесно. Преди това ще отнема живота поне на двама от вас!

Пино се обажда колебливо:

— Знаеш ли, братко, той говори разумно. Мисля, че...

— Не се мъчи да мислиш, Пино! — прекъсва го яростно дукът.
— В главата ти няма и капка мозък! Хлапакът просто опитва да ни стресне. Напред!

Докато Дзеко и Биларон се отбраняват от свирепите атаки на Барк, Аркал и Пино връхлитат срещу теб. Отскачаш назад и отбиваш първите удари, но двамата са опитни бойци. Внезапно из мразовития въздух се разнася жален вой.

Оглеждаш се. Окървавеното тяло на Барк се гърчи върху снега. Заслепен от ярост, ти се нахвърляш с удвоена сила върху дук де Маладига и прекалено късно разбираш, че си изпуснал Пино от поглед. Само след миг мечът му се забива в гърба ти. Падаш на снега и последното, което виждаш преди да умреш, е злобната усмивка на дука.

Грабваш торбите и прегърбен под тяхната тежест тръгваш по пътеката. Блатните огънчета послушно те водят обратно. Безпокои те мисълта за гнева на вожда... но какво ли биха могли да ти направят група духове?

Изведнъж туфата трева под краката ти хлътва. Тежестта на торбите се е оказала прекалена. Не успяваш дори да извикаш, само издаваш глух стон, сетне мочурището те поглъща. Трябваше да послушаш вожда на варварите — той не те излъга.

Аркал се усмихва злобно и посяга към колана си, но в следващия миг лицето му се разкривява.

— Изгубил съм някъде кинжала си! — възкликва той. — Разрешете да се бием със стрели, ваше величество!

— Право на Аладон е да избира оръжието — хладно отвърща кралят. — Виждам, че и братята ти са в залата. Вземи кинжала на някой от тях.

Без да чака покана, Дзеко изтичва напред с кинжал в ръка. Аркал неохотно поема оръжието. Един от слугите очертава на пода кръг, в който трябва да застанете.

Добре. Остава ти само един избор. С кой кинжал ще се биеш?

Със своя — мини на #93.

С кинжала на Аркал — мини на #140.

На този разклон Големият северен път пресича страната от север на юг покрай Гнилото мочурище. От древни времена е забранено по него да се издигат ханове в непосредствена близост до двореца, но на половин час път и в двете посоки има по един — на север „Златната подкова“, на юг — „Поклонникът“.

Докато изчакваш братята Маладига да се отдалечат, ти обмисляш накъде ще тръгнеш. Гнилото мочурище е напълно непроходимо през лятото, но през зимата то замръзва. Макар да е тънък и коварен, ледът все пак предлага известна надежда за този, който иска да навлезе в блатата. Остава само въпросът кой път да избереш.

Би могъл да отидеш до хана „Златната подкова“. Там почиват ловците на блатни плъхове, които идват на пролетните панаири в графството на баща ти да продават великолепните им кожи. За да ги ловят, трябва да навлязат в тресавището — значи сигурно ще можеш да научиш от тях някоя пътечка навътре. Ако избереш този вариант, мини на #94.

Би могъл да отидеш и до „Поклонника“. Легендите разказват, че много отдавна, още преди да се появи мочурището, в него са отсядали поклонниците, идващи да посетят тукашното абатство. Ала веднъж един от тях открил, че абатът се занимава с черна магия и продава на дявола душите на посетителите. Тогава те го проклели и за десетина години подпочвените води се надигнали и залели местността. Много преди това монасите се разбягали, а абатът полудял и се обесил. Днес пътищата към абатството са изчезнали и никой не знае какво е останало от него. Навярно само руини... Но някога от хана към него е имало широк и удобен път. Не е изключено почвата там да се окаже по-здрава — в такъв случай ще можеш сравнително лесно да преминеш към вътрешността на блатата. Ако избереш да тръгнеш натам, мини на #74.

Лошото е, че и в двата случая ще загубиш доста време — поне половин час. А докато обикаляш, противниците ти могат да постигнат успех. Не си съвсем сигурен, но братята Маладига като че са тръгнали

право към средата на мочурището. Ако избереш същия път, ще можеш да ги следиш и да избегнеш нова засада. Вярно, така им отстъпваш преднината и шансовете да срещнат първи върколака.

Вдигаш рамене. Няма как, всеки избор си има плюсове и минуси. Ако решиш още сега да навлезеш в тресавището по следите на братята Маладига, мини на #114.

Тихичко се промъкваш покрай хана на десетина крачки разстояние от стените и внезапно виждаш на фона на един прозорец да се очертава силуетът на Дзеко. Охо! Значи с право си подозирал нова засада. Е, предупрежденият е въоръжен...

Безшумно изтегляш меча от ножницата и пристъпваш напред. Но в този момент Барк не издържа напрежението и глухо изръмжава. Дзеко се обръща и те вижда в светлината на прозореца.

Мини на #133.

— Радвам се да видя още един посетител на скромната ми обител — глухо изрича гробовен глас. — Кажы каква магия или услуга си дошъл да поискаш?

Гърлото ти е толкова пресъхнало, че успяваш да проговориш едва от третия опит.

— Ами... никаква магия, не ми трябва такава неща. Дойдох просто с молба да използвам ковачницата, за да си изкова сребърен връх за стрела.

— Не ти трябва ли? Странно момче си ти. Та само преди двайсет и четири години продадох една чудесна магия! Значи сребърен връх за стрела... Срецу върколака си тръгнал, а?

— Да.

— Виждам, че знаеш доста неща. Не искаш ли все пак някаква услуга? За мое удоволствие — просто обичам да помагам на хората. Какво би казал например, ако братята Маладига бъдат погълнати от мочурището тази нощ? Ще стане съвсем лесно и без никакво твое участие. Никой няма да може да те упрекне. Повярвай ми, с лекота ще им видя сметката. Преди малко срещнах онзи глупак Пино. Толкова се изплаши, че даде клетва да зареже и върколака, и брат си, и теб.

— Но аз не съм казал...

— Помисли, младежо! Няма ли да е облекчение за цялото кралство, ако тези подлечи намерят смъртта си? Така вършиш добрина не само на себе си, но и на всички честни поданици на Ригоболд!

Какво ще му отговориш?

Че това е истина и че много неща в кралството биха тръгнали по-добре, ако братята Маладига ги нямаше — продължи на #28.

Че не обичаш братята Маладига, но не желаеш смъртта им — прехвърли се на #79.

— Предаваш ли се, Аркал де Маладига? — високо произнасяш ти ритуалната фраза.

— Предавам се — изхърква Аркал.

— Отказваш ли се от думата, която даде преди малко?

Аркал те гледа като бясно куче, но няма друг изход.

— Отказвам се.

Ставаш и вдигаш острието на кинжала в знак на поздрав.

— Ваше величество, отсъдете победата!

— Победата е твоя, Леодил де Аладон — отвръща кралят. — Ела и заеми заслуженото си място до трона. А ти, Аркал, дръзна да дадеш лъжлива дума на благородник пред целия кралски двор. Затова те лишавам от благородническа титла и те прогонвам от пределите на кралството. Присъдата влиза в сила незабавно. Стражата ще те придружи до границата.

Аркал изглежда като статуя на освирепял демон. Не помръдва, докато стражата не го извежда насила.

— Знаех къде е истината, Леодил — тихо ти казва кралят, когато сядаш до него . — Но трябваше да я докажеш и пред придворните. Сега вече всичко е наред.

Мини на #43.

Отскачаш настрани и в движение изтегляш меча си от ножницата, но внезапно кракът ти затъва в дълбокия сняг край пътя. Губиш равновесие и падаш по гръб. Докато опитваш да се надигнеш, Пино де Маладига се озовава над теб. Отбиваш първите му удари, но днес шансът не е на твоя страна. С рязко измамно движение мечът на Пино преодолява твоята защита. Усецаш как стоманеното острие се впива в гърлото ти и сред вълна от огнена болка потъваш в мрака на смъртта.

Тичаш задъхан по пътя, който ти посочват блатните огънчета. На няколко пъти затъваш до глезени и едва успяваш да се измъкнеш от ледената тиня. Но въпреки всичко не забавяш крачка. Край теб Барк се носи напред с огромни скокове.

Изведнъж кучето спира като вкаменено и заема ловджийска стойка. Ти също застиваш и напрегаш слух. Не, нищо не чуваш. Вече се готвиш да тръгнеш отново, когато някъде от хресталака пред теб долитат тихи гласове.

И в същото време блатните огънчета се разпръскват на всички страни като подплашени птици.

Мини на #113.

Малко по малко тинята разхлабва коварната си прегръдка и ти се изтегляш към по-здрава почва. Ала когато вече всичко изглежда почти спечелено, ледът под Барк внезапно се пропуква и той потъва, без да издаде нито звук. Бясно се хвърляш към него, но тресавището те засмуква обратно и въпреки всички усилия ледената кал скоро се склопява над главата ти.

Докато ехото от изстрела заглъхва, главата на звяра изведнъж се замъглява и изчезва. След миг на нейното място стои младежът, когото видя през нощта в Гнилото мочурище.

— Помниш ли ме, татко? Магията е разтурена — произнася младежът.

Под свода на тронната зала се разнася изумената въздишка на десетки гърла. Сега, когато са застанали един срещу друг, приликата между двамата е очебийна. Придворните стоят като вкаменени, единствено ти си запазил присъствие на духа. И кралят е забелязал това.

— Аладон! — отчаяно крещи той. — Убий изчадието!

— Не, Аладон! — прекъсва го младежът. — Изпълни каквото ти казах!

Кого ще послушаш?

Краля — мини на #120.

Младежа — продължи на #14.

В очите на вожда проблясват гневни искрици — сигурно е свикнал да се отнасят с него по-почтително.

— Не бързай толкова, момко! — предупреждава те той. — Тук, в тресавището, ние сме най-силните. Или ще ни отдадеш почитта, която заслужаваме, или няма да ти покажем каквото търсиш.

Какво ще му отговориш?

Че не си искал да го обидиш и си готов да му отдадеш почит — продължи на #67.

Че нямаш навика да се церемониш с призраци, особено ако са призраци на варвари и грабители — мини на #57.

Най-напред заръчваш на блатните огънчета да ти покажат къде е паднала трепетликовата стрела. Роякът светлинки веднага полита ниско над мочурището и спира на стотина крачки от теб. Посочваш на Барк това място и му заръчваш да донесе стрелата. Умното куче побягва нататък и след малко се завръща с успешно изпълнена задача. Погалваш го и оглеждаш с ново любопитство блатните огънчета, които летят обратно към теб. Значи наистина можеш да разчиташ на тях. Какво ще поискаш сега?

Да те упътят към прокълнатото абатство — продължи на #103.

Да ти намерят сребро — мини на #32.

Да те отведат при върколака — прехвърли се на #131.

Влизал ли си вече в хана?

Да — мини на #80.

Не — продължи на #164.

Надигаш кинжала си, за да отрежеш главата на върколака, но изведнъж с трупа на чудовището става нещо странно. Той се размърдва, сякаш дърпан от невидими конци. Отскачаш като попарен и заставаш до настръхналия Барк на десетина крачки от мъртвото чудовище. Но мъртво ли е всъщност? Как да бъдеш сигурен в това, след като знаеш, че толкова години нощ след нощ е излизало от гроба?

Очертанията на върколака се замъгляват, цялото му тяло плавно се преобразява и след минута пред теб лежи красив младеж в облекло на благородник от най-висше потекло. Гърдите му бавно се надигат — диша, жив е въпреки сребърната стрела в окото!

— Приближи се — изрича младежът с учудващо мек и нежен глас. — Искам да ти кажа нещо.

Старият ти баща неведнъж те е упреждал, че си прекалено наивен. Може и да е прав, но не си чак толкова глупав, че да забравиш историите, които си чувал: върколакът умее да се превръща в красив млад мъж, за да погубва по-лесно жертвите си. И все пак се колебаеш дали да не изпълниш молбата му. Та той изглежда толкова благороден и искрен...

Ако се приближиш към него, продължи на #68.

Ако го сториш, но само за да понижиш чудовището с меча си, мини на #10.

А ако сметнеш за най-разумно да изчакаш докато издъхне окончателно, прехвърли се на #36.

Отскачаш настрани и в движение изтегляш меча си от ножницата. Мисълта ти е ясна и хладна. Спомняш си една от най-важните заповеди в уроците по бойни изкуства: използвай терена така, че да поставиш врага в неизгодно положение.

Оглеждаш се. Дълбокият сняг край пътя е мястото, където ще имаш предимство пред тромавия Пино. Отскачаш натам и отбиваш първия удар на противника.

Обхванат от ярост, Пино размахва меча като дърварска секира и нанася удар след удар. Но за тебе не представлява никаква трудност да избегнеш дивите му атаки. Нещо повече — само след минута издебваш удобния миг, за да се хвърлиш напред. Острието на меча ти изскърцва по ризницата на врага. Пино стреснато отскача назад, препъва се и пада по гръб. Пристъпваш към него, но в този миг се раздава мощен глас:

— В името на краля приберете мечовете! Тази вечер ще имате срещу кого да се биете!

Стреснато обръщаш глава и виждаш, че по пътя откъм крепостта се приближава в галоп отряд на кралската стража.

Братята Маладига замръзват от изненада. Единствен дук Аркал запазва присъствие на духа и размахва ръка.

— Спокойно, капитане! Не е станало нищо. Просто беседвахме мирно с този младеж и той прояви интерес към бойните умения на брат ми. Не можехме да откажем на любезната му молба за един кратък урок, нали така?

Капитанът на стражата оглежда подозрително четиримата конници, след това кимва.

— Добре, да приемем, че е така. Сега оставете младежа на мира и благоволете да ме последвате към замъка. Кралят е нетърпелив.

Премини на епизод #169.

Ударът те събаря на земята, но макар и замаян, ти не изпускаш арбалета. Отсреща върколакът отново се хвърля към теб. Нямах нито секунда за колебание. Направо от легнало положение се прицелваш в летящия звяр и пускаш стрелата.

Мини на #21.

Тръгвате бавно един до друг, като внимаваш все пак да не сте прекалено близо. Но дори и изпъната до предел, веригата не позволява да се отдръпнеш достатъчно. Скоро ледът започва тихичко да пращи под краката ти. Не се знае дали ще издържи общата ви тежест, ако продължите по-нататък.

Барк те поглежда, дръпва веригата и изскимтява умолително. Ако го пуснеш първо да премине сам, прехвърли се на #129.

Ако предпочетеш и занапред да държиш кучето за веригата, продължи на #100.

Вече наближава пладне, когато най-сетне Ригоболд те приема в покоите си. Коленичиш и му поднасяш главата на върколака.

Мини на #48.

Ханджията охотно ти прави тази дребна услуга. След малко ти се сбогуваш с него, прибираш сребърника в кесията си и напускаш „Поклонника“.

Мини на #112.

— Не бързай да се радваш, Маладига! — предупреждаваш го ти. — Може и да умра, но няма да е толкова лесно. Не виждаш ли, че сме двама? Схватката ще бъде дълга. Колко време ще ти трябва, за да се справиш с мен и кучето?

Пино се обажда колебливо:

— Знаеш ли, братко, той говори разумно. Мисля, че...

— Не се мъчи да мислиш, Пино! — прекъсва го дукът. — В главата ти няма и капка мозък! Хлапакът просто опитва да ни стресне. Напред!

— Браво! — отвърщаш иронично ти. — Храбрият дук никога не променя решенията си! Хей, Маладига, опитай да поразмислиш, ако се смяташ за по-умен от Пино! Докато си губиш времето с мен, другите конкуренти бързат към Гнилото мочурище. Скоро някой от тях ще открие върколака. Как ти харесва перспективата утре сутрин да откриеш, че друг е станал дясна ръка на крал Ригоболд?

— Млъквай, сополанко! — яростно се обажда дукът.

— Не му обръщай внимание, Аркал! — подкрепя го Пино. — Хлапакът просто опитва да ни...

— Млъквай и ти, глупако! — прекъсва го Аркал де Маладига. — Какво разбираш с дървената си глава? Това проклето змийче е право. Нямаме време за губене. Тръгвайте!

Четиримата прибират мечовете и се отдалечават през снега. Внезапно дукът извърща глава към към теб и се провиква:

— Този път имаш късмет, сополанко! Но не прекалявай! Следващия път ще те убия, каквото и да ми струва това.

Братята Маладига се превръщат в неясни сенки и скоро оставаш сам на пътя. Твърдо си решил да продължиш към Гнилото мочурище, но отново се колебаеш как да го сториш.

Ако желаеш веднага да тръгнеш напред, прехвърли се на #104.

Ако изчакаш десетина минути, за да не се натъкнеш пак на противниците, мини на #85.

Мечът ти се забива дълбоко в гърдите на младежа и веднага човешкият му облик изчезва. Пред тебе отново лежи върколакът — вече наистина мъртъв.

Мини на #56.

Колебаеш се само за миг, сетне решително изричаш клетвата. Абатът размахва безпътните си ръце и гръмотевичният му смях разтърсва руините на параклиса. Пред очите ти всичко помръква и преди да изгубиш съзнание, успяваш да си помислиш, че прокълнатият призрак те е измамил.

Но абатът е удържал на думата си. Сякаш е минал само миг, когато внезапно се озоваваш на заснежения път пред замъка Алтагор. Бледото зимно слънце вече се е подало над хоризонта. През рамото ти виси тежка торба. Отваряш я и виждаш вътре окървавена зверска глава. Едното око гледа изцъклено право към теб, от другото стърчи пречупена трепетликова стрела. Смътно си спомняш броденето из блатата и схватката с върколака, но щом се помъчиш да изясниш нещата, спомените изчезват — всичко е минало като насън.

Мини на #127.

За твоя изненада общата зала се оказва съвършено пуста, ако не се брой ханджията, който радостно размахва ръце.

— Добър вечер, благородни господине! Желаете ли да ви предложи кана греяно вино в тая студена нощ?

Поклащаш глава — нямаш време за губене, а и печалното състояние на кесията ти не предразполага към пиршества.

— Не, добри човече. Идвам само да питам за нещо. Зад хана има пътека към блатата. Дали е проходима по това време на годината?

Ханджията отново размахва ръце, но този път лицето му е пребледняло.

— Блатата ли? Зарежете тая мисъл, благородни господине! През деня може би, но сега... Даже ловците на блатни плъхове не винаги се осмеляват да тръгнат през тия тресавища. Ако искате, питайте тях, само че ще трябва да отскочите до „Златната подкова“. А най-добре ще сторите, ако се откажете и останете тук. Прокълнати места са това, прокълнати... Не знаете ли легендата за абатството?

— Знам — кимваш ти. — Но трябва на всяка цена да отида там. Тръгнал съм с кралска заповед да убия върколака.

Очите на ханджията стават кръгли като чинийки.

— Върколака ли? Е, това вече наистина са само легенди. Имаше един върколак преди години, но казват, че крал Ригоболд го убил. А мене ако питате, излишно беше. Вярно, гнусна твар е върколакът, но никому нищо лошо не правеше. Из тия мочурища бродят къде-къде по страшни изчадия.

— Все едно — упорито казваш ти. — Трябва да изпълня кралската заповед.

— Ваша воля — промърморва ханджията.

Обръщаш му гръб и посягаш към дръжката на вратата, когато той изведнъж възкликва:

— Чакайте! Сетих се. Ще повикам Гуги, ратая де... Малко е слабоумен, да прощавате, обаче все броди из ония блата. Може и да ви каже нещичко. Само изчакайте, след секундичка ще го доведе.

И ханджията изтичва към задната врата с цялата бързина, на която е способно възпълното му туловище.

Продължи на #86.

— Хлапакът, значи! — доволно изръмжава Дзеко. — Знаех си, че като застана отвън край прозореца, ще те видя как влизаш вътре на светлото! Е, сополанко, време е да умреш!

С рязко движение той разкопчава колана с оръжията ти и го хвърля зад себе си.

— А забрави ли Барк? — отвърщаш спокойно ти.

Чул името си, Барк решава, че вече не се налага да пази тишина и яростният му лай огласява околността. Дзеко трепва само за миг, но това ти е достатъчно. Ловко прескачаш купчина изхвърлени вехтории и се озоваваш до Барк.

Побеснял от измамата, Дзеко размахва меча и се нахвърля срещу теб. Оръжията ти са зад гърба му, имаш само секунда за избор. С какво ще се биеш?

С тежката дъбова пейка, която виждаш до себе си — мини на #34.

С веригата от врата на Барк — мини на #41.

Надигаш се от пода, правиш заканаителен жест на втрещения ханджия и пьргаво се прехвърляш през прозореца. Биларон не те е чул. Той продължава да стои с гръб към хана и се взира напрегнато към мрака. Добре, приятелю, казваш си ти, докато изтегляш безшумно меча. Сега ще срещнеш най-голямата изненада в своя подъл живот.

Премини на #77.

Пристъпваш крачка напред и изведнъж зад гърба ти се раздава бясно ръмжене. Светкавично се обръщаш, готов за стрелба. Две космати тела се премятат по каменистата земя, вкопчени в безмилостна схватка. Върколакът е нападнал Барк!

След миг арбалетът ти е насочен към безумно премятащото се кълбо. Но как да стреляш, когато в тази дива борба шансовете да улучиш Барк и върколака са равни? А нямаш време за губене — върколакът несъмнено е по-силният и схватката едва ли ще трае дълго. Налага се да стреляш... и да се надяваш на късмета.

Посочи едно число от таблицата в края на книгата.

От 1 до 7 — продължи на #21.

От 8 до 12 — прехвърли се на #50.

Напразно се опитваш да убедиш стареца, че нямаш нищо общо с блатните духове и призраци. Иззад вратата долитат само глухи проклетия. Накрая разбираш, че е безсмислено да упорстваш. Обръщаш гръб на къщурката и се отдалечаваш през мрака. Половин час по-късно се озоваваш в покрайнините на мочурището.

Мини на #18.

Братята Маладига пришпорват конете си и препускат към замъка, следвани от кралската стража. Ти също се отправяш натам, но заснеженият път не е твърде удобен за пешеходци и когато стъпваш на подвижния мост, здрачът вече се спуска над долината.

Откъм двора на замъка долита приглушена гълчава. Минаваш по широкия тунел под крепостната стена и навлизаш сред гъста тълпа от селяни и благородници. Пристигнал си точно навреме. Внезапно тълпата затаява дъх. Отеква песента на тръби и мощният глас на придворния хералд обявява:

— Негово величество крал Ригоболд!

Всички погледи едновременно се насочват към високия балкон, на който бавно излиза кралят. Виждаш го за пръв път и с изненада откриваш, че в него няма нищо величествено. Зад каменния парапет стои прегърбен старец с дълга бяла брада. Бръчките по изпитото му лице издават, че едва ли ще живее още дълго. Ала когато започва да говори, гласът му се оказва удивително мощен и ясен.

— Чуйте ме всички вие. Започва нощта на пълнолунието. Точно преди дванадесет години в такава нощ моят меч срази върколака от Гнилото мочурище. Костите му и днес лежат там, сред блатата. Но преди да издъхне, върколакът се закле, че след дванадесет години ще се върне, за да ме погуби.

Над събраното множество се разнася тревожен шепот.

— Вярвам, че точно така ще стане — продължава Ригоболд. — Ако бях по-млад, щях повторно да се изправя срещу чудовището. Ала годините са отнели някогашната ми сила. Нямам и наследник, който да тръгне вместо мен — знаете, че загубих единствения си син преди повече от две десетилетия. Затова чуйте кралската воля. Тази нощ върколакът ще излезе от Гнилото мочурище и трябва да бъде унищожен. Онзи, който ми донесе главата му, бил той благородник или прост селянин, ще стане мой пръв съветник, а след смъртта ми ще поеме юздите на кралството. Така повелявам аз, Ригоболд от Алтагорския замък.

Кралят отстъпва назад и вратата на балкона се захлопва с трясък сред гробовната тишина. Сетне избухва врявата на стотици гласове. Тълпата се устремява към изхода на замъка. Отначало мислиш, че всички са ентусиазирани от предложението на владетеля. Но когато минаваш на свой ред по подвижния мост, откриваш, че най-малко хора са тръгнали на изток, където започват прокълнатите блата, наречени Гнилото мочурище. Останалите явно са изплашени от вестта за върколака и предпочитат да поемат по най-краткия път към домовете си.

Край крепостната порта остават само неколцина войници. Докато ги гледаш, в главата ти започва да се оформя идея. След като върколакът е обещал да погуби краля, значи трябва да дойде тук. Ако изчакаш край замъка, ще имаш шанс да се срещнеш чудовището. Но от друга страна това означава, че могат да те изпреварят ония, които са тръгнали към блатата.

Какво ще избереш сега?

Ако решиш да тръгнеш към Гнилото мочурище, мини на #191.

Ако предпочетеш да изчакаш край замъка, продължи на #11.

Войниците се приближават и посягат да вдигнат трупа, но единият лечител им прави знак да почакаат. Той коленичи до Пино, притиска ухо към гърдите му и след миг изправя глава.

— Жив е! Трябва веднага да го пренесем в замъка!

Два часа по-късно Пино лежи на постеля в кралската лечебница. Свестил се е за малко — колкото да потвърди историята ти и да каже, че е бил улучен от стрела в гърба, без да разбере кой я е пуснал. Но самата стрела говори красноречиво — перата ѝ са оцветени в ловните цветове на рода Маладига.

С това окончателно е доказана твоята невинност.

Мини на #192.

Решаваш, че моментът не е подходящ за схватка и продължаваш да се промъкваш безшумно след двамата братя. Внезапно от мрака пред теб долита плясък и задавен вик:

— Аркал, помогни ми! Потъвам!

Предпазливо правиш още няколко крачки през храстите. В този момент луната надниква измежду облаците и в нейните бледи лъчи виждаш как Аркал се суети около затъналия до кръста Пино. Успял е да намери някакъв дълъг прът и го протяга от безопасно разстояние. Но за тежкия Пино трябва нещо по-здраво — още от първото дръпване клонът се строшава с пукот. Сипейки ужасни проклетия, Аркал се втурва из храстите и след малко домъква нов прът. Сега всичко изглежда наред... само че явно никак не е лесно да се изтегли от калта дангалак като Пино. Аркал Маладига пъшка известно време, след което внезапно захвърля пръта и тръгва по пътеката.

— Аркал, какво правиш? — отчаяно крещи Пино. — На кого ме оставяш?

— На собствената ти глупост, дървена главо! — подхвърля през рамо дукът. — Като не гледаш къде ходиш, умри тук! Аз нямам време — току-виж върколакът избягал. Като го убия, ще се върна да те измъкна.

— Но дотогава аз ще потъна съвсем!

— Няма да потънеш — успокоява го Аркал с ехиден глас. — Къде се е чуло и видяло дърво да потъне?

Изведнъж гласът на Пино се променя — сега е тих, заплашителен и някак спокоен.

— Аркал, това няма да ти го простя. Ако успея да се измъкна, ще разкажа на всички за тайната.

В пристъп на бяс Аркал измъква кинжал и го праща по брат си. Оръжието профучава само на педя от главата на Пино и тупва точно до теб. Тихичко се пресягаш и го прибиращ в пояса си. Когато отново надигаш глава, Аркал вече е изчезнал в мрака.

Изчакваш още малко, после изваждаш меч за всеки случай и излизаш на пътеката. Като те вижда, Пино размахва ръце.

— Добри човече, който и да си ти, помогни ми! Ще ти се отблагодаря щедро!

Изглежда, че не те е познал в тъмнината, иначе едва ли би се надявал да получи помощ тъкмо от теб. Но въпреки всичко те обземат колебания. Вярно, имаш пълни основания да зарежеш Пино в тресавището, както стори собственият му брат. Ако го оставиш да потъне, мини на #115.

Ако решиш да отхвърлиш досегашната вражда и се опиташ да го спасиш, продължи на #26.

Заобикаляш хана отдалече и оглеждаш пътеката зад него, но не откриваш никакви следи от противниците. Леко успокоен, тръгваш обратно, но тревогата още не те е напуснала изцяло и ти си обещаваши да бъдеш нащрек.

От коя страна на хана ще минеш, за да влезеш?

От лявата — мини на #51.

От дясната — мини на #145.

Намираш сили да усмириш бушуващата в гърдите ти ярост и отговаряш с учудващо спокоен глас:

— Ако извикаш братята си, все ще успея да им спомена за Пино, преди да ме убиете.

Дукът се размива.

— И на кого ще повярват, сополанко? На теб или на собствения си брат?

— Ще се усъмнят поне малко, тъй че не ще успееш незабелязано да издириш Пино и да го премахнеш. След като ти избяга, аз го извадих от ямата. А когато Пино се прибере жив, ще трябва да бягаш като преследван престъпник... или да застанеш пред кралския съд. Опит за братоубийство не се прощава лесно.

Аркал изръмжава тъй свирепо, че за момент неволно протягаш ръка към торбата с главата на върколака, за да се убедиш, че не е възкръснал. Сетне очите му, пламнали от бясна омраза, се впиват в твоите.

— Добре, хлапако. А сега се измитай през мочурището в източните кралства, защото до ден-два ще те намеря далеч от хорски очи и ще те убия! Кълна се!

— Ако можеш, Аркал. Знаеш, че умея да въртя меча.

— И една стрела в гърба ще свърши работа. Измитай се!

С тези думи той пуска отдръпнатите вейки и се измъква от храсталака.

Мини на #89.

Изведнъж над чернотата на мочурището започва да се сгъстява бледо светеща мъгла. Преди да решиш какво да правиш, облакът плъзва към теб и виждаш, че в него се сливат множество фосфоресциращи сенки. Когато се приближават още повече, изтръпваш от изненада и страх — сенките са на стотици дребни, полуголи конници с кожени брони и малки криви лъкове.

По външен вид тия призраци извънредно много приличат на конните варвари, които хилядолетия наред са безпокоили кралството, докато един от древните владетели не разбил ордите им преди повече от хиляда години именно на това място, където сега се намира Гнилото мочурище. Тогава тук е имало суха, незаблатена степ. В чест на победата е било издигнато абатството... но нямаш време за исторически размисли.

На петдесет крачки от теб призраците снемат лъковете от рамо и поставят на тях стрели. Какво ще направиш?

Ще бягаш — прехвърли се на #84.

Ще се биеш с тях — мини на #76.

Ще се опиташ да ги заговориш — продължи на #47.

След двайсетина минути бърз ход отново стоиш задъхан на кръстопътя. А сега какво ще предприемеш?

Идеята да проследиш братята Маладига сега ти се струва почти неосъществима. Изминал е цял час и едва ли ще намериш някаква следа в този мрак. Може би ще е по-разумно да продължиш на юг към хан „Поклонника“. Ако решиш да постъпиш така, прехвърли се на #74.

Ако обаче твърдо си решил да навлезеш в блатата отвъд кръстопътя, продължи на #114.

Стрелата ти профучава през създанието като през мъгла. В отговор то се разкиска още по-силно:

— Ще трепеш блатен дух със стрела, а? Нещастник такъв! Не се ли видиш че не можеш да уцелиш вековен дъб от десет крачки! Да те намери върколакът сега, жив ще те излапа!

— Така е, така е! — потвърждава друго кискане иззад рамото ти.

Рязко се обръщаш — над мочурището се реят още няколко подобни същества. Изглежда, че им е много забавно.

Без особена надежда питаш къде е най-сигурният път към центъра на блатата, но те с кискане се пръсват наоколо и почват да сочат в различни посоки. Ясно е, че нямат никакво желание да те упътят. Как ще постъпиш сега?

Ще стреляш по тях с трепетликовата стрела — мини на #117.

Ще се опиташ да намериш пътя с помощта на Барк — мини на #23.

Дворът на абатството е сух — надигналото се мочурище не е имало власт над него. Ала зловещите развалини, които стърчат наоколо, ти навяват непреодолим ужас. В тях има нещо демонично, нещо, от което ти се иска да избягаш колкото се може по-далече.

С върховно усилие на волята се заставяш да влезеш в руините на параклиса. Тук не е останало нищо, освен купища камъни, обрасли с мъх и лишеи. На мястото, където би трябвало да бъде олтарът, зее бездънна яма.

Изведнъж из въздуха пред теб започват да танцуват безброй синкави искрици. От тях бавно се оформя висока бледа фигура с расо и митра.

Прокълнатият абат!

Какво ще направиш?

Ще го простреляш с трепетликовата стрела (ако я имаш) — мини на #5.

Ще се спасиш с бягство — мини на #105.

Ще го изчакаш да заговори — мини на #146.

Стрелата пронизва кожения ти шлем. Усещаш как острието се заплита в косата ти, но е било отклонено от шлема и само те одрасква.

Макар че не си пострадал, ти рухваш тежко по гръб и оставаш да лежиш неподвижно. Ако те сметнат за убит, ще спечелиш предимството на изненадата. Но кой може да те е нападнал от засада? Нима братята Маладига са навсякъде?

Не ти се налага да гадаеш дълго. Едва-едва откряваш клепачи и зърваш в рамката на разбития прозорец мрачното лице на Биларон Маладига. Изтръпваш, очаквайки нова стрела, но за щастие той не забелязва, че си жив.

— Сополанкото! — самодоволно промърморва Биларон. — Добре, че поставихме засада на хановете докато Аркал и Пино търсят върколака. Ей, ти, кръчмарски плъх, бързо измъквай трупа, докато не е дошъл някой нов нахалник!

Биларон ти обръща гръб и се отдръпва от светлината, за да огледа околностите на хана. Ако избереш удобния момент, за да скочиш през прозореца и да го нападнеш, мини на #166.

Ако продължиш да се преструваш на мъртъв и оставиш ханджията да те извлече, мини на #55.

Аркал е по-едър и широкоплещест, но гневът е утроил силите ти. Минута или две глухо пъхтите, без никой да може да преодолее напора на другия.

Изведнъж Аркал вдига коляно и с всичка сила те удря в слабините. Пронизва те остра болка, ала още по-силно е смайването — докъде може да стигне в подлостта си този човек! Но не ти остава време за размисли — дукът използва момента, за да забие кинжала в гърлото ти. Дори и съдниците на дуела да обявят победата му за нечестна, каква полза? Аркал е жив, а ти... ти загина от ръката на един подлец, след като бе преодолял всички премеждия на Гнилото мочурище.

Стрелата изсвистява, но миг преди това очите са изгаснали. Ръмженето на Барк продължава, значи чудовището е незасегнато и отново обикаля край вас.

Ако си имал сребърна и трепетликова стрела, значи ти остава още една, която би свършила работа. Зареди я в арбалета и мини на #125.

Ако не, единствената ти възможност е да се опиташ да потърсиш изгубената стрела. Мини на #138.

А ако не искаш да рискуваш с лутане из тъмнината, остава ти само да заредиш обикновена стрела и да продължиш на #125.

Тръгваш смело напред в мрака, като се озърташ за светещата върба. Но или Гуги те е излъгал, или ти си сбъркал пътя. Навсякъде царува почти непрогледна тъмнина. Завиваш наслуки наляво, после надясно... Най-сетне спираш. Налага се да признаеш, че си се заблудил.

Мини на #44.

В този напрегнат миг масивната дъбова пейка ти се струва лека като перце. Замахваш... и силата на удара избива меча от ръката на Дзеко. Преди врагът да се опомни, ти пъргаво захвърляш пейката и грабваш меча. Сега вече имаш оръжие!

Мини на #133.

Стрелата изсвистява и безпогрешно се забива в лявото око на нападателя. Той надава глух рев, премята се и рухва мъртъв в краката ти. Побутваш с крак едрото туловище и усещаш под ботуша си жилава четина.

Глиган! Най-обикновен глиган. Укрил се е далече навътре в блатото от ловци, а ти го взе за върколака! Оглеждаш се светкавично, но за щастие върколакът го няма наоколо.

И добре че го няма. Защото при премятането на глигана забитата в окото му трепетликова стрела се е счупила. Сега вече наистина нямаш никакъв избор, освен да си направиш сребърна стрела — в Алтагорската долина трепетликата е много рядко дърво и надали ще успееш да намериш някоя посред нощ. Нареждаш на блатните огънчета да ти покажат пътя към най-близката трепетлика, но те само се пръсват в различни посоки, после се връщат обратно. Да, друг избор май нямаш.

Ако наредиш на блатните огънчета да ти посочат пътя към прокълнатото абатство, мини на #119.

Ако им заръчаш да ти намерят сребро, продължи на #32.

А ако не искаш да губиш време и решиш да тръгнеш срещу върколака с обикновена стрела, прехвърли се на #131.

Късно! Стрелата на Пино де Маладига се впила в гърлото ти. Разкъсван от непоносима болка, падаш в снега и виждаш как Барк свирепо се хвърля срещу убиеца.

Оставяйки братята си да се бият с кучето, Аркал де Маладига бавно пристъпва към теб.

— Маладига! — задавено възкликваш ти. — Това... това беше... подло...

— Може би, сополанко... Може би. А от твоя страна беше безкрайно глупаво да вярваш, че няма да се отърва от един опасен конкурент.

Напразно опитваш да измъкнеш оръжието си. Дукът е по-бърз и още с първия удар на меча те хвърля в мрака на смъртта.

Докато Аркал се отбранява от атаките на Барк, ти кръстосваш меч с Пино. Известно време сред тишината на тресавището се чува само звънтенето на стомана и тежкото ви дишане. Но теренът не е твърде удобен за ръкопашен бой. Внезапно се подхлъзваш върху леда и изпускаш меча си.

Пино се хвърля напред за решителния удар. С отчаяно усилие успяваш да се търкулнеш настрани. Понесен от силата на замаха си, противникът прави още три крачки и затъва до кръста в една от черните ями. Оставяш го да крещи и да се мята в калта, вдигаш меча си от земята и пристъпваш към Аркал. Досега дукът е успял да задържи Барк, но когато ставате двама, той изведнъж се стъписва.

— Хей, чакай, Аладон! Не е честно — двама срещу един!

— Кой говори за честност? Забрави ли, че бяхте четирима срещу един и се чудехте как да ме убиете?

— Ти сам казваше, че родът Аладон се гордее...

— ... с това колко изменници и подлеци е пратил на оня свят! — свирепо довършваш ти.

Аркал отстъпва назад. Дори сред нощния мрак може да се различи как лицето му побледнява. Той размахва меча, изтърсва страховита ругатня, после внезапно се обръща и побягва. Докато се провира през храстите, кинжалът му се откача от пояса и тупва върху пътеката. Навеждаш се и го прибиращ.

— Хей, а на кого оставяш Пино? — подвикваш насмешливо след него, но той бяга, без да се обръща.

Наистина, ами Пино? Над водата вече стърчи само главата му. Какво ще направиш?

Ще го оставиш на съдбата му — Аркал непременно ще се върне да измъкне брат си — мини на #115.

Ще му помогнеш, въпреки всичко — мини на #26.

Макар че по гърба ти лаят мразовити тръпки, успяваш да отделиш с кинжала чудовищната глава от тялото и я прибиращ в торбата си. После отново се замисляш.

Щом наистина си решил да изпълниш молбата на върколака, тогава е най-добре да пристигнеш в замъка точно на обяд. Избързаш ли, нищо чудно да ти вземат главата със сила... а ако някой заподозре какво си замислил, ще платиш със свободата, може би и с живота си. Ригоболд винаги е бил безмилостен със своите врагове.

За последен път призоваваш помощта на блатните огънчета. Светещият рояк веднага се сбира и те извежда до западния край на мочурището, точно срещу кръстопътя. До замъка имаш не повече от половин час път... а вече започва да се развиделява. Сега ти остава само да се прикриваш докато наближи пладне... и да избегнеш засадите и клопките, които несъмнено са ти подготвили братята Маладига. Дано Пино е удържал на думата си да не се присъединява повече към тях. Не че трима са много по-малко от четирима, но все пак...

Ако твърдо си решил да следваш този план, прикрий се в крайпътните храсти и мини на #99.

Но ако са те обзели съмнения и вече не желаеш да изпълниш молбата на върколака, прехвърли се на #127.

Ако нямаш сребърна монета, ще трябва да се върнеш при съкровището на варварите. За да го сториш, мини на #72.

Ако вече имаш сребърна монета, ще трябва да потърсиш ковачницата на прокълнатото абатство. Това ще те отведе на #119.

Но преди да направиш избора си, помисли добре. И в двата случая ще изгубиш много време, да не говорим за опасностите, които те дебнат по пътя. Нищо чудно братята Маладига вече да се по следите на върколака. Ако сметнеш, че си изгубил прекалено време и тръгнеш да търсиш чудовището, въоръжен с трепетликова стрела, мини на #131.

Носиш ли кинжала на Аркал?

Да — мини на #35.

Не — мини на #9.

Аркал се усмихва зловещо. Сигурно пак е подготвил някакъв капан. Но вече нямаш избор — трябва да се биете със стрели.

Двамата поставяте по стрела в арбалетите си, след това се отдалечавате до двете срещуположни стени. Придворните бързо се оттеглят навън, в залата остават само шепа от най-храбрите. Неколцина войници закриват с щитовете си новия крал.

Знаеш условията на двубоя със стрели. Обръщаш се с лице към стената, стискаш здраво арбалета и напрягаш мускули в тревожно очакване.

— Дуелът започна! — възвестява зад гърба ти гласът на краля.

Светкавично се обръщаш и стреляш, почти без да се прицелваш. Край ухото ти се раздава свистене, нещо те парва по бузата, но почти не обръщаш внимание на това, защото отсреща Аркал пада на пода със стрела в дясната си ръка. Добре, така му се полага! Следващия път ще бъдеш по-точен.

Надигаш ръка и избърсваш кръвта от бузата си. Стрелата на дука само те е одраскала.

— Ще се сражаваш ли още, Маладига? — питаш ти.

— Ще се сражавам, благородни ми рицарю — отвръща Аркал с ироничен блясък в очите. — Ще се бия докато един от двама ни рухне мъртъв

Сякаш в потвърждение на думите му, светът се завърта около теб. Строполяваш се на пода и последното, което успяваш да чуеш, е викът на някой от придворните: „Стрелата е била отровена!“.

Искаш да се хвърлиш на земята, но вече е късно. Следващите три стрели те пронизват безпогрешно.

Странно, не усещаш болка. Само краката ти се подкосяват и ти рухваш върху окървавения сняг. Опитваш да изтеглиш оръжието си, но и ръцете не ти се подчиняват. Преди да напиш дръжката на меча, братята Маладига изскачат от крайпътните храсти и се втурват към теб. Ала не им се налага да те доубиват — стрелите са те ранили смъртоносно и ти издъхваш, успявайки само да видиш как Барк пада, разсечен от меча на Дзеко.

Нощта е обгърнала Алтагорската долина, но сиянието на пълната луна и блясъкът на снега осигуряват достатъчно светлина, за да крачиш уверено по пътя към Гнилото мочурище. Разлюлени от зимния вятър, голите дървета унило размахват клони, сякаш искат да те предупредят за нещо. Но ти упорито продължаваш напред.

В снега по пътя тъмнеят отпечатащи от копита и човешки стъпки. Въпреки всеобщия страх, мнозина кандидати за наградата са те изпреварили. И сред тях навярно са братята Маладига.

Унесен в мисли за дука и неговите братя, ти не усещаш кога през полето към тебе се е приближила една черна сянка. Забелязваш я едва в последния момент, когато лети през въздуха. Само след миг сянката ще се стовари върху теб. Какво ще предприемеш?

Ако желаеш незабавно да извадиш кинжала от пояса си, мини на #25.

Ако първо се опиташ да отскочиш от удара, продължи на #49.

Изминали са три седмици. Три напрегнати седмици на новата ти служба — пръв кралски съветник. Работата не ти оставя нито един свободен миг. През последните години кралството е западнало неимоверно. Сега трябва отново да укрепите реда и спокойствието, да се погрижите за разцвета на стопанството и занаятите, да възвърнете доверието на старите родове във върховната власт. Рано или късно ще постигнете тази цел — младият крал е амбициозен и енергичен. Помагаш му доколкото ти стигат силите... а имаш и един неочакван помощник — новия дук Пино де Маладига. Той се оказва далеч не толкова глупав, колкото го представяше Аркал.

След като си се погрижил в прокълнатото абатство да бъде отслужена тържествена литургия, подпочвените води наоколо бързо пресъхват. Както ти бе обещал призрактът, в разрушения параклис монасите са намерили старинен пергамент, според който цялото мочурище принадлежи на рода Аладон още отпреди осемстотин години. Някой ден съкровищата на варварската орда ще ти послужат, за да издигнеш там замък, достоен за един кралски съветник. И над портата на този замък ще бъде изсечен новият герб на рода Аладон, създаден по лична заповед на краля: червен щит с глава на върколак и две кръстосани стрели над нея.

Източник: SF&F BBS

Издание:

Колин УОЛЪМБЪРИ. НОЩТА НА ВЪРКОЛАКА. 1994. Изд. Плеяда, София. Книга-игра. Художник: Ивайло ИВАНЧЕВ. С ил. Печат: Полипринт, Враца. Формат: 20 см. Страници: 128. Цена: 16.00 лв.

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.