

СУПЕРИГРА 7 С НАГРАДИ

ТИМ ДЕНИЪЛС

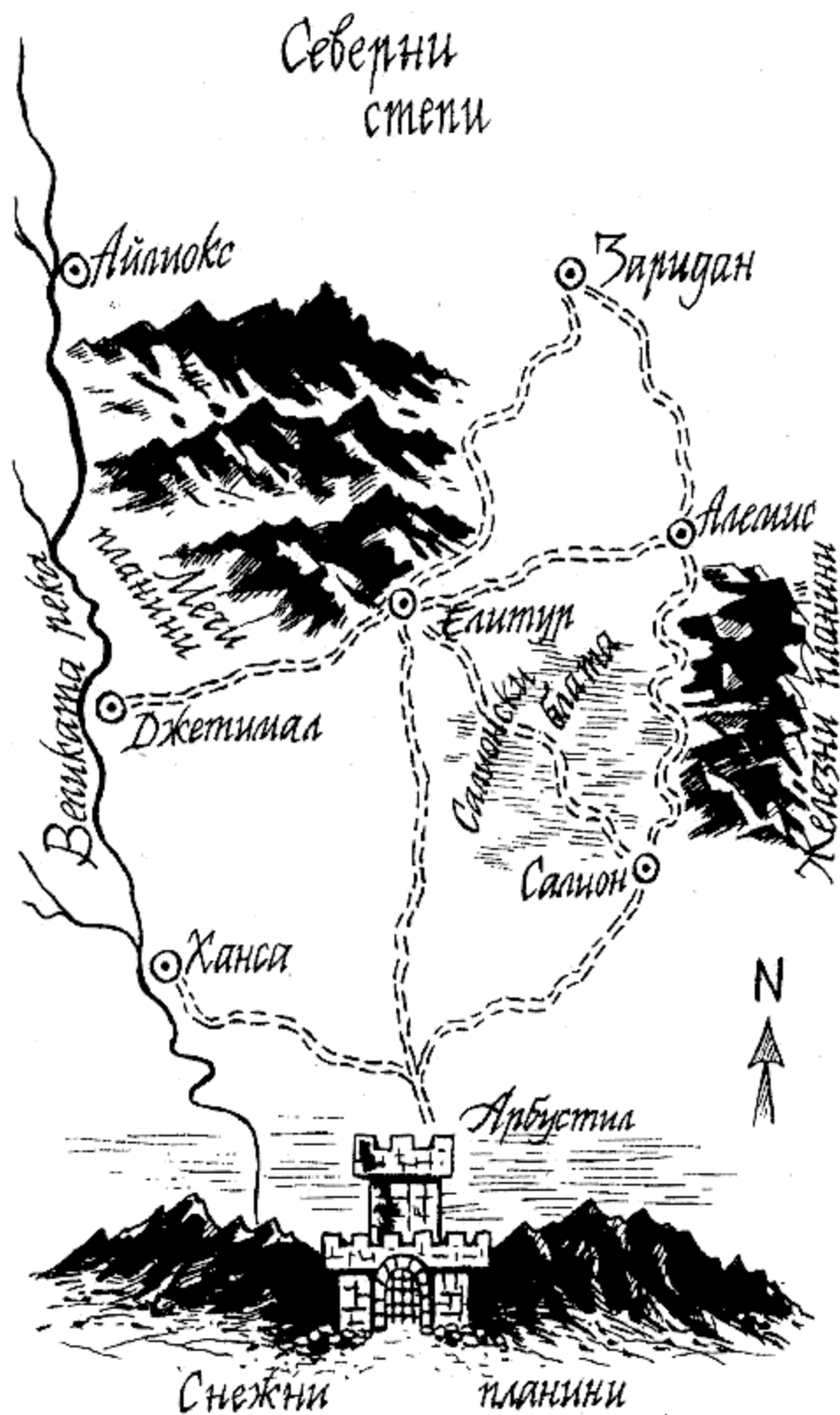
# ТРИТЕ КАМЪКА НА СЪДБАТА



**ЛЮБОМИР НИКОЛОВ**  
**ТРИТЕ КАМЪКА НА СЪДБАТА**

[chitanka.info](http://chitanka.info)

С „Трите камъка на съдбата“ пак ще имаш изключителната възможност да бъдеш Господарят на формите — могъщ чародей, който по избор може да се превръща в различни животни. Навярно вече си разбрал, че разгръщаш очакваното продължение на една от най-добрите български книги-игри — „Господарят на зверовете“.



## **ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ СА ЧЕЛИ „ГОСПОДАРТ НА ЗВЕРОВЕТЕ“**

Тази книга те среща с новите приключения на героя от „Господарят на зверовете“. Ако не си запознат с предишната история, ще ти я предложим тук, разказана накратко.

Още като юноша ти си избран да станеш Господар на формите — могъщ чародей, владеещ способността да се превръща в различни животни. След дълго обучение при стария вълшебник Алтозар идва времето да се завърнеш в родния си край. Но там те посреща ужасяваща картина. Вместо китно село, заварваш само пепелища и трупове. Скоро узнаваш истината за това злодеяние — извършено е по заповед на императора Трибулачо.

Потресен, ти даваш клетва да отмъстиш на тиранина. След дълги премеждия успяваш да се добереш до непревземаемата крепост Арбустил и да проникнеш в нея. Въпреки съпротивата на Трибулачо и придворния магьосник Некромус, двамата с твоя приятел Тиоланд проникват в тронната зала. Императорът загива от ръката ти... и съгласно древния обичай сега е твой ред да поемеш управлението на страната.

От всички приключения в „Господарят на зверовете“ си заслужава да отделим особено внимание на едно, което по онова време не изглеждаше особено важно. По пътя към Арбустил ти се сблъска с безименния злодей, наричан Черния губернатор. От много години насам той събираше магическа мощ, като заставяше всички пленени магьосници да дават клетва, която ги подчиняваше на неговата власт. След като го победи, ти великодушно пощади живота му. Тогава още не знаеше, че ще дойде време горчиво да съжеляваш за това...

# **ПРАВИЛА НА ИГРАТА**

## ЗА СВИТЪКА НА СЪДБАТА

В края на книгата е поместен [Свитъкът на съдбата](#). Чрез него ще проверяваш своя шанс. Това не е трудно — когато ти се наложи, просто посочи с пръст едно число от свитъка, без да гледаш (със съдбата не бива да се хитрува). А какво ще стане по-нататък — това ще разбереш от указанията в съответния епизод.

## ЗА МАГИЧЕСКАТА СИЛА

Твоето обучение на чародей ти е осигурило 10 точки магическа сила. Благодарение на нея ще можеш да се превръщаш в различни животни, но всяко преобразяване ще намалява магическата ти сила с една точка. Затова не я прахосвай излишно. Освен това ще е много добре да подбереш внимателно трите животни, чиято форма владееш. За това ще ти помогне следващият раздел.

Колкото до превръщането обратно в човек — само по себе си то не изисква магическа сила. Достатъчно е да го пожелаеш и то ще се осъществи. Само под влияние на нечия зла магия може да останеш пленен в животинския образ.



## ЗА УМЕНИЯТА НА ЖИВОТНИТЕ

Преди да започнеш приключението, ще трябва да избереш трите животни, в които умееш да се превръщаш. Всяко има своите предимства и недостатъци, тъй че никой не би могъл да ти даде съвет. Но навярно ще ти помогне следната таблица, в която способностите на различните животни са оценени по десетобалната система.

**Лъв:** сила 10, жизненост 7, скорост 5, зрение 5, обоняние 7, слух 7. Може да носи тежки товари.

**Вълк:** сила 7, жизненост 8, скорост 7, зрение 5, обоняние 10, слух 8. Също може да носи тежки товари, но значително по-малко от лъва.

**Змия:** сила 3 (с отровата 9), жизненост 5, скорост 2, зрение 4, обоняние 4, слух 7. Промъква се през тесни отвори, лесно се катери по изпънати въжета и не прекалено дебели дървета. Нуждае се от време за възстановяване на отровата. Може да носи до 2 жълтици или равностоен дребен товар.

**Катерица:** сила 2, жизненост 3, скорост 4, зрение 6, обоняние 6, слух 7. Катери се по всичко, освен по съвършено гладки стени. Може да носи до 3 жълтици или равностоен товар.

**Видра:** сила 4 (във вода до 5), жизненост 5, скорост 5 (във вода за кратко време до 7), зрение 6, обоняние 2, слух 7. Плува отлично. Може да носи до 5 жълтици или равностоен товар.

**Орел:** сила 6, жизненост 5, скорост 10, зрение 10, обоняние 1, слух 5. Лети за предпочитане денем. Може да носи средно тежки товари.

**Бухал:** сила 5, жизненост 5, скорост 8, зрение 10 (но само в тъмнина), обоняние 1, слух 10. Лети нощем, денем е почти напълно безпомощен. Може да носи средно тежки товари.

**Мишка:** сила 2, жизненост 2, скорост 3, зрение 9, обоняние 9, слух 10. Промъква се през най-тесни отвори, умее да прогризва преградите. Може да носи до една жълтица или съвсем лек товар.

**Къртица:** сила 3, жизненост 4, скорост 4 (при копаене на тунели 1 до 2), зрение 1, обоняние 10, слух 9. Може да носи до 4 жълтици или равностоен товар.

## ЗА МАГИИТЕ

В хода на това приключение неведнъж ще се изправиш срещу магьосници, разполагащи с огромна мощ. Невъзможно е да се опишат всички опасни магии, но все пак ще споменем някои от тях, за да знаеш какво би могъл да очакваш.

**Течен огън** — магията, към която най-често прибегват злите магьосници, щом се сдобият с достатъчно могъщество. Това е способността да се изхвърлят от дланите дълги огнени езици, изгарящи всичко наоколо.

**Ледена магия** — при нея магьосникът е способен да замрази всичко наоколо в радиус от десетина крачки.

**Състаряване** — с помощта на древни заклинания някои магьосници могат да състарят своя противник с десетки, дори стотици години, което предизвиква незабавна смърт.

**Невидим щит** — трудна за изпълнение магия, която изисква няколко часа подготовка. Не се използва често, защото дори най-големите майстори не могат да я поддържат дълго. За сметка на това тя е особено коварна и опасна. Всеки, който опита да се приближи до нейния собственик, веднага изгаря в невидимия огън.

**Засилване** — това представлява отделна група магии, които нямат стойност сами по себе си. Чрез тях може да бъде засилено стотици пъти всяко обикновено явление — слънчевата светлина, миризмата, вятърът, топлината и други природни сили. Резултатът често е убийствен. Някои магьосници използват този похват, за да увеличат собствената си физическа сила.

**Блокиране** — чрез него се неутрализира магическата сила на противника. Винаги имай предвид този похват и бъди готов да се справиш с положението и без магическата си способност.

Това са нещата, които трябваше да знаеш. А сега започва твоето приключение...

Започни от епизод #1.

# ЕПІЗОДИ

Вече пет години изминаха, откакто ти победи тиранина Трибулачо и освободи народа си от желязната му власт. Сега престолът е твой съгласно старинния обичай — онзи, който победи краля в законен двубой, сам става крал, без правото да се откаже. Короната и скиптърът не са ти по сърце, но знаеш много добре, че нямаш друг избор.

Е, поне не си стоял със скръстени ръце през тези пет години. Пътищата са чисти от разбойници, градовете — спокойни, дори чудовищата от източните склонове на Мрачните планини отдавна не са тормозили хората.

Ако завиждаш на някого, това е твоят приятел Тиоланд. Той поне е свободен да избира. Отказа всякакви постове, не пожела дори да ти стане съветник и прие да бъде библиотекар на замъка единствено от любов към познанието. Неведнъж си забелязвал, че той напредва в магическото изкуство, докато ти се занимаваш с държавните дела. Но приятелството ви е по-топло от всякога и Тиоланд за нищо на света не би те изоставил в труден час.

Завиждаш и на стария си учител Алтозар. Преди пет години ти дълго го увещава да се засели в замъка и да прекарва дните си в заслужен отдих. Но той отказа категорично. Макар и вече престарял, продължава да живее в пещерата край Адуханската пустиня. Сега обучава нови двама младежи — някой ден те също ще станат Господари на формите. Усмиваш се, като си припомняш дните при Алтозар — незабравимите дни, когато беше още начинаещ, неопитен чародей.

Напоследък подобни мисли те налягат все по-често, защото нямаш много работа. Така е — какво остава да върши кралят, когато всички са доволни, няма препирни и страната е радостна? Ала днес денят е странен — мрачен, тежък, сив. И друг път над Арбустил са надвисвали буреносни облаци, но сега става нещо странно. Уж небето е чисто, а из замъка тегне с непоносима сила някакво угнетяващо чувство. Сякаш невидима ръка е притиснала гърдите ти и те души. Не

само с теб е така — виждаш как всички наоколо се тътрят като сенки — помръкнали, с угрижени лица и неспокоен поглед. Никой не знае какво е станало, но явно нещо не е наред.

— Тук съм. Какво те безпокои? — обажда се тих глас зад гърба ти.

Обръщаш се. Без да усетиш, в тронната зала е влязъл Тиоланд. С няколко думи му описваш чувствата си. Когато млъкваш, Тиоланд въздъхва и кимва.

— И аз усещам същото. Не мога да разбера какво е. Цяла сутрин се ровя из старите магически книги, но не намерих почти нищо — само няколко неясни намека. В един от най-древните томове прочетох странна история — за това, как преди хилядолетия Леденият крал се опитал да сложи ръка върху някакви Камъни на съдбата. Когато тръгнал да ги търси, небето помръкнало и тежък гнет налегнал всички хора наоколо. Ала така и не завладял търсеното — именно тогава успял да го пресрещне Принца на огъня и двамата паднали в смъртната схватка.

Ти и сам знаеш историята за гибелта на Ледения крал. Никога не е имало по-велик властелин на злото и много от най-черните магии са създадени лично от него. Някои са се запазили до ден-днешен — такава е например магията за отнемане на волята, с която Черния губернатор пленяваше магьосниците. Не е имало и по-велик властелин на доброто от Принца на огъня. Негово дело е магията за превръщането в животни, която си усвоил по време на обучението при Алтозар. Ала легендите от великите Древни времена често са трудни за разбиране и никой не знае кое в тях е истина, кое — намек, и кое — измислица, натрупана през годините. Често от преданията изплуват съвсем неизвестни подробности — като например тия Камъни на съдбата, за които никога не си чувал. Когато казваш това на приятеля си, Тиоланд кимва.

— Прав си, аз самият се чудя какво да мисля. Никъде другаде не съм срещал да се споменава за тях. Или са част от измислицата в легендата, или пък са отдавна унищожени. — Той замислено потрива слепоочията си. — Не... Не вярвам да имат нещо общо с днешния ден. Леденият крал е загинал в незапомнени времена, няма как да тръгне отново на онзи поход. Сигурно е просто някакво съвпадение...

Разговорът ви прекъсва, защото в тронната зала дотичва един от стражите.

— Някакъв старец иска да влезе. Казва, че имал неотложна работа лично с краля. Било много важно.

Откакто ти си крал, вратите на Арбустил са широко отворени за хората. Хиляди са идвали да изложат лично пред теб своите молби и страдания. Никому не си отказвал среща, ала стражата държи да те предупреди за всекиго, преди да го пусне. Какво да се прави, навици още от времето на Трибулачо.

— Нека влезе — заповядаш ти.

— Не ми идва нищо друго наум — продължава Тиоланд, когато стражът хуква надолу по стълбите. — Ако нечия зла воля поражда това гнетящо чувство, то чия ще да е тя? Би трябвало да е прекалено могъща. Прекалено! Никой, дори и Черния губернатор, не би могъл да постигне подобна власт, нито да я удържи дори за момент. А той сигурно е изгубил доста от силата си, откакто ти го прати в изгнание.

Разговорът ви е прекъснат от тих звук — нечия тояжка потропва нагоре по стълбите. Обръщаш глава към вратата тъкмо навреме, за да видиш влизания Алтозар.

— Учителю, здравей! Радвам се да те видя тук! — извиквате двамата с Тиоланд в един глас.

Старецът кимва.

— Аз също, но съм смъртно изтощен. Малко след полунощ излетях от пещерата в образа на бухал, а когато изгря слънцето, се превърнах в орел. Използвах всички възможни магии, за да стигна час по-скоро. Грохнал съм от умора, искам да хапна нещо.

Докато слугите тичат за храна, ти с изумление оглеждаш стария си учител. За половин нощ и половин ден да стигне от Адуханската пустиня до Арбустил — дори млад и силен чародей като теб не би успял да го стори! Явно е станало нещо изключително. Хвърляш поглед към посивелите дървесни корони зад прозореца и в сърцето ти бавно се прокрадва някакво неоформено, неопределено, но мрачно предчувствие.

Когато слугите донасят угощението, Алтозар едва ги изчаква да излязат, после с един замах на ръката се превръща в лъв и връхлита трапезата. Всяка негова хапка опустошава по едно блюдо. Двамата с Тиоланд разменят изненадани погледи — та нали именно Алтозар ви



е учил, че само неразумни магьосници прибягват към изкуството си без крайна нужда. Но освен удивление в очите, на своя приятел виждаш и отражение на собственото си предчувствие.

След като засища чудовищния си глад, Алтозар тръгва направо към изхода. Не казва нито дума, само ви подканва подир себе си с повелителен жест.

— Къде отиваме? — окопитва се пръв Тиоланд.

— Ще видите — рязко отвърща Алтозар. — Сега не е време за приказки.

Ако последваш стареца, без да разпитваш повече, мини на #143.

Ако заявиш, че не можеш да изоставиш замъка без важна причина, прехвърли се на #180.

Пещерата не прилича на нито една от ония, които си виждал досега. По-скоро наподобява стар рудник, изсечен в скалата. Поднасяш към стената пламъка на факлата, очаквайки да видиш следи от длета и кирки. Не, сякаш самият камък се е отдръпнал, за да образува проходите. И все пак те са прекалено правилни, за да бъдат дело на природата. Подът също е гладък — това поне обяснява защо пазачите лесно измъкват заспалите посетители.

В мътната червеникава светлина различаваш, че проходът отпред се разклонява. После още веднъж и още веднъж — чак докъдето потъва в непрогледна тъмнина. В някоя от животинските форми навярно би се справил по-добре из този лабиринт. Но тогава не би могъл да използваш въжето и едно заспиване ще означава сигурна гибел — дори да те намерят, никой няма да се погрижи за някакъв си звяр.

Впрочем, магическата способност може да ти помогне в едно отношение. Като къртица, мишка или бухал ще имаш извънредно остър слух и би могъл да чуеш звуци, които са недоловими за човека. Навярно си струва да пожертваш една точка магическа сила, за да опиташ. Ако владееш някоя от тези форми, мини на #88.

В противен случай продължи на #249.

### 3

Не ти се налага да чакаш дълго — скоро към портата се задава почти тичешком млад мъж с дълго наметало. Нахлупваш шлема ниско над очите си и го изчакваш да се приближи.

— Къде е началникът ви и какво има да... — започва той, но внезапно очите му се разширяват.

Вместо да довърши изречението, похитителят започва да бърби заклинание. Познал те е! Хвърляш се напред и замахваш с копието, но това се оказва грешка. Противникът е използвал едно рядко старинно заклинание за овладяване на чуждото оръжие и с пристъпването към него си попаднал в обсега на магията. С чудовищна сила копието изскача от ръката ти и се обръща назад.

Спасява те мигновената реакция — отскачаш настрани, смъкваш наметалото и го хвърляш върху копието. Изненаданият противник вече няма време за нова магия. След миг двамата се търкаляте по земята, вкопчени в борба на живот и смърт. Ала неочаквано иззад близкия ъгъл долитат тежки стъпки — стражите от патрула са чули схватката и бързат насам!

Магьосникът също ги е чул и това за момент отклонява вниманието му. Зашеметяваш го с мощен удар и скачаш на крака. Но дали все още имаш време? Посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

От 0 до 3 — мини на #228.

От 4 до 9 — продължи на #58.

Просякът ти е описал подробно пътя към новите железни мини. Докато крачиш натам, ти обмисляш предстоящата схватка с магьосника. За какво ли може да му е потрябвало лакомо желязо — странен минерал, който привлича към себе си обикновеното желязо? Употребяват го само моряците, за да им показва посоката в нощи, когато облаците са закрили всички звезди. Но до морето има поне три седмици път на изток, а похитителят отива в съвсем друга посока...

Изад един завой пред теб се появява входът на мините. Време е да спреш и да обмислиш как ще постъпиш.

Можеш да влезеш направо, като внимателно се оглеждаш за магьосника. При такъв избор продължи на #205.

Ако умееш да се превръщаш в къртица, би могъл да прокопаеш собствен тунел покрай галерията и с помощта на острия си слух да разбереш какво става наоколо. За да го сториш, премини на #173.

Можеш да влезеш навътре и под животински образ. Ако магьосникът наистина е в рудника, така навярно ще го заблудиш. Това решение те отвежда на #156.

За превръщане в бухал все още е прекалено светло. Но слънцето вече клони към хоризонта. Ако изчакаш мрака и потърсиш отдушниците, за да се вмъкнеш през тях в образа на бухал, мини на #133.

При условие, че никой от тези варианти не ти харесва, можеш просто да се спотаиш край изхода и да изчакаш. Ако магьосникът все още е вътре и ако не е прекалено търпелив (а той сигурно бърза да занесе Камъка до капището), рано или късно ще трябва да се покаже. С това решение попадаш на #42.

## 5

Връщаш се в стаята и лягаш да си починеш. Скоро умората от безсънната нощ те надвива и ти потъваш в дълбок сън.

Не знаеш колко време е минало, но внезапно те събужда странен звук. Резето на вратата се движи само! Някой опитва да проникне в стаята ти с магия!

Посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

От 0 до 5 — мини на #67.

От 6 до 9 — продължи на #182.

Далече на хоризонта се мерзелее северната пустош. Енергично размахваш криле и постепенно приближаваш до нея. Ала гледката те стъписва. Онова, което виждаш, не се поддава на описание с човешки думи. Сред странни форми и невиждани цветове се мерзелее неща, за които не би могъл да кажеш дали са сгради, скали, дървета или животни. Не си в състояние да определиш даже най-простото — дали са живи, или не... Нищо чудно, че хората се боят от тези развалини. Напразно оглеждаш хоризонта на изток и на запад. Този безумен пущинак сякаш продължава до безкрая. И вече се досещаш за най-лошото — само онзи, който знае как точно изглежда Срутеното капище, ще може да го открие тук. А ти не знаеш — в тази земя на хаоса липсва какъвто и да било ориентир за нормалния човек.

Докато се чудиш как да постъпиш, забелязваш как от развалините пред теб с полюшване се издига нещо — тънко, подобно на безплатно въже или струя прах, понесена от вятъра. Но не е нито въже, нито прах, защото с цялото си същество усещаш излъчваната от него смъртна заплаха. Без да чакаш нито миг, политаш назад с цялата си бързина. Сторил си го точно навреме. Загадъчното нещо се опитва да те преследва, но бързо изостава.

Летиш назад с последни сили. Под теб се мярка лагерът на степните пигмеи. Вече разбираш, че нямаш друг изход, освен да кацнеш и да поговориш с тях в човешки облик. Мини на #238.



Пътуването по Великата река минава без произшествия и по изгрев-слънце на следващия ден пристигаш в Джетимал.

Изграден върху колове, забити в дъното на плитко езеро, Джетимал е един от най-интересните градове, които може да си представи човек. Всички сгради са дървени, движението навсякъде е по паянтови мостчета над самата вода, а вместо улици има канали, гъмжащи от лодки. С две думи — има какво да се види. Само че ти би искал да видиш само едно нещо и то е Камъка на съдбата. Но издирването му сред огромното човешко множество изглежда също тъй безнадеждно, както търсенето на игла в купа сено. Пък и магьосникът едва ли би се задържал тук. Задачата му е колкото се може по-бързо да стигне до далечното северно капище.

Възможностите за напускане на града са две. Едната е пак пристанището — на север по реката, към град Айлиокс. Другият път води по сушата на североизток, към град Елитур сред Мечите планини.

Вслушваш се в разговорите наоколо и скоро изясняваш как стои въпросът с пътуването по реката. Вече от седмица не е имало кораб за Айлиокс и не се очаква скоро да има. Нетърпеливият беглец навярно би поел по суша към Елитур. Ако решиш да го потърсиш натам, мини на #208.

Но едно минаване през Елитур засилва риска за неговото начинание — така пътят му ще се сближи с маршрута на другия носител, който е тръгнал от Големия кръстопът право на север. А заповедта на Черния губернатор е категорична: Камъните трябва да се движат по различни пътища. Дали все пак магьосникът не е решил да изчака кораб? Ако желаеш да проучиш тази възможност, прехвърли се на #153.



Пътят от Салион към Елитур минава през обширните Салионски блата. Мястото е мрачно и въпреки че ловците на блатен дивеч печелят добре, понякога даже най-опитните сред тях оставят костите си завинаги в тресавищата. На места пътят се превръща в тясна пътека, която едва може да бъде разпозната. За щастие някакъв местен търговец тъкмо потегля към Елитур за стока и няма нищо против да го придружиш.

За жалост пътуването е мъчително бавно. От нетърпение прибягваш към детински хитрости — сегиз-тогиз незабелязано жулваш конете по задниците с бодлива клонка. Това обаче не ускорява кой знае колко хода на каруцата. Едва на следващата сутрин в далечината се появяват градските порти на Елитур.

Мини на #84.

Ханджията също прави впечатление на мрачен и мълчалив човек. Цената за преспиването е две жълтици — жив обир. Но след като я получава, той видимо се ободрява.

— Труден е животът в нашия град, пътнико. Не ни обичат много околните хора.

— А не е ли минавал наскоро оттук един мой приятел?

— Повече от месец в града ни не е идвал чужденец. Иначе щях да зная.

Налага ти се да се задоволиш с това. Е, утрото може би ще е по-мъдро от вечерта. Мини на #195.

Стражите се споглеждат смутено за миг, но първият веднага се усмихва.

— Точно така! Ще убием само теб, няма да счупим талисмана ти. Спипахме те натясно, а?

Побеснял от гняв, жрецът вдига амулета си и започва някакво заклинание. Още от първите думи разбираш, че то няма никаква сила — просто онзи се опитва да сплаши суеверните стражи. Но сега имаш нова възможност да задълбочиш интригата. Отскачаш настрани и с привидно изплашен глас възкликваш:

— Заклинание за превръщане в камък!

С тия думи залагаш всичко на шанса. Ще ти повярват ли стражите?

Посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

От 0 до 4 — мини на #155.

От 5 до 9 — прехвърли се на #87.

Още преди натрошената маса да е докоснала пода, торбата с Камъка вече лети към противника. Ти самият се хвърляш подир нея.

Магьосникът бърби ново заклинание, но не успява да довърши. Ударът ти е точен. Улучен в лицето, магьосникът млъква за момент, а когато гласът му се завръща, то е само за да изкрещи. Здравата ти хватка му дава да разбере по най-недвусмислен начин, че трето заклинание няма да има.

Мини на #144.

Добре, вече имаш Средния камък. А как стои въпросът с останалите два?

Ако все още нямаш Десния камък, можеш да се опиташ да го завладееш в Алемис. Но това е само при условие, че не си се сдобил и с Левия камък. В противен случай е изминало твърде много време и ще трябва да потеглиш направо към Заридан. Задачата изглежда ясна... поне на пръв поглед.

Ако трябва да завладееш Левия камък, нещата се усложняват. За преследване на магьосника в Джетимал вече е твърде късно. Колкото до Айлиокс — натам няма никакъв път от Елитур. След Айлиокс похитителят ще поеме по глухи и потайни пътища, за да се появи едва при Срутеното капище. А там със сигурност ще го чака Черния губернатор... и нищо чудно съдбата да те сблъска с двамата едновременно! Какво да се прави, просто нямаш друг изход.

При всяко положение поне едно ти се струва добро — и в двата случая пътят е един и същ. За да стигнат до Срутеното капище, похитителите трябва да пресекат северните степи. А натам най-удобният маршрут е именно през големия северен град Заридан — последна спирка за всеки, който се е отправил към далечните пуцинаци.

И така, накъде ще се отправиш?

Към Алемис — мини на #215.

Към Заридан — прехвърли се на #162.

Надаваш предупредителен вик и без колебание се хвърляш зад камъните. В същата секунда наоколо избухва огнена вълна. Черния губернатор ви е изчакал да се съберете, за да нанесе своя удар едновременно върху тримата! Ето го, излиза от близките храсти. Пропуснал е обаче да забележи, че не си засегнат от огъня.

Хвърляш се към него... но този път шансът не е на твоя страна. Препъваш се тъкмо в камъните, които преди малко те спасиха. Когато след миг скачаш на крака, вече е късно — Черния губернатор отново бяга с огромните си крачки. Нямах време да се занимаваш с него, преди всичко трябва да спасиш двамата си спътници. Сваляш плаща и с няколко удара изгасяваш пламъците. И двамата са живи, но състоянието им изглежда доста тежко.

За щастие от север се задава група търговци. С тяхна помощ пренасяш Алтозар и Тиоланд до хана. Намира се и местен лечител, който да ги прегледа. Но мнението му е категорично: необходими са грижи и поне две седмици покой. Две седмици! Това означава само едно — ще трябва да преследваш тримата магьосници сам.

След кратък разговор с ханджията уреждаш стая, храна и лекарски грижи за двамата болни, докато се съвземат. Неоценим помощник в преговорите се оказва кесията, която откриваш закачена на пояса на Алтозар. От сделката дори остават десет жълтици. Поколебаваш се, но накрая решаващ да вземеш тия пари. На стария чародей засега не ще му са необходими.

Двамата ти спътници лежат в безсъзнание, но изглеждат извън опасност. Повече нищо не можеш да сториш за тях. Имаш по-важна задача. Хвърляш последен поглед към Алтозар и Тиоланд, после напускаш хана и се отправяш на север.

Мини на #159.

Без да губиш нито секунда, ти политаш като камък към магьосника. Същевременно се приготвяш да си възвърнеш човешкия облик в мига, преди да се стовариш върху гърба му. За съжаление не си отчел една дребна, но важна подробност — за момент сянката ти се мярва на пътя пред коня. Усетил опасността, похитителят дръпва с всички сили юздите. Това пък се оказва неговата грешка — в предсмъртна агония измъченото животно се вдига на задни крака и го събаря.

С леко помръдване на крилете променяш посоката. След миг се стоварваш в човешки облик върху противника. Веднага сграбчваш ръцете му, но това се оказва безсмислено — той е така зашеметен от падането, че се налага да го свестяваш.

Едва ли се е надявал да види точно теб, когато отваря очи. Във всеки случай, реакцията му е завидно бърза. Дръпва се и опитва да изрече заклинание, но още първите думи се преливат в болезнен крясък — хватката ти е безпощадна.

Отпускаш лекичко извития му лакът и заповядваш:

— А сега, драги, искам да се закълнеш в магическата си сила, че никога няма да вдигнеш ръка срещу мен! Иначе ще се наложи да те лиша от нея. От ръката, искам да кажа.

Магьосникът очевидно не е възхитен от двата предложени варианта, но няма друг изход, освен да изрече клетвата.

Мини на #127.

Изгубваш два дни в старателно издирване. Уви, от похитителя няма никаква следа. Нещо повече, за преспиванията по хановете се налага да похарчиш три жълтици от оскъдните си запаси.

Вече започваш да се отчайваш — по всичко личи, че магьосникът се е измъкнал, а ти само прахосваш ценно време. Но една вест внезапно те обнадеждава. Пристигнал е кораб от Ханса, който ще продължи нагоре по течението за Айлиокс. Това е просто чудесно — въпреки неуспеха поне ще наваксаш изгубеното време.

Цената за пътуването се оказва изненадващо ниска — само една жълтица. Има обаче и условие: капитанът държи лично да претърси багажа на всеки пътник.

— Когато бях в Ханса, влязох при знаменитата ясновидка Гамулдира — обяснява той. — И тя каза, че ако тази седмица на кораба ми се качи човек с талисмани и амулети от Северните руини, всички ще загинем.

Багажът ти е в хана, тъй че ако имаш северен талисман, разполагаш с достатъчно време да се отървеш от него. За да сториш това (или ако изобщо нямаш талисман), мини на #147.

Ако се опиташ да пренесеш тайно талисмана на борда, продължи на #252.



В първия момент просякът застива от ужас. След малко се опитва да скочи и да побегне, но ти си възвръщаш човешкия облик и разперваш ръце.

— Хей, накъде хукна? Тъкмо съм решил да превърна и тебе в нещо. Само се чудя в какво точно. Може би жаба или червей... Да, идеята не е лоша. Кое си избираш?

Нещастникът отново се просва в калта.

— Милост! Милост, Господарю на магиите!

— А след това — продължаваш шеговито ти, — ще се превърна в щъркел, или в петел — зависи от твоя избор.

Но слисаният просяк вече не различава шегата от заплахата. Налага се да го отблъснеш със сила, за да спре да целува краката ти. Разтръскваш го и заповядваш:

— Казвай сега!

Мини на #122.

Изричаш заклинанието и с цялата енергия на зверското тяло се втурваш към гората. Конете на преследвачите са бързи, но и прикритието е близо. Няколко минути по-късно изчезваш между дърветата. Разочарованите стражи опитват да те търсят из гъсталака, но след час разбират, че само си губят времето.

Мини на #145.

Свиваш наметалото под мишница и бързо се промъкваш по градските улички. Изглежда, че в Заридан има доста приятели на Черния. И един от тях явно е собственикът на Сребърния хан. Значи не бива повече да рискуваш с това наметало. Но сега то ще ти свърши друга работа.

Раздираш наметалото на десетина места, после го хвърляш на прашната улица и започваш да подскачаш върху него, докато се превръща в неузнаваема дрипа. Намяташ се с нея, превързваш едното си око с мръсен парцал и куцайки продължаваш напред. Срещнатите минувачи те заобикалят отдалече — с това облекло имаш вид на жалък просяк.

След дълго обикаляне из града най-сетне откриваш Сребърния хан. Сядаш отсреща и подлагаш ръка. Каква ирония — законният владетел на Арбустил проси милостиня! Останалите просяци те гледат недружелюбно, но ти бързо ги успокояваш с измислената история, че имаш лична вражда с ханджията и само го шпионираш. Даже изглеждат зарадвани — той неведнъж ги е гонил от хана с кучета и тояги.

Успял си да заемеш мястото тъкмо навреме. Скоро откъм северната порта тичешком се задава млад мъж с дълго наметало. Когато той влиза в хана, ти пролазваш към вратата и наостряш уши. От вътре долита задъхан глас:

— Предадох ми, че господарят искал веднага да се явя тук.

— А не ти ли предадох и защо? — отвръща друг, по-грубоват глас. — Аз лично нямам никаква работа за магьосници.

— Чакай малко! Той не е ли тук?

— Не. Още вчера замина на север.

За момент похитителят мълчи, после възразява:

— Как тъй ще е заминал, щом преди малко е бил при стражата?

— Сигурно пак са се натряскали като свине и им се привиждат разни работи.

— Ако това е поредната ти идиотска шега, мисли му! Ще те опека на бавен огън!

С тези нежни думи магьосникът изхвърква от вратата на хана, но не стига далече. Протягаш крак пред него и той се просва в дълбоката локва на сред улицата.

— Ако можеш да правиш заклинание за огън, ще ти е от полза — весело подхвърляш ти. — Тъкмо ще се поизсушиш малко.

Но магьосникът явно не обича шегите, особено пък когато идват от някакъв си просяк, и то за негова сметка. Около пръстите му лумва пламък. Светкавично отскачаш от огнената струя, докато другите просяци се разбягват на всички страни. Похитителят те оглежда малко по-внимателно... и зяпва. Не е очаквал да срещне тъкмо теб.

Мини на #154.

С изненада разбираш, че това е гласът на магьосника. Явно той няма никакво намерение да се връща назад.

— Нищо не можеш да направиш, момче — мрачно отвърща капитанът. — Когато пътуваме през този сезон, носим бурета със земно масло, за да изгорим плесента. Но сега е твърде рано и на кораба няма дори и един черпак. Освен ако случайно носиш бъчва-две в торбичката си...

Моряците прихват, но магьосникът е сериозен.

— Оставете това на мен. Просто се приближете достатъчно.

Капитанът го гледа недоверчиво, но желанието за печалба от успешен курс надделява и корабът бавно се приближава до петната плесен. Изправен на носа, магьосникът измъква от багажа си странен предмет — метална сфера с излизаща от нея дълга метална тръба. Внезапно в нощта избухва ослепителна огнена струя. Светлината е толкова ярка, че инстинктивно затваряш очи. Когато отново поглеждаш, близките петна вече догарят.

След още няколко огнени удара корабът преодолява опасното място. Припомняш си предупреждението на ясновидката. Изглежда, че е имала право — ако беше пренесъл талисмана на борда, магьосникът щеше да те усети и схватката би била неизбежна. А от нея би имало само два изхода: или да загинеш, или да победиш магьосника, при което корабът щеше да попадне в гибелните петна.

Нагоре по реката пътят е чист и призори пристигате в Айлиокс. От разговорите на пътниците разбираш, че в града има само един хан. Незабелязано проследяваш магьосника, изчакваш го да се настани, след което на свой ред наемаш стая. Цената е нечувано висока — цели две жълтици, но не се пазариш, за да не привличаш внимание.

Стаята ти се оказва тясна и мрачна. Не обръщаш внимание на това, сега те вълнува въпросът, как да се справиш с похитителя. На вратата си забелязал масивно желязно резе, вероятно същото има и в стаята на противника. Значи трудно ще го нападнеш с изненада. А да

го причакаш въвн, на улицата... не, едва ли ще излезе да се разхожда. Пък и винаги има опасност някой да се намеси.



Излизаш в коридора и оглеждаш вратата на магьосника. Под нея има тесен процеп, през който би могъл да се промъкнеш в образа на змия или мишка. Ако владееш една от тези форми и желаеш да я използваш, мини на #267.

Ако предпочиташ засега да изчакаш в коридора, прехвърли се на #106.



След този избор ти остава да решиш още един въпрос: как ще стигнеш до града? Ако пътуваш в човешки образ, не би намалил много преднината на магьосника, а сега всеки час е скъпоценен. За съжаление този оживен път минава през гъсто населени земи, затова ще е просто немислимо да се превърнеш в каквото и да било животно. Единствено в облика на орел ще можеш бързо да прелетиш до Ханса. Ако владееш това превръщане и решиш да го използваш, мини на #190.

В противен случай ще се наложи да минеш на #57, за да пътуваш като всички други хора.



— Пръждосвай се, докато не съм излязъл да ти видя сметката —  
изръмжава магьосникът. — Почивам и не желая да ме безпокоят!

Няма как, налага се да признаеш, че планът ти не сполучи. Мини  
на #5.

Размахваш криле и стремително прелиташ покрай лицата на втрещените стражи. Магьосникът също не е очаквал тази внезапна атака. Минавайки покрай него, ти внезапно пикираш надолу и изтръгваш торбата от ръцете му. Въпреки тежкия товар, успяваш да се издигнеш към тавана и политаш напред по коридора.

Едва си завил зад ъгъла, когато те догонва жарка вълна и от стените наоколо с трясък се разхвърчават отломки. Магьосникът се е опомнил от изненадата. Не бива да те догони!

Устремяваш се нагоре по мрачните коридори. Една отворена врата привлича вниманието ти. Нахълтваш в стаята, като се надяваш да излетиш през прозореца. Дебели железни решетки осуetyават идеята, но пък за сметка на това откриваш купища непрани униформи. Великолепно! След две минути излизаш в коридора, преоблечен като обикновен войник. Вярно, може би изглеждаш малко нечистоплътен, но сред градската стража това не е чак толкова рядко явление.

На двора царува небивала паника.

— Хванете го! Открийте го! — крещи началникът на стражата, без да му хрумне, че разменя логическия ред на заповедите. До него магьосникът неспирно дърдори нещо.

Мини на #138.

Неохотно развързваш кесията си.

— Добре, гледай тук. Ето две жълтици за децата ти. С две приказки можеш да ги спечелиш.

— Само две? — надава отчаян вой просякът. — Та ваше благородие е богат човек, направо е грехота да се скъпи така! Смилете се над бедния просяк, дайте му поне още две жълтици!

Ако се престориш, че зарязваш спора, мини на #141.

Ако му обещаеш четири жълтици, продължи на #98.

Неслучайно си крачил дотук примирено, с прегърбени рамене и наведена глава. Подлъгани от това привидно покорство, двамата пазачи са отпуснали копията. Но в мига, когато минаваш край прозореца, ти внезапно се хвърляш навън. За миг чуваш зад гърба си смаяни възгласи, сетне всички звуци потъват в оглушителното свистене на въздуха.

Черните води на рова се приближават към теб с шеметна скорост. Отчаяно напрягаш ум да измислиш нещо... и изведнъж се сещаш — падането те е отдалечило от амулета на Ган. Значи отново владееш магическите си способности!

Имаш време само за една-единствена магия, тъй че ще трябва да решиш бързо.

Можеш ли да се превърнеш в орел? Ако владееш тази форма, не се колебай и веднага премини на #60.

Бухалите са слепи денем, но и това превръщане би ти спасило живота. Макар и само по слух, криво-ляво ще долетиш до гората и ще се скриеш в нея, а там вече ще обмислиш какво да правиш по-нататък. Ако избереш тази форма, прехвърли се на #217.

Едно превръщане във видра не би смекчило падането — след триста стъпки полет през бездната срещата с водната повърхност почти сигурно ще е смъртоносна. Но ако чудото все пак се случи, поне ще можеш да изплуваш. За да се превърнеш във видра, мини на #163.

И най-сетне, ако не владееш нито една от тези форми, би могъл да се превърнеш наслуки в каквото и да било друго животно. При такъв избор попадаш на #78.

Разбира се, можеш да не се превръщаш в нищо и просто да разчиташ на късмета си. Ако решиш да постъпиш така, прехвърли се на #49.

Затаяваш дъх, пристъпваш тихо по стената и внезапно се хвърляш върху магьосника изотзад. Петата ти е насочена право към тила му — ако го улучиш, ще му осигуриш поне половин час почивка.

Но в бързината си забравил за огнения щит! Докато летиш надолу, магическата сфера проблясва за миг — твърде късно, за да я избегнеш. Силата ѝ вече намалява, ала все пак се оказва достатъчна, за да те обгори жестоко. Предстои ти бавна, мъчителна смърт. Местните целители не ще успеят да ти помогнат и с твоята гибел ще отпадне последното препятствие пред коварните планове на Черния губернатор.

Влизаш в хана. Стаите за нощувка са на втория етаж. Докато вървиш по коридора, светът наоколо бавно притъмнява. Когато достигаш вратата на крайната стая, наоколо тегне почти безцветен сумрак. Разбираш какво означава това — похитителят е вътре!

Предпазливо отваряш вратата. Стаята е празна. Върху кривата дървена маса лежи торба. Тягостното чувство се засилва — Камъкът трябва да е в нея. Навярно магьосникът с излязъл за малко. Е, сега би било лесно да грабнеш торбата и да скочиш през прозореца.

Влизаш в стаята... и изведнъж усещаш нечие присъствие зад гърба си. Магьосникът е дебнел зад вратата — той също е усетил приближаването на талисмана. Ще успееш ли да изпревариш атаката му?

Посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

Ако е четно или нула, мини на #53.

Ако е нечетно, попадаш на #149.

Ефектът на изненадата е пълен. Магьосникът скача, подхлъзва се върху рудата и пада на пода. Разширените му очи са приковани към теб.

— Откъде се взе?

— Извадих се от джоба си — обясняваш ти с най-сериозен тон.

Похитителят се навъсва.

— Глупости! Това не може да бъде!

— Защо? Откъде знаеш колко е голям джобът ми? Магьосникът е толкова стреснат, че малката игра на безсмислици окончателно блокира способността му да разсъждава. Опитва се да пропълзи към изхода.

— Ако си зложил там някакъв капан, както подозирам, внимавай да не се хванеш сам в него — предупреждаваш го ти.

Магьосникът трепва и застива на място. Очевидно подозренията ти са основателни. Ако сега започне заклинания за сваляне на магията, няма да може да се отбранява. Попаднал е в собствения си капан и сега не му остава нищо друго, освен да се бие.

Мини на #35.

Внезапно магьосникът измъква от гънките на дрехата си дълъг кинжал и се хвърля насреща ти. Но уроците на стария Алтозар не са били напразни — един Господар на формите трябва да владее до съвършенство боя с голи ръце, защото няма как да носи оръжие, когато е в животински образ. Преди нападателят да разбере какво става, кинжалът вече е в ръцете ти и острието притиска собственото му гърло.

— Говори сега — заплашително изричаш ти. — Иначе ще опиташ ножа!

Надяваш се да не стигнеш дотам, защото просто не можеш да убиеш беззащитен човек. Но престъпниците винаги съдят за другите по себе си и твърдо вярват, че всеки е способен без много угризения да пререже нечие гърло. Изтръпнал от страх, магьосникът без повече подканване започва да разказва една история, която те стряска, смайва и вледенява.

Мини на #68.



Съчувствено поклащаш глава и тръгваш към изхода. Готов си да помогнеш на похитителя, но нямаш време. Борбата срещу Черния губернатор ще приключи най-много за седмица. Когато освободиш света от заплахата, ще се върнеш тук и пак ще потърсиш човека. С цяла армия, ако трябва. За толкова време няма да е загинал от изтощение...

Унесен в тези мисли, стигаш до изхода. Там те посрещат двамата пазачи.

— Какво става, откри ли някого?

Неволно правиш гримаса и се опитваш да излъжеш убедително:

— Ами... никого не видях. Обаче си е страшничко вътре. Е, нагледах се, стига ми толкова.

Готвиш се да тръгнеш надолу, но пазачът препречва пътя ти с копието.

— И като не си открил никого, откъде се взе тази торба? На влизане нямаше никакъв багаж!

— Просто я намерих... Чакайте, ще ви обясня...

Лицето на пазача става сурово.

— Съжалявам, страннико. Ограбването на заспалите в тази пещера се наказва само по един начин — смърт на място!

Опитваш да изречеш заклинание, но копието на пазача те изпреварва. Преди да изоставиш противника, трябваше да си припомниш думите на Алтозар: „Един Господар на формите е слуга на доброто и съдбата. Измени ли им, те намират начин да го накажат.“

Безкрайно учуден, ти бавно се надигаш от влажния каменен под. Защо не си усетил никаква зла мисъл? И какво означава тая коварна клопка? Нима и местната стража се е съюзила с Черния губернатор?

Внимателно оглеждаш стените. Изградени са от масивни камъни, плътно долепени един до друг. Само близо до вратата откриваш мъничка дупка. Лягаш на пода и надничаш в нея. Само на няколко пръста дълбочина отворът рязко завива и изчезва под камъка. Дори змия не би успяла да преодолее острия завой. Но мъничка мишка има шансове да го стори.

Умееш ли да се превръщаш в мишка? Ако владееш тази форма и искаш да пробваш късмета си, мини на #134.

В противен случай не ти остава нищо друго, освен да изчакаш развоя на събитията. Прехвърли се на #161.

Чуваш как парчето руда удря с трясък отсрещната стена и пада на пода. Не си улучил! Трескаво опипваш наоколо, но в това време магьосникът довършва заклинанието... и само след миг се превръщаш в избелял от старост скелет. Мисията ти е завършила с неуспех и вече никой не ще може да провали плановете на Черния губернатор.

Груба, извънредно груба грешка! Именно големите и силни животни нямат никакъв шанс при падане от високо. Стоварваш се във водата със страхотна сила и смазаното ти тяло бавно потъва към дъното. Повече никога няма да се появиш на белия свят...

Докато се преобразяваш, над пръстите на противника вече трепти нова огнена струя. Само че тепърва ще трябва да те улучи с нея, а това не е лесно — ръцете му треперят. Едно е да си слушал за Господарите на формите, а съвсем друго да видиш умението им със собствените си очи. Пъргаво отскачаш от пламъците и след миг се стоварваш с цялата си тежест върху гърдите на противника. Той надава отчаян вик и рухва по гръб. Чуваш как главата му удря калдъръма с глух пукот.

Възвръщаш си човешкия облик и посягаш към торбата на похитителя, но не ти остава време да вземеш Камъка. Ханджията на свой ред се хвърля в атака, въоръжен с тежка секира. Усещаш го едва в последния момент, когато острието вече лети към главата ти.

Посочи едно число от [свитька на съдбата](#).

Ако числото е четно, мини на #222.

Ако е нечетно или нула, продължи на #90.

Личи си, че тесният отвор е използван и от други мишки, защото те отвежда право към кухнята. Под задната врата зее достатъчен процеп, за да се измъкнеш на сметището. Възвръщаш си човешкия облик и бързо се смесваш с минувачите из града.

Вече си наясно, че клопката е дело на похитителя. Предупредил е стражата, че някой ще го търси, и се е готвел или да те предизвика на двубой, или да те остави да лежиш в тъмницата. Само че след провала на тази хитрина вече имаш предимство. Остава да намериш врага и да му отнемеш Камъка.

Мини на #153.



Пръстите на похитителя се свиват в магически жест. Мигновено отскачаш настрани и на мястото, където си бил преди секунда, пада ослепителна мълния. Пръски разтопена руда отхвъркват във всички посоки. За миг в галерията става светло като ден. Тъкмо това поражда следващата ти идея. Докато магьосникът готви следващото си заклинание, ти се хвърляш към факлата и я събаряш. Пламъкът изгасва с глухо съскане. Сега противникът няма да те вижда, освен ако направи заклинание за светлина. Дотогава ще имаш време да го нападнеш.

Под формата на вълк ще виждаш в тъмното сравнително добре. А и шансовете ти в боя няма да са лоши. Ако направиш този избор, мини на #137.

Като бухал зрението ти ще е направо съвършено. Вярно, няма да имаш голяма сила, но кой знае дали изненадата не е по-важна? За да се превърнеш в бухал, продължи на #93.

Би могъл да се превърнеш и в лъв. Ще оставиш на противника да се погрижи за светлината, а после ще го нападнеш. При такъв избор попадаш на #181.

Ако не владееш нито една от тези форми, ще трябва да атакуваш като човек. Прехвърли се на #69.



Алтозар въздъхва.

— Ех, и аз имам вина. Още когато ми беше ученик, забелязах, че се отнасяш твърде небрежно към избора на формите. Сега ще трябва да те уча набързо, а това е трудно и ще ти струва цели 3 точки магическа сила.

— Толкова ли е спешно? — недоволно питаш ти.

— Дори повече!

След този загадъчен отговор не ти остава нищо друго, освен да се примириш. Прибави превръщането в орел към списъка на уменията си и отбележи загубата на 3 точки магическа сила (плюс още една, защото ще трябва веднага да го използваш).

После премини на #71.

Северните степи са неизследвана област, през която рядко минават пътешественици — какво могат да търсят там, освен смъртта си? Но така или иначе, твоят път е именно натам, към Срутеното капище. Ще трябва да го откриеш и да провалиш плановете на Черния губернатор.

Скоро стените на Заридан се изгубват от поглед. Степта е пуста, само от време на време пред краката ти се разбягват полски мишки. След едно денонощие започваш да разбираш, че трудно ще откриеш целта си сред този пущинак. Какво ще направиш?

Ще се превърнеш в орел, за да потърсиш капището отвисоко — мини на #233.

Ще се превърнеш във вълк, за да се ориентираш по миризмите — мини на #220.

Ще се превърнеш в мишка и ще опиташ да научиш нещо от полските мишки — мини на #227.

Ще продължиш като човек — мини на #236.

Виждал си много жилища на магьосници, но това не прилича на никое друго. Стаите на огромния каменен дом са пълни с изумителни неща. Има големи правоъгълни предмети, по които мигат и се променят светещи писмена; механизми с умопомрачителна сложност; кутия, която говори на някакъв непознат език, щом натиснеш малко лостче... Най-много обаче те смайват книгите в библиотеката — много от тях са написани не върху пергамент, а на извънредно тънка бяла материя, която шуми като сухи листа.

— Ей ти, не пипай там! — скарва се домакинът, когато забелязва, че разглеждаш книгите. — Ще вземеш да съсипеш нещо!

Обясняваш му, че търсиш път на изток.

— Ами така е — доволно кимва той. — Щом глупавата ви магия не работи, веднага се обръщате към нашата. Тя е по-древна, още от времената преди Ледения крал. Казват даже, че е отпреди самото начало на света такъв, какъвто го знаем. Сътворили са я Господарите на метала... Добре де, от мен да мине. Имаш късмет, тъкмо донечера тръгвам за Алемис, пък може и в Елитур да спра. Ако се поразмърдаш да ми помогнеш в хамалската работа, ще те взема със себе си.

Мини на #52.

Оживеният пазар е главна забележителност на Ханса. След дълго провиране по тесните проходи между отрупани със стока сергии, най-сетне откриваш търговеца на северни талисмани. Избързваш с въпроса, преди да е подхванал увещанията да купиш нещо.

— Разбрах, че един стар приятел ме е търсил из града. Да знаете нещо повече за него?

— О, да, благороден човек! — широко се усмихва търговецът и веднага прави печална гримаса. — Замина вчера за Джетимал, сигурно не ви е дочакал. Проклетите ми съседи го прогониха.

— Я стига си дрънкал! — намесва се гърбав продавач от съседна сергия. — Само нещастия носят талисманите ти!

— Лъжа! Не го слушайте, благородни господине! Вчера вашият приятел тъкмо спря да разгледа сергията и всички тези проклетници веднага ме нарочиха за това, че някакъв облак засенчил слънцето. Смешна работа — какво общо имам аз с облаците? Само ми прогониха добрия купувач...

Трепваш. Значи така! Когато Камъкът се е доближил до сергията със северни талисмани, сякаш облак е минал пред слънцето...

— Не са ли случайно тези талисмани от руините на север от степите?

— Точно така, благородни господине! — радостно възкликва търговецът. — Веднага си личи истинският познавач! Няма измама, със собствените си ръце съм ги събирал!

Тъжно поклащаш глава.

— Значи сме се разминали с моя добър приятел? Жалко, жалко... Само че дали наистина е бил той? Един такъв щедър, нали?

— Точно така! — енергично кимва търговецът. — Млад, облечен като поклонник...

Доволен да послужи (особено когато се надява да спечели купувач), продавачът на северни талисмани ти дава отлично описание на магьосника. Сега вече ще бъде по-лесно да го откриеш при среща. Доволен от този успех, ти бързаш да се сбогуваш с търговеца.

— Щом е тъй, трябва да го последвам. Корабът за Джетимал потегля след малко...

— А няма ли да си купите талисман? — разочаровано възкликва човекът. — По три жълтици ги давам, направо без пари...

Ако желаеш да се снабдиш срещу три жълтици с талисман на Ледения крал, отбележи това в [личния си свитък](#), а после премини на #7.

Веднага след почукването иззад вратата долита груб глас:

— Кой е там, мътните да го вземат?

Какво ще отговориш?

„Прислужникът, уважаеми господине, пращат ме да ви донеса обяда“ — мини на #95.

„Отваряй веднага, глупако, тук е твоят господар“ — продължи на #177.

„Драги господине, аз съм начинаещ магьосник и бих искал да поговоря с вас за чудото, с което унищожихте плаващата плесен“ — мини на #21.

Разперваш криле и с няколко мощни замаха оставяш смаяната стража далече под себе си. Гората е близо, в нея ще намериш укритие, където да поразмислиш над загадката на внезапния бунт...

Мини на #145.

Притаяваш се зад гъстите трънаци и започваш да чакаш. Скоро над планините пада мрак и се налага да разчиташ изцяло на слуха си. Така прекарваш цялата нощ, като от време на време напъргаш мускули при някой подозрителен шум. Но тревогата всеки път се оказва фалшива. Призори вече сериозно си задаваш въпроса, дали не си сбъркал. Докато дебнеш тук, похитителят може би набира преднина.

За щастие, преди да се разколебаеш напълно, магьосникът внезапно излиза от рудника и бодро се отправя надолу по пътя. Добре, че си избрал старателно мястото за засада. Врагът ще мине само на няколко крачки от теб и можеш да го изненадаш.

Ако решиш да нападнеш внезапно похитителя, прехвърли се на #165.

Ако предпочиташ да пропуснеш магьосника и да го проследиш, мини на #186.



От кръчмата излиза висок млад момък, облечен като поклонник. Описанието му съвпада с онова, което си получил. Светкавично го хващаш за гърлото и извиваш ръката му зад гърба. Прегънат на две, противникът не е в състояние да се бори. Опитва да прибегне към магия, но ти стягаш пръсти около гърлото му и заклинанието секва по средата.

Забелязал си наблизко тясна, кална пресечка. Отмъкваш противника дотам и го пребъркваш. Когато изваждаш от джоба му седем жълтици (ако желаш, можеш да ги прибереш), той само се усмихва презрително. С философско смирение приема дори отнемането на Камъка. Но когато откъсваш от врата му странен амулет, магьосникът надава див рев и започва да се мята. Напразно. Стискаш го здраво и всички опити за съпротива завършват с жалък провал.

Оглеждаш внимателно талисмана. Прилича на безформена стъклена бучка, в която нещо блести като раздухан въглен.

— Това ли е източникът на силата ти?

От болка противникът вече не е в състояние да съобразява, а още по-малко да лъже.

— Да — задавено изхърква той.

— От любимия ти господар, нали?

— Какъв ти любим! Мразя го! Но без неговия талисман не мога да правя магии.

— Е, в такъв случай ще трябва да се простиш с магическото изкуство — мрачно се усмихваш ти и захвърляш талисмана върху калния калдъръм.

Облян в пот, магьосникът още веднъж опитва да се изтръгне. Но вече е късно. Подметката ти размазва талисмана на купчинка прах, която припламва с мътночервен огън и изчезва. Похитителят надава пронизителен писък и пада в несвяст.

Мини на #172.

След малко магьосникът започва да кашля и отваря очи. Когато те вижда, лицето му се изкривява от страх. Без да забележи това, пазачът на пещерата те посочва с пръст и строго заявява:

— Дължиш живота си на този човек.

— Макар че си заслужаваше да те оставим вътре, щом тормозиш с магии бедните хора — добавя онзи с тоягата. — За наказание градската управа сигурно ще те осъди на една седмица затвор.

Магьосникът се позамисля и кимва с глава.

— Може и да съм си го заслужил. Правете каквото трябва, само ще ви помоля за малко да ме оставите насаме с господаря на Арбустил.

— Че къде го виждаш този господар? — запитват в един глас изумените пазачи.

Магьосникът бързо се поправя:

— Глупости говоря! Май още не съм се събудил както трябва... Няма значение, просто ме оставете насаме с този човек.

Ако желаеш да останеш насаме с похитителя, прехвърли се на #207.

Ако предпочиташ да го оставиш и да се върнеш в града, продължи на #12.

Мини на #70.

— Бяхме изпреварили противника, но с малко — продължава Алтозар. — Докато магьосникът довършваше разказа си, Черния губернатор пристигна, преоблечен като обикновен пътник. Сигурно ни е подслушвал известно време.

Разбрахме, едва когато изневиделица наоколо избухна магията на Течния огън. Добре поне, че ни нападна в гръб и лицата ни останаха незасегнати. С търкаляне по земята загасихме пламъците, после се нахвърлихме върху Черния, преди да е събрал сили за нова огнена вълна. Само че в запаса му имаше и други магии — избяга ни с огромни крачки. Не успяхме да го настигнем и се върнахме да видим какво става с магьосника. Беше страшно обгорял, но все още жив. Преди да умре, ни разказа и последната тайна. Трима магьосници са се отправили по различни пътища към северните степи. Всеки от тях трябва да достави в капището по един Камък. А там Черния губернатор ще може да сътвори магията, с която да възроди страшната мощ на Ледения крал.

Мини на #198.

Срещу тази чудовищна мощ не можеш да противопоставиш кой знае какво, а и сигурно ще се умориш по-бързо от магьосника — той черпи енергията си от талисман, чиито възможности не познаваш. Едно превръщане в лъв би изравнило донякъде силите. Но сега нямаш време дори да започнеш заклинанието. Трябва да си пестиш дъха и непрекъснато да отскачаш, избягвайки страховитите удари на противника. Ако не измислиш нещо, борбата скоро ще те изтощи напълно и тогава...

Край масата забелязваш солидна дървена табуретка. Първата ти мисъл е да я използваш за оръжие, но веднага отхвърляш идеята. Онзи ще я отбие с лекота. Значи трябва да замаскираш атаката. В паметта ти отчетливо изплува един от мъдрите съвети на Алтозар: „Атаката се прикрива най-добре под маската на отстъпление“.

В очакване на следващия удар, заставаш между противника и табуретката. Когато онзи замахва отново, ти надаваш болезнен вик и се търкулваш на пода край него. Убеден, че най-после те е улучил, магьосникът за момент отпуска ръце. Повече не ти трябва. Левият ти крак вече е под табуретката. Напъваш всички мускули и с безпогрешна точност я пращаш право в лицето на врага.

Наивно уверен в силата на чудовищните мускули, той не е и помислил за здравината на черепа си. Неочакваният удар го замайва за няколко секунди — кратко време, но все пак достатъчно, за да откъснеш с един замах талисмана от врата му. И магията мигновено свършва. Огромните мускули спадат като пукнати мехури.

Мини на #125.

Печално разперваш ръце.

— Съжалявам, уважаеми, кесията ми явно е твърде плитка за вашите стоки. Но може пак да дойда, ако срещна един приятел, който с готовност ще ми даде пари назаем. Случайно да сте го виждали? Магьосник е, трябваше днес да пристигне в града...

Кой знае защо, при тия думи търговецът пребледнява и хвърля бърз поглед зад гърба ти. Озърташ се. Няма нищо особено, само патрул на градската стража минава през пазара. Когато войниците се отдалечават, търговецът се привежда напред и прошепва:

— Слушай, драги, тая тема е опасна. Срещу две жълтици може и да ти кажа нещичко.

Ако се съгласиш да платиш две жълтици, мини на #226.

Ако се опиташ да сплашиш търговеца, продължи на #102.

Ако прекратиш разговора и се отдалечиш, попадеш на #273.

Жестокият удар във водната повърхност те зашеметява и безжизненото ти тяло бавно потъва към дъното. Ще се удавиш, далеч преди да дойдеш на себе си. Очевидно това беше най-лошият избор — трябваше поне да заложиш на шанса...

Пътят продължава да лъкатуши все нагоре по северните склонове на Железните Планини. Стръмен е, а след петте години в двореца тялото ти не е в най-добра форма, макар че наученото при Алтозар трудно се забравя. След няколко часа тичане, вървене, а понякога даже влачене нагоре по склона, най-сетне достигаш превала. Малко по-нататък намираш трупа на кон, издъхнал от преумора само преди няколко часа — явно магьосникът наистина е бързал. В далечните низини вече се вижда Алемис. И... може би зрението те подлъгва, но сякаш забелязваш по пътя край града мъничка, бавно напредваща точица.

Забравил за умората, ти се втурваш с всички сили надолу по стръмния път. Алемис е на половината път между Арбустил и Северните руини, а все още не си завладял нито един от трите Камъка! Нещата не вървят на добре и ако не се заемеш по-сериозно, рискуваш да... не, по-добре да не мислиш за това.

Все пак пътят надолу е много по-лесен. След три часа вече си пред портите на Алемис — грохнал от умора, но доволен от бързината си.

Мини на #129.



След като е обиколил кораба, магьосникът се успокоява и ляга на кърмата, използвайки торбата вместо възглавница. Скоро чуваш звучното му хъркане.

Ето ти една чудесна възможност. Можеш да се приближиш на пръсти, да дръпнеш торбата изпод главата му и да избягаш, преди да се е разсънил. Само че... накъде след това? Наоколо е само реката.

Ако можеш да се превръщаш във видра и рискованата идея ти допада, мини на #160.

Ако този план не ти вдъхва доверие и предпочиташ да изчакаш по-удобен момент, продължи на #170.



Хамалската работа се оказва доста. Изнасяте от една стая огромна плетена кошница, глинен мангал, две делви с остро миришеща течност и голям куп плат. Докато влачиш плата, забелязваш, че е изумително тънък, непропусклив като кожа и лъскав като метал. Когато го разгъвате, почти целият просторен двор се оказва покрит от грамадна торба със съвсем тесен отвор.

— Какво, не ти ли ги побира главата тия работи? Така е с истинската магия — изръмжава иронично магьосникът, докато прикрепва отвора на торбата към високо дървено скеле. После слага отдолу мангала, налива в него течност от делвата и я подпалва с дълга факла.

Силата на пламъка те изненадва — налага се да отстъпиш настрани, за да не те опърли. И докато се чудиш какво може да е това, торбата започва да се пълни с горещ въздух, надига се над скелето и опъва въжетата.

Докато привързвате на място голямата кошница, започваш да разбираш какво предстои. И те обзема тревога. Да пътуваш с това странно приспособление навярно е огромен риск. Ако се откажеш и предпочетеш да се отправиш към Елитур в образа на орел, мини на #199.

Ако решиш да се довериш на магьосника, продължи на #65.

Светкавично се хвърляш на пода. Над гърба ти лъхва ледена вълна и стената в дъното се покрива с дебел слой скреж. Магьосникът е опитал да те замрази на място. Трябва да го нападнеш веднага, преди да повтори магията.

Ако владееш превръщането в лъв или вълк и избереш да се биеш в тази форма, мини на #219.

Ако предпочиташ да атакуваш в човешки облик, прехвърли се на #76.

Макар и доста дълъг, пътят към Елитур е равен и прав — истинско удоволствие за странника, уморен от криви и стръмни пътеки. Построен е от император Косибрант Непреклонни в славните времена, когато властта на Арбустил се простирала до самите Северни степи. И до днес му се възхищават както обикновени пътници, така и прославени строители. Керваните обикновено преодоляват разстоянието за два дни, но ти се справяш за един ден и една нощ — нямаш нито минута за губене. На следващото утро пред тебе се появяват вратите на Елитур.

Мини на #84.

Извърщаш глава и виждаш зад себе си висок, мършав мъж в черни одежди. Лицето му ти се струва познато отнякъде. Забелязал твоето смущение, човекът в черно се усмихва зловещо и разтваря вдигнатата си ръка. Това е достатъчно, за да се сетиш откъде го помниш. Някога той беше главен жрец на храма в Дин-Табакуза, а върху дланта му сега се тъмнее амулет на кървавото божество Ган!

Погледът ти е прикован в зловещия предмет. Усецаш как по гърба ти лазят студени тръпки, но въпреки всичко запазваш присъствие на духа и подхвърляш с усмивка:

— Какво искаш да кажеш? Че този амулет ще ми попречи да се превръщам, в каквото пожелаея? Прекалено си самоуверен, драги! Храмът на Ган е разрушен до основи и талисманите му вече нямат сила.

— Глупак си, самозванецо! — злорадо отвърща бившият жрец. — Не храмът даваше сила на талисманите, а те на него! Създадени са в прастари времена, тъкмо за да противостоят на магии като твоята. Е, хайде, де! Опитай се да я използваш, ако не ми вярваш!

Поклащаш глава. Безсмислено е да опитваш. Помниш, че в Дин-Табакуза подобен талисман бе блокирал цялата ти магическа сила. Борбата срещу зловещата сила на амулета може само да ти навреди.

Ако все пак желаеш да опиташ, прехвърли се на #243.

Ако изчакаш, за да разбереш какво ще се случи по-нататък, мини на #206.

Настояваш да получиш самостоятелна стая и взимаш всички възможни мерки срещу внезапно нападение на противника. Но въпреки опасенията, нощта в хана минава спокойно. За сметка на това утрото те посреща с изненада. Докато обмисляш в стаята си къде можеш да търсиш похитителя, чуваш отдолу жалния глас на ханджията:

— Ама това е единственият ми кон! Смилете се! Поне да го бяхте платили...

След кратко мълчание избухва взрив от ругатни по адрес на „проклетите чужденци“. Досега си се какво може да означава това и хукваш надолу по стълбите. Уви, вече е късно. Похитителят изчезва в далечината с откраднатия кон, след като е прекарал нощта под един покрив с теб.

Мини на #158.

До Ханса имаш един ден път. Не срещаш никакви прекеждия, само по някое време след пладне денят внезапно притъмнява. Но това е за кратко. Няколко минути по-късно слънчевите лъчи отново огряват полята наоколо.

Пристигаш в града късно вечерта, но не можеш да си позволиш почивка. Магьосникът едва ли ще те чака тук. Пътят му е на север, а в тази посока от Ханса се пътува само с кораб по Великата река. Така че първата ти работа е да поразпиташ из пристанището.

Мини на #278.



Патрулът вече е само на няколко крачки. Започваш заклинание за превръщане — няма значение в какво точно. Щом имат такова страхопочитание към магьосници, всяка форма ще свърши работа. Началникът на стражата надига копието, но в същия миг заклинанието свършва.

Стражите застиват като вкаменени. Предположението ти е било правилно — тук наистина се боят от магьосниците. Когато си възвръщаш човешкия облик, над патрула се разнася смаян шепот: „Господар на формите! Господар на формите!“ Като по сигнал цялата група пада на колене.

— Станете и продължете службата си — изричаш ти с повелителен глас. — Засега ви прощавам. Но ако още веднъж разбере, че работите с Черния губернатор, ще пристигна направо в образа на дракон. Сигурно сте чували колко неприятна може да бъде срещата с един разлютен дракон.

Войниците изчезват към близките улици като издухани от вятъра. Усмиваш се и пристъпваш към поваления магьосник, който вече отваря очи.

Мини на #221.

Не, Алтозар не те е учил така. Дори в схватка би убил противника, само за да запазиш живота си. По-добре да изчакаш пристигането в Айлиокс.

Имаш чувството, че спящият магьосник е усетил погледа ти, защото внезапно се надига от палубата и започва неясно да бърби:

— Опасност... опасност...

Бързо се привеждаш надолу, но похитителят изобщо не обръща глава към теб. Вместо това скача и изтичва напред. Дочуваш откъм носа оживен разговор, после рулевият извисява глас:

— Плаваща плесен право пред нас! Плаваща плесен!

— Каква плесен по това време на годината бе, сополанко? — изръмжава дрезгаво капитанът в полумрака. — Има поне още две седмици, преди да тръгне надолу!

— Ето я там, отпред! Идва!

Нови стъпки се втурват към предницата на кораба. Гласът на капитана вече е ясен и тревожен:

— Хей, сънливци, ставайте всичките! Плаваща плесен пред кораба!

За по-малко от минута целият екипаж е на крак. Хвърляш поглед напред, но в мрака се виждат само няколко далечни фосфоресциращи петна. Каква ли е тази плаваща плесен? Не ти се налага да питаш — чуваш как един пътник пред теб обяснява на своя съсед:

— ... По това време на годината тръгва надолу от Северните руини, покрай които минава реката. Ама този път е подранила като никога. Каквото живо настигне, осмуква го и оставя голи кости. Разяжда даже дървото на корабите. Обикновено я спират на плитчините пред Джетимал, за да запазят дървените подпори, върху които е построен градът. Поливат реката със запалено земно масло и плесента изгаря. Казват, че зрелището било невероятно. Но сега просто не знам какво ще правим. Единственият изход за капитана е да потегли с пълна скорост обратно към Джетимал, иначе всички ще загинем.

Очевидно капитанът е на същото мнение. Чуваш го как заповядва да се промени курсът, сипейки страшни проклетия по адрес на съдбата и късмета си. Ала преди корабът да завие, нечий глас се извисява над другите в мрака:

— Няма нужда, капитане. Аз ще се справя с плесента.  
Мини на #19.

Разперваш криле и усещаш как костите в тях изпращават от бесния напор на въздуха. С отчаяни усилия успяваш да спреш падането си само на няколко стъпки над водата, после бързо се издигаш над замъка и политаш на запад, където се тъмнее гората. Засега най-важното е да намериш сигурно убежище. После ще дойде време за размисли и планове.

Мини на #145.

Вече имаш Десния камък. Това обаче съвсем не е достатъчно — трябва да откриеш Средния и Левия. Посоката е само една към Елитур. Бързо прекосяваш Салион и излизаш на междуградския път.

Мини на #8.

След всички събития досега знаеш, че с талисмана на Ледения крал ще бъде сравнително лесно да откриеш Камъка — стига само да се доближиш до него. Срещата на двете магически сили сама ще ти подсказже, че си на прав път. Вярно, градът е истински лабиринт, но местата, където може да се намери един пътник, не са чак толкова много — хановете и кръчмите.

Започваш дългата обиколка из Джетимал и след около час познатото мрачно чувство ти подсказва близостта на Камъка. Оглеждаш се. На двайсетина крачки от теб вятърът полюшва очукана тенекиена табела с надпис „При веселия дракон“.

Няма никакво съмнение, че похитителят е тук. Вече си готов да тръгнеш към вратата, когато те спира внезапно предчувствие. Противникът също би могъл да усети, че към него се приближава частица от древната мощ на Ледения крал и това да събуди подозренията му. Но от друга страна... без помощта на талисмана трудно ще откриеш точно в коя стая е отседнал.

Ако решиш да оставиш талисмана при пазача на входа, продължи на #200.

Ако предпочиташ да носиш талисмана със себе си, прехвърли се на #26.

Докато се преобразяваш, над пръстите на противника вече трепти нова огнена струя. В следващия миг тя лети към теб, но въпреки размерите си, тялото на лъва е далеч по-пъргаво от човешкото. Отскачаш, после се хвърляш напред... и всичко се променя. Просяците около хана изчезват като по вълшебство, а противникът лежи на влажния калдъръм. За него промяната е най-неприятна, след като само на педя от гърлото му зее озъбена лъвска пасть.

В този момент от хана изскача стопанинът с тежка секира в ръката. Поглеждаш го и опитваш да се изкашляш деликатно. Резултатът не е особено деликатен, но върши добра работа. Без да те изпуска от поглед, ханджията оставя много внимателно брадвата на земята и светкавично хлътва навътре.

Възвръщаш си човешкия облик. Окуражен от това, похитителят опитва да те нападне, но след секунда се оказва извит така, че петите му опират в тила, а гръбнакът пращи застрашително. Повече няма нужда да обясняваш кой е господар на положението.

Мини на #221.



Размахваш криле и се издигаш над планината. Великолепното зрение ти помага дори от огромна височина да забележиш с лекота следите, които са оставяли грабителите — ту стъпки в праха, ту прекършено клонче, ту смачкана туфа трева... Прелиташ над северните части на Снежните планини и проследяваш дирята до Големия северен кръстопът. Там тя се изгубва сред множество други стъпки, но надеждата не те напуска — всеки, който минава през това място, отсяда в хана на кръстопътя. Може би същото са сторили и тези, които следиш.

Мини на #140.



Натоварвате в кошницата делвите и мангала, после се качвате, като гледате да стоите по-настрани от лъхащата жар. Магьосникът отрязва придържащите въжета и издутата торба плавно се издига във въздуха.

Заричаш се някой ден да разкриеш тайната на тази магия. Всъщност тя наистина се оказва трудно управляема — за промяна на височината мангалът трябва ту да се пали, ту да се гаси. Най-сетне магьосникът успява да подбере такава височина, където вятърът ви носи право на изток. Слънцето вече залязва, но твоят спътник непрекъснато гледа някаква странна мъждукаща кутийка и е твърдо уверен, че летите накъдето трябва.

Прекарвате цялата нощ сгушени около мангала, защото на тази височина царува свиреп студ. Имаш чувството, че ще се изпечеш отпред, докато гърбът ти замръзва. Но призори се оказва, че е имало смисъл да търпиш. В първите утринни лъчи забелязваш на хоризонта град. Ако пътуваш за Елитур и помолиш магьосника да те остави там, мини на #84.

Ако пътуваш за Алемис, ще трябва да продължите нататък. За щастие вятърът е попътен и ще стигнете само за няколко часа. При този избор попадаш на #129.

За твое нещастие началникът на стражата постепенно е започнал да проумява. Но съмненията все още го мъчат.

— Добре де, ти твърдиш, че е луд. Ами ако лъжеш? Кой може да потвърди думите ти?

— Аз, ваше благородие — обажда се единият от войниците. Вече го познаваш, това е онзи, който те подведе на моста. — Арестуваният наистина се представи като владетел на Арбустил.

Началникът мъдро кимва.

— Аха, ясно. Е, тогава трябва да е истина. Оставете го в килията!

Хвърляш се към вратата, но пъргавите стражи я затръшват под носа ти. Сядаш на каменния под и с болка в сърцето разбираш, че мисията ти е завършила с пълен провал. Дори два дни закъснение ще бъдат пагубни.

Едва ли ще изгниеш тук. След като възроди мощта на Ледения крал, Черния губернатор ще побърза да си разчисти сметките с теб, за да е уверен в победата. А даже и да не го стори, ще бъдеш безсилен да му попречиш, с каквото и да било.

Реакцията ти е светкавична. След миг вече прилепваш гръб до стената край вратата. Тъкмо навреме, защото резето вече е стигнало до края. Вратата се отваря... и в стаята бавно пристъпва магьосникът. Въпреки напрежението забелязваш, че през рамото му е праметната торба. Изглежда, че не смее нито за миг да се раздели с Камъка.

С един точен удар под ребрата отхвърляш противника към отсрещната стена, после дръпваш резето на място.

Мини на #216.

Когато бил прогонен от Омиел, Черния губернатор избягал в северните земи. Четири години се скитал там, научил множество коварни и опасни магии. След това тайно се завърнал в кралството и потърсил магьосниците, които били дали пред него Нерушимата клетва. Те нямало как да му откажат подчинение, а повечето не се и опитали да го сторят.

По време на своите скитания Черния губернатор бил стигнал отвъд северните степи, чак до южните граници на някогашното Ледено кралство. Там намерил капище, почитано от степните жители заради чудесата, които ставали в него. Открил, че в земята под него се крият останки от някогашен храм на Ледения крал и че чудесата се дължат на злите сили, които още ги обитават.

След дълги и рисковани опити той успял да слезе в подземнието, намерил там древни надписи и частично ги разчел. В един от тях имало указания, как човек може да постигне върховна власт над магиите. Достатъчно било да намери трите Камъка на съдбата и с помощта на древните сили да извърши над тях определен обред. В друг надпис открил заклинание, което му давало огромна власт. Ала имало нещо, на което не бил способен. Могъществото му било безсилно пред прастарите заклинания, сътворени от Принца на огъня. Дори нещо повече — не можел и да се приближи до Камъните другаде, освен в зловещото капище. За да ги открадне и пренесе до храма в северните степи, трябвало да разчита на чужда помощ.

Обладан от жажда за върховна власт, Черния губернатор тръгнал да търси Камъните. Не му било трудно да се ориентира — всяка стъпка, която го приближавала до тях, укрепвала остатъците от мощта на Ледения крал. Когато се движел в правилната посока, светът наоколо посивявал и помръквал. Така разбирал дали е на прав път, или се отклонява.

Само след няколко месеца Черния губернатор открил светилището в Снежните планини. Древните заклинания не му давали достъп в долината, затова накарал магьосниците да прокопаят тунел

под планината до вътрешността на храма. От севера бил донесъл странна магия — някакви железни триножници, които му помогнали да насочи дългия тунел точно към центъра на светилището.

В решителния ден Черния губернатор събрал група от десет магьосници и жреци. Петима трябвало да вдигнат бунт в Арбустил с помощта на заклинания за пречупване на волята. Други петима били определени за открадването на Камъните. Единият се промъкнал в храма, без да знае, че щом излезе с плячката, ще бъде убит по заповед на Черния губернатор.

От кого чуваш тази история?

От магьосника — мини на #123.

От Алтозар — прехвърли се на #46.

Хвърляш се към противника, но той успява да те изпревари с част от секундата. Между дланите му проблясва огнено кълбо, което полита право към лицето ти. Отскачаш назад, препъваш се в нещо и падаш на пода. Заслепен си напълно, а в това време похитителят отново мърмори. С ужас разпознаваш заклинание за състаряване. Трябва да го прекъснеш незабавно, иначе не те чака нищо добро!

Пръстите ти напипват на пода едро парче желязна руда. Прицелваш се по гласа и замахваш с всичка сила.

Ще улучиш ли? Посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

От 0 до 3 — мини на #31.

От 4 до 9 — попадаш на #86.

Започваш да изричаш заклинанието, но магията на противника те изпреварва. Из стаята бликва мразовита вълна и след миг се превръщаш в ледена статуя. Този път те погубват именно магическите ти способности. Ако не бе изгубил време за превръщането, навярно щеше да успееш!

Ханът на Големия северен разклон винаги е пълен с пътници. Призори на следващия ден тримата седите около една от масите в ъгъла. Никога не си идвал насам — само си чувал, че на север от кръстопътя има градове, в които живеят странни хора със странни облекла, странни обичаи и още по-странни магии.

— Има и още нещо — допълва те Алтозар, когато споменаваш това. — На север от тия градове се разстилат необятни степи. Мълвата твърди, че из тях броди странен народ от пигмеи, но лично аз не съм ги виждал. А още по-северно започват руините от владенията на Ледения крал. Не съм чувал някой някога да е влязъл в тях и да е излязъл жив. Веднъж, още като ученик, пътувах дотам с учителя си. Стигнахме до южните граници на руините, но още отдалече се усещаше, че това е зло и страховито място. Видяхме ужасяващи магии — подивели и изродени през хилядолетията, в които са останали без контрол, ала напълно запазили силата си... Мрачна, зловеща страна! Но да не се отклонявам, сега имам друго за разказване.

Мини на #202.



Най-сетне магьосникът отваря очи и щом те вижда, с ужас опитва да се дръпне. Когато разбира, че няма накъде да бяга, започва да шепне заклинание. Налага се да го стиснеш за гърлото и така слагаш край на съпротивата.

— А сега, драги, закълни се в магическата си сила, че никога няма да вдигнеш ръка срещу мен.

Въпреки незавидното си положение врагът се ухилва предизвикателно.

— Откъде накъде? Какъв си ти, че да ми заповядваш?

— По-силен съм от твоя господар. Веднъж му пощадох живота и сега съжалявам за това. Стига приказки! Или ще ми се подчиниш, или...

— Или какво? — продължава да се хили магьосникът. — Ще ме убиеш ли? Дрън-дрън! Такива като теб не убиват хора и това им е грешката. Няма да се закълна. Ха да те видим какво ще направиш!

Свиваш рамене и се изправяш.

— Добре, нека пробваме. Ей, просяците! Искате ли го този тук?

Младият просяк моментално цъфва на вратата, сякаш специално е очаквал повикването. Даже се е подготвил за случая — държи в ръка дълъг, ръждясал трион.

— Искаме го, и още как! Момчета, елате и дръжте здраво. Ще почнем с малкия пръст.

Крачейки напред, младежът зловещо прокарва по пръст кривите зъбци на триона. Още преди да се обърнеш към магьосника, чуваш как той вече довършва думите на клетвата. Веднага размахваш ръце срещу просяците.

— Извинявайте, размислих! Имам още малко работа с тоя тип.

Ала гневът на тези хора не може да бъде спрян толкова лесно.

— Дръпни се, чужденецо! — мрачно изрича младежът. — Благодарен съм ти, но ако защитавах нашия враг, ще трябва да се биеш.

Ако си готов да се биеш, за да защитиш този злодей, мини на #111.

Ако оставиш магьосника в ръцете на просяците, прехвърли се на #272.



Когато идва твоят ред, представяш се за ловец на мечки. Пазачите приемат твърдението за чиста монета — мнозина ловци отиват да си опитат късмета в планините около Елитур, макар че в тях дивечът отдавна е намалял.

Излизаш на пътя и с широка крачка поемаш напред. Уверен си, че ще настигнеш магьосника. За момент обмисляш дали не би се придвижвал по-бързо в животински облик, но веднага се отказваш — пътят е доста оживен. Дори да догониш похитителя, един сблъсък на открито ще привлече мнозина любопитни, между които може да има и хора на Черния. Най-добре би било да го нападнеш в Елитур. Наистина, в такъв случай рискуваш да имаш работа с двама противници. Нищо чудно онзи да срещне другия магьосник, който е тръгнал по средния път. Но все ще измислиш нещо.

Пътят към Елитур е прашен и дълъг. Позволяваш си само няколко кратки почивки и през нощта спиращ да подремнеш за два часа в храстите край канавката. Умората постепенно се натрупва в тялото ти, но призори виждаш в далечината вратите на Елитур.

Мини на #84.

Скалистият, стръмен път към Алемис се вие с безброй завой по северните склонове на Железните планини. Тук имаш добра възможност да настигнеш противника. По въздух разстоянието е далеч по-кратко, тъй че едно превръщане в орел ще ти позволи значително да намалиш преднината на похитителя.

Ако умееш да се превръщаш в орел и желаеш да използваш тази форма, мини на #185.

Ако предпочиташ да продължиш пътя си в човешки облик, прехвърли се на #50.

Преди два века пътят към Салион е бил грижливо покрит с каменни плочи, за да се придвижват по-лесно каруците, натоварени с ковано желязо. Поддръжката му обаче отдавна е занемарена. Днес плочите са напукани и неравни, но въпреки това ти се движиш с бодра крачка. По някое време се замисляш дали в животински облик не би стигнал по-бързо до Салион, но веднага отхвърляш идеята. Градчето и без това не е далече, тъй че спестяването на половин ден път не оправдава загубата на една точка магическа сила.

Когато приближаваш Салион, отдясно се извисяват Железните планини — грубо назъбени върхове, прорязани от тесни ждрела на рекички. Дълбоко под тях се крие желязото, с което някога се е славил Салион. Напоследък обаче рудата се намира все по-трудно и градът очевидно запада. Прочутата градска стена, висока двадесет крачки и подсилена с огромни железни скоби, е в плачевно състояние. На градската порта няма никаква стража, а самият град наполовина се състои от рухнали безстопанствени постройки. Тъжна гледка и лесна плячка за всеки завоевател, който успее да измисли защо може да му е нужен този град.

Мини на #197.

Хвърляш се към магьосника, но изгубените две секунди са му дали време за ново действие. Той рязко вдига длан към странния талисман на шията си и мигновено по ръцете му се издуват огромни мускули.

Мислено благодариш на съдбата. Ако похитителят бе повторил леденото заклинание, щеше да те унищожи. Но и сега може да го стори. Схватката ще бъде безмилостна. Остава ти само да се надяваш на някогашните уроци по ръкопашен бой.

Магьосникът сграбчва вратата, с лекота я изтръгва от пантите и замахва. Но ти вече се досещаш какво ще последва и пъргаво отскачаш настрани. С див рев онзи нанася юмручен удар, който би повалил даже бик. Вместо да го спираш, ти хващаш замахналата ръка, дръпваш към себе си с всички сила и подлагаш крак.

Врагът се сгромолясва на пода. Скачаш върху него, опитвайки да стиснеш шията му в мъртва хватка. Напразно — нов удар те отхвърля като перце в ъгъла на стаята.

Премяташ се и задъхан скачаш на крака. Кое ще победи — исполинската сила или ловкостта?

Посочи едно число от [свитька на съдбата](#).

От 0 до 5 — мини на #47.

От 6 до 9 — попадаш на #191.

— Какво беше това? — задавено пъшка похитителят.

— Същото, дето ще те сполети, ако продължиш да ме ядосваш.  
Ясно ли е?

— Съвършено ясно — мрачно се съгласява той.

— Щом е така, закълни се в магическата си сила, че никога няма да ме нападнеш!

Това очевидно не се харесва на противника ти — ако наруши клетвата, ще загуби завинаги способността да прави магия. В търсене на изход, той трескаво се оглежда наоколо.

— Е, добре, щом не искаш — свирепо се усмихваш ти. — Тъкмо съм гладен. Като се превърна в лъв, сигурно ще ми стигнеш за закуска.

Аргументът е солиден. Магьосникът сам не усеща кога е издекламирал клетвата.

Мини на #192.

В какво си се превърнал?

В мишка или катерица — мини на #187.

В лъв или вълк — прехвърли се на #32.

В змия или къртица — попадаш на #260.



Присвиваш се между хората наоколо и скоро забелязваш нещо странно. От време на време към оратора полита по някой гнил домати или картоф, ала само на крачка от него предметите просветват и се разсипват на прах. Веднага си припомняш един стар пергамент от библиотеката на Арбустил, в който е описана магията на невидимия огнен щит. Мрачно се усмихваш — дори най-големите майстори не могат да поддържат задълго тази магия.

Но разгневените хора не искат да чакат. Обезумял от гняв младеж се хвърля към магьосника... и само за секунда изгаря в невидимия огън. Смъртта му обаче само разярява тълпата. Десетки хора връхлитат с размахани юмруци към бъчвата. Дъхът ти спира. Сега ще последва истинска касапница! Тия нещастници даже не подозират, че след миг ще са мъртви.

Ако се опиташ да ги спреш, мини на #117.

Ако смяташ, че по този начин сам ще се изложиш на риск и предпочиташ да изчакаш, продължи на #275.

Изричаш заклинанието и ги оставяш една-две секунди да се полюбуват на промяната. След това хищно оголваш зъби и се нахвърляш върху най-близкия пазач.

С панически писъци войниците побягват по коридора. На място остават само двама души. Единият е началникът на караула — прекалено тъп, за да схване в толкова кратки срокове, какво точно е ставало. Колкото до магьосника, той има твърде уважителна причина, за да не побегне — впил си зъби в крака му и висиш с цялата си тежест.

Жертвата опитва да ти се изтръгне с търкаляне по земята, но идеята дава отрицателен резултат. Наистина пускаш крака на магьосника, но само за да се озовеш на по-добро място. В следващата секунда мощните ти челюсти се сключват леко около гърлото му. Преживяването навярно е впечатляващо, защото похитителят само издава глухо хъркане, избелва очи и припада от ужас.

Възвръщаш си човешкия облик и спокойно пребъркваш торбата му. Край вратата старшият продължава да стои като вкаменен, опитвайки да проумее внезапните събития. Докато прибираш Камъка, погледът ти пада върху странния амулет, окачен на шията на магьосника. Напомня безформена бучка стъкло, в която нещо пламти като раздухан въглен. Пресягаш се и откъсваш кожената връвчица.

Магьосникът мигновено отваря очи и се вкопчва в ръцете ти:

— Не, само това недей!

— От това нещо ли черпиш магическата си сила?

— Да! — мъчително пъшка похитителят. — Не го унищожавай!...

Вече е късно. Амулетът на Черния губернатор се разпада под петата ти на купчинка прах. Без да губиш време, изтичваш навън и в паниката успяваш да се измъкнеш незабелязан.

Време е да потърсиш другите два Камъка, тръгнали по средния и десния път. Посоката е ясна — към град Елитур.

Мини на #92.



Напразно обикаляш из целия град — никой не благоволява да разговаря с теб, освен други пришълци, които с нищо не могат да ти помогнат. Когато най-сетне случайно откриваш някакъв безименен хан, стопанинът му се оказва почти толкова недружелюбен, колкото и останалите жители на града. Опитът да поведеш разговор се проваля още преди да е започнал — ханджията категорично отказва „да клюкарства за наемателите си“.

Ако решиш да преспиш в хана (което ще ти струва една жълтица), мини на #56.

Ако предпочиташ да употребиш жълтицата за друга цел — да се върнеш при просяка и с нейна помощ да му развържеш езика, продължи на #152.

Много ти се иска веднага да тръгнеш по дирите на похитителя, но разбираш, че кралската власт ти дава далеч по-големи възможности в това отношение. Изправяш се и кимваш на Алтозар.

— Най-добре би било да се върна в Арбустил. Ще изпратя цялата стража по дирите на крадеца, преди да е стигнал далече.

— Добра идея — съгласява се Тиоланд. — А аз в това време ще проследя прохода.

— И аз тръгвам с него — добавя Алтозар. — Ще се видим утре сутринта в замъка!

За момент отново те обзема колебание. Ако си размислил и предпочиташ да тръгнеш по тунела, мини на #179.

Ако държиш да се върнеш в замъка, продължи на #151.

Магьосникът влиза в сградата, но не смее да продължи навътре — очевидно се бои от множеството коридори, врати и дупки в стените. Тук превъзходството в сила не може да му помогне. А и няма много време, магията му постепенно се изчерпва. Трябва бързо да предприеме нещо.

— Това търсиш, нали? — Той измъква от торбата си Камъка на съдбата и го размахва. — Ела да го вземеш, страхливецо!

Не бързаш да излизаш. Една пукнатина в стената ти дава отлична възможност за наблюдение. Освен това времето е на твоя страна.

— Не искаш, така ли? — озъбва се похитителят. — Е, добре, знам как да те принудя!

С тези думи той изтичва навън. Преди да си разбрал какво става, врагът влиза отново, влачейки за дрипите престарял просяк.

— А сега, драги, излез! Иначе ще изпека това симпатично старче като свински бут. Ако прежалиш него, отвън има още. Даже да избягат, все ще намеря други хора из града.

— Няма да изпечеш много, преди да рухнеш от умора — подвикваш ти.

Ехото из пустите коридори разнася звука и магьосникът напразно върти глава, опитвайки да разбере откъде си се обадил.

— Нищо, ще свърша каквото мога — свирепо заявява той. — Нека ти тежат на съвестта!

Между пръстите се извива пламък и бавно плъзва към лицето на стареца. Просякът пици и се дърпа, ала е твърде немощен, за да се изтръгне от жестоката хватка.

Какво ще направиш?

Ще излезеш, за да спасиш стареца — мини на #203.

Ще останеш на мястото си — продължи на #178.

И преди си чувал доста възторжени разкази за Елитур, но едва сега имаш възможност да го видиш. Пътешествениците имат право — тук е истинско удоволствие да се живее. Приветливи хора, красив град... Но за момента повече те вълнува мисията, с която си тръгнал.

Издирването на един-единствен човек сред многолюден град изглежда почти невъзможна задача. Сега обаче ти помага случаят... а донякъде и избухливият нрав на въпросния човек. Докато разпитваш къде можеш да преспиш, в една кръчма неволно подслушваш странна история. Предния ден някакъв пътник се сблъскал в навалищата с търговка на яйца. Не стига, че строшил половината, ами отгоре на всичко се ядосал и урочасал останалата стока. Кой знае какво си е мислил, но веднага му се наложило да бяга от гнева на възмутените граждани. Тълпата го преследвала чак до Пещерата на сънищата. Когато се вмъкнал вътре, хората не посмели да го последват. Само поръчали на пазачите да го дебнат край изхода.

Сядаш до разказвача и срещу една жълтица поръчваш по чаша пиво за всички на масата. После любезно питаш:

— А къде се намира тази Пещера на сънищата, достопочтени? Много съм чувал за нея, но всъщност не зная нищо конкретно. Защо я наричат така?

Събеседникът ти се усмихва.

— И ти ли искаш да я видиш, страннико? Мнозина отиват до нея, но рядко се осмеляват да тръгнат навътре. И с право — въздухът в някои разклонения приспива онзи, който го вдиша. Най-лошото е, че никой не знае как става тая работа. Понякога можеш спокойно да минеш през коридор, където са заспивали десетки хора... или пък ненадейно да задремеш в такъв, през който свободно са минали стотици. Изглежда, че някаква магия непрекъснато променя въздуха в разклоненията. Затова градската управа е издала заповед: преди влизане всеки трябва да се завърже с дълго въже, та ако нещо се случи, пазачите да го изтеглят обратно. Иначе ще спи непробудно, докато

умре от изтощение. Малцина са имали късмета въздухът да се промени и да се събудят навреме — понякога измършавели като скелети.

Дори и без магьосника, чутото би разпалило любопитството ти. А сега просто трябва на всяка цена да стигнеш там. Надигаш чашата си за наздравица и отново питаш:

— Къде се намира тая пещера? Много бих искал да я видя.

— Е, лесно ще я откриеш. Право нагоре, по пътя към двата върха. Всеки срещнат може да те упъти.

Благодариш и излизаш навън. Седнал край вратата на кръчмата, дебелак с червен нос допива съдържанието на голяма бутилка. Ако желаеш да я вземеш, мини на #108.

Ако тръгнеш направо към Пещерата на сънищата, прехвърли се на #139.



Изведнъж слънчевата светлина рязко помръква. Камъкът се е доближил до талисмана, който носиш. Сега вече си сигурен, че към изхода идва магьосникът... но може би и той се е досетил, че го дебнеш зад вратата. Нямах време да предприемеш, каквото и да било — остава да се надяваш единствено на късмета си.

Посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

От 0 до 3 — мини на #196.

От 4 до 9 — попадаш на #43.

Чуваш глухо кънтене. Парчето руда е улучило главата на противника — празна, ако се съди по звука, отбелязваш ти във внезапен прилив на добро настроение. Заклинанието рязко прекъсва, после чуваш шума от свличане на човешко тяло. Пипнешком намираш поваления магьосник. Изглежда, че ударът е бил твърде успешен, защото той не помръдва, докато претърсваш торбата му.

Освен Камъка на съдбата вътре откриваш свещ, огниво и прахан. След малко из галерията трепва жълтеникава светлина. Констатираш, че върху главата на пленника се надига солидна цицина, но иначе нищо му няма. Сядаш върху купчината руда и го изчакваш да отвори очи.

Мини на #77.

Лицата на стражите посивяват като пепел, Първият взима светкавично решение — жрецът не бива да довърши заклинанието. В тесния стълбищен коридор се раздава зловещото свистене на копие и след миг врагът лежи върху стъпалата сред локва кръв.

Дотук всичко мина добре. Но остават двамата стражи. Без да ги оставиш да се опомнят, продължаваш с най-убедителния си глас:

— Е, сега поне съм готов да умра спокойно, щом предавам властта в ръцете на човек от кралската стража. Но кой от двама ви да бъде?

Този път погледите, които си разменят двамата стражи, са натегнали от недоверие. Копията им вече не сочат към тебе — сега всеки от тях подозира другия в коварни планове за удар изотзад.

— Е, кой ще бъде? — настояваш ти и посочваш първия страж. — Може би ти? Вече показва, че си по-умен от онзи глупак.

Реакцията на втория е точно каквато си очаквал — той замахва срещу претендента за кралската власт... но и онзи е разбрал какво го очаква. Двете копия се срещат във въздуха и в тесния коридор започва двубой на живот и смърт. Увлечени в схватката, двамата напълно са забравили за теб, Сега е моментът да се измъкнеш от Арбустил!

Мини на #99.



Изричаш заклинанието, после затаяваш дъх и се ослушваш. В пещерата царува мъртвешка тишина. Не, не е съвсем тихо! От далечината надясно долита тих звук, напомнящ... човешко хъркане.

Без да губиш време, ти си възвръщаш човешкия облик и с бърза крачка се устремяваш в тази посока. Стараеш се да стъпваш колкото може по-тихо. След десетина минути отново долавяш звука. Идва от тесен страничен коридор и едва ли би му обърнал внимание, ако не очакваше да го чуеш.

Протягаш факлата навътре. На около тридесет крачки от тебе лежи дебел мъж, облечен като търговец. Край неподвижната му ръка се валя издута торба.

Внимателно преценяваш разстоянието. Ако поемеш дълбоко въздух, ще успееш да изтичаш дотам, да грабнеш торбата и да се върнеш. Не рискуваш особено — при неуспех пазачите просто ще те изтеглят. Вдишваш няколко пъти и се хвърляш напред.

След минута вече отново си на предишното място. Отваряш торбата и пред очите ти проблясва Средният камък. Можеш да тръгнеш обратно... ала съвестта не те оставя на мира. Изгубен в този тунел, похитителят ще спи, докато умре от изтощение. Макар че е противник, не можеш да го обречеш на сигурна гибел.

Оглеждаш внимателно неподвижното тяло. Човекът изглежда доста тежък. Едва ли ще имаш сили да го изнесеш от коридора. Вярно, пазачите могат да те изтеглят, но това означава, че ще спиш поне няколко часа. После ще трябва да влизаш повторно, а може би и за трети път, докато приключиш спасителните действия. При това не е сигурно, че отново ще намериш нужното разклонение. Казано накратко — цялата работа означава загуба на безценно време. А с провала на своята мисия, можеш да предизвикаш страданията на хиляди, милиони хора.

Изборът е труден. Ако решиш, че съдбата на целия свят заслужава повече внимание от спасяването на някакъв магьосник, мини на #29.

Ако въпреки всичко се опиташ да спасиш противника, продължи на #175.

Изчакваш подходящо време на денонощието (ранна сутрин за образа на орела, късна вечер — за този на бухала) и поемаш пътя си, стиснал в нокти вързопчето с вещи. Ако имаш талисман от Ледения крал, ще ти се наложи да го изоставиш — тежкият камък е свръх възможностите ти за носене.

Очертанията на реката те водят напред и когато отново настъпва полумрак, вече си пред вратите на Айлиокс в човешки образ. Стражите те оглеждат с обичайната за професията им подозрителност, но не ти създават проблеми с влизането.

Впечатлението ти от Айлиокс е много особено — висок, мрачен каменен град с множество масивни колони и могъщи сводове, сякаш го е строил някой крал, вманиачен на тема величие. Хората изглеждат по същия начин — мрачни, мълчаливи и тайнствени. В целия град има един-единствен хан и ти се налага да отседнеш в него.

Мини на #9.

Ловко отскачаш настрани и секирата профучава край теб. След нея се носи и загубилият равновесие ханджия. Придаваш му допълнително ускорение с ритник отзад и той забива глава в купчина боклуци. Иззад близката ограда долита злорадият смях на просяците. За разлика от тях, ти нямаш време за веселба. Трябва да се заемеш с магьосника, преди да се опомни.

Мини на #221.



Увиваш се в наметалото и спускаш качулката над лицето си. След това избираш една безлюдна уличка и започваш да се упражняваш. След половин час вече умело имитираш походката, жестовете и гласа на Черния губернатор — спомените ти от Омиел не са избледнели. Задоволен от резултата, ти дръпваш качулката пред лицето си и се отправяш към северната порта.

Щом приближаваш, стражата веднага застава мирно. Значи догадката ти е правилна — виждали са подобна фигура! Началникът на караула пристъпва напред с дълбок поклон.

— Не заминахте ли на север вчера, ваше благородие?

Нещата вече са ясни. Дори прекалено ясни. Свирепо размахваш ръце.

— Ще убия онзи некадърник! Мотае се някъде! Нарочно си избрал неясна фраза, която може да се тълкува по много начини. Началникът веднага се хваща на въдицата.

— Нали обещахме, че незабавно ще пратим човека след вас! Не сме виновни, просто още го няма.

Усмиваш се в сянката на качулката. Значи похитителят наистина ще мине през града и все още не си го изпуснал. Но въпреки задоволството, крясваш с най-свиреп глас:

— По корем ще го завлека дотам! Щом се мерне, тутакси ми го пратете... нали знаете къде...

— В Сребърния хан? Разбира се! Ще предупредя всички стражи по стената да си отварят очите на четири!

Изръмжаваш презрително, после обръщаш гръб и се отдалечаваш от стената с тежка крачка.

Ако се отправиш към Сребърния хан, мини на #18.

Ако решиш все пак да се върнеш и да наблюдаваш северната порта, продължи на #107.

Северният мост, който води от Джетимал към сушата, е преграден с висок портал. Поставената там стража непрекъснато разпитва всеки пътник какъв е, откъде идва и накъде отива. Когато идва твоят ред, представяш се за ловец на мечки. Пазачите приемат твърдението за чиста монета — мнозина ловци отиват да си опитат късмета в планините около Елитур, макар че в тях дивечът отдавна е намалял.

Излизаш на пътя и с широка крачка поемаш напред. Скоро дървените къщи на Джетимал се изгубват в далечината зад теб.

След едно денонощие път без нови произшествия приближаваш крепостната порта на Елитур. Продължи на #84.

Изричаш заклинанието и политах към врага, готов да го атакуваш с клюн и нокти в мрака. Ала внезапно между дланите му пламва кълбо ярка бяла светлина, която избухва в очите ти. Заслепен, ти се блъскаш в отсрещната стена и тупваш на пода. Това е краят — магьосникът скача напред и злорадо стоварва ботуш върху крехкото ти птиче тяло. Раздава се пукот на тънки кости и смъртта те поглъща сред вълна от непоносима болка.



От небитието те изтръгва жестока болка в гърдите. Задушаваш се от недостиг на въздух. Все още замаян, ти отчаяно размахваш лапи и с всички сили се устремяваш нагоре. Имаш чувството, че всеки миг дробовете ти ще са пръснат, но внезапно устремът те изхвърля високо над водата. Преди да цопнеш обратно, широко разтваряш уста и поемаш глътка живителен въздух.

Няколко секунди плуваш замаяно насам-натам и още не можеш да повярваш, че си оцелял след фантастичното падане от триста стъпки височина. Но отлично разбираш, че не бива да губиш време. Най-напред трябва да потърсиш: укритие в близката гора, а там вече ще имаш време да обсъдиш загадката на бунта.

Мини на #145.



Постарал си се гласът ти да звучи умолително и покорно. Изглежда, че това е заблудило противника, защото той изръмжава:

— Е, така поне малко ще оправдаете тази обирджийска цена!

Чуваш го как дръпва резето и отваря вратата... за да получи вместо обяд светкавичен удар под ребрата. Останал без дъх, похитителят отхвърква към отсрещната стена. Прекрачваш след него и залостваш вратата отвътре.

Мини на #216.

Пътят от Алемис към Заридан минава през най-странните места, които може да си представи човек. На изток от него се простира бойното поле, където в незапомнени времена са се сражавали Ледения крал и Принца на огъня. Макар че са минали хиляди години, тия запустели местности крият и до днес смърт за всичко живо. Дори трева не расте по обезобразените хълмове, прорязани от огромни пукнатини. Никой не знае какви чудовищни сили са действали там, нито един от днешните магьосници не би могъл да постигне дори бледа сянка на това ужасно разрушение.

На запад от пътя се простират Горите на страха. Там почти няма обикновени растения и животни, от семето на дърво никне трева, от нея — лиана, а от лианата — храст. Сред кошмарните дебри глигани с вълчи глави раждат безоки гущери с големи ноктести лапи. Твърди се, че тези гори не били чак толкова опасни, но малцина са дръзвали да проверят това.

За щастие, скоро те настига керван търговци от Алемис, пътуващи за панаира в Заридан. Срещу една жълтица ги убеждаваш да те качат на предната каруца. Не се налага да подканваш кочияша — всички бързат да отминат зловещите места, колкото се може по-скоро.

Едва пред самия Заридан ти се разделяш с търговците и навлизаш в северните степи.

Мини на #37.

Хвърляш се към най-близкия ездач. След миг той лети на една страна, вълкът му — на друга, а ти вече си хванал нов пигмей за краката и помиташ враговете наоколо като с боздуган. Ала противниците са твърде много! Скоро късо копие пронизва ръката ти. Преди да се опомниш от болката, второ острие те улучва в гърба. Падаш на колене и тълпата от разгневени пигмеи се струпва върху теб. Загиваш разкъсан на парчета — друг резултат не можеше и да очакваш при бой с толкова много противници!

С въздишка изваждаш от джоба си още две жълтици. Просякът грабва възнаграждението с треперещи ръце.

— Поклон до земята, ваше величество!

— Ако ти дам още някоя и друга, сигурно ще ме изкараш и император на вселената — размиваш се ти. Всъщност тъкмо такава титла се полага на владетеля на Арбустил, но не си свикнал да мислиш за себе си като за „величество“. — А сега ще ми помогнеш ли?

Просякът се оглежда внимателно. За щастие улицата е пуста.

Мини на #122.



Промъкването през замъка минава бавно, като мъчителен кошмар. Най-сетне обаче достигаш изхода и въздъхваш от облекчение — подвижният мост е спуснат... и наоколо няма никакъв пазач. Очевидно стражата си е намерила по-важна работа — може би във винарските изби. Светкавично изхвъркваш навън и побягваш по пътя. Но само след минута зад гърба ти отеква тропот на копита. Неколцина въоръжени конници те преследват. Нямах никакъв шанс да им избягаш пеша, но за щастие вече си далеч от талисмана на Ган. Сега отново владееш магическата си сила.

Ако можеш да се превърнеш в орел, това би било отлично — стражите не носят лъкове и ще им се изплъзнеш с лекота. За да го сториш, мини на #41.

Превръщане в лъв или вълк също би ти помогнало — гората не е далече от замъка и ще успееш да се укриеш в нея, преди да те настигнат. При такъв избор попадаш на #17.

Под облика на къртица с малко повечекъ късмет ще успееш да се заровиш под земята. Рисковано е, защото нямаш много време, но ако си го решил, продължи на #210.

Но ако не владееш нито едно от тези превръщания, положението ти е безизходно. Ще загинеш под мечовете и копитата на собствената си стража, без дори да разбереш какво е предизвикало неочаквания бунт.

Взираш се в пергамента и бавно прочиташ магията наопаки. За момент те обзема слабост и всичко пред очите ти притъмнява. Когато се опомняш, ханджията отново е в човешки образ.

— Как да ти се отблагодаря? — едва избъбря треперещият човечец.

— Не е необходимо. Просто друг път внимавай с какви хора си имаш работа.

— Ти също си магьосник, нали? Изчакай малко. Мисля, че имам нещо за теб.

Все още разтреперан, ханджията изтичва нагоре и след малко се връща с кубче от матово стъкло.

— Преди няколко месеца тук отседна един неприятен тип, целият в черно. Май също беше магьосник. Като му поисках пари, рече, че скоро щял той да заповядва и тогава щял да ме набие на кол. Абе... магьосник, ама луд. Като си тръгваше, забрави това. Нямам представа за какво служи, докато беше у него, непрекъснато блестеше със синя светлина, само че после светлината отслабна и изчезна за половин ден.

Благодариш за подаръка и тръгваш да догониш похитителя.

Мини на #218.

В мига, когато минаваш край сергията, търговецът зад нея те стрелва със странен поглед — сякаш те е познал, макар че никога не сте се срещали.

Ако решиш да потърсиш удобно място, откъдето скришом да го наблюдаваш, продължи на #265.

Ако смяташ, че е най-добре да напуснеш пазара, прехвърли се на #120.

Каква заплаха избираш?

Да се преобразиш в най-страшната животинска форма, която владееш — мини на #266.

Да заявиш, че ще разкажеш на всички за интереса му към магьосниците, които минават през града — продължи на #119.

Безкрайно самоуверена и наивна идея! Навярно разсъдъкът ти вече е бил помътен, за да се спреш на нея. Внезапно от ямата лъхва вълна на толкова чудовищно зло, че успяваш само да нададеш отчаян вик и рухваш мъртъв сред светилището. Без тебе пигмеите не ще могат да се справят с Черния губернатор и той ще осъществи докрай зловещите си планове.

След като веднъж си стигнал дотук, би било глупаво да си тръгнеш, без да вземеш малко от магическия въздух на пещерата. Още нямаш представа как можеш да го използваш, но нищо чудно да ти свърши работа някой ден.

Взимаш бутилката, връщаш се в пещерата и след кратко лутане намиращ познатото отклонение. Задържайки дъха си, напълваш бутилката с въздух, после я запушваш плътно и изтичваш обратно към изхода. Навън пазачите още се занимават със спящия, който вече дава признаци на живот.

Мини на #44.

Изчакваш удобния момент и светкавично се хвърляш върху противника. Но още преди да го докоснеш, наоколо избухва огнена вълна. Рухваш на земята, сякаш попарен с разтопен метал. Тълпата надава писъци и отскача назад.

Магьосникът се привежда от бърбата със зловна усмивка.

— Знаех си, че рано или късно ще опиташ да ме нападнеш. Жалко само, че скочи като пълен глупак в Огнения щит и всичко свърши толкова бързо. Е, нищо, в бъдеще няма да ми липсват развлечения... Господарят обеща, че когато стане владетел на света, ще ме направи свой заместник.

Вече нямаш сили да му обясниш, че подобен владетел няма да има заместници, а само роби. Впрочем, излишно е — скоро ще получи възможността да го изпита на собствен гръб. Но това е твърде слаба предсмъртна утеха...

Чакаш търпеливо, но скоро разбираш, че с това няма да постигнеш нищо, освен да привлечеш внимание към себе си. Ако решиш да се прибереш в стаята и да починеш няколко часа след безсънната нощ, мини на #5.

Ако почукаш на вратата и се опиташ да подлъжеш врага да ти отвори, продължи на #40.



Когато след няколко минути се промъкваш зад купчина дърва недалече от портата, началникът на караула е обзет от трескава активност.

— Стига сте се мотали около тая порта! Един остава тук да го посрещне и да му предаде нарежданията на Черния. Всички други тръгвайте с мен на патрулна обиколка! Нали знаете, глупаци с глупаци, на началника не се навирай в очите... а пък той много скоро може да стане началник на цялата провинция.

Самата съдба те улеснява! Изчакваш стъпките на стражата да заглъхнат, пропълзяваш зад гърба на пазача и се хвърляш напред. След броени минути вече се разхождаш пред портата, издокаран с ризница и шлем, а собственикът им лежи здраво завързан зад купчината дърва.

Мини на #3.

Дебелакът хлъцва и те оглежда с мътен поглед.

— Не я давам! Моя си е!

И той лепва звучна целувка върху гърлото на опразненото шише. Свиваш рамене и му обръщаш гръб, но в това време пияницата подвиква изотзад:

— Хей, господине, чакай малко! Една жълтица и ти давам бутилката!

Остава ти да решиш дали ще се съгласиш на сделката. Ако го сториш, запиши това в [личния си свитък](#), после премини на #139.

След миг разбираш каква е била магията — за неутрализиране на превръщането ти. А все още си прекалено високо. Загубил формата на орел, ти се сгромолясваш в човешки облик точно пред похитителя. За момент в замътеното ти съзнание потрепва надежда — ако врагът се заеме със заклинание, ще ти остави време да се съвземеш и да нападнеш. Уви, ножът все още е в ръката му и той не се поколебава да го употреби. Така с твоята гибел изчезва последното препятствие пред зловещите замисли на Черния губернатор.



След един час наблюдение разбираш, че си сгрешил. Около сергията не се случва нищо интересно. Най-сетне напускаш пазара и тръгваш из града.

Мини на #120.

Въпреки всички злодеяния на магьосника просто не си в състояние да го обречеш на толкова ужасна смърт. Решително се изправяш пред просяците.

— Щом е тъй, ще се бием. Както защитих стареца, така ще защита и този тук!

Колкото и да е странно, тези думи оказват влияние. Просяците отстъпват с недоволно мърморене и се укриват из сградата. Подозираш, че чакат да се отдалечиш, за да продължат отмененото забавление. Но това вече не е твоя работа. Измъкваш Камъка от торбата на магьосника и напускаш изоставената сграда.

Мини на #194.

С бързи крачки противникът изчезва между колоните на капището. Навярно очаква да завари там своя покровител, но ще бъде разочарован.

Промъкваш се подир него и след малко приближаваш централното помещение.

Ако имаш бутилка с въздух от Пещерата на сънищата и решиш да я хвърлиш вътре, мини на #274.

Ако влезеш направо, продължи на #229.

Заварваш просяка на старото място. Като те вижда, той се ухилва до уши.

— Аз май малко се пообърках, благородни господарю. Така е с пустата ми памет. Дайте още две жълтици, да видим дали няма да си припомня нещичко.

Първото ти желание е да зарежеш тоя лъжец. Но вече си твърдо уверен, че той знае нещо.

Ако му дадеш още две жълтици, прехвърли се на #98.

Ако опиташ да го сплашиш с помощта на магическата си сила, мини на #209.

— Май все пак точно тебе сме търсили — ухилва се старшият и измъква изпод ризницата си амулет на Ган: — Това ми го даде един влиятелен човек. Каза, че с него ще бъдеш безвреден. Хайде, тръгвай! Нищо лошо няма да ти сторим, само ще те задържим за три дни в тъмницата. А за по-сигурно, ще закачим тая чудесия на вратата.

Отлично разбираш коя е тази „влиятелна личност“. Ала това не ти помага. Обкръжен от насочени копия, бавно тръгваш към градската тъмница. Мисията ти вече е завършила с провал, защото няма никакъв начин да се измъкнеш, а след три дни Черния губернатор ще разполага с нечувана мощ.



Хлапетото кимва.

— Ами да. Аз, драги господине, от такива поръчки си изкарвам хляба.

— Добре — кимваш ти. — Само че вече няма смисъл да биеш път чак до моя приятел. Каж ми къде е и сам ще ида при него. А пък ти бягай на пазара, може да припечелиш още нещо.

— Ами че аз вече спечелих — ухилва се хлапетото. — Дай една жълтица и ще ти кажа всичко.

— Как тъй? — изненадваш се ти. — Нали вече ти дадоха пари, за да го намериш!

— Да де, ама откъде да знам, че наистина си му приятел? Една жълтица или дума няма да чуеш от мен!

Ако дадеш на хлапетото една жълтица, мини на #268.

Ако откажеш, прехвърли се на #271.

Всичко минава толкова гладко, че сам се изненадваш. След минута неподвижното тяло на магьосника полита зад борда. Застиваш и се ослушваш. Не, плясъкът не е привлякъл ничие внимание.

Бързо измъкваш Камъка от торбата, после се отдалечаваш към средата на кораба, намиращ свободно местенце и задремваш.

Уви, вече няма да се събудиш от тази дрямка. През нощта корабът се е натъкнал на огромно петно от страшната плаваща плесен, която за броени минути разяжда и дърво, и жива плът. Така с твоята гибел отпада последното препятствие пред злоещите планове на Черния губернатор.

Разперваш ръце и с всички сили надаваш вик:

— Хей, хора! Не се хвърляйте към смъртта! Изчакайте малко, тази магия трудно се поддържа дълго и скоро той ще бъде уязвим!

Тълпата наистина спира. Противникът обаче е най-близо и веднага те разпознава. Лицето му се изкривява в подигравателна усмивка.

— А, кой бил тук! Е, добре дошъл. Господарят ще ме възнагради щедро, задето съм те очистил!

Приемането на животински образи никога не минава безследно — в съзнанието остават следи от зверския инстинкт. Сега именно този инстинкт измества разума и те хвърля рязко назад и настрани. Правиш кълбо във въздуха и се приземяваш, докато от ръцете на магьосника излита струя течни пламъци. Когато се изправяш, на предишното ти място лежат няколко овъглени трупа.

Противникът е могъщ, свиреп и безогледен. Ако не го спреш, ще избие всички наоколо. Трябва да го изведеш от претъпкания площад... и ти побягваш на зигзаг към най-близката уличка. Озърташ се през рамо. Да, магьосникът скача от бъчвата и хуква подир теб. Още две огнени струи прелитат над главата ти, преди да намериш прикритие зад ъгъла на масивна каменна стена.

Пъргаво се покатерваш върху стената. Успял си да го сториш точно навреме, защото след миг иззад ъгъла изниква магьосникът. Около пръстите му отново играе течният огън. Но и сега проличава, че лесно губи присъствие на духа в напрегнати моменти — изобщо не му хрумва да вдигне глава и да те забележи само на няколко крачки от себе си.

Какво ще направиш?

Ще скочиш върху него — мини на #25.

Ще го увлечеш с бягство по-надалеч — мини на #150.

Вече нищо не можеш да сториш за стария просяк. С цялата бързина, на която си способен, ти се завърташ и отскачаш към коридора. Ала спасението е прекалено далече. След миг огнената вълна те обгръща и слага край на живота ти.

— Ама това не е вярно! — отчаяно възкликва търговецът.

— Може и да не е — кимваш ти. — Ама нали знаеш поговорката:  
върви обяснявай, че не си камила...

Мини на #226.

Напразно обикаляш улиците на града — похитителят сякаш е потънал вдън земя. Привечер започваш да се питаш дали вече не е напуснал Ханса. Отправяш се към пристанището, за да разбереш кога има кораб за Джетимал.

Мини на #278.

Когато идва твоят ред, побързваш да изпревариш въпросите на стражата.

— Извинявайте, любезни бойци, търся един човек. Млад, висок, облечен като поклонник. Случайно да е минавал по моста? Много ми трябва.

Единият от войниците те оглежда от глава до пети и без да отговори, пита на свой ред:

— Ама ти да не си владетелят на Арбустил?

Размисляш за момент и решаващ, че няма от какво да се страхуваш. Северните градове не признават твоята власт, но и не са враждебно настроени. Особено откакто си издал разпореждане, с което отменяш данъка върху техните кервани, минаващи през кралството ти.

Ако потвърдиш, че си владетелят на Арбустил, мини на #248.

Ако предпочетеш да скриеш истината, прехвърли се на #269.

Просякът изведнъж става бърлив като селска клюкарка.

— Знам го къде е, ваше благородие! Пристигна снощи и веднага отиде в хана, а пък ханджията е голям проклетник — заради някакъв си пушен бут направо ме преби от бой същия ден. Поиска му, значи, ханджията две жълтици за преспиване, а онзи като рече нещо на някакъв странен език, като се появи изневиделица едни ми ти гарвани, като закълваха ханджията, така се изплаших, че забравих да грабна пак бута, докато бягах. Не видях какво стана после, ама тая сутрин пак просех пред хана. Вашият човек излезе и със страшен глас ме запита накъде се падат новите железни мини, дето намериха в тях лакомо желязо. Казах му, къде ще се дявам. И той тръгна право натам.





— Благодаря — кимваш ти, но просякът явно е решил да говори докрай.

— То входът им е само една дупка, ако не броим няколко отдушника из гората, ама през тях и дете не може да се провре. Чудя се какво ли ще прави там и кой ли ще го упъти. Утре е празникът на Блатните божества и всички миньори сега са се прибрали у дома, жив човек няма да намери в рудниците...

— Благодаря ти много за помощта — повтаряш ти. — Ако си казал истината, няма да те забравя.

Мини на #4.

— Това е — приключва разказа си магьосникът. — Стигнахме до Големия кръстопът и тук се разделихме. Другите трима взеха по един Камък и поеха на север по различни пътища, а аз останах да чакам...

Гласът му секва.

— Кого? — подканваш го ти. — Черния губернатор ли? Очите му изведнъж се вперват в нещо зад теб. От устните му излита задавено възклицание. Инстинктивно понечваш да се завъртиш... и в същото време през мозъка ти прелита тревожна мисъл. Дали пък реакцията на магьосника не е само уловка, за да те накара да му обърнеш гръб?

Трябва да решиш незабавно. Ако се обърнеш към вратата, мини на #214.

Ако смяташ, че това е измама, прехвърли се на #244.

Докато тичаш напред, ти се питаш защо противникът ти изобщо е минал през града. Сигурно след сблъсъка със стражата е изгубил присъствие на духа и просто не съобразява какво върши. Това го прави по-уязвим... но и безкрайно опасен. Вече си видял малка демонстрация на магическата му сила. Така или иначе, трябва да го последваш.

С удивление откриваш, че кой знае защо, похитителят е спрял на площада и от една голяма бъчва старателно обяснява на гражданите какво ще направи с тях, когато стане началник на този град. Докато се провираш през тълпата, чуваш някой да споменава, че преди години този тип бил местният общински магьосник, но го изгонили заради некадърност и лош характер. Е, това обяснява сегашните му закани.

Вече си съвсем близо до бъчвата. Ако решиш веднага да се нахвърлиш върху магьосника, мини на #105.

Ако изчакаш с риск врагът да те разпознае, прехвърли се на #79.

Вдигаш ръка и размахваш талисмана.

— Какво е това? Вместо отговор получаваш само нечленоразделни звуци на ярост. Похитителят явно не е в настроение за поучителни разговори. Захвърляш талисмана на пода и вдигаш крак да го стъпчеш. Магьосникът надава отчаян вик и се хвърля напред, но ти го отхвърляш с един удар в дъното на стаята.

— Да не би той да ти дава магическата сила?

Този път получаваш отговор, но смисълът му е такъв, че би накарал да се изчерви дори най-загрубелия пристанищен хамалин. Това не ти пречи да продължиш с въпросите:

— Черния губернатор ли ти го подари?

— По-добре ме убий направо! — мрачно изпъшква похитителят.

— Не. Ще смажа този талисман. И помни, че ти върша добро, защото от него си черпил сила досега, но само за да бъдеш роб.

Стоварваш крак върху талисмана, който припламва и се разпада на прах. Магьосникът надава пронизителен писък и рухва в несвяст. Без да му обръщаш внимание, взимаш торбата от масата. Дотук мисията ти е успешна — вече имаш Левия камък.

Мини на #167.

Услужливи минувачи те насочват към кръчмата „Златният петел“, която се оказва точно срещу пристанището. Когато стигаш до нея, ти се замисляш как да постъпиш. Ако влезеш направо, поемаш риск — магьосникът знае как изглеждаш и може да те нападне незабавно. Налага се да прибягнеш към хитрост.

Пред входа на кръчмата смирено седи еднокрак просяк. Чудесно, тъкмо подходящ пратеник за случая. Пристъпваш към него и прошепваш:

— Хей, човече, имам изгодна работа за теб. Влез вътре и викни, че те праща продавачът на талисмани от пазара. Ако някой попита дали имаш нещо да съобщиш, кажи му, че човекът е дошъл. Ще ти даде награда.

Просякът те оглежда със съмнение. Явно се пита какво е това объркано съобщение и дали не си правиш шега с него. Най-сетне се надига, развързва канапа, който е придържал единия му крак скрит зад гърба, и влиза в кръчмата.

Няма време за губене! Прилепваш се до стената край входа. Чуваш как просякът се провиква вътре, после някой го пита нещо. Към вратата се приближават бързи стъпки.

Имаш ли талисман на Ледения крал?

Да — мини на #85.

Не — прехвърли се на #43.

Противникът ти вече е безопасен — дори ако се опита да наруши клетвата, не би могъл да стори нищо, защото веднага ще загуби цялата си магическа сила. Когато му отнемаш Камъка и го пускаш да си върви, той те поглежда с недоумение.

— И ще ме освободиш просто така, без да ми направиш нищо?

— Да — кимваш ти. — Не ми трябва чуждото зло. Бих ти оставил и Камъка, ако това нямаше да доведе до страшни неща... а вероятно и до твоята смърт. Сигурно си чувал, че новоизпечените тирани най-напред се освобождават от тези, които са им помагали.

Магьосникът мрачно свива рамене.

— Съдбата ми и бездруго вече е решена. Ако попадна в ръцете на Черния губернатор, чака ме гибел.

— Същото чака и него, ако попадне в моите ръце. Преди пет години го пожалих, но виждам, че съм сбъркал. Щом толкова те е страх, скрий се и ме потърси, когато се върна в Арбустил. А сега сбогом — предстои ми още работа!

С тези думи се разделяте. Магьосникът се отправя обратно към Салион, а ти продължаваш към Алемис. На мястото на срещата остава само конят — доволен, че най-сетне ще може да си почине малко.

Достигнал си най-високата точка на пътя. Оттук към Алемис има само слизане. Гледайки многобройните завои, за момент се замисляш дали да не прелетиш над тях в образа на орел, но решаващ, че няколко часа едва ли имат значение, щом вече си се сдобил с единия Камък.

След няколко часа бързане по надолнището спираш пред вратите на Алемис.

Мини на #129.

Жрецьт на Ган е злобен и хитър, с него едва ли ще се справиш лесно. За сметка на това стражите никога не са се отличавали с блестящ ум. Може би ще успееш да ги излъжеш.

Спираш и се обръщаш към жреца.

— Както разбирам, ти ще си новият владетел на замъка. Добре, признавам, че загубих играта. Поне недей да ме мъчиш напразно. Не можеш ли да ме убиеш направо тук? Защо ще ме водиш в тъмницата?

— Бих го сторил на драго сърце — мрачно отвърща жрецьт. — За жалост не мога, нужен си жив на моя господар.

Чудесно! Намерил си думата, за която да се хванеш. Без да оставиш на стражите време за размисъл, атакуваш с нов въпрос.

— Не можеш да ме убиеш ли? Че как тогава ще станеш владетел на Арбустил?

Жрецьт ядосано тръсва глава.

— Не разбираш ли от дума, глупако? Казах ти вече, моят господар ще става владетел, не аз.

— Хайде де! — възкликваш ти с ехиден смях. — Я не ме залъгвай! Ако ме убиеш, ставаш владетел на цялата страна и никакъв господар не може да ти се противопостави. Или сега ще вземеш да разправяш, че от добро сърце изоставяш властта в полза на някой друг? Не, има нещо мътно... Аха-а-а! Май се боиш, че ако ме убиеш, някой от стражата може да убие теб и да стане владетел. Хитър си, няма що! Ще изчакаш да останем насаме!

Двамата стражи настръхват и си разменят мрачни погледи. Усецаш как хвърленото семе на съмнението бързо покълва в душите им. Единият пристъпва към жреца и размахва юмрук.

— Значи така, а? Обеща властта на нас, а се опитваш тайничко да я грабнеш!

Очите на жреца проблясват свирепо в полумрака.

— Не вярвайте на този измамник! Иска да посее раздор и недоверие между нас!



— Че то кой ли вярва някому в тоя свят? — ухилва се първият страж. — Всеки се грижи сам за себе си. Ето, и ти се опитваш да ни измамиш, но няма да стане.

Отчаяният жрец прибягва към последната заплаха:

— Ако ме убиеете, нищо вече няма да задържа магиите му! Ще се превърне в чудовище и ще ви разкъса!

Усещаш, че везните на съдбата се колебаят в абсолютно равновесие. Трябва да ги наклониш в своя полза! Какво ще кажеш сега?

„Лъже ви, момчета, аз съм великодушен и няма да ви докосна с пръст“ — мини на #239.

„Излишно е да ви нападам, ако ме освободите, ще напусна завинаги замъка и кралската власт“ — прехвърли се на #258.

„Глупости, не мога да се превърна в нищо, докато талисманът на Ган е наблизо“ — попадаш на #10.

Градските порти на Алемис са красиви и високи, но съвсем наскоро незначителна сила ги е изкъртила като огромен таран. Наблизо лежат двама стражи, омотани с железните си копия като с въжета. При други условия гледката би била безкрайно интересна, но сега не ти е до празно любопитство. Изтичваш напред и помагаш на единия от стражите в отчаяните му опити да се измъкне от капана. Копието е извито на спирала, сякаш от побеснял великан.

— Какво става — питаш ти, без да прекъсваш усилията. — Да не би да са ви нападнали каменни тролове?

— Ще му дам аз да се разбере! — пъшка пазачът. — Само да ми падне! Душата му ще изкарам!

— Като гледам как е усукал копието, май няма лесно да се справиш — отбелязваш ти. — И изобщо... кого имаш предвид?

Най-сетне желязото леко поддава. Пазачът се изтръгва на свобода и задъхано обяснява:

— Проклетият магьосник, дето влезе! Спряхме го да попитаме кой е, откъде идва и накъде отива. Така правим с всички посетители. Стар ритуал, градът ни е известен с него. А той нещо се стресна и заяви, че не е наша работа. Даже опита да ни подкупи. Ядосахме се и решихме да го водим при градоначалника. Ама къде ти... Направи някаква магия и съсипа вратите!

Захващате се да помогнете на втория пазач. Вече си направил добро впечатление, тъй че можеш спокойно да попиташ:

— И как изглеждаше? Тъкмо търся един такъв магьосник. Отначало пазачите настръхват, но след като обясняваш, че не го търсиш за добро, получаваш точното описание, придружено с куп ругатни и пожелания по адрес на магьосника. Когато привършвате работата, ти се надигаш.

— Отивам да го потърся. Подозирам, че с мен по-трудно ще се справи.

Мини на #124.

Светкавично изричаш заклинанието и преди изумените ти посетители да се опомнят, връхлиташ напред. След миг и петимата се търкалят на пода. Изобщо не им хрумва да окажат съпротива, само началникът на караула се опитва да измъкне кинжал, но едно кратко изръмжаване го подсеща да погледне по-внимателно с кого си има работа. Този път дава признак на изключителна съобразителност — проумява нещата и тутакси припада от ужас.

Възвръщаш си човешкия облик и го свестяваш с няколко плесници.

— Извинявате, господин старши, как се излиза оттук?

— Ами... ъъ... забранено е...

— Добре тогава — усмихваш се ти. — Нещо съм гладен и исках да потърся гостилница, но като не може, май ще трябва пак да се превърна в лъв...

Старшият незабавно става словоохотлив.

— Милост! Направо по коридора, после по стълбите и наляво през портата.

— Добре — кимваш ти. — Сега си тръгвам, само че ще ми трябва още нещо.



Магьосникът е прекалено замаян, за да окаже съпротива. Измъкваш Камъка от торбата му и вече се готвиш да излезеш, когато забелязваш върху шията на похитителя странен амулет — безформена бучка стъкло, в която нещо пламти като раздухан въглен. Няма съмнение, че тъкмо това е източникът на магическата му сила. Откъсваш кожената връвчица и стъпкваш талисмана. Така поне можеш да бъдеш сигурен, че ще имаш един противник по-малко.

Никой не те спира по пътя навън. Доволен си от успеха, но трябва да намериш другите двама похитители, тръгнали по средния и десния път. Посоката е ясна — към град Елитур.

Мини на #92.

Стискаш зъби и се присвиваш за скок върху противника. Изненадан, той отклонява поглед към теб. С ужас осъзнаваш, че си закъснял — след миг пламъците ще те погълнат! Ала вместо това из залата се раздава глух удар и магьосникът рухва на пода. Край главата му се търкулва солидно парче мрамор.

Занемял от изненада, ти обръщаш поглед към изхода. На прага е застанал друг, по-млад просяк.

— Вашите работи са си ваши — заявява той. — Аз не се бъркам. Хвана този тип баща ми — добре. То нас кой ли не ни хваща... Щом иска от теб да се предадеш, за да не измъчва човека, ще го сториш. Такъв е законът на просяците. Но щом и след това продължава мъченията, нямам друг изход, освен да спасявам баща си. Вземи тоя безчестник и прави с него, каквото искаш. Но ако наистина му мислиш злото, направи го просяк в този град, та да му се порадваме. Колкото и малко да преживее, ще му се види като цяла вечност в ада!

Лицето на стареца е поопърлено, но няма сериозни изгаряния. Предаваш го на сина му и се заемаш да свестиш похитителя.

Мини на #72.

Пъргаво се изкатерваш по най-близкото дърво и се втурваш в стремителен бяг от клон на клон. Похитителите са били неколцина и не е трудно да различиш следата им. По нея напускаш Снежните планини, слизаш надолу и стигаш до Големия северен кръстопът. Там дирите изчезват сред многото други, но за теб няма съмнение къде ще намериш грабителите — всички пътници се отбиват в хана на кръстопътя.

Мини на #140.



Изчакваш наоколо да падне мрак, след това изричаш заклинанието, размахваш криле и политаш над нощната гора. Дълго се провираш през клоните, докато най-сетне забелязваш тесен отвор в земята, ограден с каменна зидария. Това трябва да е отдушникът. Ловко прелиташ през него, кацаш в галерията и се ослушваш. Измините царува пълна тишина — не се чува дори потропване на мишки. Само в далечината някой тихичко сумти. Отправяш се натам с бавен, безшумен полет.

Сумтенето става все по-ясно. Скоро слухът ти различава приглушено дишане, съпроводено от време на време със сдържан, но злобен кикот. Няколко минути по-късно навлизаш в нова галерия, сред която забелязваш магьосника. Седнал върху купчина руда, той гледа напрегнато към входа и от време на време доволно потрива ръце. От една пукнатина на стената стърчи догаряща факла.

Безшумно отлиташ зад завоя и си възвръщаш човешкия облик. Когато пристъпваш в галерията, похитителят не усеща близостта ти — очаква да дойдеш от съвсем друга посока. Промъкваш се само на няколко крачки зад гърба му и деликатно се прокашляш.

Мини на #27.

Изричаш заклинанието и бързо се вмъкваш в тесния отвор. Правилно си предположил — под никаква друга форма не би могъл да го сториш. Преди да пропълзиш и една педя, чуваш зад себе си скърцане. Някой отваря вратата на килията!

Решаваш да изчакаш за момент — едва ли биха се досетили, че ги подслушваш изпод каменната плоча. Но за известно време в килията царува тишина и просто няма какво да се подслушва. Найсетне нечий глас изрича с недоумение:

— Ама тук го затворих! Собственоръчно! Как може да е изчезнал?

— Сигурно се е превърнал в мишка и се е скрил в онази дупчица там — отвръща друг глас.

В килията избухва грубоватият смях на три-четири гърла.

— Може ли такива неща твоят... какъв беше там? — намесва се нов глас. Кой знае защо, звученето му ти навява асоциации за нещо солидно — солидно като масивен буков пън... и почти толкова интелигентно.

— Ами... може... — отвръща някой. — Всъщност не... исках да кажа... Не може, той е само един луд убиец. Дали пък не е измамил някак стражата да го пусне?

Разговорът започва да става интересен. Любопитството те подтиква да пропълзиш обратно и да покажеш муцуна от дупката. На вратата са застанали неколцина войници. Иззад раменете им стърчи качулка на поклонник.

— Вижте, подава се оттам — виква един от стражите и посочва право към теб.

Останалите отново прихват. Какво ли би станало, ако подозираха колко е прав... Само че онзи с качулката наистина подозира. Ръката му се провира между войниците и насочва пръстите към дупката.

Пъргаво отскачаш назад и пролазваш зад завоя на камъка. За момент те заслепява бяло сияние. По козината ти се посипва прах.



Магьосник! Ето значи кой ти е скроил този капан! Имаш късмет, че успя навреме да се укриеш.

— Хей, ти! Какво направи?! — провиква се някой в килията.

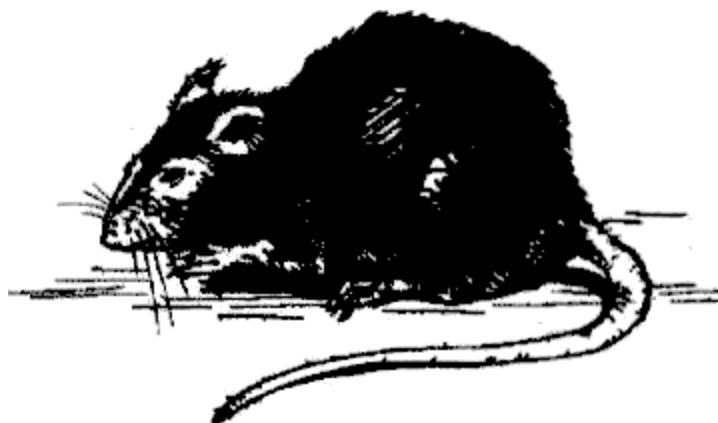
— А, нищо особено. Просто малка магия за прогонване на мишки... Нали знаете, те носят болести...

— Ти ли се разпореждаш тука? — крясва солидният глас. — Че то, ако прогониш всички мишки и плъхове от тъмницата, хората ще се изтрепят да влизат вътре. Безплатна храна, почивка и никакви мишки — направо райски живот! Я марш навън и да не сме те видели повече!

— Ама...

— Марш!

Мини на #34.



Светкавично се хвърляш към магьосника, ала вместо да те посрещне, той се обръща и побягва. Така ще спечели време за ново заклинание, преди да си го настигнал. Ето, обръща се и изстрелва нова мълния... но ти вече си изчезнал. Огнената струя лети право към хана, от който в момента излиза ханджията с брадва в ръка. При вида на пламъците той незабавно се просва на земята. Така спасява живота си... за сметка на имуществото, защото огънят нахлува през отворената врата. За броени секунди пожарът обхваща целия хан. Стопанинът осъзнава, че вече нищо не би успял да спаси и с яростни ругатни хуква да помогне на магьосника.

А в това време похитителят се чуди къде си изчезнал. И още доста ще се чуди, защото не му идва на ум да погледне нагоре — в момента го наблюдаваш от ниския покрив на съседната сграда.

Размахвайки свирепо оръжието си, ханджията приближава своя съюзник. Двамата са точно под теб, само на няколко крачки един от друг. Ако си достатъчно бърз, сега можеш с един удар да извадиш от строя и двамата.

Изчакваш удобния момент и с пронизителен вик скачаш на улицата между тях.

Магьосникът инстинктивно изстрелва нова огнена струя. В същото време ханджията замахва с брадвата. Очаквал си този развой на нещата и рязко приклякаш, за да избегнеш ударите. Но дали ще успееш? Сега всичко се решава от твоята ловкост. Посочи едно число от [свигъка на съдбата](#).

От 0 до 6 — мини на #176.

От 7 до 9 — попадаш на #225.

От небитието те изтръгва жестока болка в гърдите. Задушаваш се от недостиг на въздух. Все още замаян, ти отчаяно размахваш лапи и с всички сили се устремяваш нагоре. Но примамливата водна повърхност е далече, твърде далече. След няколко секунди пред очите ти притъмнява и омекналото ти телце потъва обратно към тинестото дъно, което ще се превърне в твой гроб...



Изричаш светкавично заклинанието и скачаш върху противника. В същия момент между дланите му припламва кълбо от ярка светлина, но то му помага само да види устремената насреща зъбеста паст. Сетне двамата рухвате на пода. Когато захапваш гърлото му, похитителят надава пронизителен вик и се вцепенява от ужас. Вече и през ум не му минава за съпротива. Пускаш го и си възвръщаш човешкия облик.

Мини на #77.

В сегашното положение ти помагат уроците по маскировка при Алтозар. Прихлупваш шлема ниско над лицето си. После измъкваш от торбата на магьосника четири жълтици (можеш да си ги запишеш в [свитька](#)) и ги лапваш. Така говорят ти е променен до неузнаваемост. Широката ризница ти дава възможност да пхнеш торбата отпред, под формата на солидно шкембе. В този вид изтичваш право към началника.

— Видях го! Избяга натам! Носеше торба!

— Стража, след него! Доведете го тук! — крясва началникът и пръв хуква, накъдето си посочил. След броени секунди на двора оставате само ти и магьосникът.

— Давам пет жълтици награда на онзи, който го доведе — нетърпеливо те подканва той.

Усмиваш се и сваляш шлема.

— Дай ги. Ето ме.

Очите му се разширяват. Той трескаво посяга да сграбчи странния амулет на гърдите си — безформено късче стъкло, в което нещо просветва като раздухан въглен. Но ти си по-бърз и с един замах откъсваш кожената връвчица. В следващата секунда талисманът се разпада на прах под крака ти. Магьосникът надава див рев и пада в несвяст.

Безпрепятствено се измъкваш на улицата. Вече е време да потърсиш другите двама похитители, тръгнали по средния и десния път. Посоката е ясна — към град Елитур.

Мини на #92.

Макар и добре утъпкан от хиляди любопитни посетители, пътят към Пещерата на сънищата се оказва стръмен и доста дълъг. Когато най-сетне заставаш пред нейния вход, неволно се питаш дали някои посетители не заспиват вътре просто от умора след тежкото изкачване.

Край входа лениво си бърбрят двама мъже — единият с ризница и копие, другият въоръжен само с дебела тояга. Униформеният се изправя и пристъпва насреща ти.

— Пещерата ли искаш да разгледаш? Днес няма да може. Вътре се е скрил злосторник и го чакаме да излезе.

При други обстоятелства ти също би причакал похитителя на изхода. Но от такава пещера той може и да не излезе... а нямаш време за губене. Обмисляш положението и бързо възразяваш:

— Както чух в града, вече го чакате цяло денонощие. Сигурно е заспал някъде из коридорите. Пуснете ме да вляза, пък ако се натъкна на него, ще ви го изкарам навън.

— Ако наистина го намериш, едва ли ще смогнеш да го извадиш, преди да си заспал — промърморва недоволно пазачът, но все пак се навежда да вдигне солиден топ въже. — Ех, работа, работа... Аз съм тук и охрана, и спасител, и всичко. Видиш ли го заспал някъде, да знаеш, че или и ти си заспал и го сънуваш, или влизаш в коридор със сънен въздух и трябва да бягаш като от огън... А, да ти кажа още нещо. Ако спреш на едно място, ще почна да подръпвам въжето. Дръпни го и ти, за да разбера, че си буден. Ако не отговориш, ще те изтегля.

С тия думи пазачът кимва към голямата дървена макара близо до отвора. Оглеждаш любопитно странното съоръжение.

— И няма ли въжето да се заплете из тунелите?

— Не — отговаря пазачът с нескрита гордост. — Това е едно от най-необикновените свойства на пещерата. Колкото и дълго въже да влезе в нея, не се заплита при изтегляне. Кой знае, може древните създатели на сънната магия да са предвидили, че заспалите все някак ще трябва да се вадят.

Омотаваш въжето около кръста си, взимаш от пазача една факла  
и навлизаш в мрака.

Мини на #2.

Възвръщаш си човешкия облик и влизаш в хана. Още нямаш представа как точно ще откриеш търсените хора, но не ти се налага да гадаеш. Край една маса до вратата забелязваш познато лице. Още един от магьосниците на Черния губернатор — онзи, който някога ти бе попречил да използваш магията на превръщането.

Очите на магьосника се разширяват от изненада — явно той също те е познал. Изглежда, че е очаквал някой друг, но за момента ще трябва да се задоволи и с теб.

— Този път наоколо няма стражи — спокойно изричаш ти, пристъпвайки към масата. — Ако си достатъчно бърз в заклинанията, може би ще ми попречиш да се превърна в лъв или друго мощно животно. Но и да успееш... какво от това? Мога да те смачкам с голи ръце.

Очите на магьосника трескаво шарят насам-натам. Той преглъща мъчително и кимва.

— Добре тогава — усмихваш се ти. — Нека да си побъбрим като стари познати. Как предпочиташ да ми разкажеш каквото знаеш — доброволно или с моя помощ?

— Доброволно... — глухо изхриптява магьосникът. — Само ела по-близо, нямам сили да говоря.

Ако се приближиш до него, мини на #256.

Ако предпочиташ да останеш на разстояние от масата, прехвърли се на #28.



Въздъхваш дълбоко и махваш с ръка.

— Явно не ни върви приказката... Е, щом е така, тръгвам да търся някой по-сладкодумен от теб. Желая ти успешен ден!

Едва си направил няколко крачки, просякът жално се обажда зад гърба ти:

— Хей, чакай! Съгласен съм да разкажа каквото ти трябва само за две жълтици.

Но сега вече ти диктуваш условията.

— Съжалявам много, бедни приятелю, но няма да стане. Или ще минеш без едната от тях, или аз ще мина без теб.

Просякът философски въздъхва.

— Добре де, аз съм скромнен човек. И с една жълтица ще се задоволя... Видях го, отиде право към старите мини. Те сега са празни, никой не работи вече там. През цялото време се озърташе, бас държа, че искаше да се укрие от някакъв преследвач.

— Добре, това ми стига — кимваш ти и му подхвърляш жълтицата. — Къде са старите мини?

— Тръгваш по пътя към планината, входът е след завоя при водопада.

Мини на #201.

Когато се приближаваш, свадата е в разгара си.

— Сто пъти казвах, че ще ни навлечеш беля на главата! — свирепо крещи гърбав търговец и размахва юмруци.

— Така е, така е! — припяват в хор десетина гласа наоколо.

— Ама чакайте бе, хора — умолително възразява мършав продавач зад сергия, отрупана с необичайни амулети. — Какво толкова съм направил? Просто продавам, каквото имам. Вие като продавате, кой ви се кара?

— Да, ама продаваш ония проклети идоли от северните руини, дето носят само нещастия! — не мирясва гърбавият. — Ето, виж какво стана сега!

— Че аз всеки ден ги продавам. И днес съм дошъл на пазара още в ранни зори. Ама като стане нещо, все аз виновен! Що пък да не е виновна твоята стока, дето докара преди малко? Моята си е същата...

В думите му има логика. С изключение на гърбавия, търговците започват да се успокояват и тръгват обратно към близките сергии. Ако останеш на място, мини на #166.

Ако смяташ, че ще е по-добре да се отдалечиш и продължи на #101.

Вечерта бавно се спуска над пустинните склонове и Арбустил отдавна е изчезнал в далечината. Умението да се превръщате в зверове ви е помогнало за няколко часа да стигнете далече от замъка, сред най-глухите дебри на Снежните планини. Питаш се дали някога тук е стъпвал човешки крак. И защо ли е толкова тайнствен Алтозар?

Отново в човешки облик, тримата крачите покрай течението на малка рекичка, прикрита зад гъсти шубраци. Скоро тя се превръща в поток и изведнъж изчезва — стигнали сте до мрачна пещера, откъдето извира тънка водна струя. Все тъй, без да каже нито дума, старецът влиза вътре.

Пътят през мрака е кратък — светликът откъм входа още огрява гърбовете ви, когато забелязвате пред себе си бледи лъчи. Няколко минути по-късно излизате в нова долина — тясна и мрачна, оградена отвсякъде с непристъпни склонове. А в дъното на това тайнствено място се белее странна постройка. Има колони като храм, но не прилича на нито една от познатите ти сгради. Какво е това? Защо ви доведе тук Алтозар?

Мрачното чувство, което се е засилвало през целия път, вече направо ви премазва. Неволно изтръпваш. Няма съмнение, че сте само на крачка от решението на загадката.

Пред мраморния вход Алтозар спира и повелително изрича няколко думи. С изненада откриваш, че заклинанието просто е отекнало в главата ти и е изчезнало, без да запомниш нито един звук — ти, който с години си тренирал изкуството да помниш дори безсмислици! Поглеждаш към Тиоланд. По изражението му разбираш, че и той напразно напруга паметта си. Да... Изглежда и двамата сте още далече от нивото на своя учител.

Вътрешността на храма те разочарова. Няма нищо освен малка кръгла зала с черен мраморен постамент до стената. Върху плоската повърхност на постаментата се тъмнеят три празни вдлъбнатини.

— Знаех си! — възкликва Алтозар.

— Какво значи всичко това? — не се удържа Тиоланд. — Ще ни обясниш ли най-сетне, учителю?

Алтозар опипва с треперещи пръсти празните вдлъбнатини, после печално поклаща глава и сяда на каменния под. Настаняват се срещу него и той започва разказа си.

Някога, в незапомнени времена, познатата земя изглеждала съвсем различно. По нея бродели всемогъщи сили, за които днес напомнят само неясни легенди. Люта вражда пламтяла между тези сили и те често водели войни, докато едва не погубили света. Животът чезнел, въздухът бил отровен, даже скалите се напоили с бавна, мъчителна смърт.



Най-сетне дошъл ден, в който останала само една сила, а и тя била пред гибел от изтощение. Тогава събрала сетните останки от чезнещата си мощ и сътворила трите Камъка на съдбата.

Когато Камъните били сътворени, скритото в тях могъщество променило света и той отново станал годен за живот. От тях идвала силата на всички останали магии. Без Камъните на съдбата не можело да има вълшебство и техният господар бил владетел на цялата земя.

Ала само един-единствен някога ги е държал в ръце — Принцът огъня. Именно той построил този храм, оградил го с могъщи заклинания и положил в него Камъните.

— От онзи далечен ден мястото на този храм се пази във велика тайна — приключва разказа си Алтозар. — Безброй поколения са си предавали Книгата на съдбата, която крие мястото на храма и заклинанието за влизане. Забранено било дори да се отваря книгата, та да не би самият пазител да научи повече, отколкото му се полага. Но ето че миналата нощ, както спях, леглото ми се разтресе. Когато скочих, зазиданият отвор на тайната ниша в пещерата ми се разпука. Книгата изскочи отвътре, тупна пред мен и страниците ѝ сами се отвориха на нужното място. Разбрах, че това е знак на съдбата, и веднага се устремих към Арбустил. Останалото го знаете.

Тиоланд се изправя и мрачно оглежда празния постамент.

— Кой може да е откраднал Камъните?

— Има и по-важен въпрос — допълва Алтозар. — Как го е сторил? Стените на храма изглеждаха непокътнати, а заклинанията не биха пуснали никого през вратата.

Тиоланд бързо вдига глава нагоре.

— Покривът също е здрав. Странно...

Настава мълчание. Въпросът сякаш няма отговор. Какво ще предложиш на Алтозар?

Да провери отново стените — мини на #263.

Да провери вратата — продължи на #255.

Да провери пода — прехвърли се на #246.

Да провери заклинанията — попадаш на #237.

По време на борбата погледът ти пада върху странния амулет, закачен на врата му — безформена бучка стъкло, в която нещо блести като раздухан въглен. Откъсваш кожената връвчица и магьосникът отново започва да се мятта с диви вопли:

— Не! Не ми взимай талисмана! Без него съм безсилен!

— Значи с това подаръче те е държал Черния губернатор?

Магьосникът неохотно кимва. Вече наистина е безсилен. Блъскаш го настрани и размазваш с крак зловещия дар. На пода остава само купчинка черни сажди. Когато поглеждаш към врага, той лежи в безсъзнание.

Мини на #213.

В ранната привечер ти си възвръщаш човешкия облик и седнал край един бистър поток, се опитваш да обмислиш нещата. Какъв е този бунт сред собствената ти стража? Кой го е организиран? Каква роля играе жрецът на Ган? И не е ли твърде подозрително съвпадението на бунта с кражбата в Храма на съдбата?

Може би похитителят е организиран целия заговор? Не, тази мисъл е глупава! С Камъните на съдбата той би станал господар на всички магии, а тогава всякакви бунтове са излишни. Подобен властелин даже от другия край на света би могъл да те стрие на прах заедно с Арбустил... пък и заедно с целите Снежни планини. Не би имал нужда нито от замъци, нито от стража — ще го пазят далеч по-могъщи сили...

Напразно си блъскаш главата. Загадката изглежда неразрешима, поне засега. Може би Алтозар ще ти помогне да я разгадаеш.

Внезапна мисъл те кара да трепнеш. Както сте се уговорили, Тиоланд и Алтозар ще се върнат в замъка, без да подозират какво става там. А посрещането на стражата едва ли би било радушно. На всяка цена трябва да ги спреш! Но как? Вероятността да ги срещнеш е твърде малка. Ти си на юг от замъка, те ще дойдат от изток. А откъде точно ще минат...

Може би ще е по-полезно да се промъкнеш обратно в Арбустил и да узнаеш нещо повече за бунта. Вярно, така оставяш Тиоланд и Алтозар на произвола на съдбата, но двамата са опитни чародеи, сигурно ще успеят да се опазят. Ако това е твоят избор, мини на #259.

Ако смяташ, че си длъжен да ги откриеш, за да ги предупредиш, продължи на #169.



Пътят от Алемис до Елитул почти те разочарова — напоследък си свикнал да преодоляваш опасности и прекеждия, а сега денят минава съвсем спокойно. При това не пътуваш пеш — след победата над магьосника благодарните граждани на Алемис заплащат на един конетърговец да те откара заедно със стоката си до Елитул. Още преди залез-слънце достигаш градските порти.

Мини на #84.

Още с потеглянето на кораба започваш да се оглеждаш — твърде вероятно е да откриеш на борда търсения човек. Скоро погледът ти пада върху торба, праметната през нечий гръб. Под нейните гънки различаваш очертания, които не би могъл да забравиш, след като вече си виждал подобен отпечатък върху постаментата в Храма на съдбата.

Оттегляш се зад дебелимата мачта тъкмо навреме. Собственикът на торбата започва да се разхожда по палубата с привидна небрежност. Но всеки път, когато минава край някой мъж, той спира за миг и крадешком се вглежда в лицето му. Значи добре му е известно как изглеждаш.

Неприятно си изненадан. Битка на магьосници върху препълнен с хора кораб навярно е най-кървавото нещо след полево сражение. Не ти остава нищо друго, освен разсеяно да зяпаш облаците, като се подпираш на мачтата... и уж случайно да се оказваш все откъм обратната страна.

Мини на #51.

Миг след преобразяването ти стремително се спускаш напред по дирята. Похитителите са били неколцина — може би трима... не, четирима! Миризмата е силна и ясна, изобщо не са се опитвали да я прикрият. С бърз бяг прекосяваш северните части на Снежните планини и скоро стигаш до хана край Големия северен кръстопът. Миризмата води право към входа му. Значи все още имаш надежда да настигнеш грабителите!

Мини на #140.



Отчаяно отскачаш настрани, но не си достатъчно бърз. Върху гърба ти се стоварва вълна от леден мраз и след миг се превръщаш в замразена статуя. Скоро Черния губернатор ще постигне пъклената си цел, защото вече няма кой да го спре.

Тихо тръгваш към другия край на стената. Забелязваш как около противника ти за миг проблясва и изчезва огнена сфера. Отлично — магията на невидимия щит се е изтощила, изморявайки порядъчно и майстора си. Сега ще е малко по-лесно да се справиш с него.

Скачаш шумно зад ъгъла. Чуваш как иззад стената към теб се понасят бързи стъпки и ожесточени проклетия. Отново побягваш, но без да бързаш прекалено. Макар и безумно рискована, тактиката ти е единствено правилна при тия обстоятелства — да се подлагаш на противниковите удари, за да го изтощиш, като същевременно търсиш подходящо място за решителната схватка.

Магьосникът се държи точно според предвижданията ти. Уверен в своето превъзходство, той безогледно те обстрелва с огнени езици. Още половин час такова преследване и ще бъде напълно безсилен. Но неочаквано съдбата ти обръща гръб. Уличката извежда към крайните квартали... и рязко свършва в подножието на градската стена.

Оглеждаш се и потърсваш укритие в полусрутена каменна сграда — някогашен търговски дом, а сега свърталище на градските просяци. Преди магьосникът да влезе, вече си намерил подходящо място за засада в тесен коридор с редица прозорци отляво. Остава да изчакаш удобен момент. А той скоро ще дойде — за броени минути противникът ти е направил доста тежки магии за малко време и не след дълго ще бъде напълно изтощен.

Мини на #83.

Вече е сутрин, когато минаваш през огромната порта на замъка Арбустил. Бързал си цяла нощ и си изтощен до предел. Но мрачното чувство, което те премазва, няма нищо общо с физическата умора. Наоколо сякаш дебне невидима заплаха. Докато бързаш по коридорите към тронната зала, ти напругаш всичките си сетива, опитвайки да доловиш какво точно не е наред. Като че ли заплахата е нейде съвсем наблизо...

— Не мърдай, твое величество!

Обръщаш се рязко и застиваш от изненада. Зад гърба ти стоят неколцина войници от стражата на замъка със заплашително насочени копия. Шумът наоколо ти подсказва, че от страничните стаи са излезли и други. Значи засада — от собствената ти стража!

Вдигаш ръка с повелителен жест.

— Аз съм владетелят на замъка. Кой смее да ми откаже подчинение?

За миг твоята самоувереност стряска стражите, но изотзад се раздава ехиден глас:

— Вече не си владетел, нещастнико! Стражата ще се подчини на друг, по-достоеен от теб.

— И на кого по-точно? — питаш ти не толкова от интерес, колкото за да спечелиш още малко време за размисъл.

— На моя господар! — тържествено отсича гласът. Положението е ясно. Станал си жертва на внезапен преврат, предизвикан от коварни интриги. За момента възможностите са две: незабавно да пристъпиш към действие или да изчакаш, докато научиш нещо повече. И двата случая поемаш риск, тъй че ще трябва да избираш.

В човешки облик едва ли имаш шанс да се справиш със стражата. Ако решиш да се превърнеш в животно и да използваш момента на изненадата, прехвърли се на #261.

Ако предпочиташ засега да изчакаш, мини на #55.

Пристъпваш към порутената стена и небрежно започваш да въртиш жълтицата между пръстите си. Просякът мигновено се просва в калта и протяга паничката си.

— Милост! Милост, благородни господине! Милост за един клет нещастник, който не е ял от двацет и осем дни!

Показваш му монетата отблизо, за да подсилиш ефекта, после въздъхваш.

— Жал ми е за теб, бедни човече. Но имай и ти милост към мене. С никого не съм разговарял от двацет и осем часа.

Просякът явно не споделя всеобщата неприязън към чужденците. Напротив — ухилва се широко, демонстрирайки пълна липса на зъби.

— Разбира се, ваше благородие! За такъв щедър човек съм готов да говоря цял ден без прекъсване!

— Не е нужно чак толкова. Мога да се задоволя и с две думи. Работата е там, че търся човек, пристигнал ту снощи или тая сутрин. Нямам представа как изглежда, нито за какъв се представя. Зная само, че е магьосник.

В очите на просяка припламват лукави искрици.

— Тъъ... хммм... Ами, ваше величество, то да си имаш работа с магьосници е опасно. Ще мигне само и ще ме превърне я в жаба, я в червей... Рискована работа, не ми се хваща за нея. Какво ще правят после гладните ми дечица?

По всичко личи, че една жълтица не го задоволява. Какво ще направиш?

Ще му предложиш още жълтици — мини на #23.

Ще го сплашиш, като се превърнеш в животно — продължи на #209.

Ще се престориш, че губиш интерес към разговора, попадаш на #141.

Добре, ще търсиш магьосника из Джетимал. Но как да го откриеш сред този лабиринт от къщи, канали и мостчета?

Ако имаш талисман от Ледения крал, прехвърли се на #62.

В противен случай продължи на #204.



Ханджията се мярва на вратата, надава свиреп вик и веднага отскача навътре. Изглежда, че скоро ще се бориш с двама противници. Изненадата обаче е на твоя страна и имаш време за заклинание. Какво ще направиш?

Ще се превърнеш в лъв — мини на #63.

Ще се превърнеш във вълк — продължи на #33.

Ако не владееш тези две форми, останалите едва ли ще ти помогнат. Като бухал, къртица или видра би могъл да вършиш много неща, но сега са необходими бързина и сила. За да се биеш в човешки облик, премини на #135.

Лицата на стражите посивяват като пепел и двамата едновременно рухват на колене.



— Спри заклинанието си, всемогъщи! Пощади ни! Жрецът прекъсва заклинанието, доволен, че не му се е наложило да го довърши — иначе измамата щеше да излезе наяве. Изглежда, думите ти преди малко са му подхвърли нова идея, защото той властно надига ръце.

— Добре. Аз съм милостив. Но сега ще ме признаете за владетел на замъка. Иначе ще ви превърна в каменни статуи!

Прехапваш устни. Идеята ти се провали!

— Ще те признаем — охотно се съгласява първият страж. — Само че трябва да убиеш сегашния владетел.

Играта е загубена! Опитваш се да побегнеш, ала стражите те хващат здраво, докато жрецът измъква изпод черните си одежди крив ритуален кинжал. Жалко — преди години в храма на Ган не успяха да те унищожат, но дългата ръка на кървавия бог най-сетне се добра до теб.

Избери в какво ще се превърнеш и използвай една точка магическа сила. След това вече можеш да продължиш напред.

С всяка крачка по тунела мракът наоколо бавно се сгъстява. Сетивата ти подсказват, че магьосникът наистина е влязъл оттук, но сега не е наблизно. Смуцава те само странният камък пред теб — в него има някаква особена сила, като че наскоро е бил подложен на магия. Спираш за момент, ала след малко долавяш, че в животински облик си недосегаем за тази сила. Вероятно магьосникът е заложил капана, очаквайки да дойдеш в човешки образ.

Продължаваш напред и изведнъж отново те обзема безпокойство. Нещо не е наред. Тялото ти бавно натежава, наляга те дрямка... Какво става? Долавяш мирис на магия и се опитваш да побегнеш обратно към изхода, но вече е късно.

Загубил всякакви сили, ти оставаш да лежиш неподвижно на каменния под. Иззад завоя скоро долитат човешки стъпки и към тебе се задава магьосникът. Замъглените ти очи едва различават злобната му усмивка.

— Здравсти, владетелю на Арбустил! Радвам се да те видя... в това състояние. Ще останеш тук доста дълго — магията ми ще те удържи поне един месец. Ако прилепите те пощадят през това време, моят господар ще се погрижи за теб. Сбогом!

Сънят бързо те надвива. Преди да потънеш в мрак, успяваш да помислиш, че капанът е бил двоен — както за човешка, така и за животинска форма. Коварството на магьосника е решило борбата и вече нищо не може да спре Черния губернатор в стремежа му към върховна власт.

Врагът полита надолу в мрака и дивият му писък секва като прерязан с нож. Черните вихри трепват в бесен танц, после бавно се успокояват. Отдолу изведнъж бликва нежна бледорозова светлина и чувството за зло те напуска. Нахранил си мрачните сили — сега ще почиват дълго! Слезеш ли долу, ще можеш да ги унищожиш.

Сядаш на ръба и оглеждаш дъното на подземиято. По стените на кладенеца са изсечени заклинания. Внезапно едно от тях припламва с ярка, пулсираща светлина. Разпознаваш го — това е заклинанието за пропъждане на зли сили. Странно, какво търси тъкмо то на подобно място?... Просто невъзможно... Нещо не е наред!

Прав си, но вече е късно. Нахранени и придобили мощ, злите сили от подземиято са успели да овладеят разума ти. Лъжовната картина те е подмамила на самия ръб. Черният вихър отново се надига, обгръща краката ти и те повлича надолу, където ще срещнеш смъртта след невъобразими мъчения.

В празната кръчма заварваш гледка, при която косите ти настръхват от ужас. Ханджията е превърнат в смес от всевъзможни животни, но при това е запазил човешката глава и говора си.

Трескаво оглеждаш залата. На пода лежи захвърлено парче пергамент. Когато го вдигаш, с изненада виждаш, че върху него са изписани заклинанията за извършване на зловещата магия. Не ще срещнеш особени затруднения при премахването ѝ — достатъчно е да я прочетеш наопаки. Но това ще ти струва една точка магическа сила, а и ще загубиш ценно време.

Ако въпреки всичко се смелиш над нещастника, продължи на #100.

Ако не желаш да губиш време и магическа сила, прехвърли се на #218.

От това място на север водят три пътя. Въпросът сега е кой от тях да избереш.

Левият път води към град Ханса, разположен на Великата река. Град на търговци, занаятчии и майстори, където може да се намери стока от цял свят. По пътищата към него непрекъснато сноват кервани — удобно прикритие за човек, който желае да се изгуби сред множеството. Особено ако е магьосник. Отлично разбираш, че в тази посока трудно ще откриеш избягалия похитител. Но ако все пак решиш първо да минеш през Ханса, прехвърли се на #20.

Десният път отива към Салион — неголямо градче, където местните жители си изкарват прехраната с добив на желязна руда и лов на ценен дивеч в близката гора. Натам също е тръгнал един от Камъните. Ако решиш най-напред да потърсиш него, мини на #75.

Средният път стига до Елитур, разположен сред Мечите планини. След векове усилен лов в тях отдавна няма мечки, но прекрасните водопади, горите от ценна дървесина и прословутата Пещера на сънищата поддържат благосъстоянието на града. Чувал си, че местните жители са простодушни и приветливи. Ако решиш да тръгнеш натам, ще попаднеш на #54.

Внимателно пристъпваш към спящия похитител, после рязко скачаш напред, дръпваш торбата и се хвърляш към най-близкия борд. Вече си изрекъл половината от заклинанието, което ще те превърне във видра. Зад тебе магьосникът се надига и сънено върти глава. Ще му трябват две-три секунди, докато се опомни.

Уви, при обмислянето на плана не си съобразил, че трябва да го осъществиш на кораб, пълен с търговци. А ако има нещо общо между търговците на този свят, то е лютата ненавист към всякакъв вид крадци. Вече си до самия борд, когато някой ти подлага крак. Търкулваш се по палубата и в следващия миг върху тебе се стоварва вълна от течен огън. С твоята гибел сред пламъците отпада и последното препятствие пред злоещите планове на Черния губернатор.



Не ти се налага да чакаш дълго. Скоро вратата на килията се отваря със скърцане. Пред теб се изправят трима стражи, придружени от началника на караула. В полумрака зад гърбовете им стои още някой, но не успяваш да различиш подробности.

— Аз пак не разбрах защо трябваше да го задържим — повтаря старшият.

Физиономията му красноречиво говори, че десетина обяснения повече или по-малко не биха помогнали кой знае колко, но човекът в полумрака очевидно е търпелив. Гласът му звучи спокойно и непринудено:

— Нали ви казах, това е опасен луд. Ходи, издирва поклонници като мен и ги убива. Представя се за владетел на Арбустил. Не бива да го оставяте на свобода, вече е опетнил ръцете си с потоци невинна кръв. Заслужава да лежи в тази килия, докато костите му изгният!

Няма що, остроумен трик! Сега разбираш защо не откри зли намерения в мислите на войника. Вече си наясно и кой се крие зад стражата — в този град подобен капан би ти скроил само един човек. Но не смяташ да се признаеш за победен. Сега е моментът да прибегнеш към магическите си способности.

В какво би се превърнал?

В лъв — мини на #130.

Във вълк — продължи на #80.

В орел или бухал (полумрачната килия ще ти позволи и в двете форми да виждаш сравнително добре) — прехвърли се на #22.

В змия — попадаш на #212.

Останалите форми едва ли биха ти помогнали в сегашното положение. Ако не владееш нито една от посочените, или не желаеш да се превръщаш в животно, мини на #66.

Пътят от Елитур към Заридан е дълъг и пуст. Цели три дни вървиш, спирайки да отдъхнеш само нощем и то за не повече от три-четири часа. Когато най-сетне виждаш на хоризонта Заридан, твърдо се заричаш, че ако всичко свърши добре, ще си почиваш цял месец.

Ако имаш Десния камък, време е да потърсиш път през северните степи към Срутеното капище, за да се опиташ да завладееш и Левия. Мини на #37.

В противен случай най-добре би било да го потърсиш в Заридан, преди да е стигнал по-далеч. Мини на #211.

Стоварваш се във водата сред огромен фонтан от пръски. Изборът ти не беше лош. Видрите плуват отлично и издържат по няколко минути без въздух, но сега си замаян от удара. Омекналото ти телце бавно потъва към дъното на крепостния ров... Ще успееш ли да се свестиш, преди да нагълташ вода и да се удавиш? За да разбереш, посочи едно число от [свитъка на съдбата](#).

Ако числото е четно, мини на #94.

Ако е нечетно, попадаш на #136.



Мини на #70.

Изчакваш удобния момент и светкавично се хвърляш върху противника. Но още преди да го докоснеш, наоколо избухва огнена вълна. Рухваш на земята, сякаш попарен с разтопен метал.

Магьосникът се обръща със злобна усмивка.

— Знаех си, че ако не събереш смелост да влезеш, ще ме дебнеш отвън. Използвах времето, за да скроя една хубава, макар и доста бавна магия. Както виждам, струвало си е труда. А сега сбогом. Господарят ми обеща, че когато стане владетел на света, ще ме направи свой заместник.

Вече нямаш сили да му обясниш, че подобен владетел няма да има заместници, а само роби. Впрочем, излишно е — скоро ще получи възможността да го изпита на собствен гръб. Но това е твърде слаба предсмъртна утеха...

Най-сетне гърбавият се отдалечава, мърморейки люти закани. На пазара отново настава мир. Любопитството ти обаче е разпалено. Приближаваш се към сергията и търговецът веднага разперва ръце като за братска прегръдка.

— Заповядайте, господине, купете си нещо. Всичко е за късмет, стари реликви и нови талисмани, почти без пари...

— Нещо май не ви обичат съседите — подхвърляш ти. — Да не би да им подбивате търговията?

— Ами! Аз съм единственият, който продава тук старини от далечния север. Тяхната стока е съвсем друга. Ама завист човешка, завист...

— Че за какво тогава ви се караха?

— Слухове разни, уважаеми господине, не им вярвайте. Отнейде им щукна в главите, че заради моите неща бил оня облак преди малко. Де да можех с тия талисмани да викам облаци, злато щях да натрупам из сушавите области на юг...

Вече започваш да се досещаш. Този търговец продава старини от далечния север... и съседите му го обвиняват за рязкото помръкване на света тъкмо сега, когато един от Камъните на съдбата е в града. Всичко се връзва, остава само да зададеш още един въпрос:

— И сигурно с тия караници ви пъдят купувачите?

— Че как иначе! — възкликва търговецът. — Одеве тъкмо се спря пред сергията ми един сериозен мъж, магьосник ще да беше, ама онези като ме налетяха, човекът се махна на бърза ръка. Завист човешка, завист...

Няма никакво съмнение! Магьосникът с Камъка се е приближил до древните талисмани, сътворени навярно от Ледения крал. Докосването на двете магически сили е породило онзи зловещ ефект, който вече добре познаваш.

— Магьосник ли? — бързо възкликваш ти. — Ами че това сигурно е моят добър познат Горбан, трябваше да се срещнем днес в Ханса. Сериозен мъж и прилича на магьосник, нали така?

Измислил си описанието съвсем наслуки, но продавачът се хваща на въдицата.

— Точно така! Облечен е като пътник, но още от пръв поглед си личи какъв е... Ех, пусто да остане! С тия неприятности без малко да забравя! Ами и той питаше за вас. Описа как изглеждате и се интересувахе дали не съм ви виждал. Щедър човек, даде ми цял сребърник, за да пратя някого да го предупреди в кръчмата „Златният петел“, ако се мернете на пазара...

— О, няма нужда да плащате на пратеник — възразяваш ти. — Задръжте сребърника. Нали вече ме предупредихте, сам ще открия стария си приятел. Благодаря... и успешна търговия!

— А не искате ли да купите нещо от мен? Талисмани на по-изгодна цена няма да намерите никъде. Продавам ги по три жълтици парчето!

Вече си сигурен, че на сергията наистина има древни талисмани на Ледения крал. Ако желаеш да си купиш един от тях за три жълтици, отбележи това в [личния си свитък](#), а после мини на #126.

И така, вече имаш Левия камък. А сега накъде?

На север по Великата река можеш да стигнеш до Айлиокс — странен и мрачен град с още по-странни и мрачни хора в него. За тамошните магии се носят най-невероятни слухове. Много ти се иска да го посетиш и да видиш с очите си каква е истината, но нямаш време за губене. Трябва да тръгваш по следите на другите Камъни. А това ще рече на изток — към Елитур.

Мини на #92.



— Малко хора минават оттук, страннико — замислено споделя началникът на караула. — На север отиват само ловците на степни биволи... а и те невинаги се връщат — степните пигмеи-вълкоездачи люто бранят земите си. Преди няколко дни натам заминаха двама ловци, прославени най-вече с големите си приказки. Но ако изключим тях, друг човек не е излизал повече от седмица. А на теб кой точно ти трябва? Да не си замислил нещо нередно?

На подобен въпрос може да се отговори само отрицателно.

— Не че търся някого... Просто питах.

Ефектът от подкупа вече се е разсеял и началникът на караула строго навъсва вежди.

— Тук не обичаме разните чужденци, дето все се навъртат, гледат, слухтят и разпитват за щяло и нещяло. Обирай си крушите!

Излишно е да влизаш в пререкания със стражата. Връщаш се по кривите улички към центъра и ненадейно излизаш на градския пазар. С надеждата да забележиш нещо, тръгваш от сергия на сергия. Обиколката е напълно безрезултатна... докато не зърваш при един търговец на дрехи огромно черно наметало с качулка. Веднага ти хрумва идея.

Сграбчваш наметалото с такова вълнение, че търговецът надушва добра печалба. Цената, която предлага, е истински обир — цели пет жълтици. Ако имаш толкова пари и си склонен да се разделиш с тях, мини на #91.

В противен случай продължи на #48.

Цяла нощ се промъкваш през мрачната гора, а когато звездите започват да избледняват, вече си скрит в храсталаците близо до пътеката, която води към Храма на съдбата. Наблюдаваш внимателно околностите, като не пропускаш от време на време да хвърлиш поглед към небето — нищо чудно двамата да прелетят в образа на птици.

Не ти се налага да чакаш дълго. Слънцето едва е преполовило пътя си към зенита, когато над теб се раздава крясък на орел. Вдигаш глава. Наглед орелът е съвсем обикновен, но с тренирания си поглед на магьосник ти безпогрешно разпознаваш своя стар учител. Излизаш от храстите, размахваш ръце и след малко Алтозар е до теб, отново в човешки облик.

— Здравей, учителю. Знаеш ли, случиха се много неща...

— Знам повечето от тях — прекъсва те старецът. — А и ние имахме доста работа. Сега Тиоланд ни чака в хана на Големия кръстопът, северно от Снежните планини.

— Големия кръстопът ли? — изненадваш се ти. — Какво сте търсили чак там?

Алтозар нетърпеливо тропва с крак. Трябва да е много развълнуван, за да изгуби контрол дотолкова, че да прояви нетърпение.

— Ще разбереш. Хайде да потегляме!

Разбираш, че няма време за губене. Но в какъв облик ще потеглиш към Големия кръстопът? Ако можеш да се превърнеш в орел, това е отлично.

Не би било зле и да се превърнеш във вълк. До сутринта на следващия ден ще успееш да пробягаш разстоянието.

А като лъв? Уви, не. Стръмните склонове и тесните пътеки не са твърде удобни за царя на джунглите. Така едва ли ще стигнеш побързо, отколкото в човешки образ.

В краен случай може и да се превърнеш в някакво дребно животинче — мишка, катерица или поне къртица.

Като орел Алтозар ще успее да те пренесе до Големия кръстопът. Ако владееш някоя от тези форми, мини на #71.

В противен случай попадаш на #36.

Над реката бавно се спуска нощ. От всички страни на палубата долита хъркане. Спят всички освен гребците, рулевия... и тебе.

Питаш се дали не би могъл да използваш съня на магьосника, за да измъкнеш Камъка. Не, той непременно ще усети и ще трябва да се биете сред паниката на разбудените пътници. Но има друга възможност — да го удариш с нещо по главата и да го изхвърлиш зад борда. С малко повече късмет всичко ще мине безшумно.

Ако решиш да действаш по този начин, мини на #116.

Ако планът не ти харесва, продължи на #59.

Не се налага да чакаш дълго — скоро конят подгъва нозе и рухва на прашния път. Магьосникът се търкулва от седлото, после гневно скача на крака и ритва животното няколко пъти. Безполезно — усетът ти подсказва, че бедното добиче завинаги е напуснало този печален свят. Похитителят обаче не е склонен към милост. С рязък замах той измъква от пояса си остър нож и за всеки случай прерязва гърлото на коня. Отмъстителен тип, няма що.

Избираш подходящ момент и политаш надолу като камък. Същевременно се подготвяш да си възвърнеш човешкия облик точно във въздуха над противника и да се окажеш на гърба му, преди да е разбрал какво става. За съжаление си пропуснал една дребна, но важна подробност — сянката си! Няколко секунди преди избрания момент тя се мярва на пътя пред крачещия похитител.

Магьосникът отскача настрани, обръща се и протяга длани нагоре. От гърлото му излита крясък. Усещаш как във въздуха те пресреща поток от магическа сила. Свистящият наоколо въздух не ти е позволил да чуеш ясно заклинанието, тъй че нямаш представа какво ще се случи в следващия миг.

Ако продължиш атаката, мини на #109.

Ако смяташ, че трябва веднага да завиеш настрани, прехвърли се на #276.



Време е да потърсиш другите два Камъка. За да настигнеш средния похитител, ще трябва да се добереш до град Елитур, а пътят нататък е по реката на север, към Джетимал. За щастие тази задача не се оказва трудна — на следващата сутрин кораб с търговци потегля нагоре по течението. Срещу такса от две жълтици капитанът с удоволствие се съгласява да те превози. Използваш пътуването за почивка върху палубата на кораба и след едно денонощие вече си в Джетимал.

Изграден върху колове, забити в дъното на плитко езеро, Джетимал е един от най-интересните градове, които може да си представи човек. Всички сгради са дървени, движението навсякъде е по паянтови мостчета над самата вода, а вместо улици има канали, гъмжащи от лодки. С две думи — има какво да се види. Но в момента нямаш време за разглеждане на местните забележителности. Трябва на всяка цена да догониш похитителите.

Мини на #92.

Превръщаш се в къртица и пролазваш през храстите към входа на рудника. Когато приближаваш, започваш да дълбаеш свой тунел на две педи разстояние от основната галерия.



От време на време спиращ и се ослушваш. Минал е може би час, когато долавяш странен звук — отпред някой потрива ръце. Чуващ и още нещо, напомнящо търкане на плат по камък. Изглежда, че човекът е седнал. По слух определяш мястото и се заемаш да прокопаеш тунел зад гърба му. Вече не се налага да прекъсваш работата, за да го чуеш как се киска тихичко.



Безшумно излизаш зад похитителя и си възвръщаш човешкия облик. Виждаш го добре — в една пукнатина на стената е забита догаряща факла. Пристъпваш напред и деликатно се прокашляш.  
Мини на #27.



Изричаш заклинанието и се преобразяваш. Още не знаеш какво ще предприемеш сега, но не се и налага да решаваш. Изведнъж нападателите облещват очи, скачат от вълците и се просват на земята:

— Господар на зверовете! Милост! Пощади ни! Очевидно гледката е вселила в душите им суеверен страх. Възвръщаш си човешкия облик и строго питаш:

— Защо ме нападахте?

— Милост! — възкликва най-едрият пигмей, вероятно вожд на племето. — Помислихме, че си някой нахалник от Големите каменни стени на юг. Идват да избиват степните биволи, а после горките ни животни мрат от глад!

— И ние също — добавя нечий писклив глас.

— Днес хванахме двама, та решихме, че ти си третият, а пък животните ни са гладни...

— И ние също — отново добавя гласът.

— Какво, ще ги ядете ли? — изненадано питаш ти.

— Ами какво да правим? Бедни сме, гладни сме...

Мини на #245.

Първата ти грижа е да прибереш Камъка в джоба си — не бива да го губиш, каквото и да се случи. Проверяваш възела на въжето, вдишваш дълбоко няколко пъти и се хвърляш напред.

Въпреки опасенията ти, заспалият магьосник не се оказва чак толкова тежък. Без труд го мяташ на рамо и изтичваш обратно. Но все пак последните крачки те изтощават до предел. Едва достигнал в централния проход, ти рухваш на пода — изглежда, че не само вдишването на въздуха носи сън. Опомняш се чак когато въжето започва да те влачи към изхода.

С няколко енергични подръпвания даваш на пазачите да разберат, че всичко е наред, после разглеждаш противника си. Той продължава да спи. Странно... уж е дебел, а има тясно, костеливо лице. Разгръщаш дрехите му — вместо шкембе откриваш под ризата вързоп парцали. Няма що, голяма маскировка! Разсмиваш се и помъкваш заспалия магьосник към изхода.

Когато се появяваш на бял свят, пазачите зяпват от почуда.

— Значи наистина е бил заспал! Как успя да го измъкнеш?

Свиваш рамене.

— Не беше трудно. Открих го почти в самото начало на лабиринта.

— И си го изнесъл! — смайва се още повече въоръженият пазач. — Неопитни чужденецо, трябвало е просто да стигнеш до него и да го вържеш към себе си! Щяхме да изтеглим и двама ви. Но дори това е подвиг, който рядко някой се осмелява да извърши. Ти си бил истински герой! Какво да направим за теб?

Нямаш никакво особено желание, затова махваш с ръка към спящия похитител.

— Помогнете ми да го събудим.

Пазачът бързо донеся глинен съд с миризлива отвара и налива малко от нея в устата на заспалия.

Ако имаш бутилка, мини на #104.

В противен случай продължи на #44.

Обгърнат в пламъци, ханджията с диви вопли се просва на калдъръма. Секирата излита от ръката му, премята се и удря с тъпата част главата на похитителя. Замаян, противникът се олюлява, но все още е на крака. Поваляш го с точен удар в брадата, после смъкваш плаща му и бързо изгасяваш пламъците по ханджията.

Човекът се оказва жив и дори сравнително незасегнат, но благородната ти постъпка не го впечатлява особено. Изглежда, че има желание да продължи схватката. Налага се да вземеш секирата и да прокараш многозначително палец по острието ѝ. Този път ханджията приема доводите ти. Оставяш го да лежи и се заемаш с магьосника, който вече идва на себе си.

Мини на #221.

Внезапно се раздава трясък и вратата изхвърква навън, тласната от чудовищна сила. Преди да успееш да реагираш, вече лежиш, премазан от жестокия удар. Нямах дори сили да избуташ настрани вратата, под чиято тежест се задушаваш.

Магьосникът пристъпва към теб със злорада усмивка.

— Не аз, а ти си глупак, нещастнико. Господарят ще чака при Срутеното капище и за нищо на света не би променил плановете си. Умри сега!

Той надига ръце и след миг поток от течен огън слага край на живота ти.

Затваряш очи, за да не гледаш какво става в залата. Внезапно през оглушителните вопли на стареца дочуваш леки стъпки зад гърба си. Рязко се обръщаш, но още преди да видиш противника, жесток удар по главата те поваля на мръсния под.

Когато се свестяваш, над тебе са застанали двама — похитителят и нов просяк, много по млад от предишния.

— Човек, който оставя баща ми да бъде измъчван, не заслужава да живее — твърдо изрича той.

Опитваш се да му обясниш колко греши, но преди да отвориш уста сноп пламъци превръща младежа в жива факла. Замаяно скачаш на крака. Късно! Вторият сноп е предназначен за теб. Опитът ти да се бориш с Черния губернатор завършва дотук.

— Добре — съгласява се Алтозар. — Опитай се да проследиш похитителя, а в това време ние с Тиоланд ще се върнем в Арбустил. Имам чувството, че там също се готви нещо нередно.

Без да губиш време, ти се вмъкваш в тунела. Проходът е тесен — стига само колкото да напредваш пълзешком. Имаш чувството, че това лазене през мрака трае безкрайно дълго. А когато най-сетне отново виждаш дневна светлина, чака те изненада — до изхода на тунела лежи тялото на дребен, мършав човечец. Нещо в него ти се струва познато. Оглеждаш го по-внимателно и възкликваш от изненада — та това е магьосникът-слуга на Черния губернатор, който те откри в Омиел! Наоколо се търкалят странни железни триножници с още по-странни приспособления върху тях. Но сега нямаш време да ги разглеждаш. Трябва да настигнеш останалите похитители. Сигурно са оставили следа.

Можеш ли да се превърнеш във вълк? Острото обоняние би ти било извънредно полезно при преследването. Ако владееш тази форма, мини на #148.

Не по-малко полезно може да бъде и зоркото зрение. В облика на орел навярно ще съумееш да откриеш крадците. Ако знаеш как да се превръщаш в орел, продължи на #64.

Гъстите дървесни корони над главата ти са истинско царство на катериците. По тях ще можеш да се придвижваш бързо, пък и отвисоко сигурно ще забележиш някаква следа. Ако умееш да се превръщаш в катерица, отгърни на #132.

Ако обаче не владееш нито едно от тези три превръщания, нещата стоят далеч по-зле, отколкото предполагаш. Светът е помръкнал неслучайно — Камъните на съдбата са тръгнали натам, където никога не бива да попадат. Дори и да успееш да издириш крадците, изгубеното време ще бъде фатално. Провалил си се още в самото начало — само защото не владееш най-подходящите превъплъщения!

— Нещастнико! — възкликва Алтозар. — Не разбираш какви могъщи сили са надвиснали над главите ни! Последвай ме, без да питаш, всеки миг може да бъде пагубен! Ако ли не, ще тръгна сам!

— Не си сам, учителю! — възразява Тиоланд. — Ще дойда с теб.

Неволно се засрамваш от безпределното доверие на своя приятел, но в същото време те обземат съмнения. Дори могъщ чародей като Алтозар може да бъде изненадан и оплетен в коварни заклинания. Ами ако нечия чужда воля го подтиква да те подмами в капан? Би искал да го разпиташ още, но усещаш, че старецът няма да каже повече нито дума.

Ако решиш да тръгнеш с Алтозар към неговата незнайна цел, мини на #143.

Ако предпочиташ да останеш в замъка, прехвърли се на #241.

Изричаш заклинанието и напругаш мускули за скок. В следващия момент между дланите на магьосника припламва кълбо ослепително бяла светлина... и той те вижда!

За да го стреснеш окончателно, ти изреваваш с пълно гърло — така, че галериите се разтърсват. Магьосникът изпуска кълбото и рухва на пода като поразен от гръм. Но изглежда, че си прекалил. Наоколо подпорните греди се огъват с глух пукот. Преди да осъзнаеш какво става, огромната скална маса се свлича и ви погребва навеки. Последната ти мисъл е, че дори Черния губернатор трудно ще се сдобие с този Камък.





Опитваш се да скочиш от леглото, ала не си достатъчно бърз. Преди нозете ти да докоснат пода, вратата се отваря широко и виждаш на прага да стои магьосникът с протегнати напред ръце. След миг от дланите му бликва огнена вълна, която незабавно те превръща в овъглен труп.

Слънцето вече залязва, когато забелязваш на хоризонта тънка струйка дим. Спрели са да лагеруват. Е, най-сетне ти предстои да видиш легендарните степни пигмеи, за които си слушал, но никога не си вярвал, че наистина съществуват. Питаш се дали наистина яздят вълци, както твърди мълвата. Ако е вярно, зверовете ще те подушат отдалеч.

Заобикаляш лагера откъм подветрената страна. След това много внимателно пропълзяваш напред. За щастие вятърът е доста силен и отнася миризмата ти. Когато достигаш на двадесетина крачки от огъня, изчакваш малко, после се изправяш на крака.

Мини на #238.

Грабваш талисмана и го захвърляш, но още преди да си довършил жеста, върху вас се плисва магията на Течния огън — този път от всички страни едновременно. Обгърнат в пламъци, ти рухваш край пътя, неспособен да сториш, каквото и да било.

С последни сили успяваш да се надигнеш и да погледнеш през пламтящите си ресници. От близките храсталаци излиза Черния губернатор. По лицето му е изписана усмивка на злобно тържество.

Ала триумфът на магьосника трае само секунда. Най-тежкия удар сте поели двамата с Тиоланд. Отчасти защитен в пространството между вас, старият Алтозар е запазил още малко живот — колкото за едно последно заклинание. Грамадното тяло на обхванат от пламъци лъв профучава във въздуха, помита Черния губернатор и с няколко удара го раздира на парчета. Гибелта ви поне не е била напразна — с цената на своя живот сте предотвратили възраждането на злото, сътворено от Ледения крал.

Изричаш заклинанието и с мощни удари на крилете се издигаш над планинските върхове. Скоро забелязваш в далечината да пъпли по пътя дребна точица — врагът е изминал много по-голямо разстояние, отколкото си предполагал. Стремително политаш натам. Вече различаваш подробности — да, това е похитителят! Но конят му изглежда съсипан. Горкото добиче се олюлява, от муцуната му капят парцали пяна. Едва ли ще се удържи на нозе за повече от неколкостотин крачки.

Какво ще направиш?

Незабавно ще нападнеш противника — мини на #14.

Ще изчакаш първо конят да падне — продължи на #171.

Магьосникът минава на няколко крачки от теб и продължава надолу по пътя. Вече започваш да се проклинаш за пропуснатата възможност, когато той внезапно спира и размахва ръце. За миг наоколо му проблясва огнена сфера, после всичко става както преди.

Огненият щит! Изключително сложна, бавна и трудна за изпълнение магия. Дори и най-добрите майстори не могат да я поддържат задълго. Значи това е правил в мината. Надявал се е да го нападнеш, ако си скрит наблизо. И тогава огненият щит щеше да те превърне в купчинка пепел.

Тръгваш след него на почтително разстояние, като се прикриваш в храстите. Действието на огнения щит вече е свършило, но не знаеш какво друго може да ти противопостави. Трябва да го издебнеш, когато е неподготвен.

На влизане в града магьосникът бързо се шмугва в някаква уличка. Изгубваш доста време в напразно търсене, преди да съобразиш, че може да е отишъл само на едно място — в хана. Втурваш се натам, но днес съдбата не е на твоя страна. Внезапно насреща ти изскача препускащ жребец и едва успяваш да се прилепиш до стената. Под прихлупената качулка на конника зърваш за миг познато лице. Добре, че врагът не те познава и бърза да напусне Салион.

Какво ли се е случило? Бързо изтичваш напред и влизаш в хана.  
Мини на #158.

Изведнъж стремглавото падане рязко се забавя — лекото пухкаво телце оказва много по-голямо съпротивление на въздуха. Но това е отстранило само половината от заплахата. Дори да не загинеш при падането, ще се удавиш в дълбокия ров.

Изтръпнал от тревога, ти следиш водното огледало, което идва все по-близо. За щастие този път съдбата е на твоя страна. Внезапен порив на вятъра те тласка настрани, към короната на високо дърво край крепостния ров. Гъстата шума забавя падането ти, а след като минаваш през клоните, тупваш върху избуялата трева. Оглеждаш се задъхан и още не можеш да повярваш, че си се отървал без нито една драскотина след падане от триста стъпки височина.

Стражата едва ли е забелязала какво точно се случи, но ти решаващ, че ще е най-разумно час по-скоро да се втурнеш към гората. Там ще имаш достатъчно време за обсъждане на положението.

Мини на #145.



Мини на #70.

— Чакайте малко, нека се разберем — опитваш се да успокоиш ти. — Отслабнал съм от много ходене, в мен няма и шепа месо за ядене. Какво толкова ще спечелите, като ме убиете?

Но вместо да успокои пигмеите, този отговор само ги разярява.

— Дошъл да краде биволи от стадата ни, а отгоре на туй се прави на много умен! Я насъскайте вълците по него!

— Ама чакайте, аз нямам нищо общо с биволите...

— То никой от вас, навлеците, няма! Даже като мъкнете кожата им!

Вече е ясно, че увещанията няма да помогнат. Ако не желаеш да бъдеш разкъсан от вълците, трябва незабавно да предприемеш нещо. Какво избираш?

Ще се превърнеш в орел или бухал — мини на #174.

Ще се превърнеш в лъв или във вълк — продължи #223.

Ще се превърнеш в някое друго животно — прехвърли се на #242.

Ще се съпротивяваш като човек — попадаш на #97.



До Ханса има цял ден път, но крилете на орела те отнасят там за по-малко от час. Кацаш в една горичка недалече от градската порта, възвръщаш си човешкия облик и спокойно се отправяш напред.

След като влизаш в Ханса, спираш на една тясна уличка и се замисляш къде да търсиш магьосника. Не вярваш да спре задълго тук. Целта му е степното капище, следователно трябва да продължи на север. А в тази посока има само един път — по реката към град Джетимал.

Бързо се отправяш към пристанището, но внезапно те разтърсва странно чувство — сякаш магическата ти сила потреперва. Околните сгради се люшват и слънцето притъмнява като забулено от облак — а небето е чисто! Какво става? Спомняш си деня на кражбата и се питаш дали сегашното явление не е свързано отново с някой от Камъните.

Тръгваш напред и мъчителното усещане се засилва. Значи приближаваш неговия източник, какъвто и да е той. След стотина крачки излизаш на оживения градски пазар, но преди да се ориентираш, чувството изчезва също тъй неочаквано, както се е появило.

Разтревожен не на шега, ти започваш да се промъкваш през навалищата. Сам не знаеш какво търсиш, но няколко минути по-късно група разгневени търговци привлича вниманието ти.

Ако се приближиш към тях, мини на #142.

Ако смяташ, че е по-добре да отминеш караницата, прехвърли се на #253.

Едва отбягваш градушката от удари, всеки от които би те премазал като муха. Безсмислено е да продължаваш тази схватка — в нея те чака само гибел. Но и не желаеш да се признаеш за победен само на крачка от целта.

След поредния удар използваш момента на затишие, за да отскочиш близо до масата. Сграбчваш торбата с Камъка и се хвърляш към прозореца. Но точно там те посреща съвсем дребно... и гибелно препятствие. Преди ден или два някой немарлив наемател е ял в стаята диня. Една захвърлена кора все още се търкаля край прозореца и в бързината ти стъпваш точно върху нея. Стаята се завърта пред очите ти. Опитваш се да скочиш от пода, но в това време чудовищен удар прекършва гръбнака ти като прогнил клон.

Това е краят на приключението. Вече никой не може да спре Черния губернатор и скоро ще настане нова епоха на Ледения крал.

— Махни сега магиите, които си поставил на входа! — заповядваш ти.

Противникът вече няма друг избор, освен да се подчини. Бавно и неохотно той премахва две странни магии, за чието предназначение можеш само да се досещаш.

За всеки случай го принуждаваш да тръгне пред теб. Когато излизате от мините, махваш с ръка.

— А сега сбогом!

— Чакай! — възкликва магьосникът. — Ако не отнеса Камъка до онова проклето капище, господарят ще ме убие!

— Няма да има време. Властолюбци като него бързо си намират белята. Ако те е страх, скрий се някъде и ела да ме потърсиш, когато се върна в Арбустил. Не съм злопаметен, макар че ми беше враг.

Мини на #61.

Бавно слизаш надолу по стълбите, като отчаяно се напругаш да измислиш някакъв план. Но преди да ти е хрумнало нещо, чуваш зад гърба си заповедния глас на жреца:

— Тук!

Мигновено се досещаш какво означава това, ала вече е късно — копията на стражите се забиват от две страни в ребрата ти. Загиваш, още преди да си рухнал на каменни стъпала. Последната ти мисъл е, че допусна грешка, като остави инициативата прекалено дълго в ръцете на противника.

Добре, вече си завладял Десния камък. А как стои въпросът с останалите два?

Ако това е първият ти Камък, остават Левият и Средният — доста мрачна перспектива! И все пак, след като стигна до Алемис за толкова кратко време, може би ще успееш да догониш Средния камък в Елитур. За да тръгнеш нататък, прехвърли се на #146.

Ако владееш и Средния камък, ще трябва да поемеш по дирите на Левия. А той вече сигурно пътува към Срутеното капище. Нямах друга възможност, освен да го изчакаш направо там. С други думи — да минеш през Заридан и да прекосиш северните степи. При това положение попадаш на #96.

На сутринта те очаква внезапна изненада — от Джетимал е пристигнал кораб! Решаваш да изчакаш в хана. Ако магьосникът е пътувал с него, няма къде другаде да отиде.

Догадката ти се оказва правилна. След по-малко от час чуваш как ханджията разговаря с някого. Хвърляш поглед от залата, където си почиваш в момента. Не можеш да видиш лицето на новия клиент, но виждаш много добре торбата му. И в нея има само едно нещо, чиито очертания си спомняш отлично по формата на вдлъбнатината в Храма на съдбата.

Магьосникът! Изчакваш с ледено хладнокръвие да чуеш коя стая ще вземе. Надали ще се радва в нея на особено спокойствие... поне не твърде дълго.

Когато похитителят се качва нагоре, ти изчакваш малко и отиваш да огледаш вратата на стаята му. Под нея има тесен процеп, през който би могъл да се промъкнеш в образа на змия или мишка. Ако владееш една от тези форми и желаеш да я използваш, мини на #267.

Ако предпочиташ засега да изчакаш в коридора, прехвърли се на #106.

Внезапно върху теб се стоварва поток отвратителна смрад. Магьосникът атакува, без да излиза навън! Полузадушен, ти рухваш на земята. Със замъглен от сълзите поглед виждаш как цялата улица потреперва. Камъните се изтръгват от калдъръма, политат нагоре и се посипват над главата ти като убийствена градушка. Няма спасение — това е твоята гибел, която означава успех за зловеците планове на Черния губернатор.

Докато вървиш през града, усещаш как от всички посоки те следят подозрителни погледи. Опитваш се да разпиташ къде е най-близкият хан, но хората те заобикалят като чумав и бързо се отдалечават. Това отначало те стъписва, но скоро забелязваш, че и към други пришълци се отнасят по същия начин. Значи все още е рано да подозираш интрига на похитителите.

Вниманието ти е привлечено от гърбав просяк, клекнал в подножието на една порутена стена. Той поне би могъл да се окаже по-приказлив... особено ако подкрепиш думите си с една жълтица.

Ако решиш да дадеш жълтица на просяка, прехвърли се на #152.

Ако предпочиташ да си я спестиш, мини на #81.



Все още нямате план за действие, но напускате хана и се насочвате към кръстопътя. Алтозар продължава да обяснява в движение:

— Най-лошото е, че трябва да бъдат върнати и трите Камъка. Дори един от тях би свършил работа на Черния губернатор, ако успее да го получи в онова капище. Вярно, няма да възроди напълно силата на Ледения крал, но ще стане стотици пъти по-могъщ от всички живи магьосници взети заедно. И вече никой не би му попречил да вземе останалите два Камъка... Добре, ето го и кръстопътя. Похитителите са трима, ние също. Кой накъде ще поеме?

Докато се колебаеш кой от трите пътя да избереш, ти замислено свеждаш глава и внезапно забелязваш нещо, пъхнато в пукнатината между два големи камъка. Навеждаш се над странния предмет. Та това е амулет на Ган! Нима и Алтозар не го е усетил?

Разбираш, че в този момент сте под заплаха. Магическите ви способности са блокирани. А това без съмнение означава, че врагът всеки миг може да нанесе удар. Как ще постъпиш сега?

Ще грабнеш талисмана, за да го захвърлиш надалеч — мини на #184.

Незабавно ще скочиш зад камъните — продължи на #13.

Преходът до Елитур се оказва едно от най-трудните начинания, които си предприемал някога. Планинските върхове се издигат на шеметни висоти, недостъпни дори за орел. Налага се да търсиш проходи между тях, като неведнъж се оказва, че си избрал погрешен път. Едва след три дни виждаш в далечината градските стени на Елитур. Но вече е твърде късно. С болка в сърцето осъзнаваш, че си загубил борбата. Поне един от Камъните ще стигне до Срутеното капище и вече нищо не ще може да осуети зловещите планове на Черния губернатор.



След кратки увещания (подкрепени с една жълтица) ханджията се съгласява да пази талисмана ти за половин час.

— А да знаете случайно къде точно е отседнал моят уважаван приятел Горбан? — питаш ти. — Всъщност може и да се е представил под друго име, но ще се сетите, като ви кажа, че е млад, висок и облечен като поклонник.

Ханджията те оглежда подозрително.

— Нещо не ми приличаш на поклонник...

— Едва утре се присъединявам към пътуването. Тъкмо затова пристигнах от Елитур.

Ханджията свива рамене. В края на краищата не е негова работа да се интересува кой кого търси и каква работа има.

— Добре де, виж в крайната стая на втория етаж. И се връщай бързо да прибереш тая щуротия. Никак не ми харесва да я държа при мен.

Изкачваш се по стълбите и тихо пристъпваш към крайната стая. Спираш там за момент, после рязко отваряш вратата и нахлуваш вътре.

Изправен наред стаята, противникът ти държи в ръка странен талисман — безформена бучка стъкло, в която нещо пламти като раздухан въглен. Ако се съди по смаяното изражение, не е очаквал да те види. Използваш момента на изненадата, за да избиеш талисмана и с един удар да повалиш похитителя.

Мини на #125.

По описанията на просяка лесно намираш старите мини. Спираш пред входа, ослушваш се за момент, после внимателно пристъпваш в мрака. Рудникът изглежда отдавна изоставен — подът е покрит с дебел слой прах, гредите скърцат заплашително при всяка твоя стъпка. Не забелязваш никаква следа от скорошно посещение.

Ако решиш, че просякът те е излъгал и се върнеш да го разпиташ наново, мини на #113.

Ако продължиш навътре из мините, прехвърли се на #270.

Докато Алтозар мисли откъде да започне, Тиоланд се обръща към теб.

— Беше ли вдигнат вече бунтът в двореца?

Кимваш, макар че си изненадан откъде е узнал толкова скоро.

— Тогава как се изплъзна? — отново пита Тиоланд. — И как те намери учителят?

Разказваш му накратко за бягството си. Алтозар се усмихва и допълва:

— Когато наближих двореца, огледах внимателно кулите и видях над тях да се вее знамето на Черния губернатор. Не беше трудно да се досетя, че ако си оцелял, ще опиташ да ни пресрещнеш. Така и те намерих.

— А вие какво открихте в онзи тунел? — питаш ти на свой ред. — И откъде се досетихте, че в двореца ще има бунт?

Алтозар поклаща глава.

— Това е дълга история... Тунелът се оказа прокопан от склона на един от върховете около долината на Храма. Минаваше под върха и под долината. Не зная с каква магия са разбрали къде точно да излязат, бих бил любопитен да я видя в действие... Но това е друг въпрос... И тъй, вмъкнахме се в тунела, а на изхода ни чакаше изненада. Край някакви странни триножници лежеше окървавен труп. Веднага си личеше, че човекът е бил магьосник, а Тиоланд приложи някакво старо заклинание и разбра, че приживе е подписвал Нерушимата клетва.

Тиоланд се усмихва горделиво, но само след миг лицето му отново помръква. Подобна клетва е изисквал само един човек в кралството — един от най-злите ти противници, Черния губернатор!

— Разбрахме с кого си имаме работа — продължава Алтозар. — Само че още не бяхме изяснили загадката докрай. Тръгнахме по следите на похитителите — за щастие те не умеят да се превръщат в животни и вълчето обоняние ни свърши чудесна работа. Проследихме ги дотук. И заловихме един от тях. Беше доста добър в боравенето със зрителни измами. Но като видя в хана да влизат два вълка, забрави да

мисли за заклинания. А когато се превърнахме в лъвове, беше готов да разкаже всичко, само и само да не го изядем.

И Алтозар продължава историята, от която те побиват тръпки.  
Мини на #68.

Стискаш зъби до болка. Внезапно в паметта ти изплува един отдавна забравен изгрев над Адуханската пустиня и отчетливо чуваш думите на Алтозар: „Няма такова добро, в името на което да се върши зло. Ако ви се стори, че има, значи сте сбъркали някъде. Защото всяко зло, извършено в името на добро, превръща в зло и самото добро...“

Тръсваш глава и решително влизаш в залата.

— Ето ме. Сега пусни стареца. Магьосникът те оглежда недоверчиво.

— Ела по-близо. Знам ти хитрините — ще го пусна, а ти пак ще отскочиш навътре.

С дълбока въздишка пристъпваш десетина крачки напред. Сега наистина нямаш никакъв шанс да се спасиш. Магьосникът избухва в злорад смях.

— Още един глупак! Как можа да повярваш, че наистина ще го пусна? Бих го направил, за да не си хабя силите, но наивници като теб заслужават преди смъртта си да видят колко са жалки. Примамих те напред, само за да мога да ви изпека и двамата наведнъж. Гледай сега!

Той насочва длани право към лицето на стареца. С ужас разбираш, че е прав — огненият поток ще погълне и тебе. Трябва да действаш незабавно!

Ако се опиташ да избягаш, мини на #118.

Ако приклекнеш и се хвърлиш напред, продължи на #131.

В един град няма много места, където може да се намери странник. Достатъчно е да обиколиш кръчмите и храмовете. За съжаление в Джетимал подобни заведения се срещат на всяка крачка. След два часа безуспешно търсене започваш да се съмняваш дали похитителят изобщо е в града. Досега не си открил никакви следи от него.

Ако се откажеш от издирването и поемеш към Елитур, продължи на #208.

До Айлиокс трудно може да се стигне по суша. Покрай реката се простират обширни тресавища, а какво има след тях — никой не знае. Пък и при всяко положение пътуването — било то с кораб или по суша — ще ти отнеме твърде много време. Само ако владееш превръщането в орел или бухал, би могъл да се опиташ бързо да прелетиш до Айлиокс и да провериш дали магьосникът вече не е там. За целта премини на #89.

Ако още не си изгубил надежда и искаш да продължиш търсенето, прехвърли се на #15.



Предпазливо се промъкваш към входа. Вътре царува пълна тишина. За момент те обзема съмнение. Може би магьосникът изобщо не е влизал в мините, но все пак би било добре да провериш. Ако го откриеш, ще можеш да използваш някоя животинска форма, която да ти даде предимство при схватката.

Пристъпваш напред крачка по крачка. Внезапно чудовищна сила те дръпва към вътрешността на рудника. Усещаш жесток удар, после всички железни закопчалки и предмети по дрехите се впиват в тялото ти и го пронизват като копия. Прикован си към огромна буца черен минерал. Нямах сили дори да помръднеш, а от десетките рани шурти кръв. Светът бавно се замъглява пред очите ти.

От един страничен проход долитат стъпки. След минута над теб се надвесва нечие злобно ухилено лице.

— Това се нарича магия, нещастнико! — просъсква дрезгав глас. — Просто и изобретателно. Увеличих хилядократно силата на голяма буца лакомо желязо и седнах да изчакам кога ще се хванеш в капана. Имах и други радости за теб, ако пристигнеш в образа на животно, но не се наложи да ги използвам. Сбогом, наивни приятелю!

Животът бързо изтича от обезобразеното ти тяло. Играта завърши. Тук ще загинеш и вече никой не ще успее да спре Черния губернатор.

Магическата ти сила е блокирана напълно от талисмана на Ган. С горчива въздишка навеждаш глава. Колко лесно било да те пленят и да те свалят от власт! Просто чудно, че не се е случило по-рано.

— Карайте го! — изръмжава жрецьт.

Прегърбваш рамене и бавно тръгваш по коридора между копията на двама стражи. След малко отдясно се появява прозорец в масивната каменна стена. Хвърляш поглед навън — макар и мрачен, денят ти се струва прекрасен. Особено при мисълта, че скоро ще напуснеш белия свят. За момент те обзема изкушението да скочиш през прозореца... но външните стени са отвесни и гладки, а триста стъпки по-долу те чака ровът около замъка. Не би имал и капка шанс да останеш жив.

Питаеш се кой ли е скроил този бунт. Жрецьт на Ган? Но как би могъл да убеди стражите? Толкова пъти са им обещавали власт и злато, че отдавна не вярват на сладки приказки. Пък и това странно помръкване в небето просто не е по силите на някакъв си жрец. Дори ако е имал уменията и смелостта да открадне Камъните на съдбата, заговорът пак не може да бъде негово дело. С тях той би станал господар на всички магии и само с едно мигване би стрил на прах и тебе, и целия замък. Нелепо... Всичко изглежда нелепо, както и да го погледнеш...

На три крачки пред себе си забелязваш следващия прозорец, а малко по-нататък започва стръмното стълбище към подземните тъмници. Заключен в килията, ти едва ли ще имаш някакъв шанс, особено ако жрецьт закачи отвън амулета на Ган. Отново те обзема изкушението да скочиш през прозореца. Така поне всичко ще свърши бързо, пък и кой знае... може би съдбата ще стори чудо. Ако избереш този огромен риск, прехвърли се на #24.

Разбира се, по-разумно изглежда да продължиш надолу към тъмницата. Така поне ще останеш жив... за известно време. Ако това е изборът ти, мини на #193.

Внезапно ти хрумва нова мисъл. Вярно, загубил си възможността за магии, но с нея не се изчерпва твоето майсторство на чародей.

Логическите игри и безсмислиците бяха важна част от обучението ти при Алтозар. Ако се опиташ да объркаш противниците с думи, мини на #128.

Стражите се отдръпват настрани. Неволно напрягаш мускули — ако противникът е решил да те нападне, ще го стори именно сега. Но той очевидно няма подобно намерение. А няма и сили. Едва се надига на лакти и тихо пита:

— Защо ме спаси? Можеше да ме убиеш или просто да ме ограбиш.

— Така постъпва твоят господар — възразяваш ти. — Аз не съм по тая част.

Магьосникът трепва от обида.

— Не е вярно! Господарят иска справедливост, ред и братство за всички!

— Тъй ли? — усмихваш се ти. — Не знаех. Той самият ли ти го каза?

— Да! А и другите магьосници потвърдиха. Казаха още, че ти си тиранин, кървав сатрап, който сее само зло и трябва да бъде свален. Ако господарят лъже, защо другите не му възразиха?

— Защото са обвързани с Нерушимата клетва. Знаеш ли какво е това?

Очевидно младежът знае, защото в погледа му проблясва ужас.

— Нерушимата клетва ли? Та тя е забранена от всички закони на Магическата гилдия! Може да я използва само злодей! Как да разбере кой от двама ви казва истината?

— Като поразмислиш кой какво върши. Кой убива — дори и приятели. Помниш ли какво стана с магьосника, който взе Камъните от светилището. А сега се запитай кой спасява дори враговете си.

Младежът въздъхва толкова тежко, че ти дожалява за него. Личи си, че е схватливо, но наивно момче, попаднало в мрежата на коварния магьосник.

— Май си прав — промърморва той. — Сигурно Черния ме е лъгал и за това, че иска да унищожи древната магия на Ледения крал. Но тогава защо са му тези Камъни?

Мислено отбелязваш, че „господарят“ се е превърнал в „Черния“. Усмиваш се и с няколко думи описваш на младежа как стоят нещата. Потресен, той немощно размахва юмрук.

— Ами че това е... Ще го унищожа! Ще го превърна в камък!

От устните му започва да се лее заклинание, но веднага и двамата усещате, че то е безсилно — просто празни думи. Младежът се запъва и млъква. Съчувствено поклащаш глава.

— Да не би силата ти да е идвала от Черния?

— Да — въздъхва той. — И щом вече не му служа, значи съм я загубил...

Странно, тъкмо покрусата сякаш му придава нови сили. Той се надига и сяда, леко прегърбен. Решаваш да го изпиташ.

— Значи не ти остава нищо друго, освен пак да работиш за него. Така отново ще бъдеш магьосник.

— Не, благодаря! — яростно възразява младежът. — По-добре без магическа сила, отколкото при такъв господар... Слушай, трябва на всяка цена да го спреш! Ще ти разкажа какъв е неговият план. След като разделихме Камъните, единият от нас трябваше да тръгне през Ханса, Джетимал и Айлиокс, след това с кон през планините и северните степи. Другият — през Салион и Алемис до Заридан, където трябваше да го настигна. Накрая тримата щяхме да се съберем при Срутеното капище — степните пигмеи знаят къде е то.

Вече си убеден, че младежът говори искрено. Потупваш го по рамото.

— Добре, приятелю. Слушай сега внимателно. Иди в хана на Големия кръстопът и потърси един старец на име Алтозар. Разкажи му как се срещнахме. Може би той ще ти помогне да си възвърнеш магическата сила.

Оставяш го да си почива и се отправяш към двамата пазачи.

— Нали преди малко попитахте какво можете да сторите за мен? Измислих — опростете седмицата затвор на човека.

Двамата неохотно поклащат с нежелание глави, но на герой не се отказва... Впрочем, само след ден обаче ще разберат, че си прав. Първата грижа на бившия ти враг ще е да купи една голяма кошница яйца на пострадалата търговка.

Мини на #12.

Северният мост, който води от Джетимал към сушата, е преграден с висок портал. Поставената там стража непрекъснато разпитва всеки пътник какъв е, откъде идва и накъде отива. Докато чакаш на опашката да дойде и твоят ред, чуваш как един от войниците се оплаква, че не са ги сменяли вече десети ден.

Ако магьосникът е минал по този мост, стражата би трябвало да го е видяла. Вече знаеш как изглежда — значи можеш да разпиташ за него.

Идеята изглежда чудесна, но веднага те обземат съмнения. Вземеш ли да разпитваш, ще поемеш риска да издадеш мисията си, да получиш лъжи или да попаднеш в някакъв капан...

Ако все пак решиш да подпиташ войниците за магьосника, мини на #121.

Ако предпочетеш да не водиш излишни разговори и да тръгнеш направо към Елитур, продължи на #73.

Бързо хвърляш поглед наоколо. Улицата е пуста, никой няма да забележи действията ти. Избери в какво ще се превърнеш и използвай една точка магическа сила.

След това премини на #16.

Никога до днес не си се заравял с такава бързина. Когато тропотът приближава, вече си на няколко педи под земята. Чуваш как стражите скачат от конете. Те отлично познават магическите ти способности и са готови да дълбаят надолу. Но един от тях спира останалите.

— Наивници! Къде ще го ловим! Сигурно вече се е заровил по-дълбоко, отколкото бихме изкопали за цял ден. Докато издълбаем една-две стъпки, онзи вече отдавна няма да е тук.



Съмняваш се дали е точно така, но стражите наистина се отказват от начинанието. Чуваш ги как с ядни ругатни потеглят обратно към замъка. За всеки случай обаче изчакваш до вечерта и чак тогава се отправяш към гората.

Мини на #145.





Виждал си немалко укрепени градове, но Заридан наистина те впечатлява — стените и бойните кули напомнят тези на Арбустил. Легендата твърди, че когато тръгнал да завладее света, сам Ледения крал подминал града, за да не се бави. Докато приближаваш южната порта, грубите каменни зидове се извисяват на стотина крачки над главата ти. Благодарен си на съдбата, че не е необходимо да превземаш този град със сила. Но и така задачата ти не изглежда лесна — как да откриеш сред множеството хора един-единствен човек, за когото дори не знаещ как изглежда?

Дълго крачиш насам-натам по кривите улички, докато накрая се досещаш. Ако магьосникът е решил да мине през града, преди да поеме към Срутеното капище, трябва да излезе през северната порта. А тя не се използва особено често. Може би са го забелязали.

Северната порта се оказва още по-впечатляваща. Не заради огромните си размери, а точно напротив — защото е поразително тясна и ниска. Затваря се не с врата, а с грамаден каменен блок, придвижван по релси. Нищо чудно, че Ледения крал е решил да си няма работа с подобна чудесия.

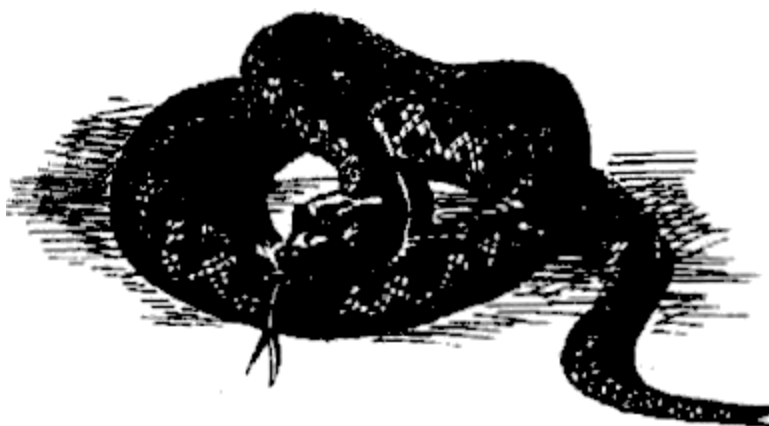
Стражата край портата не е в настроение да разговаря с чужденци, но една жълтица „за славните защитници на севера“ бързо повдига духа на войниците.

Мини на #168.

Изричаш заклинанието и с яростно съскане плъзваш по пода към войниците. Те са втрещени от изненада... но има нещо, което не си съобразил. Отровата би ти стигнала само за един противник, а в тази форма не можеш да избягаш далеч!

Не си съобразил и друго — че за един магьосник подобна гледка не е чак толкова изненадваща. Похитителят пристъпва напред, грабва копието на един от войниците и замахва безмилостно.

Пронизан от ръждивото острие, ти се сгърчваш на каменния под. Ще загинеш безславно тук, без да изпълниш мисията си.



Сега ти остава да решиш как ще се придвижиш по-нататък. Единственият път от Айлиокс е по реката, а тя води на север, докато ти бързаш на изток. Даже да се превърнеш в орел, трудно би се ориентирал сред безпорядъка от планини между Айлиокс и Елитур. Решаваш да потърсиш съвет от ханджията.

— Ние не пътуваме много, страннико — навъсено отвърща той. — Питай тукашния магьосник. Той понякога ходи на изток, само че ползва от нашенските магии. Щом твоите не вършат работа, няма къде да се дяваш — до него ще опреш.

Ако отидеш да потърсиш помощ от местния магьосник, мини на #38.

Ако все пак се опиташ да прелетиш до Елитур в образа на орел, продължи на #199.

Колебанието едва не ти струва живота. Още преди да си се обърнал докрай, зърваш нечия тъмна сянка и с отчаян скок се премяташ настрани. Сторил си го точно навреме! Из залата на хана блисва вълна от течен огън.

Дрехите ти пламват... и веднага изгасват, защото си бил достатъчно съобразителен да продължиш да се търкаляш по пода. За щастие лицето ти не е засегнато. Скачаш и се хвърляш към Черния губернатор. Не бива да му оставяш време за заклинания. Ако успееш да го достигнеш, в ръкопашната схватка шансът ще бъде на твоя страна. Но противникът също знае това и побягва навън с огромни крачки — по девет разтега всяка. Нова магия! Бързо разбираш, че дори в животински облик не ще го настигнеш лесно. Изоставяш преследването и се връщаш в хана.

Заварваш жестоко обгорения магьосник да се гърчи на пода. Опитваш се да направиш нещо за него, но той скоро издъхва в ръцете ти. Когато прихлупваш лицето му с качулката и се изправяш, усещаш върху рамото си ръката на Алтозар. От другата ти страна стои Тиоланд.

— Какво е ставало тук? — пита старият чародей.

Разказваш накратко прежеждията си. Техните вести също са лоши — магьосници от шайката на Черния губернатор вдигнали на бунт стражата в Арбустил. Сега би било истинско безумие да се върнеш в замъка. Но дори и без бунта, пътят ти назад е затворен. Трябва на всяка цена да спреш Черния губернатор. Иначе в него ще се възроди зловещата древна мощ на Ледения крал.

Мини на #198.

Пътят от Елитур към Алемис не представлява нищо забележително. Редките пътници не изглеждат особено зарадвани от близостта на други хора, тъй че през повечето време се движиш сам. Не бързаш — почти си уверен, че ще успееш да настигнеш противника. Все пак е трябвало да мине през Салион, а планинският път от Салион до Алемис е крив, стръмен и по него трудно се бърза.

През нощта спираш за няколко часа сън, увит в наметалото си под клоните на едно крайпътно дърво. С първите утринни лъчи отново поемаш напред и около пладне приближаваш вратите на Алемис.

Мини на #129.

Понякога един удар върши по-добра работа от всякакви заклинания. Магьосникът се превива на пода с изблещени очи и широко зяпнала уста като риба на сухо. Ръцете му инстинктивно са се вкопчили в торбата с Камъка.

— Извинявай, драги — съчувствено кимваш ти. — Не искам да ти навредя, но този Камък не бива да стигне там, накъдето си го понесъл. Иначе ще станат много лоши работи. Разбираш ли ме?

Не, в момента май не е способен да разбере каквото и да било. Изтръгваш торбата от ръцете му и се обръщаш. Повече нямаш работа в този хан, трябва да вземеш багажа си и да продължиш.

Но докато дърпаш резето, някакво предчувствие те предупреждава за смъртна заплаха. Без нито секунда колебание ти се хвърляш на пода. Тежката маса профучава над главата ти и с трясък се разбива във вратата. Дори да беше прав, онзи негодник не би могъл да повдигне такава тежест. Значи това е магия!

Имаш само миг за избор. Какво ще направиш.

Ще се превърнеш в лъв — мини на #188.

Ще се превърнеш в змия — продължи на #164.

Ще се превърнеш в орел — попадаш на #70.

Ще се превърнеш във вълк — отгърни на #45.

Ако не владееш нито една от тези форми или не искаш да ги използваш, остава ти само една възможност — да запратиш по врага торбата с Камъка. При това положение ще попаднеш на #11.

Тромаво размахваш криле. В един ужасен миг усещаш как докосваш с нокти водната повърхност, но падането вече е спряло и ти бързо се издигаш нагоре. Обликът на бухал не беше най-добрият избор — в тази форма трудно се ориентираш денем. Заслепени от ярката светлина, очите ти са абсолютно безполезни. За сметка на това с отличния си слух откриваш два звука, които да те ориентират: тревожния шепот на гората нейде напред и дивия рев на измамения жрец зад гърба ти. Бавно се отдалечаваш от замъка, за да потърсиш убежище сред короните на дърветата.

Мини на #145.





Едно е да преследваш някого, друго е да знаеш накъде отива. Оказва се, че никой не е забелязал. Това те изправя пред сложния избор на посока.

Ако тръгнеш към Елитур, мини на #8.

Ако се отправиш към Алемис, продължи на #74.

Изричаш заклинанието на един дъх и с огромен скок се хвърляш върху магьосника. Той се опитва да вдигне високо странния си талисман, но преди да стори, каквото и да било, твоят удар го поваля на пода. Докато се съвземе, ти вече отново си в човешки облик и откъсваш амулета от кожената връвчица около врата му.

Продължи на #125.

Изричаш заклинанието, захапваш торбата с Камъните и започваш да душиш наоколо. Скоро се натъкваш на следи — над сто вълка са преминали оттук в северна посока. И най-странното е, че към миризмата им се примесва друга човешка! Вярно, различна от тази на който и да било друг човек, но все пак човешка.

С всички сили се втурваш по следата. Слънцето вече потъва зад хоризонта, когато забелязваш в далечината струйка дим. След още четвърт час приближаваш човешки лагер. В падащия здрач вълчето зрение не ти върши кой знае каква работа, но пък обонянието го замества отлично. Бързо си съставяш картината: голям огън... стотина души... още толкова вълци, привързани с кожени поводи — странно... и два коня.

Които и да са тези хора, може би ще ти помогнат да откриеш Срутеното капище. А ако са враждебно настроени, пак ще се превърнеш във вълк и ще избягаш.

Вятърът духа отдясно. Заобикаляш бивака от обратната страна и тихичко се промъкваш на двайсет крачки от хората около огъня. За щастие вълците са привързани по-настрани, иначе биха те надушили дори и срещу вятъра.

Изчакваш малко, после се превръщаш отново в човек.

Мини на #238.



— А сега, драги, искам да се закълнеш в магическата си сила, че вече никога няма да вдигнеш ръка срещу мен. Иначе... иначе ще се превърна в лъв и ще те разкъсам!

За неуките стражи подобен довод би бил убедителен, но магьосникът не изглежда впечатлен. С крива усмивка той подхваща ново заклинание. Налага се да го стиснеш за гърлото и да го подържиш така, докато посинее.

Когато отпускаш пръсти, противникът няма сили за каквото и да било, освен жадно да гълта въздух. Печално поклащаш глава.

— Надявах се да си по-сговорчив. Но щом не искаш, ще си поиграем. Преди малко те държах, докато преброих до сто. Любопитен съм дали ще оживееш, ако преброя до двеста. Или до триста...

— Недей! — глухо изпъшква похитителят. — Ще ме удушиш!

— Тъй ли? Не ми се вярва. Нека да пробваме...

— Недей, ще се закълна!

Следиш внимателно всяка дума, но магьосникът дори не се опитва да промени текста на клетвата. Сега вече е безопасен за теб — ако се опита да те нападне, ще загуби силата си. Навеждаш се и изваждаш Камъка от торбата му.

— Върша го и за твое добро. Ако се беше явил при Черния, онзи веднага щеше да те очисти, за да не претендираш за трона му. Както направи с онзи беден магьосник, който беше държал в ръце и трите Камъка.

Похитителят се надига и мрачно свива рамене.

— Не знам дали е така, но ако не му занеса Камъка, ще ме очисти с абсолютна сигурност. Той владее магии, които превъзхождат всичко срещано по света.

— Не вярвам да му помогнат — усмихваш се ти. — А сега сбогом. Имам още работа.

Мини на #231.

Ловко отскачаш настрани и секирата профучава край теб. Ала този път съдбата не е на твоя страна. Преди да преминеш в атака, кракът ти се плъзва по мокрия калдъръм. Нужен е само миг, за да си възвърнеш равновесието, но именно той се оказва решаващ. Увлечен от тежката брадва, ханджията панически размахва ръце, за да не падне. Някаква нелепа случайност насочва оръжието прав към сърцето ти. Загиваш върху калната зариданска уличка само ден или два, преди да се добереш до Срутеното капище!



Мини на #174.

Наоколо избухват възторжени викове. Пигмеите се втурват да те прегръщат. Когато радостта им поутихва, вождът тържествено изрича:

— Ще ти помогнем, Господарю на зверовете. Легни сега да си починеш, а утре ще ти покажем капището.

На следващия ден още в ранни зори цялото племе се отправя на север. Забеляваш, че постепенно наоколо всичко помръква, сякаш облаци закриват слънцето. Камъните, които носиш, усещат приближаването към светилището. Налага се да ги оставиш в степта под охраната на две дузини въоръжени пигмеи.

Около пладне приближавате северните развалини. Гледката е просто неописуема. Нито цветовете, нито предметите могат да бъдат приличени на каквото и да било от досегашния ти опит. Един от пигмеите се промъква на разузнаване и след малко дотичва обратно.

— Черния го няма! Светилището е празно!

Когато достигате целта, мислено благодариш на съдбата, че ти осигури помощта на племето. Сам никога не би разпознал светилището в тази плетеница от безкрайно високи колони, които трептят и се трият една в друга като чудовищни тръстики.

— Не се плаши, те само така си мърдат, няма да те притиснат — успокоява те вождът на пигмеите.

Ала не колоните те безпокоят. С цялото си същество усещаш злокобната мощ, долитаща иззад тях. Въпреки това стисваш зъби и се промушваш подир вожда.

Имаш чувството, че сте се промъквали безкрайно дълго между трептящите колони, но най-сетне достигате тясно помещение. В средата на пода зее дупка. Едва се сдържаш да не побегнеш — толкова могъща е злата сила, долитаща от нея. Но лишените от магически дар пигмеи изобщо не я усещат. Горките...

— Години след години, откакто съществува степта, нашите деди идвали тук и хвърляли в тази дупка заловените грабители на стадата ни — обяснява вождът. — А в отплата получавали от божествата на храма добър лов.

Ето как злото се е запазило тук толкова дълго време — жертвоприношенията са му давали сила и живот! Бедните пигмеи, какви богове са си намерили! Чудно как не са стигнали и до човекоядство...

Усещаш, че е време да се измъкваш — злата мощ в подземията на храма е доловила присъствието ти и любопитно се раздвижва. Не би могла да излезе през отвора — неznайни сили я приковават долу. Но от толкова малко разстояние би могла да помрачи разсъдъка ти. Някогашната среща с талисмана на Некромус е само бледа сянка на това, което усещаш тук!

Същевременно те обземат колебания. Дали пък да не останеш в светилището. Тук е най-доброто място за засада.

Ако излезеш навън, мини на #234.

Ако останеш в светилището, продължи на #103.



Уви, не си бил достатъчно бърз! Огнената струя минава над теб и обгръща ханджията, но ударът му е вече нанесен и секирата разцепва черепа ти. Загиваш, без дори да разбереш какво се е случило. С твоята смърт отпада последното препятствие пред злоещите планове на Черния губернатор.

Търговецът отново се оглежда и прошепва още по-тихо:

— Знам само това, че стражата край северната порта го чака. Край северната, забележи! Значи не е, за да го арестуват, иначе щяха да дебнат край южната. И не ми казвай, че е малко! Заради тебе си слагам главата в торбата! Хайде, бягай, додето не си ми докарал бяля!

Бързо напускаш пазара, изтичваш по тесните улички и намираш удобен наблюдателен пункт зад купчина дърва недалече от северната порта. За щастие вятърът духа насреща ти, тъй че лесно дочуваш разговорите на скучаещите войници. А и те не говорят особено тихо, защото наоколо не се мярка жива душа. Отначало подслушването не носи никакви сведения освен обичайните приказки за доброто пиво и хубавите кръчмарки из града. Вече почти си готов да повярваш, че търговецът те е излъгал, когато се раздава грубият вик на началника:

— Хей, пасмина, предупредихте ли ония от южната порта да пратят човека на Черния насам веднага щом се появи?

— Ако попита още веднъж, ще му е за пръв път — промърморва един от войниците, после повишава глас. — Вече четири пъти ходих до тях, господин старши!

Вече всичко е ясно. Още не си изпуснал похитителя, но нещата вървят зле, защото градската стража явно се подчинява на Черния губернатор. По всичко личи, че той е тръгнал към Срутеното капище, без да дочака своя пратеник. Значи има надежда да завладееш Камъка именно тук, в Заридан...

Размислите ти са прекъснати от нов вик:

— Сигнал от южната порта, господин старши! Отначало недоумяваш какъв може да е сигналът, но след миг забелязваш как по стената играят слънчеви лъчи. Някой ги отразява насам с голямо огледало.

Началникът на караула изведнъж е обзет от трескава активност.

— Стига сте се мотали около тая порта! Един остава тук да го посрещне и да му предаде нарежданията на Черния. Всички други тръгвайте с мен на патрулна обиколка! Нали знаете, глупаци с глупаци,

на началника не се навирай в очите... а пък той много скоро може да стане началник на цялата провинция.

Самата съдба те улеснява! Изчакваш стъпките на стражата да заглъхнат, пропълзяваш зад гърба на пазача и се хвърляш напред. След броени минути вече се разхождаш пред портата, издокаран с ризница и шлем, а собственикът им лежи здраво завързан зад купчината дърва.

Мини на #3.

Превръщаш се в мишка и изтичваш напред през високата трева. Още след минута едва не се сблъскаш със стар мишок, ухапал грозд боровинки.

— Ей, ти, внимавай! — сърдито цвърчи той. — Това, днешната младеж на нищо не приличате! Само ви дай да търчите и да задиряте младите госпожици, а една шипка не щете да домъкнете в дупката! Горките ви родители, дето ден и нощ се трудят с пот по козината, за да ви хранят...

Навеждаш глава и присвиваш уши.

— Извинявайте много, не исках да ви бутна... Точно на работа съм тръгнал...

— Ами като си тръгнал на работа, какво търсиш тук? Тичай ей там, дето минаха сутринта пигмеите, може да са изръсили някоя бучица вълче сирене.

— Пигмеи ли? — объркваш се ти. — Вълче сирене?...

— Аааа, личи си кой е спал до обяд! Мързеливец такъв, като завъртиш семейство, как ще го храниш? Минаха там, по падината, право на север. Този път ще лагеруват далече, чак в Средната прерия и тамошните мишки ще приберат всички трохи. Ех, върви им на някои...

Благодариш на стария мишок и потегляш към падината. Само че не за да търсиш сирене, а защото там си скрил торбата с Камъните. Превръщаш се в човек, грабваш я и се втурваш на север.

Мини на #183.



Патрулът вече е само на няколко крачки. Започваш заклинание за превръщане — няма значение в какво точно. Щом имат такова страхопочитание към магьосници, всяка форма ще свърши работа. Но не си достатъчно бърз — началникът на стражата замахва с всичка сила и копието му се забива право в гърдите ти.

Загиваш глупаво и нелепо, само ден или два, преди да постигнеш целта си. Случайността те погуби и сега Черния губернатор има всички шансове да стане властелин на света.

Влизаш... и веднага отскачаш настрани. Похитителят е успял да стъкми ново заклинание и сега по ръцете му се издуват чудовищни мускули. Юмрукът му профучава из въздуха и с трясък пропуква една масивна каменна плоча близо до входа.

Напрегнати до предел, двамата кръжите из капището. Битката ще бъде ръкопашна, защото нямате време за заклинания. И най-малкото отвличане на вниманието може да се окаже фатално. Усещаш как долу злото се гърчи в подземния си затвор. Избликът на магическа сила го е разбудил, но нещо му пречи да изпълзи навън. Невидими пръсти шарят из съзнанието ти и само с отчаяни усилия им пречиш да те завладеят напълно. За щастие и магьосникът отсреща е в същото положение.

Противникът се опитва да те избута към отвора и с внезапна атака да те събори в него. Само че е сбъркал — за такова нещо се иска пъргавина, а не сила. Привидно стреснат, ти се поддаваш на маневрите му и изчакваш момента. Ето, магьосникът се хвърля напред като побеснял бивол! Рязко прилякаш и го хващаш за краката. Врагът прелита над теб и с ужасяващ вик увисва над ямата.

Проснат на пода, ти продължаваш да стискаш краката му. Под тебе магьосникът се гърчи неистово, опитва да пролази назад, но няма за какво да се хване. Виждаш как в дупката се завихрят струи мрак, издигат се нагоре и трептят от напрежение само на няколко пръста от лицето му. Пуснеш ли го — ще отиде там, където му е мястото!

Ако решиш да отървеш света от него, мини на #157.

Ако решиш да го изтеглиш обратно, продължи на #235.

Още преди да довършиш думите си, пигмеите наоколо настръхват. Разбираш, че си сгрешил, но казаното не може да се върне.

— Чужденецо, ти май не разбра какво ти говорих досега — мрачно изрича вождът. — И без това напоследък измираме от глад, а ти искаш да унищожиш капището.

Тогава сигурно степните биволи съвсем ще изчезнат! Върви си и повече не идвай насам! Ще предупредим всички племена да дебнат за теб. Появиш ли се пак, ще потърсим помощ от Черния, макар да го мразим, По-добре капището да е в негови ръце, отколкото да го разруши такъв като теб!

Напразно се опитваш да спориш. Пигмеите вече не се боят от тебе и копията им те ограждат от всички страни. Принуден си да напуснеш лагера.

Така мисията ти завършва с неуспех, защото без помощта на пигмеите не ще можеш да откриеш Срутеното капище. След броени дни Черния губернатор ще възроди страшната древна мощ на Ледения крал.



Докъде си изпълнил мисията?

Ако си събрал и трите Камъка, време е да се връщаш на юг, към хана, където остави Алтозар и Тиоланд. Премини на #232.

Ако ти остава още един Камък, трябва на всяка цена да отнемеш и него, преди да поемеш по обратния път. А единственото място, където със сигурност ще го откриеш, е Срутеното капище. За да се отправиш натам, продължи на #37.

И най-сетне, ако разполагаш само с един Камък, това означава, че мисията ти е завършила с неуспех. Невъзможно е да завладееш останалите два, преди поне един от тях да е стигнал до Черния губернатор.

Пътят на юг е дълъг, но не това те безпокои. Питаш се къде е изчезнал Черния губернатор — нали трябваше да пристигне при капището, за да вземе Камъните? Защо го нямаше там? Дали просто е закъснял или има нещо друго? И как е слизал в подземиято, без да го унищожат чудовищните сили?

Въпросите са безброй. Какво те очаква тепърва? Как да се предпазиш от нови заговори на Черния? Как да си възвърнеш властта над Арбустил? Добре ли са Тиоланд и Алтозар?

А и самите Камъни са ти грижа. Събрани на едно място, те имат особена сила. Най-често тя ти помага — забързани керванджии неочаквано се съгласяват да те вземат за спътник, ханджии се смиляват над теб и ти предлагат безплатна нощувка. Но понякога същата сила ти пречи — не можеш да изречеш дори най-дребна лъжа. Налага се да избягваш разговорите или да отговаряш уклончиво на всеки въпрос.

И ето че в един ранен следобед пред теб се появява ханът край Големия северен кръстопът. Нетърпеливо изтичваш към ханджията, който цепи дърва на двора.

— Привет! Какво става с болните, които ти поверих?

Ханджията оставя брадвата и избърсва потта от челото си.

— Какво да става... оправиха се напълно, докато те нямаше. Я ми кажи честно, не сте ли някакви магьосници?

— Да, такива сме... Къде са сега?

— Че къде ще са? — учудено свива рамене стопанинът. — В стаята, разговарят с някакъв техен приятел, дето пристигна тази сутрин.

Изтръпваш от лошо предчувствие.

— Приятел ли? Как изглеждаше?

— Пак магьосник някакъв. Един висок, с черно наметало и дълбока качулка, не можеш да му видиш лицето от нея...

Не го изчакваш да довърши. Сега бързината решава всичко. Нахълтваш в хана и хукваш нагоре по стълбите. С всяка крачка светът наоколо посивява, обгърнат в злокобен мрак. Усещаш, че магическата

ти сила е блокирана. Каквото и да предприемеш, ще трябва да го извършиш в човешки облик.

Пред вратата на стаята спираш за миг. Ако имаш бутилка с въздух от Пещерата на сънищата и решиш да я хвърлиш вътре, мини на #277.

Ако влезеш направо, продължи на #257.

Изричаш заклинанието и се издигаш над степта, стискайки в нокти торбата с багажа си. За твоя изненада тя не тежи толкова, колкото си очаквал — сякаш самите Камъни са олекнали малко, за да ти помогнат.

Слънцето вече клони към залез, но още е достатъчно светло, за да забележиш в далечината нечий лагер. С острото си зрение различаваш странностите на този бивак — хората в него са брадати и облечени в кожи, но ръстът им по-скоро подхожда за деца. Край лагера, където обикновени пътници биха оставили конете си, има завързани... вълци! Вече си чувал разкази за степните пигмеи-вълкоездачи, но въпреки това гледката те изненадва.

Впрочем, племето май не язди само вълци. От другата страна на лагера забелязваш два коня.

Ако продължиш полета си на север, мини на #6.

Ако желаеш да кацнеш и да се приближиш в човешка форма към пигмеите, попадаш на #238.



Все пак предпочиташ засадата да е отвън. След продължителните уверения на пигмеите, че няма страшно, ти се прикриваш в гъсталак от странни растения с тесни зелени листа и нещо като рибарска мрежа вместо стъбла и клони. Когато се озърташ, цялото племе сякаш е потънало в земята.

Скрили сте се точно навреме. Над степта отново плъзва сумрак като сянка на буреносен облак. Вдигаш глава — не, небето е чисто. Само далече на югозапад забелязваш мъничка черна точка сред равнината. Някой идва към капището.

Скоро точката се превръща в конник. Недалече от вас той скача на земята и връзва коня за някаква блестяща полупрозрачна спирала, стърчаща от земята като храст. После с бързи крачки се отправя към капището. Преценяваш на око — ще мине поне на двайсетина крачки от теб. Твърде далече! За миг обмисляш дали да не се превърнеш в някакво животно, но веднага отхвърляш идеята. Просто не смееш да използваш магическата си сила тъй близо до извора на злото. Каквото и да предприемеш, ще трябва да го сториш в човешки облик.

Ако все пак решиш да нападнеш похитителя още сега, мини на #250.

Ако предпочиташ да изчакаш и да го нападнеш вътре в капището, продължи на #112.

Това зловещо място сякаш изсмуква цялата ти енергия. С последни сили изнасяш врага въвн от капището. Пигмеите веднага изскачат от прикритията си и сключват наоколо плътен обръч.

Магьосникът дълго не може да се успокои от преживяния ужас. Когато най-сетне се опомня, той те поглежда учудено.

— Защо го направи? Най-лесното беше да ме убиеш!

— Убийствата са за такива като тебе и твоя господар — твърдо отсичаш ти.

Споменаването на Черния губернатор стряска магьосника. Ръката му се стрелва към пазвата. Но в следващия миг пигмеите здраво го стискат изотзад, а ти изтръгваш познатия талисман, напомнящ раздухан въглен.

— От това черпиш силата си, нали? Подарък от Черния...

— Не ми го отнемай! — отчаяно стене магьосникът. — Без него ще съм само обикновен човек!

— Да си обикновен човек не е чак толкова лошо — усмихваш се ти. — Има и по-страшни неща. Ела да видиш откъде идва силата на талисмана.

Обкръжени от пигмеите, бавно тръгвате към капището. Въгленът в стъклената бучка се разгаря все по-ярко.

— Виждаш ли, силата е там, където се боеше да не отидеш. И с право се боеше. Затова е толкова глупаво да носиш част от тази сила със себе си. Забрави за талисмана!

Стоварваш крак върху стъклената бучка и въгленът в нея се разсипва на купчинка пепел. Махваш с ръка на пигмеите.

— А сега да се махаме, преди да е пристигнал Черния!

Мини на #254.

Слънцето вече клони към залез, когато внезапно забелязваш, че тревата пред теб е утъпкана. Вглеждаш се внимателно — да, не грешиш! Съвсем неотдавна отгук е минала голяма група хора или животни.

Изтичваш до най-близкия хълм и се вглеждаш на север. Далеч иззад хоризонта се издига тънка струйка дим. Значи там има хора, които могат да ти помогнат... или да ти попречат. Все едно, нямаш друга възможност да узнаеш къде е Срутеното капище. Забравил за умората, ти побягваш напред.

Светлината на деня бавно гасне. Най-сетне зърваш в далечината червеникави отблясъци от огън. Смело тръгваш натам, но внезапно от всички страни избухват кръсъци и ти се оказваш обграден от най-странните ездаци, които си виждал някога. Дребни като деца, брадати и космати, яхнали... вълци!

— Е, днес ще има с какво да нахраним добичетата! — подмята един писклив глас отдясно. Не е много трудно да се досетиш кои добичета имат предвид и с какво смятат да ги нахранят.

Как ще постъпиш сега?

Ще се превърнеш в орел или бухал — мини на #174.

Ще се превърнеш в лъв или във вълк — продължи на #223.

Ще се превърнеш в някое друго животно — прехвърли се на #242.

Ще се съпротивяваш като човек — попадаш на #97.

Няма да се съпротивяваш — мини на #189.

— Не ми губи времето с глупости! — сърдито отсича Алтозар.  
— За толкова глупав ли ме смяташ? Вече проверих. Тия заклинания не са докосвани от безброй векове.

Навеждаш глава, но нетърпението не те оставя на мира. Какво ще предложиш сега на стария си учител?

Да провери отново стените — мини на #263.

Да провери вратата — продължи на #255.

Да провери пода — прехвърли се на #246.



Увлечени в разговор около огъня, пигмеите не те забелязват. Пристъпваш към тях и потупваш един по рамото.

— Добър вечер, аз съм странник по тия места. Може ли...

Прекъсваш изречението по средата — обкръжението на няколко десетки къси копия не предразполага към сладки приказки.

Ти пък кой си и откъде се взе тук? — крясва един малко по-едър пигмей със странно украшение на главата.

— Дошъл е да помага на онези двамата, вожде! — обажда се някой от тълпата.

Работата става напечена. Бързо започваш първото заклинание за превръщане, което ти идва наум.

Мини на #174.



— Тия ги разправяй на старата ми шапка! — злобно се ухилва първият страж и рязко кимва на другия. — Сега!

Преди да реагираш, двамата замахват едновременно. Едното копие пронизва жреца, другото се забива дълбоко в гърдите ти. Безпомощно размахваш ръце и рухваш на стъпалата сред локва кръв. Единствената ти утеха е, че успя да повлечеш в смъртта и коварния противник.

Решението ти е храбро, но неразумно. Още при първия удар наметалото се раздира и пада на пода. Навън бликва вълна от вихрен, черен мрак. Опитваш се да отскочиш настрани, но мракът вече е обвил краката ти. Рухваш парализиран и в следващия миг светът помръква за теб завинаги.

Ала победата не остава за Черния губернатор. В момента, когато мракът плисва навън от разкъсаното наметало, магията над твоите приятели изчезва. Тиоланд сграбчва табуретката и се опитва да смаже с нея черната безформена маса. Старанията му са безполезни, но Алтозар знае по-добре какво трябва да се направи. Той вдига високо торбата с Камъните и я праща в мрачния облак. След миг от Черния губернатор не остава и помен... а Алтозар и Тиоланд ще успеят да довършат задачата без теб.

Алтозар те оглежда мрачно и кимва.

— Е, добре тогава. Сбогом... защото нещо ми подсказва, че повече няма да се видим.

Няколко минути по-късно ти стоиш край прозореца на тронната зала и гледаш как два орела се носят с шеметна скорост към стръмните планински склонове. Каквато и да е целта на Алтозар и Тиоланд, явно двамата горят от желание да стигнат до нея час по-скоро.

Питаш се дали постъпи правилно, като отказа да тръгнеш с тях... и ненадейно отговорът идва под формата на удар с копие в гърба. Раздиран от жестока болка, ти намираш сили да се обърнеш.

Зад тебе стоят двама войници от стражата на замъка, а на няколко крачки зад тях се хили мършав старец в черни дрехи. Върху гърдите му забелязваш амулет на кървавото божество Ган.

Това е последната гледка, която ще отнесеш в гроба. Приключението ти свършва дотук.

Мини на #174.

Усилията ти са напразни. Нито едно от заклинанията не е в състояние да те преобрази. Отбележи в дневника си загубата на една точка магическа сила и премини на #206.

Презрително махваш с ръка.

— Остави тия наивни трикове, драги! Не съм толкова глупав, че да ти обърна гръб!

— Умри тогава! — раздава се свиреп вик откъм вратата на хана.

Из залата лумва вълна от течен огън. Обгърнат в пламъци, едва успяваш да се завъртиш и да зърнеш силуета на Черния губернатор, преди да потънеш в мрака на смъртта. Това е краят на приключението, а заедно с него — и на твоя живот.

Изглежда, че по лицето ти се изписва какво мислиш, защото пигмеите отново се просват на земята.

— Милост! Пошегувахме се! Ние не ядем хора! Ловим грабителите на нашите стада, но и през ум не ни е минало да ядем човешко месо! Да не сме диваци! Само искахме да ги сплашим малко...

Неволно се усмихваш. Горките ловци едва ли са възприели подобно сплашване за „малко“.

— Добре. Да видим тогава какво готвите за вечеря! Оказва се, че пигмеите не лъжат — в казаните откриваш само едри кости от степен бивол, а двамата ловци лежат настрани, здраво вързани с кожени ремъци. Взимаш един нож и дяволито намигаш на най-близкия пигмей.

— Значи се каните да ги бесите, така ли? Пигмеят веднага разбира накъде биеш.

— Нищо подобно! — охотно отговаря той. — Тъкмо мислехме да ги одерем, пък ако оживеят, да ги пусне поживо-поздраво...

— Първо ги посолете обилно, да не вземат да се развалят — съветваш го ти със сериозен глас.

При тия думи единият ловец припада, а другият започва да се кълне, че никога повече няма да стъпи на север от града. Вождът на племето приема клетвата му и скоро двамата бягат като луди обратно към Заридан.

Когато всеобщият смях затихва, сядаш край огъня и се обръщаш към вожда:

— Нуждая се от вашата помощ. Търся храм, разположен на границата между степта и северните развалини. Някои хора го наричат Срутеното капище. Можете ли да ми покажете къде се намира?

Вождът на племето се задавя за момент с кокала, който гризе. След това те оглежда с нескрито подозрение.

— И... защо ти е нужно то?



— Там някъде се е скрил един от най-злите ми врагове. Търся го, за да си разчистим сметките.

Подозрението изчезва от погледа на вожда. Той усмихва и кимва.

— Да не е един с голямо черно наметало?

— Прав си, обикновено се облича в черно.

— Той ни прогони оттам! — гневно подскача вождът. — Толкова време се кланяхме, принасяхме жертви и после винаги имахме добър лов, а откакто ни изгони — трохи! Бихме го убили, но той владее ужасни магии...

— Точно така. А сега негов помощник му носи предмет, с чиято сила той ще стане господар на света.

Пигмеите наоколо надават свирепи крясъци. Явно никак не им харесва мисълта, че онзи с черното наметало ще завладее целия свят, а следователно и техните степи. Назрял е моментът да спечелиш тяхната помощ. Какво ще им кажеш?

„Елате заедно да разрушим капището и да убием Черния“ — мини на #230.

„Помогнете ми да заловя пратеника, а после капището ще бъде пак ваше“ — прехвърли се на #224.

Тиоланд и Алтозар те поглеждат със съмнение — черният мраморен под е идеално гладък и непокътнат. Ти самият започваш да се питаш дали не си изтърсил глупост, но въпреки това оглеждаш внимателно каменните плочи. Не, всичко е пред очите ти. Целият под... освен едно място!

Осенен от внезапна догадка, ти блъскаш постаментата с всичка сила и той се плъзва настрани по гладкия мрамор. На мястото му зейва отвор — тесен, но все пак достатъчен колкото да пропълзи човек.

Как ще постъпиш сега?

Ще пропълзиш в дупката — продължи на #179.

Ще предложиш да се върнете в Арбустил — мини на #82.

Пристъпваш напред и подаваш торбата. Черния губернатор хваща дръжката, но веднага я изпуска с болезнен стон. По мрачния вихър пробягват огнени ивици.

— Да... — изпъшква врагът. — Ще трябва някой друг да я носи още отсега. Сигурно ханджията. А вие...

— Обеща да освободиш приятелите ми — напомняш ти, като трескаво се мъчиш да измислиш някакъв план.

Из стаята се разнася оглушителен, нечовешки смях:

— Разбира се, ще го изпълня веднага! Завинаги ще ви освободя от оковите на телата!

Вече няма на какво да се надяваш. Трябва да действаш незабавно.

Ако нападнеш Черния губернатор, мини на #240.

Ако се опиташ да побегнеш, попадаш на #251.

Ако грабнеш торбата и го удариш с нея, продължи на #262.

Кимваш и предпазливо потвърждаваш:

— Да, аз съм. Защо питате?

— Ами заповядайте, ваше величество, държим онзи непрокопсаник в една килия в кулата. Елате, сега ще ви го покажем!

Изненадан от такова посрещане, ти бързо си припомняш уроците на Алтозар за разпознаване на зла воля. Но не усещаш нищо подобно. Войникът е движен изцяло от доброжелателство и в мислите му няма нищо зловещо. Тръгваш след него към градската кула, изкачваш се по стъпалата...

... и когато надникваш в килията, пазачът те блъсва напред с всичка сила. Вратата щраква зад гърба ти.

Мини на #30.

Издирванията ти продължават цели два дни, но всичко е без резултат. Пещерата на сънищата се оказва истински подземен лабиринт. Неведнъж заспиваш и се налага пазачите да те изтеглят — отначало раздразнени, после развеселени, а накрая просто стъписани от твоето упорство.

Два дни по-късно ти с отчаяние разбираш, че всичко е загубено. Похитителите вече имат огромна преднина. Нямах никакъв шанс да настигнеш и тримата, преди да се доберат до степното капище. Черния губернатор спечели играта — скоро над този свят ще властва нов Леден крал.

Изчакваш похитителят да те подмине и с всички сили се хвърляш след него. Скокът ти е премерен така, че да го повалиш, преди да е разбрал какво става. Но проклетите мрежести храсти те препъват и шумно се просваш на земята.

За щастие противникът също е изнервен от необикновеното обкръжение. Щом чува шума, той слепешком запраща магия назад и побягва. Мрежестите храсти до теб се превръщат в ледени кристали. Скачаш на крака и се втурваш след похитителя.

С бързи крачки противникът изчезва между колоните на капището. Навярно очаква да завари там своя покровител, но ще бъде разочарован.

Промъкваш се подир него и след малко приближаваш централното помещение.

Ако имаш бутилка с въздух от Пещерата на сънищата и решиш да я хвърлиш вътре, мини на #274.

Ако влезеш направо, продължи на #229.

Рязко се хвърляш към вратата, за да избягаш по коридора и да подмамиш Черния губернатор надалече от жертвите му, но той се оказва по-бърз. Рухваш на прага, пронизан от огнен лъч. Така завършва твоята мисия — с провал само на стъпка преди края!

Идеята ти се оказва наивна. Капитанът неведнъж е пренасял контрабанда и отлично знае къде се крият забранени стоки.

След кратко претърсване талисманът попада в ръцете му и полита зад борда. Налага се да добавиш към таксата за пътуване още една жълтица, за да успокоиш разлютения капитан.

Мини на #147.



В мига, когато минаваш край сергията, търговецът за нея те стрелва със странен поглед — сякаш те е познал, макар че никога не сте се срещали. После отново започва да спори с разлютената група. Ако решиш да се приближиш, мини на #142.

Ако се отдалечиш, но потърсиш удобно място, откъдето скришом да наблюдаваш сергията, продължи на #265.

Ако смяташ, че е най-добре да напуснеш пазара, прехвърли се на #120.

Досега Черния губернатор винаги е избягвал да влезе в пряк двубой с теб, но не знаеш дали би могъл да го победиш тук, в центъра на древната сила. Затова си безкрайно радостен, когато злоещото капище се изгубва на хоризонта. С усмивка потупваш вожда по рамото.

— Слушай, защо не спрете да поднасяте дарове там?

— Как така? — подскача дребният вожд. — Това е свещен обичай на безброй поколения! Какво ще ядем без благоволението на боговете?

— Ами... представете си например, че някой крал ви наеме за лична гвардия. Всички племена вълкоездачи. Той ще ви храни, той ще ви облича.

Вождът блажено присвива очи, после поклаща глава.

— Такива крале има само в приказките. Пък и кой ли го е грижа за нас? Тук крале не са идвали от хиляди години и сигурно няма да дойдат никога.

— Добре — подсмиваш се ти. — Ще видим, кой знае...

На следващата сутрин вече приближавате Заридан. Разделяш се с вълкоездачите, но не забравяш идеята си.

Мини на #232.

— Какво общо има вратата? — мрачно се усмихва старият чародей. — Разочароваш ме, млади приятелю. Не вратата, а заклинанието около нея пази този храм.

Какво ще му предложиш сега?

Да провери стените — мини на #263.

Да провери пода — прехвърли се на #246.

Да провери заклинанията — попадаш на #237.

Прекрачваш напред.

— Добре, говори сега!

— По-близо — прошепва магьосникът, като едва се крепи на лакти. — Умирам, нямам сили...

Привеждаш се над него, но внезапно ръката му измъква от гънките на дрехата дълъг кинжал. Преди да се опомниш, острието потъва в гърлото ти. В последен прилив на сила стоварваш жесток удар върху главата на магьосника и падаш мъртъв върху дъсчения под. Твоята доверчивост те погуби и вече не ще можеш да осуетиш плановете на похитителите.

Отваряш вратата с ритник и се хвърляш напред.

Тиоланд и Алтозар са изпънати върху леглата си като вкаменени. На табуретката между тях седи Черния губернатор. Лицето не се вижда под качулката, плащът закрива тялото, а на ръцете са нахлузени черни ръкавици. И все пак не би могъл да го сбъркаш с никого.

— Е, приятелче, най-после дойде — нарушава мълчанието той. — Сигурно се чудиш защо не те нападнах в капището?

— Така е.

— Защото щеше да скочиш с Камъните в подземие и да станеш господар на света вместо мен. Затова избрах по-хитър план. Върнах се тук и взех тия двамата за заложници. Ако не слушаш, ще ги унищожа.

Презрително поклащаш глава.

— За глупак ли ме смяташ? Ако се предам, веднага ще ни унищожиш и тримата.

— Защо ми е? — добродушно възкликва Черния губернатор. — Скоро ще бъда недосегаем за глупавите ви атаки.

Тогавя дори ще ви дам свобода да вършите, каквото искате. Нека хората се надяват на вас. Все едно, не ще можете да разрушите моето дело... Но стига празни приказки... Виждам, че си прибрал Камъните в торба. Чудесна идея. Ако хвана дръжката на торбата, сигурно ще издържа поне докато намеря кой да ги отнесе до капището. А сега ми ги дай!

Обзема те странно предчувствие. Думите сякаш сами излитат от гърлото ти:

— Свали си качулката!

Черния губернатор надава зловещ, пронизителен смях.

— Наистина ли искаш това? Е, добре!

И под качулката се открива чернота — мрачен вихър с формата на човешка глава, от който лъха нещо страховито, вледеняващо душата. Значи Черния губернатор вече не съществува! Злокобната сила в капището го е погълнала, за да прати на негово място частица от себе си.

Противникът бавно протяга ръка напред. Около пръстите на другата се извива рубинов пламък. Огънят трепва, откъсва се и увисва над главите на Алтозар и Тиоланд.

— А сега ми ги дай!

Какво ще направиш?

Ще нападнеш Черния губернатор — мини на #240.

Ще му дадеш Камъните — може би все пак няма да може да ги удържи. В такъв случай продължи на #247.

Ще го удариш с тях — попадаш на #262.

Ще побегнеш — прехвърли се на #251.



— Лъже! — провиква се жрецът. — Не разбирате ли? Ако остане жив, дори и в изгнание той ще продължава да бъде владетел. Доверете се на мен, момчета, аз знам какво правя!

Мини на #239.

Отправяш се към покрайнините на гората и излизаш на пътя за Арбустил. В гъстеещия мрак не забелязваш наоколо жива душа. Отправяш се към замъка, като обмисляш под каква форма най-лесно ще успееш да се промъкнеш вътре. Но до осъществяването на тези планове така и не достигаш. Стражата е предвидила твоя ход. Внезапно от всички страни изскачат въоръжени войници и ти загиваш под град от стрели и копия. Така и не ще узнаеш кой е похитителят на Камъните и дали има нещо общо с днешния бунт.



Що се отнася до теглото, изборът ти не беше лош — в тази форма си доста лек и ударът във водата се оказва поносим. Ала след него откриваш, че изобщо не умееш да плуваш. Бавно потъваш към дъното, където те чака мъчителна смърт сред лепкавата тиня.

С бърз шепот започваш едно от заклинанията за превръщане в животни... и с ужас усещаш, че магическата ти сила изтича, още преди да е започнала своето действие. Попаднал си в обсега на нечия зла мощ! Сега способностите ти са блокирани и ще трябва да се справиш със заплахата без тяхна помощ.

Отбележи в дневника си загубата на една точка магическа сила и премини на #55.

Сърцето ти бие до пръсване, но всяко твое движение е поразително бързо и точно. Замахваш с всичка сила и запокитваш Камъните към черния вихър, който замества лицето на противника. Обгръща те мрак, сред който виждаш само как дъното на торбата избухва в пламъци и оттам излитат трите Камъка, нажежени до бяло. Пръстените рубинов огън около главите на Тиоланд и Алтозар се пукват като сапунени мехури. Черното наметало пламва и след миг се превръща в пепел. Отвътре бликва нова вълна мрак, по-непрогледен от мрака наоколо. Камъните се врязват в черната маса, пронизват я и падат на пода.

Сетне мракът светкавично се разсейва. Отново е най-обикновен ден, само от три дупки на пода се издигат струйки дим — Камъните са прогорили дъските. Алтозар и Тиоланд бавно се раздвижват върху леглата.

— Това се казва добре свършена работа! — възкликва Тиоланд. — Как успя сам да откриеш и трите Камъка?

Свиваш рамене.

— Не беше особено трудно. А вие как се оставихте да ви хване този... това... нещо?

— Изненада ни — признава с въздишка Алтозар. — Кой да предположи, че ще изникне тук, когато трябваше да е далеч на север? Не бяхме достатъчно предпазливи и едва не си платихме за това.

Усещаш, че темата не му е особено приятна и бързаш да я смениш.

— А сега какво ще правим?

— Потегляме към Арбустил! Струва ми се, че имаш работа там.

Докато напускате хана, откъм кръстопътя се задава тичешком твоят познат от Пещерата на сънищата.

— Почакайте, вземете и мен! Искам да уча за магьосник... Алтозар го поглежда любопитно, след това се озърта към теб. Кимваш и старият чародей се усмихва.

— Добре. Веднага щом се върна в пещерата, ще те взема за ученик. Попрехвърлил си малко възрастта, но пък сигурно си спечелил опит. Чакай ме в Ломея — ще мина оттам.

Мини на #264.

Опипвате стените сантиметър по сантиметър, но търсенето ви е напразно. Никъде няма дори най-тънка пукнатина. Какво ще предложиш сега на Алтозар?

Да провери вратата — мини на #255.

Да провери пода — прехвърли се на #246.

Да провери заклинанията — продължи на #237.

Първата ви работа е да посетите Храма на Съдбата, където Алтозар връща Камъните по местата им и срутва изкопания проход с някаква непозната магия. След това поемате към Арбустил. През целия път обмисляте планове, как да се вмъкнете в замъка и да обезвредите противниците. Но всичко се оказва много по-просто. Усетили смъртта на своя господар, магьосниците са се разбягали като хлебарки. Заедно с тях е изчезнало и объркването, наложено върху умовете на войниците. Налага се да пуснеш в ход цялата си убедителност, за да не позволиш на засрамената стража масово да изпълни „обрета на честта“ — ритуалното самоубийство, останало като обичай от предишни владетели на замъка.

Мини на #280.

Сред оживения пазар съвсем не е трудно да намериш подобно място. Прикрит зад един търговец на килими, ти наблюдаваш как караницата постепенно затихва.

Когато гърбавият се връща към сергията си, продавачът на талисмани повиква някакво дрипаво хлапе и му пошушва нещо на ухото. След като получава в аванс една медна монета, хлапето хуква към края на пазара.

Ако желаеш да го проследиш, мини на #279.

Ако останеш да наблюдаваш продавача, прехвърли се на #110.





Пред ужасения поглед на търговеца ти се превръщаш в животно... и само след миг отново си в човешки облик! Магическата ти сила е блокирана.

— Не мърдай! — раздава се зад гърба ти дрезгав вик.

Когато се обръщаш, към тебе са насочени копията на градския патрул.

Мини на #114.

Изричаш заклинанието, после бързо пролазваш под вратата... и в следващия миг стаята сякаш се свива около теб като внезапно щракнал капан. Не, самият ти растеш! Някакво непознато заклинание е блокирало магическата ти сила и сега преждевременно си възвръщаш човешкия облик.

Изненаданият похитител скача от леглото и се хвърля към теб. Макар че също си изненадан, ти реагираш по-бързо и го отблъскваш назад с точен удар под ребрата.

Мини на #216.



С въздишка подаваш на малкия хитрец една жълтица. Той я захапва със зъби, за да провери дали не е фалшива, после кимва удовлетворено.

— Добре, твоят човек е в кръчмата „Златният петел“. Ама щом плащаш цяла жълтица, значи не си му никакъв приятел. Хайде, от мен да мине... ще ти кажа как изглежда. Млад, висок, облечен като поклонник. И друг път като лъжеш, гледай да си по-убедителен.

След тия думи хлапето махва с ръка и изчезва в някакъв двор.  
Мини на #126.

— Глупости! — размиваш се ти. — Не виждате ли, че съм най-обикновен ловец на мечки?

Макар и с известни подозрения, пазачите приемат твърдението за чиста монета — мнозина ловци отиват да си опитат късмета в планините около Елитур, макар че в тях дивечът отдавна е намалял.

Излизаш на пътя и с широка крачка поемаш напред. Уверен си, че ще настигнеш магьосника. За момент обмисляш дали не би се придвижвал по-бързо в животински облик, но веднага се отказваш — пътят е доста оживен. Дори да догониш похитителя, един сблъсък на открито ще привлече мнозина любопитни, между които може да има и хора на Черния. Най-добре би било да го нападнеш в Елитур. Наистина, в такъв случай рискуваш да имаш работа с двама противници. Нищо чудно онзи да срещне другия магьосник, който е тръгнал по средния път. Но все ще измислиш нещо.

Пътят към Елитур е прашен и дълъг. Позволяваш си само няколко кратки почивки и през нощта спиращ да подремнеш за два часа в храстите край канавката. Умората постепенно се натрупва в тялото ти, но призори виждаш в далечината вратите на Елитур.

Мини на #84.

След няколко минути промъкване из мрака внезапно чуваш съвсем наблизно странен звук. Още преди да осъзнаеш, че това е пърхане на криле, ти инстинктивно отскачаш настрани. За момент зърваш излитащ прилеп, после гърбът ти се блъска в прогнила греда. Раздава се пукот... и сводът на галерията рухва върху теб.

Станало е нещо повече от онова, на което се надяваше просякът. В предсмъртен проблясък разбираш простичкия му план: да те прати за зелен хайвер, та следващия път да бъдеш по-щедър. Но сега вече няма да се върнеш и да му предлагаш нови жълтици. Нещастникът изобщо не подозира какво е извършил. С твоята гибел изчезва последната преграда пред Черния губернатор... а под бъдещата жестока власт дори един просяк горчиво ще съжалява за спокойното минало.

— Щом е тъй, върви си по пътя и недей да се мотаеш подир мен — отсича хлапето.

Въпреки всичко ти продължаваш да го следиш, но след малко то хлътва в един двор. Когато изтичваш натам, откриваш, че от двора има изход към три улици. Хлапето е изчезнало безследно.

Мини на #120.

Нищо не можеш да сториш. Магьосникът е заслужил ужасната си съдба. Измъкваш Камъка от торбата му и си пробиваш път през парцаливата тълпа, която стръвно се хвърля напред.

Вече си на улицата, когато от порутената сграда долитат диви, нечовешки вопли.

Внезапно по тялото ти пробягва огнена вълна. Краката ти се подкосяват и падаш в несвяст на калната улица.

Когато се свестяваш, откриваш, че си загубил две точки магическа сила. Навярно защото си бил близо до магьосника в мига на неговата смърт.

Мини на #194.

Отдалечаваш се от сергията, но само след няколко минути внезапно те обкръжава патрул на градската стража.

— Ти ли си разпитвал за магьосници? — грубо пита старшият.

Нещата се подреждат зле. Единствен изход е бягството. Опитваш да се преобразиш в животно, но с ужас откриваш, че магическата ти сила е блокирана.

Мини на #114.



Хвърляш бутилката навътре и щом чуваш трясъка на разбито стъкло, надникваш в централното помещение. Замаян, магьосникът отчаяно се олюлява на самия ръб на ямата. След миг ще полети надолу. Как ще постъпиш сега?

Ако го оставиш на тази ужасна участ, мини на #157.

Ако се хвърлиш, за да го изтеглиш назад, продължи на #235.

Опитваш да се промъкнеш назад, но това е невъзможно. Тълпата те изтласква в подножието на бъчвата... и преди да сториш каквото и да било, от дланите на магьосника бликват дълги огнени езици. След миг падаш изпепелен заедно с десетки граждани на Алемис, Твоята гибел премахва последното препятствие пред злоещите планове на Черния губернатор и скоро светът ще срещне с ужас възродената мощ на Ледения крал.

След миг разбираш каква е била магията — за неутрализиране на превръщането ти. А все още си прекалено високо. Загубил формата на орел, ти се сгромолясваш надолу в човешки облик. За щастие в последния момент си свърнал настрани и пропадаш сред гъстите трънаци на крайпътното дърво.

Когато се свестяваш, целият си покрит с драскотини.

Изпълзяваш от храсталака и се покатерваш на пътя.

Разбира се, врагът е изчезнал безследно. Поемаш напред, и след около четири часа спускане по стръмния път виждаш в далечината вратите на Алемис.

Мини на #129.

Рязко отваряш вратата, хвърляш бутилката вътре и изчакваш няколко секунди, после прекрачваш напред.

Тиоланд и Алтозар са изпънати върху леглата си като вкаменени. На табуретката между тях седи Черния губернатор. Лицето не се вижда под качулката, плащът закрива тялото, а на ръцете са нахлузени черни ръкавици. И все пак не би могъл да го сбъркаш с никого.

Не си се надявал особено на бутилката, но резултатът надминава очакванията ти. Древната сънна магия има власт дори над Черния губернатор. Тялото му се люшка напред-назад, очевидно полага отчаяни усилия да прогони дрямката. Когато спиращ дъха си и прекрачваш напред, противникът сякаш се опомня. Изпод качулката му излита див вик:

— Махни ги! Махни ги!

За какво говори? Правиш още една крачка. Черния губернатор надава писък и отмята качулката. Гледката те кара да изтръпнеш от ужас. Отдолу има само чернота — мрачен вихър с формата на човешка глава, от който лъха нещо страховито, вледеняващо душата. Значи Черния губернатор вече не съществува! Злокобната сила в капището го е погълнала, за да прати на негово място част от себе си.

— Махни ги! — отново крещи той.

Този път разбираш за какво говори... и какво трябва да направиш.

Мини на #262.



— Кораб за Джетимал ли? — разперва ръце един едър капитан, към когото се обръщаш. — Ами че той тръгна точно преди залез-слънце. Закъснели сте със съвсем малко. А следващият е чак утре — моят, ако нямате нищо против. Утре по обяд. Ще ви струва само една жълтица.

Въздъхваш тежко, после отново задаваш въпрос:

— Нямаше ли на кораба и един магьосник, пътуващ на север?

Не си се надявал особено да получиш сигурен отговор, но капитанът кимва и се размива.

— А, онзи, дето беше днес на пазара и плати на търговеца на северни талисмани един сребърник, за да се оглежда за вас! Бях наблизил и чух разговора, без да искам. Е, всъщност подслушах малко... ако нямате нищо против. Добре де, казах ви вече. Ако смятате да пътувате, не забравяйте — утре по обяд.

Напускаш пристанището.

Хановете по близките улички те примамват, но тъй като не разполагаш с много пари, предпочиташ да прекараш нощта в горичката отвъд градската стена, край огъня на група търговци. На сутринта дори получаваш от тях паница гореща супа. Доволен, ти се отправяш отново към града.

Ако отидеш на пристанището и изчакаш там потеглянето на кораба, мини на #7.

Ако решиш да посетиш пазара и да поговориш с търговеца на северни талисмани, прехвърли се на #39.

На няколко пъти едва не изпускаш хлапето от поглед, но когато напускате пазара, става по-лесно да го следиш. Само че и за него е по-лесно да те забележи.

Внезапно момчето спира, обръща се и тръгва право към теб.

— Хей, защо вървиш все подир мен?

Какво ще му отговориш?

„Сторило ти се е, момче. Аз просто си вървя по пътя.“ — мини на #271.

„Забелязах те на пазара. Сигурно онзи търговец те праща да предупредиш един мой приятел, че съм пристигнал.“ — продължи на #115.

— Тишина, говори кралят!

Откакто ти си тук, древната формула вече не заплашва със смърт онзи, който се осмели да заговори. Страхът обаче е заменен от уважение, особено след завръщането ти от севера.

— Реших да наема платена гвардия от ездаци — високо изричаш ти. — В най-скоро време ще ги доведе лично от северните степи.

— Да бъде! — отеква мощният глас на церемониалмайстора.

— И да въведе официално наказание за тези, които вършат зли магии. Ще помисля какво точно.

— Да бъде!

— И последно. Предстоящата седмица ще посветя на почивка. Не желая да ме безпокоят за каквото и да било.

— Да бъде!

Стражата тръгва към изхода, но внезапно вратите се отварят и на прага застава добре познатият ти губернатор на Лоревин. Още преди да заговори, разбираш, че е разтревожен и изплашен.

— Безкрайната река приижда и заплашва да залее града! Вече строим предпазна дига, но хората молят лично кралят да ръководи строежа!

Уморено махваш с ръка.

— Та аз не разбирам нищо от строителство. Даже най-простият зидар ще бъде по-добър ръководител...

— Зидари си имаме предостатъчно, ваше величество! Присъствието на краля е нужно, за да имат хората сила и дух! Умолявам ви, елате веднага! Докарал съм най-удобната колесница! Вярвайте ми, в нея славно ще си починете по пътя...

В настаналата тишина извиваш глава към Алтозар. Старият чародей те поглежда някак странно, после изведнъж избухва във весел, почти хлапашки смях.

КРАЙ





### Свитък на съдбата

5	6	3	9	7	8	1	4	0	2
3	1	8	4	6	0	5	9	2	7
2	5	6	1	0	7	9	4	8	3
7	3	4	5	1	8	6	2	9	0
9	8	3	0	5	2	7	1	6	4
8	4	1	2	9	5	0	6	7	3
1	2	3	7	8	0	9	4	5	6
6	3	5	0	2	1	8	7	9	4
4	0	2	9	3	6	7	1	5	8
8	7	3	6	4	9	2	0	1	5

#### ЛИЧЕН СВИТЪК

...(впиши името си) е преминал обучението за Господар на формите

**Владее  
следнит  
е  
форми:**

- |        |
|--------|
| 1. ... |
| 2. ... |
| 3. ... |

Заклинание:	...
Живот:	...
Магическа сила:	...(=10)
Пари:	...
Находки:	.....

**Издание:**

Тим Дениълс. Трите камъка на съдбата  
Издателство „Астрала“, София, 1994

# 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.